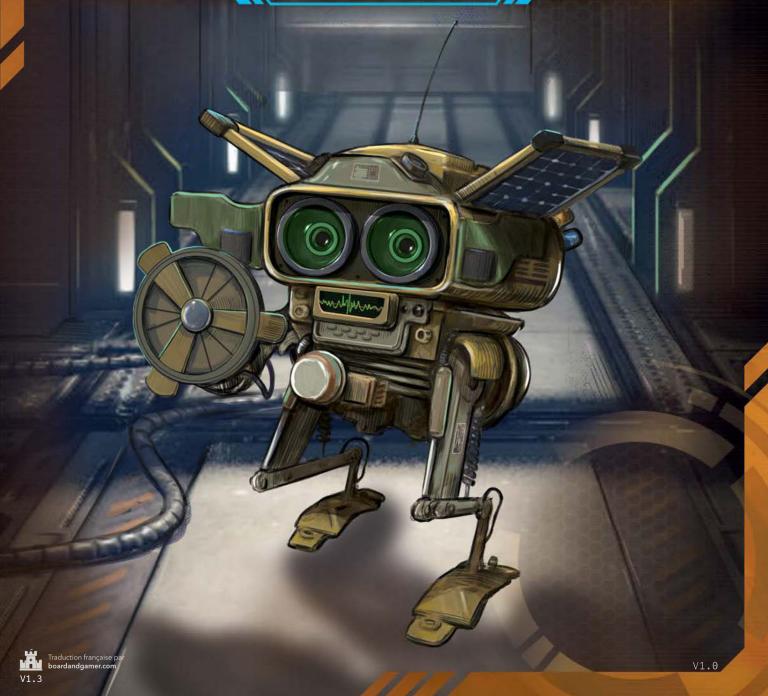


RÉFÉRENCE DE RÈGLES



UTILISER CE LIVRET

Ce livret regroupe toutes les règles de burncycle dans un format facile à utiliser pour s'y référer pendant la partie. Si vous débutez avec burncycle, nous vous recommandons de commencer par le livret «Comment jouer», en l'utilisant comme guide pour votre première partie et pour suivre également la séquence du jeu. Les joueurs doivent consulter cette référence de règles lorsque des questions se posent pendant la partie.

Chaque section de ce livret contient également des éclaircissements sur des questions que nous avons anticipées pour vous. Ces précisions se trouvent à la fin de chaque section et sont signalées par >>.

Les entrées de ce livret sont classées par ordre alphabétique et par section. Veuillez utiliser la table des matières suivante ou l'index à la fin du livret pour identifier facilement le sujet sur lequel vous souhaitez en savoir plus.

TABLE DES MATIÈRES

Utiliser ce livret2
Table des matières2
Action4
Actions gratuites 4
Modifier le Burncycle4
Échanger4
Actions Physique4
Actions de Déplacement4
Actions d'Attaque5
Attaque des Unités de Sécurité5
Attaque des Murs5
Actions Tech5
Actions Terminal5
Terminaux Mainframe6
Actions Carte Réseau6
Actions Utilitaire6
Actions Clavier6
Résoudre les entrées6
Force Brute7
Clés7
Actions Standard7
Actions Réparer7
Jetons Action7
Dés Action8
Adjacence8
PA (Points d'Action)9
Tests de PA9
Zone9
Vigilance9
Jetons Vigilance9
Portée de Vigilance9
Vigilance au travers des Portes10
Vigilance dans les Zones Sécurisées10
Vigilance dans les Cachettes10
Robots11
Agents11
Module de Commande

Burncycle	
Utiliser le Burncycle pour les Actions	13
Utiliser le Burncyle pour le déplacement sur le Réseau	13
Dégrager le Burncycle	14
Modifier le Burncycle	14
Redémarrer le Burncycle	14
Améliorer le Burncycle	14
Désactivation d'emplacements du Burncycle	14
Caches	14
PDG	15
Corporation	15
Marqueur Corporation	15
Tour de la Corporation	
Repérage	15
Stock de dés	
Niveaux de difficulté	15
Difficulté Simplifiée	15
Difficulté Standard	16
Difficulté Élevée	16
Portes	16
Entrée	16
Équipement	16
Évasion	17
Étage	18
Changer d'étage	18
Couloirs	18
Cachettes	20
Impératifs	20
Interface	21
Inventaire	21
Claviers	21
Clés	
Cartes Équipement Clé	22
Jetons Clé	
Éléments limités et illimités	22
Memory	22
Joan the Drone	22
Missions	23
Objectifs	23
Mods	
Mods Désinstallés	25
Mods Installés	25

Réseau25
Nœuds26
Points d'Accès26
Niveau de Réseau26
Déplacement d'IP sur le Réseau26
Cartes Réseau28
Activation des Pings28
Résoudre une réinitialisation30
IPs Bannies30
Marqueurs Objectif30
Cases Objectif30
Optimisé30
Cases Extérieures30
Joueurs30
Nombre de joueurs31
Tour d'un joueur31
Énergie31
Réserve d'Énergie31
Router l'Énergie31
Réserves
Salles
Zones Sécurisées
Postes de Sécurité32
Unités de Sécurité
Capacités des Unités de Sécurité
Capitaine
Carte Capitaine
Jeton Unité Capitaine
Jeton Action Capitaine
Gardes
Priorité 1 : Poursuivre
Priorité 3 : Patrouiller
Extinctions
Éteindre les Robots
Éteindre les Nobots
Cases
Assommé
Inspection
Margueur Inspection
Dé Inspection
Terminaux
Terminaux Mainframe40
Menace
Progression de la Menace (pendant le tour de la Corporation) 41
Unités41
Capacités Universelles41
Permuter41
Réparer41
Pousser
Améliorations41
Améliorations d'Agent42
Améliorations du Module de Commande42
Murs
Murs Détruits42
Murs Extérieurs42
In days





ACTION

Il y a plusieurs types d'actions. Les actions Standard, Physique, Tech et Utilitaire effectuées par les joueurs pendant la phase d'action de leur tour. Au cours de cette phase, les joueurs parcourent de gauche à droite les jetons actifs du burncycle avec le marqueur de suivi. Chaque jeton actif du burncycle permet à un joueur d'effectuer une action ou de passer. Les actions peuvent être effectuées par votre Agent, le Module de Commande ou vous en tant que joueur, selon la nature de l'action.

L'action effectuée ne doit pas nécessairement correspondre au jeton du burncycle. Cependant, lorsqu'une action Physique, Tech ou Utilitaire est effectuée alors que le marqueur de suivi du burncycle est sur un jeton action correspondant, l'action est optimisée. Cela rend l'action plus efficace ou plus facile à réaliser.

L'action gratuite est un autre type d'action qu'un joueur peut effectuer à tout moment pendant son tour tant qu'elle n'interrompt pas une autre action ou une résolution déjà en cours.

ACTIONS GRATUITES

Les actions gratuites diffèrent des autres types d'actions car elles ne nécessitent pas de faire avancer le marqueur burncycle et les joueurs peuvent les effectuer hors de la phase d'action de leur tour. Un joueur peut effectuer une action gratuite à tout moment pendant son tour, sauf au milieu d'une autre action ou au cours de la résolution d'un effet de jeu ou d'un lancer. Tous les joueurs peuvent effectuer des actions gratuites pour modifier le burncycle et échanger. Les cartes équipement, les capacités et les cartes mission peuvent offrir des choix d'actions gratuites supplémentaires..

- » Les actions gratuites ne peuvent pas être effectuées entre les déplacements individuels d'une action de déplacement. Par exemple, un robot ne peut pas échanger d'équipement avec un robot adjacent si l'un d'entre eux est actuellement au milieu d'une action de déplacement.
- » Les actions gratuites peuvent être effectuées au tout début du tour d'un joueur, avant qu'il n'effectue des actions pendant la phase d'action de son tour, ou à la toute fin de son tour, après avoir dégradé le burncycle.

•Modifier le Burncycle

Comme action gratuite, les joueurs peuvent, à leur tour, modifier le burncycle. La modification du burncycle remplace tout jeton du burncycle par un jeton provenant d'une réserve. Le jeton remplacé peut être soit dégradé, soit actif, et est remis dans la réserve. Le jeton de remplacement doit être pris soit dans la réserve de l'équipe, soit dans la réserve du joueur effectuant l'action. Tous les nouveaux jetons placés dans le burncycle le sont sur leur face active. Si le jeton action Capitaine est remplacé avant qu'il ne soit dégradé, la menace progresse de 2.

- » Puisque les actions gratuites ne peuvent être effectuées pendant d'autres actions, vous ne pouvez pas modifier le burncycle pendant une action Clavier afin de résoudre les entrées.
- » Puisque les actions gratuites ne peuvent être effectuées au cours de la résolution d'un lancer, vous ne pouvez pas modifier le burncycle après avoir lancé le dé burncycle mais avant de dégrader le résultat obtenu.

Voir aussi: Burncycle, page 13.

•Échanger

En tant qu'action gratuite, un robot peut échanger avec un autre robot adjacent à lui. Les robots peuvent échanger n'importe quel nombre de cartes d'équipement, de mods désinstallés ou de clés qu'ils ont dans leur inventaire. Si l'échange est entre deux agents, les deux agents doivent accepter l'échange.

- » Un échange peut avoir lieu même si l'un des robots n'offre rien en retour.
- » Une fois qu'un mod a été installé, il ne peut plus être échangé.
- » Après l'échange, tout robot qui a plus de 2 équipements et/ou mods dans ses emplacements d'inventaire doit en défausser jusqu'à en avoir un maximum de 2. Défausser un mod désinstallé de cette manière accorde toujours l'Énergie indiquée dessus.

Voir aussi: Équipement, page 16; Clés, page 22; Mods, page 25

ACTIONS PHYSIQUES

Les actions physiques comprennent les actions de déplacement et les actions d'attaque. Les deux types sont optimisés par le jeton action physique, qui accorde +2 PA pour l'action.

Actions de Déplacement

Le déplacement est le principal moyen pour les robots de naviguer au sein d'un étage. Lorsqu'il effectue une action de déplacement, le joueur fait un test de PA en utilisant autant de dés de son stock qu'il le souhaite. Si l'action de déplacement est optimisée, 2 PA sont ajoutés au total des PA. Le joueur peut distribuer les PA entre son agent et le module de commande comme il le souhaite. Chaque PA permet au robot de se déplacer d'1 case orthogonalement. Les robots ne peuvent pas traverser les murs, les portes verrouillées ou d'autres unités. Les robots peuvent se déplacer sur ou au travers de cases avec des terminaux et des caches.

Pendant le déplacement, les robots peuvent ramasser toutes les caches sur lesquelles ils se déplacent (bien que cela soit facultatif). Chaque fois qu'un robot pénètre dans une salle contenant une perle Inspection, la pièce doit être inspectée. Il retire immédiatement le marqueur de la salle et vérifie la barre d'infos de la salle pour déterminer s'il doit lancer 1 ou 2 dés Inspection. Après avoir résolu le lancer, l'action de déplacement continue.

- » Étant donné que les dés sont lancés avant d'allouer les PA entre l'agent et le module de commande, les capacités d'agent qui affectent le lancer de dés (telles que Tumble Magnet de Byte) peuvent être utilisées même si tous les PA sont appliqués au module de commande.
- » Si l'action de déplacement est optimisée, les 2 PA supplémentaires accordés par l'optimisation peuvent être utilisés pour le déplacement sans lancer de dés.
- » Les capacités qui affectent spécifiquement le déplacement de l'agent (par exemple, le dé de Pression de Casing) ne peuvent pas être utilisées sur le Module de Commande.
- » Un joueur n'a pas besoin de segmenter le déplacement de son agent et du Module de Commande et peut alterner le déplacement entre les deux robots autant qu'il le souhaite jusqu'à ce que l'action de déplacement soit terminée.
- » Il existe un bon nombre de capacités et d'effets qui accordent un

bonus de déplacement en dehors d'une action de déplacement lors Attaque des Murs du tour d'un joueur. Le déplacement réalisé de cette manière n'est pas une action de déplacement, et toute capacité qui nécessite spécifiquement une action de déplacement ne peut pas s'appliquer à ce déplacement bonus. Par exemple, un agent ne peut pas utiliser une Clé tout en bénéficiant du déplacement bonus accordé par l'équipement Nitro Shot, car l'utilisation d'une Clé nécessite spécifiquement une action de déplacement.

Voir aussi: PA (Points d'Action), page 9; Caches, page 14.

Actions d'Attaque

Les actions d'attaque constituent la manière dont les robots détruisent les Murs et attaquent les Unités de sécurité.

Un joueur peut effectuer une action Attaquer avec son agent ou le Module de Commande contre un Mur adjacent ou une Unité de sécurité. Le joueur fait un test de PA en utilisant autant de dés de son stock qu'il le souhaite. Si l'action Attaquer est optimisée, 2 PA sont ajoutés au total de PA. Le total obtenu doit atteindre ou dépasser la résistance du mur ou de l'unité de sécurité pour que l'action soit réussie.

» Les attaques ne sont pas cumulables. Les PA requis pour réussir doivent être obtenus en une seule action.

Voir aussi: PA (Points d'Action), page 9

Attaque des Unités de Sécurité

Un robot adjacent à une unité de sécurité peut utiliser une action Attaquer pour tenter d'assommer ou d'éteindre l'unité. Les PA obtenus lors de l'action d'attaque doivent être égaux ou supérieurs à la résistance de l'unité de sécurité. La résistance des unités de sécurité dépend de leur niveau :

Niveau 1: 10 PA

Niveau 2: 15 PA

Niveau 3: 20 PA

· Capitaines : indiqué sur leur carte

Si une action Attaquer échoue mais si l'écart entre valeur de PA et la résistance de l'unité de sécurité est inférieur ou égal à 5, le robot qui attaque peut choisir d'assommer l'unité de sécurité. Le jeton du garde assommé est retourné et celui-ci ne s'activera pas pendant le tour de la Corporation. À la fin de l'activation de la sécurité, il retournera sur sa face active lorsque toutes les autres unités le feront.

Que l'attaque réussisse ou non, effectuer une action d'attaquer contre une unité de sécurité fait progresser la menace de 1 et provoque également le repérage du robot (s'il ne l'est pas déjà). L'extinction d'une unité de sécurité octroie 1 Énergie au robot et le jeton de l'unité de sécurité est défaussé. Assommer ou éteindre une unité de sécurité avec une Clé en dessous permet au robot qui l'attaque d'obtenir la Clé et de la placer dans son inventaire.

» Les robots peuvent choisir d'utiliser en partie les PA obtenus. Ils peuvent, par exemple, assommer une unité de sécurité même s'ils ont de quoi l'éteindre.

Voir aussi: PA (Points d'Action), page 9; Repérage, page 15; Extinction des unités de sécurité, page 36; Assommé, page 39.

Un robot adjacent à un mur peut effectuer une action Attaquer contre le mur pour tenter de le détruire. Les PA obtenus lors de l'action d'attaque doivent être égaux ou supérieurs à la résistance de 10 du

En cas de succès, le robot place un jeton Mur détruit d'un côté ou de l'autre du mur, dirigeant l'icône de porte vers le mur qui a été détruit. Le robot qui attaque est repéré (s'il n'est pas déjà) et peut choisir de se déplacer gratuitement à travers le mur détruit (si la case est libre). Si l'attaque échoue, ne placez pas de jeton Mur détruit et le robot n'est pas repéré.

- » Les murs détruits sont traités comme des portes non verrouillées.
- » Les robots ne peuvent pas détruire un mur où il y a déjà une porte.
- » Seuls 3 murs peuvent être détruits par étage. Les robots ne peuvent pas effectuer d'actions d'attaque contre les murs s'il y a déjà 3 murs détruits à l'étage. Lors du changement d'étage, tous les jetons Mur détruit sont retirés du plateau et redeviennent disponibles pour l'étage suivant.
- » Les robots peuvent détruire les murs extérieurs. Cependant, à moins qu'une mission ou une capacité ne donne une fonction à ces murs détruits, ils n'en ont pas. Les portes qui pointent vers des murs extérieurs sont ignorées.

Voir aussi: PA (Points d'Action), page 9; Murs détruits, page 42; Murs extérieurs, page 42.

ACTIONS TECH

Les actions Tech incluent les actions **Terminal** et les actions **Carte Réseau**. Les deux types sont optimisés par le jeton action Tech.

Actions Terminal

Un robot sur un jeton Terminal peut effectuer une action Terminal pour accéder au terminal correspondant. Un joueur peut effectuer cette action avec son agent ou le Module de Commande.

Le joueur tire la première carte Terminal de la pioche et passe en revue ses 3 options. Chaque option a une condition de PA et un effet. Il doit choisir une option, puis décider du nombre de dés à lancer pour le test de PA. Si le test est réussi en lançant au moins autant de PA que la condition de PA de l'option, résolvez l'effet et défaussez la carte Terminal et le jeton. Si le test échoue, la carte Terminal et le jeton sont défaussés.

Si l'action Terminal est optimisée, le joueur peut choisir jusqu'à 2 options de la carte Terminal. Comme pour une action Terminal standard, les options doivent être choisies avant de lancer les dés Action. S'il n'y a pas assez de PA pour satisfaire aux conditions de PA des deux options, le joueur peut attribuer les PA lancés aux options choisies comme il le souhaite. Si les PA obtenus ne sont pas suffisants pour l'une ou l'autre des options, aucun effet n'est résolu.

- » Les joueurs ne peuvent pas changer leur(s) option(s) choisie(s) après que les dés ont été lancés.
- » Les joueurs peuvent choisir de ne lancer aucun dé, ou de ne pas appliquer les PA obtenus aux options de la carte, s'ils ne souhaitent résoudre aucun des effets sur la carte Terminal piochée. Le Terminal est toujours défaussé même si le robot n'en tire aucun avantage.

Voir aussi: PA (Points d'Action), page 9.

Terminaux Mainframe

Les terminaux peuvent être retournés sur la face Mainframe. Cela passe généralement par l'un des résultats des dés Inspection. Lorsqu'un robot effectue une action Terminal sur un Terminal Mainframe, les PA requis pour toutes les options de la carte Terminal sont réduits à 0. Le nombre d'options que le joueur peut choisir est toujours limité comme d'habitude : 1 option pour les actions Terminal standard, 2 options pour des actions Terminal optimisées.

·Actions Carte Réseau

Les agents peuvent effectuer l'action Carte Réseau depuis n'importe où sur le plateau. Le Module de Commande ne peut pas effectuer d'actions Carte Réseau.

Lorsque cette action est effectuée, le joueur pioche une carte Réseau et la place face visible près du plateau de son agent. Les agents ont une limite de main de 3 cartes Réseau. S'il possède plus de 3 de ces cartes, il doit immédiatement en défausser les cartes réseau jusqu'à ce qu'il ne dépasse plus cette limite. À la fin du tour d'un joueur, toutes les cartes Réseau inutilisées de son agent sont défaussées. Elles ne sont pas conservées d'un tour à l'autre.

Lorsque le joueur effectue une action Carte Réseau optimisée, il peut effectuer une action supplémentaire non optimisée de son choix sans déplacer le marqueur burncycle. Cette action supplémentaire ne peut pas être optimisée.

Les cartes Réseau peuvent être résolues pendant la phase Réseau du tour d'un joueur.

ACTIONS UTILITAIRE

Il n'y a qu'une seule action utilitaire, l'action **Clavier**. Les actions Clavier sont optimisées par le jeton Action Utilitaire.

Actions Clavier



Un robot adjacent à une porte verrouillée peut effectuer une action Clavier pour tenter de la déverrouiller. Un joueur effectue cette action avec son agent ou le Module de Commande.

Lorsque cette action est effectuée, s'il y a déjà une carte Clavier à côté de la porte, le joueur se réfère à cette carte comme le clavier de la porte. Si ce n'est pas le cas, le joueur pioche une carte Clavier et la place face visible sur la case d'un côté ou de l'autre de la porte pour laquelle l'action est réalisée. Le côté sur lequel elle est placée n'a pas d'importance, il est donc préférable de la placer là où c'est le moins gênant pour les joueurs. Les cartes Clavier ont 3 niveaux différents, et

chaque niveau est affiché dans sa propre colonne. Le niveau du Clavier correspondra toujours au niveau de l'étage actuel à moins qu'un effet de jeu n'en décide autrement. Chaque colonne contient de 0 à 3 icônes d'entrée et soit une condition de PA, soit le mot « Jam ».

Si la face obtenue est [a], la porte se déverrouille automatiquement comme si toutes les entrées de la carte avaient été résolues. Si un autre résultat est obtenu, traitez l'icône comme une entrée supplémentaire du clavier.

En supposant que la porte est toujours verrouillée, le joueur doit maintenant déterminer son approche de la porte. Il peut résoudre les entrées de la carte, tenter la force brute sur la porte, utiliser une Clé ou mettre fin à l'action et laisser la porte verrouillée. Il ne peut pas tenter la force brute sur la porte si « Jam » est indiqué au bas de la colonne. Chacune de ces approches est décrite dans les sections suivantes de ce livret.

Si la porte est déverrouillée avec succès, défaussez la carte Clavier et placez un marqueur Porte dans le trou à côté de la porte pour rappeler qu'elle est déverrouillée. Le robot effectuant l'action a alors la possibilité de se déplacer gratuitement à travers la porte nouvellement ouverte, tant que la case est libre. Ceci n'est pas considéré comme une action de déplacement, et vous ne pouvez pas utiliser de capacités de déplacement telles que Permuter ou Pousser pendant ce déplacement gratuit.

Si la porte n'est pas déverrouillée avec succès, laissez la carte Clavier face visible sur une case adjacente à la porte. Tout robot effectuant une action Clavier sur cette porte doit utiliser la même carte Clavier plutôt que d'en piocher une nouvelle.

- » Le déverrouillage d'une porte par tout autre moyen (par exemple, l'utilisation d'une Clé lors d'une action de déplacement ou l'utilisation d'une option de Terminal) n'est pas considéré comme une action Clavier.
- » Les joueurs ne peuvent pas modifier le burncycle au milieu d'une action Clavier.
- » Un robot peut effectuer plusieurs actions Clavier sur la même porte, même pendant un même tour (bien qu'il doive continuer à faire progresser le marqueur burncycle normalement). N'oubliez pas qu'une fois qu'une carte Clavier d'une porte est révélée, elle ne peut être ni défaussée ni modifiée. Elle restera le clavier de cette porte pour toutes les actions Clavier effectuées sur celle-ci.

Voir aussi: Claviers, page 21.

Résoudre les entrées

Toutes les entrées de la colonne doivent être résolues pour déverrouiller la porte.

Elles peuvent être résolues dans n'importe quel ordre. Si l'action Clavier est optimisée, le joueur peut choisir n'importe quelle entrée sur la carte à ignorer. Chaque icône peut être résolue comme suit :



Dé Clavier : lancez le dé Clavier. Ajoutez son résultat aux entrées qui doivent être résolues.







Physique/Utilitaire/Technologique : Résolu de l'une des deux manières suivantes :

- 1. Défaussez un jeton Action correspondant de votre Réserve ou de la Réserve d'Équipe.
- 2. Déplacez le marqueur burncycle vers un jeton Action correspondant, à droite de la position actuelle du marqueur sur le burncycle (abandonnant ainsi les actions).



Alarme : le robot effectuant l'action Clavier est repéré. Si le robot est déjà repéré, cette entrée est toujours considérée comme résolue.



Ping: Le PDG ajoute 1 Ping au Noyau. Si tous les pings sont déjà sur le Réseau, cette entrée est toujours considérée comme résolue.



Choc: le robot effectuant l'action Clavier perd 1 Énergie.

- » Les entrées résolues ne sont pas reportées d'une action à l'autre ; elles doivent toutes être résolues en une seule action. Il est donc généralement déconseillé pour un joueur de choisir de résoudre les entrées s'il ne peut pas toutes les résoudre.
- » Les résultats des entrées a ne se transmettent pas d'une action à l'autre ; lancez à nouveau le dé Clavier pour toutes les actions Clavier ultérieures.
- » Le jeton Action sur lequel se trouve actuellement le marqueur burncycle dans le burncycle ne peut pas être utilisé pour aider à résoudre une entrée Action. Seuls les jetons Action à droite de la position actuelle du marqueur peuvent être utilisés.

Voir aussi: Repérage, page 15.

Force Brute

Si la porte n'est pas bloquée (jam), le joueur peut tenter la force brute sur la porte en faisant un test de PA afin de la déverrouiller. Les PA obtenus doivent être égaux ou supérieurs à la résistance du clavier, basée sur son niveau :

- · Niveau 1:4 PA
- · Niveau 2:6 PA
- · Niveau 3:8 PA
- » L'optimisation de l'action Clavier n'offre aucun avantage si l'option Force Brute est choisie.

Voir aussi: Claviers, page 21.

Clés

Si le robot qui effectue l'action Clavier possède une clé, il peut la défausser pour déverrouiller automatiquement la porte comme si toutes les entrées sur la carte avaient été résolues. Cela peut être fait à tout moment pendant l'action Clavier.

Voir aussi: Clés, page 22.

ACTIONS STANDARD

Les actions Standard ne peuvent pas être optimisées. L'action Réparer est l'action Standard principale et peut être effectuée par n'importe quel robot dont l'amélioration de la capacité Réparer est activée. Certaines missions et capacités peuvent également accorder des actions Standard supplémentaires.

Actions Réparer

Une fois qu'un robot a activé son amélioration Réparer (en routant 1 Énergie lors d'une phase Router l'énergie de son tour), les robots peuvent effectuer une action Standard pour réparer un autre robot. Le robot effectuant l'action diminue son Énergie de n'importe quelle quantité, et le robot en cours de réparation augmente son Énergie de la même quantité. Cela peut dépasser la limite de la Réserve d'énergie du robot réparé, mais cela ne peut pas amener le robot au-delà de 10 Énergie. Le robot effectuant l'action doit conserver au moins 1 Énergie dans sa propre Réserve d'énergie. Les robots n'ont pas besoin d'être adjacents ou même dans la même zone, et seul le robot effectuant l'action doit avoir la capacité Réparer. Réparer un robot éteint le réactivera, lui permettant d'effectuer de nouveau des actions.

» Un robot peut être réparé au-delà de la limite de sa Réserve d'énergie. Il ne sera pas obligé de ramener son Énergie à sa limite jusqu'à la fin de son prochain tour. Les robots peuvent donc utiliser la capacité Réparer pour s'entraider et ainsi obtenir suffisamment d'Énergie pour effectuer un grand tour et pouvoir lancer beaucoup de dés Action Basiques.

Voir aussi: Capacités universelles, page 41.

JETONS ACTION

Il existe plusieurs types de jetons Action : Standard, Physique, Tech, Utilitaire et Capitaine. Les jetons Action sont insérés dans le burncycle et sont également les jetons qui constituent les réserves des robots.

Les jetons Action ont 2 faces : une face actif et une face dégradé.

Le côté dégradé n'est utilisé que lorsque le jeton est dans le burncycle, indiquant que le jeton est dégradé et ne peut pas être utilisé pour une action ou pour se déplacer sur le Réseau.

Voir aussi: Burncycle, page 13; Réserves, page 31.

DÉS ACTION

Il existe 3 types de dés d'action:

- Basique 0 0 1 1 1 2
- Avancé 1 1 2 2 2 3
- Élite 2 2 2 3 3

Chaque joueur constitue un stock de dés Action au début de chacun de ses tours. Il gagne un nombre de dés Action Basiques égal à son niveau d'Énergie actuel et des dés Avancés et Élite en fonction du nombre d'améliorations activées de chaque type. Ces dés sont lancés chaque fois que le joueur a besoin de faire un test de PA au nom de son agent ou du Module de Commande. Des tests de PA sont nécessaires pour certaines actions que les robots peuvent effectuer. Certains tests de PA nécessitent un résultat minimum pour être réussis, tandis que d'autres vous permettent d'obtenir et d'utiliser n'importe quelle quantité de PA. Lors d'un test de PA, les joueurs peuvent lancer autant de dés de leur stock qu'ils le souhaitent (y compris 0), puis faire le total obtenu. Chaque action décrit comment utiliser les PA obtenus.

Chaque type de dé a de meilleure chances d'obtenir plus de PA que le type inférieur. Si une face de dé obtenue comporte un nombre, celui-ci représente les PA obtenus. Si la face est vierge (uniquement sur les dés Basiques), le dé peut être remis dans le stock de dés du joueur sans effet ou alors deux faces vierges peuvent être combinées pour faire 1 PA. Si un dé présente une icône Relance (que l'on ne trouve que sur les dés Élite), le joueur peut relancer n'importe quel dé avant de faire le total de ses PA. Les dés avec relance comportent également une valeur de PA.

Les dés Action lancés sont remis dans la réserve une fois lancés, même si les PA n'ont pas été utilisés, ce qui peut arriver si plus de PA ont été obtenus que nécessaire ou s'il n'y a pas assez de PA pour réussir le test.

- » Les joueurs peuvent relancer un dé grâce à un dé avec l'icône Relance dessus. Si les joueurs ont plusieurs dés avec Relance, ils peuvent résoudre celles-ci une par une, dans l'ordre de leur choix. Si le résultat d'un dé relancé comporte une autre relance, cette relance peut également être utilisée. Assurez-vous de garder une trace des relances qui ont été utilisées et de celles qui ne l'ont pas été.
- » Lorsque 2 faces vierges sont combinées pour faire 1 PA, ces dés sont remis dans la réserve au lieu du stock de dés. L'utilisation de 2 faces vierges pour obtenir un PA est facultative.

Voir aussi: PA (Points d'Action), page 9.

ADJACENCE

Deux cases doivent partager un côté pour être considérées comme adjacentes l'une à l'autre. L'adjacence n'est prise en compte que de manière orthogonale, pas en diagonale.

Deux cases séparées par un mur ne sont pas considérées comme adjacentes. Les portes déverrouillées et les murs détruits ne bloquent pas l'adjacence. Le fait qu'une porte verrouillée bloque l'adjacence dépend du type d'unité qui détermine l'adjacence :

- Lorsqu'un robot décide de l'adjacence, deux cases de part et d'autre côté d'une porte verrouillée ne sont pas considérées comme adjacentes l'une à l'autre.
- Lorsqu'une unité de sécurité décide de l'adjacence, deux cases de part et d'autre d'une porte verrouillée sont considérées comme

adjacentes l'une à l'autre (puisque les unités de sécurité peuvent se déplacer au travers des portes verrouillées).

• Pour les capacités qui nécessitent une adjacence, tenez compte de l'adjacence pour l'unité à laquelle appartient la compétence (par exemple, la capacité Drain d'un Walker affectera un robot de l'autre côté d'une porte verrouillée, même si le robot ne pourrait pas utiliser une capacité d'adjacence sur le Walker).

Une case et tout ce qui s'y trouve est adjacent à un mur ou à une porte avec lequel elle partage un côté.

» Les unités peuvent être adjacentes les unes aux autres alors qu'elles se trouvent dans des zones différentes.

Cependant, rappelez-vous que les unités de sécurité n'ont connaissance que de la zone dans laquelle elles se trouvent, donc un robot peut être adjacent à une unité de sécurité au travers d'une porte ou d'un mur détruit mais reste non repéré.

EXEMPLE D'ADJACENCE



Dans l'image ci-dessus, l'adjacence pour le Walker et Processor est définie comme suit :

- Le Walker n'est pas adjacent à la case A car un mur sépare cette case de la case occupée par le Walker.
 Pour la même raison, Processor n'est pas adjacent à la case B.
- Le Walker est adjacent à la case C, car les unités de sécurité déterminent l'adjacence à travers toutes les portes, y compris celles qui sont verrouillées.
- Processor n'est pas adjacent à la case D.
 Contrairement aux unités de sécurité, les robots ne sont pas adjacents à des cases séparés par des portes verrouillées.
- Processor est adjacent à la case E, car la porte entre Processor et cette case est déverrouillée.
- Le Walker est adjacent aux cases F car les cases qui partagent un côté dans la même zone sont considérées comme adjacentes les unes aux autres. Pour la même raison, Processor est adjacent à la case G.

777

PA (POINTS D'ACTION)

Les PA sont utilisés pour effectuer certaines actions. Lors d'une action qui nécessite un test de PA, les joueurs choisissent autant de dés de leur stock de dés qu'ils le souhaitent, les lancent et totalisent le nombre de PA obtenus. Certaines actions, telles que les actions Terminal et Attaque, nécessitent un minimum de PA pour réussir, tandis que d'autres actions n'ont pas de minimum mais permettent aux robots d'en faire plus en fonction du nombre de PA obtenus.

- » Si des PA supplémentaires sont accordés par un effet de jeu, les joueurs n'ont pas besoin de lancer de dés Action pour en profiter. Par exemple, un joueur peut effectuer une action Physique optimisée, ne lancer aucun dé et continuer à utiliser les 2 PA accordés par l'optimisation.
- » Les PA ne sont utilisables que pour une seule action. Tout PA inutilisé ne sera pas reporté pour les actions ou tours futurs.
- » L'utilisation des PA obtenus est facultative. Les joueurs peuvent décider d'utiliser moins de PA qu'obtenus ou même aucun. Par exemple, un robot qui effectue une action Attaquer et obtient suffisamment de PA pour éteindre une unité de sécurité peut à la place utiliser moins de PA et l'assommer.

TESTS DE PA

Lorsque les dés sont lancés pour des PA, cela s'appelle un test de PA.

- » Pour tous les tests de PA, les dés sont remis dans la réserve après la résolution du test. Seuls les faces vierges inutilisées sont remises dans le stock de dés du joueur.
- » De nombreux tests de PA nécessitent de dépasser un total minimum de PA, comme les tests de PA pour les actions Terminal et Attaque. Tout PA obtenu en excès est toujours utilisé, ces dés sont remis dans la réserve. Même si un test de PA échoue, les PA sont toujours dépensés et les dés lancés remis dans la réserve.
- » D'autres tests de PA permettent aux joueurs de lancer n'importe quel nombre de dés et d'utiliser librement n'importe quelle quantité de PA obtenue, comme les tests de PA pour les actions de déplacement. Tout PA non utilisé lors de ces tests est perdu.

ZONE

Une zone est un ensemble de cases connectées fermée par des murs, des portes et/ou le bord du tapis Étage. Chaque salle individuelle est une zone. Tous les cases Couloir reliées les unes aux autres sont considérées comme une zone, de même que les cases extérieures.

- » S'il y a deux ou plusieurs ensembles distincts de cases Couloir ou extérieures, il s'agit de zones différentes.
- » Les zones de sécurité qui font partie du même morceau de néoprène qu'une autre salle (comme la zone de sécurité attachée à la salle de sécurité) sont considérées comme salles indépendantes et sont donc également leurs propres zones.

Voir aussi : Couloirs, page 18 ; Cases extérieures, page 30 ; Salles, page 32.

VIGILANCE

La Vigilance indique si la Corporation est alertée de la présence d'un robot. Chaque robot possède un jeton Vigilance qui est placé sur le plateau pour représenter le dernier endroit où il a été vu.

Les robots placent le plus souvent leur jeton Vigilance parce qu'ils se trouvent à portée de vigilance d'une unité de sécurité. Lorsque le jeton Vigilance d'un robot est sur sa case, il est repéré. Les robots peuvent également être repérés en déclenchant des alarmes sur des portes verrouillées, en étant réinitialisé à partir du réseau, en attaquant ou en poussant des unités de sécurité, ou par d'autres effets de jeu.

» Au cours de la partie, la vigilance de chaque unité de sécurité est contrôlée en permanence, quel que soit le tour de l'unité ou la phase de son tour. Si une action ou un effet de jeu amène à ce qu'un robot soit à portée de vigilance d'une unité de sécurité, celui-ci est repéré à ce moment-là.

Voir aussi: Repérage, page 15; Unités de sécurité, page 32.

JETONS VIGILANCE

Chaque robot a un jeton Vigilance qui représente la dernière case de l'étage où la Corporation savait ou soupçonnait que le robot se trouvait. Ils ne bloquent pas le déplacement des unités. Les jetons Vigilance en jeu influencent l'activation de la sécurité car les unités de sécurité se dirigent prioritairement vers eux lorsqu'elles se déplacent.

Certains effets de jeu permettent aux robots de mettre en jeu leur jeton Vigilance, mais ils entrent le plus souvent en jeu par le repérage. Un jeton Vigilance reste en jeu jusqu'à ce qu'il soit retiré par une unité de sécurité qui se déplace dessus, ou lors du changement d'étage. Lorsqu'un jeton Vigilance est retiré, il est remis sur le plateau robot correspondant et est considéré hors jeu.

Les jetons Vigilance ont une face qui correspond au côté éteint de leur jeton robot. Le verso du jeton Vigilance est utilisé comme aide visuelle lors de l'activation de la sécurité pour rappeler quels jetons Vigilance ont déjà fait l'objet d'un examen/poursuite.

Si vous jouez en difficulté élevée, la menace progresse de 1 à chaque fois qu'un jeton Vigilance entre en jeu. Cela ne se produit que si le jeton Vigilance était auparavant hors jeu. Si le jeton Vigilance était déjà en jeu et est déplacé, la menace ne progresse pas.

» Si plusieurs jetons Vigilance partagent une case, tous ces jetons Vigilance seront retirés lorsqu'une unité de sécurité se déplacera sur cette case.

PORTÉE DE VIGILANCE

La portée de vigilance est une caractéristique que possèdent toutes les unités de sécurité, indiquée par le nombre rouge sur le côté droit de leur jeton. Elle détermine à quelle distance elle peut repérer les robots. La vigilance d'une unité de sécurité est basée sur son orientation. Les unités de sécurité sont vigilantes sur les cases de leur zone qui se trouvent directement devant elles, jusqu'à leur portée de vigilance. De plus, les unités de sécurité ont une vigilance périphérique, qui correspond à la moitié de leur valeur de vigilance (arrondie au supérieur). C'est le nombre de cases pour lesquelles l'unité de sécurité est vigilante sur toute case dans sa zone qui n'est pas directement en face d'elle.

Les unités de sécurité ne peuvent généralement être vigilantes que sur des cases de la zone dans laquelle elles se trouvent - si elles se trouvent dans un couloir, elles ne seront pas vigilantes sur la case d'une salle, même si celle-ci est adjacente.

Lorsqu'un robot se trouve sur une case sous la vigilance d'une unité de sécurité, il est considéré comme étant à portée de vigilance de l'unité de sécurité. Cela provoque immédiatement le repérage du robot, ce qui signifie qu'il place son jeton Vigilance sur sa case. Tant que le robot reste dans la portée de vigilance de toute unité de sécurité, il reste repéré. S'il sort de la portée de vigilance de toutes les unités de sécurité, il laisse son jeton Vigilance sur la dernière case où il a été repéré.

» La vigilance périphérique est toujours considérée comme faisant partie de la portée de vigilance de l'unité de sécurité et pourra déclencher des effets de jeu et des capacités spécifiques telles que la capacité Doomscrolling de Zuk.

·Vigilance au travers des Portes

La seule fois où la vigilance d'une unité de sécurité s'étend au-delà de sa propre zone, c'est lorsqu'un robot repéré franchit une porte. Lorsque cela se produit, les unités de sécurité sont temporairement vigilantes sur la case de l'autre côté de cette porte, si leur vigilance l'atteint. Cette vigilance prend fin dès que le robot a fini de franchir la porte. Le fait qu'une unité de sécurité repère un robot franchissant une porte détermine si son jeton Vigilance bouge avec lui.

» Lorsqu'une unité de sécurité repère un robot se déplaçant à travers une porte, cette vigilance ne s'étend pas au-delà d'une case dans la nouvelle zone, même si la portée de vigilance lui permettrait de s'étendre plus loin.

Voir aussi: Portes, page 16.

•Vigilance dans les Zones Sécurisées

Les zones sécurisées sont nommées ainsi car les unités de sécurité qui sont en dehors ne voient pas les robots se déplacer dans les zones sécurisées - lorsqu'un robot entre dans une zone sécurisée, son jeton Vigilance est laissé à l'extérieur de la porte. Cependant, si un robot fait quelque chose pour être repéré alors qu'il se trouve dans une zone sécurisée, sa vigilance est placée dans cette zone sécurisée.

» Bien que les unités de sécurité ne repèrent pas un robot lorsqu'il se déplace dans la zone sécurisée, les robots peuvent toujours être repérés dans une zone sécurisée s'ils font quoi que ce soit d'autre qui entraînerait le repérage, comme détruire un mur ou attaquer une unité de sécurité. Si un robot est repéré alors qu'il se trouve dans une zone sécurisée, une unité de sécurité poursuivra/examinera normalement et pourra donc se déplacer dans la zone sécurisée.

Voir aussi: Zones sécurisées, page 32.

Vigilance dans les Cachettes

Si un robot se déplace avec succès dans une Cachette, il ne sera pas repéré même s'il est à portée de vigilance d'une unité de sécurité. Cependant, si la Cachette est à portée de vigilance d'une unité de sécurité lorsqu'un robot déjà repéré s'y déplace, ce robot n'est pas caché et la Cachette ne le protège pas de la vigilance de la sécurité, car elle voit votre tentative de vous cacher.

» Les robots échouent à se cacher uniquement si les deux conditions suivantes sont vraies : le robot est repéré lorsqu'il se déplace sur la

case de la Cachette et si la cachette est à portée de vigilance d'une unité de sécurité. Si une seule de ces conditions est remplie, mais pas les deux, le robot est effectivement caché lorsqu'il se déplace vers la cachette.

Voir aussi: Cachettes, page 20.

EXEMPLE DE VIGILANCE



Dans cet exemple, la vigilance du Hamster est la suivante :

- Les cases marquées en vert sont les cases directement devant le Hamster dans la même zone et dans sa portée de vigilance de 6, et sont donc sous la vigilance du Hamster. Si le couloir s'étendait plus loin, il pourrait voir 6 cases complètes dans la direction à laquelle il fait face. Casing est repéré.
- Les cases marqués en jaune sont également à portée de vigilance du Hamster en raison de sa vigilance périphérique de 3 (la moitié de 6). EXE est repéré.
- Les cases marquées en bleu sont des cases qui ne sont pas sous la vigilance du Hamster car elles se trouvent dans des zones différentes. Cependant, les unités de sécurité deviennent temporairement vigilantes sur une case de l'autre côté d'une porte lorsqu'un robot franchit la porte, tant que la case reste à portée de vigilance de l'unité. Par conséquent, le Hamster aurait temporairement la vigilance de ces cases si un robot devait franchir les portes adjacentes à ces cases. Si Casing devait entrer dans la salle de sécurité, son jeton Vigilance irait avec lui dans la salle.
- La case violette est également adjacente à une porte, mais la case elle-même est en dehors de la vigilance du Hamster car elle est à 4 cases de distance et pas directement devant le Hamster. Le Hamster ne verrait pas EXE franchir cette porte, et le jeton Vigilance d'EXE resterait dans le couloir.

ROBOTS

Les robots sont les unités contrôlées par les joueurs, qui incluent les Agents et le Module de commande. Tous les robots ont un jeton Unité, un jeton Vigilance et une carte robot correspondants. Les cartes robot ont une face à utiliser en tant qu'Agent et une face à utiliser en tant que Module de commande.

» Joan the Drone, le jeton supplémentaire associé à Memory lorsqu'elle est jouée en tant qu'agent, n'est pas considéré comme un robot.

AGENTS

Un Agent est un robot contrôlé par un joueur en particulier. Cela exclut le robot Module de commande. Tout effet de jeu qui s'applique spécifiquement aux robots s'applique aux agents ; cependant, tout effet qui s'applique spécifiquement aux agents ne s'applique pas au Module de commande.

» Certains robots ont des dés uniques qui ne sont utilisables que par ces robots spécifiques, tels que le dé Pressure de Casing et le dé Lift de Bit. Ces dés ne sont utilisés que lorsque ces robots sont joués en tant qu'agents. Une carte robot précise si elle nécessite un dé robot et comment celui-ci est utilisé.

ANATOMIE D'UN PLATEAU ET D'UNE CARTE AGENT



- Nom et rôle
- Capacité de départ 2.
- Améliorations de capacités uniques des marqueurs rappellent les améliorations uniques que l'agent a activées
- Améliorations de capacités universelles des marqueurs rappellent les améliorations universelles que l'agent a activées 4.
- 5. Limite de la réserve d'énergie — la quantité maximale d'énergie avec laquelle l'agent peut terminer son tour
- Réserve d'énergie un marqueur indique la quantité d'énergie dont dispose actuellement l'agent 6.
- Limites de dés Avancés et Élite le nombre maximum d'améliorations correspondantes que l'agent peut avoir
- Améliorations de dés Avancés et Élite un marqueur rappelle le nombre d'améliorations que l'agent a activées
- Zone d'inventaire pour les Clés ramassées (peut également stocker le jeton Vigilance du robot lorsqu'il n'est pas en jeu)
- 10. Emplacements d'inventaire pour les Mods et Équipements
- 11. Emplacements de dés Équipement utilisés si l'emplacement d'inventaire contient une carte Équipement avec un dé
- 12. Réserve de départ
- 13. Améliorations de réserve des marqueurs rappellent les améliorations de réserve que l'agent a activées
- 14. Réserve

MODULE DE COMMANDE

Le Module de commande est un robot qui accompagne les agents en mission, mais il ne dispose pas des mêmes fonctionnalités que les agents. Il n'a pas son propre tour de jeu et compte plutôt sur les joueurs pour répartir leurs actions entre leur agent et le Module de commande.

Il dispose d'un inventaire pour l'Équipement et les Mods désinstallés, mais il ne peut pas les utiliser. Il peut cependant conserver et utiliser les Clés normalement. Le Module de commande ne bénéficie pas de l'Énergie obtenue en accomplissant les objectifs de la mission.

Le Module de commande a souvent un rôle particulier dans l'accomplissement de la mission de l'équipe. Si le Module de commande est éteint, la partie est immédiatement perdue.

Tout effet qui s'applique aux robots s'applique au Module de commande. Tout effet qui s'applique aux agents ne s'applique pas au Module de commande.

ANATOMIE DU MODULE DE COMMANDE ET DE SA CARTE



- Nom et rôle
- Capacité de départ
- 3. Coûts des emplacements du Burncycle les emplacements de départ sont en vert
- 4. Trous de marqueurs des emplacements du Burncycle des marqueurs rappellent les emplacements actuellement actifs
- 5. Emplacements du Burncycle
- 6. Numéros d'emplacement du Burncycle le marqueur de suivi du burncycle est également placé ici
- 7. Énergie de départ
- 8. Réserve d'Énergie un marqueur indique la quantité d'énergie actuelle dont dispose le robot
- 9. Améliorations de capacités universelles des marqueurs rappellent les améliorations universelles que le robot a activées
- 10. Zone d'inventaire pour les Clés ramassées (peut également stocker le jeton Vigilance du robot lorsqu'il n'est pas en jeu)
- 11. Emplacements d'inventaire pour les Mods et Équipements
- 12. Emplacements de dés Équipement utilisés si l'emplacement d'inventaire contient une carte Équipement avec un dé

Pendant son tour, un joueur peut choisir de renoncer à une action de son Agent pour que le Module de commande effectue une action à la place. Ces actions sont toujours affectées par le burncycle et peuvent donc être optimisées. Lorsqu'il fait des tests de PA au nom du Module de commande, le joueur utilise des dés de son stock de dés. Les actions que le Module de commande peut effectuer incluent des actions Attaquer, Terminal, Clavier, Réparer (si amélioré avec la capacité de réparation) et toute autre action accordée par la mission.

Les Modules de commande peuvent également effectuer des actions de déplacement, bien que ces actions fonctionnent différemment, car une seule action de déplacement peut être partagée entre l'Agent du joueur et le Module de commande. Après avoir lancé les dés pour une action de déplacement, le joueur peut choisir d'allouer tout ou partie des PA obtenus pour déplacer le Module de commande.

Le Module de commande dispose d'une Réserve d'énergie mais qui fonctionne différemment de la Réserve d'énergie des agents. Étant donné que le Module de commande n'a jamais son propre tour, il n'est jamais obligé de dépenser son Énergie jusqu'à la limite de la Réserve d'énergie. La valeur d'Énergie imprimée sur le Module de commande précise l'Énergie avec laquelle il commence la partie.

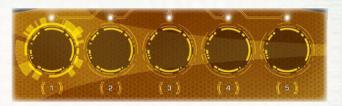
Le Module de commande peut stocker jusqu'à 10 Énergie au total.

Les améliorations du Module de commande peuvent être activées lorsque les joueurs routent l'Énergie. Les joueurs peuvent choisir d'améliorer le Module de commande et peuvent utiliser l'Énergie de n'importe quelle combinaison de robots pour payer le coût en Énergie de l'amélioration tant qu'au moins 1 Énergie provient soit de l'agent du joueur, soit du Module de commande lui-même.

- » Lorsqu'ils utilisent le Module de commande pour effectuer des actions, les joueurs ne peuvent pas utiliser les capacités de leur Agent.
- » Lors des actions de déplacement, les joueurs sont libres de répartir les PA entre leur Agent et le Module de commande dans n'importe quel ordre. Par exemple, si le joueur obtient 10 PA pour le déplacement, il peut déplacer son Agent de 2 cases, puis déplacer le Module de commande de 6 cases, puis déplacer son Agent de 2 cases supplémentaires.
- » Le lancer de PA pour une action de déplacement est considéré comme réalisé par l'agent, même si tous les PA sont appliqués au Module de commande. Par conséquent, toutes les compétences d'agent qui affectent le lancer de dés peuvent être utilisées lors du lancer. Cependant, les compétences qui affectent spécifiquement le déplacement de l'agent sont toujours réservées à l'agent et ne peuvent pas être appliquées à une action de déplacement si tous les PA sont alloués au Module de commande.
- » L'Énergie du Module de commande ne peut être router que pour ses propres améliorations. Les joueurs ne peuvent pas utiliser l'Énergie du Module de commande pour activer les améliorations de leurs agents.
- » Contrairement aux agents, le Module de commande n'a pas d'emplacement pour une réserve. Nous vous recommandons d'empiler les jetons de la réserve d'équipe à droite du Module de commande, bien en vue de tous les joueurs. La réserve d'équipe est utilisée pour tout effet de jeu qui s'appliquerait à la réserve du Module de commande.

Voir aussi: Action, page 4; Agents, page 11; Énergie, page 31.

BURNCYCLE



Le burncycle fait partie du Module de commande et se compose de 5 emplacements de jetons qui peuvent être actifs ou inactifs. Les emplacements actifs du burncycle sont indiqués avec des marqueurs et contiennent des jetons Action qui permettent aux joueurs d'effectuer des actions et d'utiliser le Réseau à leur tour.

UTILISER LE BURNCYCLE POUR LES ACTIONS

Pendant la phase d'action de son tour, chaque jeton du burncycle offre au joueur l'opportunité d'effectuer une action. Les joueurs parcourent le burncycle de gauche à droite, en déplaçant le marqueur de suivi au bas du jeton actuel comme rappel visuel du jeton actuellement utilisé. Tous les jetons dégradés dans le burncycle sont ignorés.

Si le jeton actuel du burncycle est le jeton Action Capitaine, l'action du burncycle indiquée sur la carte Capitaine doit être résolue. Ensuite, quel que soit le type de jeton Action qui se trouve dans l'emplacement actuel du burncycle, le joueur peut soit effectuer n'importe quelle action disponible, soit passer. Si le jeton du burncycle est un jeton Physique, Tech ou Utilitaire et que le joueur choisit d'effectuer une action du même type, l'action est optimisée, ce qui accorde un bonus à l'action.

- » L'action burncycle du jeton Action Capitaine doit être résolue lorsque ce jeton apparaît dans le burncycle, même si le joueur n'effectue aucune action avec le jeton.
- » Les joueurs n'ont pas à faire correspondre l'action qu'ils effectuent avec le type de jeton du burncycle. Ils peuvent effectuer n'importe quelle action sur n'importe quel jeton tant qu'ils sont capables de l'exécuter. Faire correspondre le type de jeton et le type d'action est facultatif, mais l'avantage de le faire et d'optimiser l'action en vaut souvent la peine.

Voir aussi: Action, page 4.

UTILISER LE BURNCYCLE POUR LE DÉPLACEMENT SUR LE RÉSEAU

Pendant la phase Réseau du tour du joueur, chaque jeton non dégradé du burncycle autorise le déplacement sur le réseau. Les jetons Action Standard et le jeton Action Capitaine permettent chacun à l'IP de l'Agent de se déplacer d'1 nœud, tandis que les jeton Physique, Tech et Utilitaire du burncycle permettent généralement plus de déplacement.

Voir aussi: Réseau, page 25.

DÉGRADER LE BURNCYCLE

À la fin du tour de chaque joueur, celui-ci doit lancer le dé burncycle pour déterminer quel jeton est dégradé. Une fois lancé, dégradez le jeton dans l'emplacement avec le nombre correspondant au résultat obtenu en le retournant sur son côté dégradé. Une face permet au joueur de choisir quel jeton est dégradé. Si l'emplacement ciblé est déjà dégradé ou inactif, dégradez le prochain jeton actif du burncycle. L'emplacement 5 passe à l'emplacement 1. Par exemple, si un joueur obtient un 3 mais que le jeton de l'emplacement 3 est déjà dégradé et que les emplacements 4 et 5 ne sont pas encore actifs, le jeton actif de l'emplacement 1 sera dégradé.

» Un joueur peut toujours effectuer une action gratuite pour modifier le burncycle même après avoir terminé cette phase.

MODIFIER LE BURNCYCLE

Le burncycle peut être modifié par une action gratuite lors du tour de n'importe quel joueur.

Voir aussi: Modification du burncycle, page 4.

REDÉMARRER LE BURNCYCLE

Le burncycle ne redémarre que lorsque les joueurs le décident. Le burncycle peut être redémarré juste avant le tour de n'importe quel joueur. Lorsque le burncycle est redémarré, tous les jetons actifs et dégradés sont défaussés et retournés à la réserve. Tous les jetons inutilisés de toutes les réserves sont également remis dans la réserve. Ensuite, placez le jeton Action Capitaine et les jetons Action Standard dans le sac de pioche de sorte que le nombre total de jetons dans le sac soit égal au nombre d'emplacements actifs dans le burncycle. Piochez au hasard les jetons du sac un par un, en les plaçant de gauche à droite dans le burncycle dans l'ordre où ils sont tirés. Ensuite, créez les réserves personnelles et d'équipe. La menace progresse en fonction du nombre de joueurs. Toutes les IPs bannies sont renvoyées sur le réseau.

- » Le burncycle ne peut pas être redémarré avant le tour de la Corporation, néanmoins il peut être redémarré après le tour de la Corporation et avant que le joueur suivant ne joue son tour.
- » Le burncycle peut être redémarré quel que soit le nombre de jetons actifs restant dans le burncycle mais, comme le redémarrage du burncycle est généralement préjudiciable, les joueurs voudront probablement attendre aussi longtemps que possible avant de le faire. Cependant, s'ils attendent trop longtemps, ils se trouveront incapables d'effectuer suffisamment d'actions à leur tour pour être efficaces.
- » S'il n'y a aucun jeton actif n'est dans le burncycle, un joueur peut tout de même choisir de ne pas redémarrer le burncycle à son tour.

Voir aussi: IPs bannies, page 30; Réserves, page 31.

AMÉLIORER LE BURNCYCLE

L'équipe est en mesure d'augmenter le nombre d'emplacements actifs du burncycle. Cela peut être fait pendant la phase de routage d'énergie du tour de n'importe quel Agent. L'Énergie nécessaire pour activer chaque emplacement est indiquée sur la carte du Module de Commande. Cette Énergie peut provenir de n'importe quelle combinaison de robots tant qu'au moins 1 Énergie est routée soit par l'Agent du joueur actif, soit par le Module de Commande. L'équipe doit

activer l'emplacement inactif du burncycle le plus à gauche. Si le burncycle a déjà été créé lorsqu'un emplacement est activé, un jeton Standard de la réserve est placé sur l'emplacement nouvellement activé.

» Si un emplacement du burncycle est activé lors de la mise en place du jeu, cela se produit avant la création du burncycle. Par conséquent, aucun jeton n'est ajouté tant que le burncycle n'est pas crée, moment auquel cet emplacement sera traité normalement et rempli à partir du sac de pioche.

Voir aussi: Router l'Énergie, page 31; Améliorations, page 41.

DÉSACTIVATION D'EMPLACEMENTS DU BURNCYCLE

Les emplacements du burncycle peuvent être désactivés par des effets de jeu tels que des événements Menace. Lorsque cela se produit, retirez le marqueur de l'emplacement concerné et remettez le jeton de cet emplacement dans la réserve. L'emplacement est maintenant inactif comme tous les autres qui ne sont pas actifs. Les emplacements inactifs sont ignorés lorsqu'ils apparaissent dans le burncycle (même s'ils se situent entre deux emplacements actifs) et ne peuvent pas comporter de jeton. Les emplacements inactifs peuvent être activés en améliorant le burncycle pendant la phase Router l'Énergie du tour d'un Agent.

CACHES

Les Caches sont représentées par les jetons oranges qui affichent une Cache d'un côté et une Clé de l'autre. Les Caches sont placées sur toutes les cases Cache lors de la mise en place de chaque étage. Les Caches ne bloquent pas le déplacement et toutes les unités peuvent se déplacer dessus ou les traverser. Lorsqu'un robot se déplace sur une Cache, il peut choisir de la ramasser. Cela s'applique également si le déplacement se produit en dehors du tour du robot. S'il choisit de ne pas le ramasser, le jeton reste là où il se trouve.

Lorsqu'une Cache est ramassée, le jeton Cache est remis dans la réserve et le robot pioche la carte Équipement du dessus du paquet Équipement et la place dans son Inventaire. Cela peut se produire au milieu d'une action de déplacement et, si c'est le cas, l'action se poursuit normalement après le ramassage de la Cache.

Les unités de sécurité ne récupèrent pas les Caches mais peuvent occuper des cases Cache, empêchant ainsi les robots de les ramasser jusqu'à ce que l'unité de sécurité s'en éloigne.

Si une case Cache n'a pas de jeton Cache (parce qu'il a déjà été ramassé ou que la mise en place de l'étage a donné des instructions spécifiques), il n'y a pas de Cache à ramasser pour les robots. Une case Cache est toujours une case Cache pour d'autres effets et conditions de jeu, même si aucun jeton Cache n'est présent.

- » Ramasser des Caches et inspecter des salles ne nécessite pas que le déplacement fasse partie d'une action de déplacement. Le déplacement accordé par des capacités et des effets de jeu permet également de ramasser des Caches.
- » Une cache ne peut être ramassée que lorsque l'on s'y déplace. Si un robot termine son déplacement sur une Cache et choisit de ne pas la ramasser, il ne peut pas la ramasser ultérieurement à moins de s'en éloigner puis de revenir dessus.

Voir aussi: Actions de déplacement, page 4 ; Équipement, page 16.

PDG

Le PDG est le dirigeant de la Corporation et est représenté par son jeton, installé au milieu du Plan du Réseau.

Le PDG n'a pas de présence physique sur le plateau mais est représenté sur le Réseau par les pings.

L'envers du jeton PDG possède des icônes d'action uniques. Elles ne sont pas utilisées dans une partie standard. Ces jetons entrent en jeu dans le mode Rescue qui permet aux joueurs d'enchaîner plusieurs partie tout au long d'une aventure où vous sauvez des robots des différentes corporations. Pour en savoir plus sur le mode Rescue, ses règles au format PDF imprimable peuvent être téléchargées sur chiptheorygames.com/support.

CORPORATION

La Corporation est le cadre de la partie. Le jeu de base contient 3 corporations différentes, qui offrent différentes dispositions d'étages, cartes Menace et cartes Mission. Chaque corporation propose un thème et une ambiance uniques.

Voir aussi : Tour de la Corporation, page 15 ; Missions, page 23 ; Menace, page 40.

MARQUEUR CORPORATION

Le marqueur Corporation est donné au joueur qui joue en dernier dans l'ordre du tour. La Corporation joue son tour une fois que tous les joueurs ont joué le leur et, le marqueur Corporation sert de rappel visuel du tour du joueur suivi par le tour de la Corporation. L'ordre des tours peut changer lors du changement d'étage. Après être passé à l'étage suivant, le marqueur Corporation est donné au joueur qui a effectué le dernier tour à l'étage précédent.

Voir aussi: Tour de la Corporation, page 15; Changer d'étage, page 18.

TOUR DE LA CORPORATION

Le tour de Corporation commence après que le joueur avec le marqueur Corporation a terminé son tour. Ce tour est divisé en trois phases : activation de la sécurité puis activation des pings et enfin progression de la menace.

Voir aussi : Activation des pings, page 28 ; Activation des unités de sécurité, page 35 ; Progession de la menace, page 41.

REPÉRAGE

Lorsqu'un robot est repéré, son jeton Vigilance est placé au-dessus de son jeton Robot. Il existe plusieurs manières pour qu'un robot devienne repéré :

- Être à portée de vigilance d'une unité de sécurité : c'est la raison la plus courante pour laquelle un robot est repéré
- Effectuer une action Attaquer contre une unité de sécurité, même en cas d'échec
- · Détruire un mur
- Être réinitialisé par un ping sur le réseau

- · Résolution d'une entrée d'alarme sur un clavier
- · Autres effets et capacités du jeu

Lorsque le robot se déplace, son jeton Vigilance se déplace avec lui s'il reste repéré. Dès que le robot n'est plus repéré (par exemple, en sortant de la portée de vigilance de toute unité de sécurité), son jeton Vigilance est laissé sur la dernière case où il a été repéré.

» Il n'est pas nécessaire que ce soit le tour d'un robot pour qu'il soit repéré. Un robot peut être repéré à tout moment de la partie s'il se trouve à portée de vigilance d'une unité de sécurité ou si un autre effet de jeu le fait être repéré.

Voir aussi: Vigilance, page 9.

STOCK DE DÉS

Le stock de dés Action auquel un joueur a accès pendant son tour.

Chaque joueur crée son stock de dés lors de la seconde phase de son tour, après la première possibilité de routage d'énergie mais avant d'effectuer des actions. Le stock de dés est déterminé par le niveau d'Énergie de son Agent (1 dé Basique pour chaque Énergie) et le nombre d'améliorations de dés Avancés et Élite activées.

- » Si un effet de jeu ajoute des dés au stock de dés d'un joueur, cet effet ne peut pas augmenter le stock de dés au-delà d'un total de 10 dés Action Basiques, 5 dés Avancés et 5 dés Élite.
- » Si la quantité d'Énergie d'un joueur évolue pendant son tour après avoir créé son stock de dés, le stock de dés n'est pas ajusté pour ce tour.

Voir aussi: Dés Action, page 8.

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Burncycle propose aux joueurs trois difficultés spécifiques que les joueurs peuvent choisir après avoir sélectionné leur carte Mission lors de la mise en place.

DIFFICULTÉ SIMPLIFIÉE

Les joueurs utilisent le côté «Simplifié» de la carte Menace de la Corporation. Ce côté ne comporte que des paliers et aucun événement Menace. Les capacités des unités de sécurité ne sont pas non plus actives avec ce niveau de difficulté.

» Parce que les capacités des unités de sécurité ne sont pas actives, les unités avec la patrouille des portes déverrouillées ne verrouilleront pas les portes déverrouillées auxquelles elles deviennent adjacentes. Cela peut signifier qu'elles se dirigent vers une porte non verrouillée et restent adjacentes à celle-ci pour de futures patrouilles. Elles s'éloigneront quand même si elles souhaitent poursuivre ou examiner ou si un effet de jeu verrouille la porte.

» Les gardes avec la patrouille de robot la plus proche n'auront pas FNTRFF leur capacité Shift qui les accompagne et leur permet de patrouiller dans les salles et de ne pas être contraints à leur zone actuelle lors de la patrouille. Ils ne patrouilleront donc que dans les couloirs et à l'extérieur et se dirigeront vers le robot le plus proche de leur zone.

DIFFICULTÉ STANDARD

louez comme décrit dans ce livret sans modifications supplémentaires. Le côté «Standard» de la carte Menace est utilisé.

DIFFICULTÉ ÉLEVÉE

La menace progresse de 1 à chaque fois que le jeton Vigilance d'un robot entre en jeu. Le côté «Standard» de la carte Menace est utilisé.

- » Cette menace supplémentaire ne progresse que si un jeton Vigilance entre en jeu depuis l'extérieur du plateau. Si le jeton Vigilance est déjà sur le plateau et se déplace, cela ne fait pas progresser la menace.
- » Si le jeton Vigilance d'un robot entre en jeu parce qu'il est repéré après avoir attaqué une unité de sécurité, la Menace progresse de 2, une fois pour la Vigilance entrant en jeu et une fois pour avoir attaqué une unité de sécurité.

PORTES

Signalées par le >>> sur une tuile de salle. Ce symbole ne doit être présent que d'un côté pour être considéré comme une porte et il est possible d'interagir avec de la même manière dans les deux sens. Les symboles >>> menant à des murs extérieurs ou à des cases extérieures aux étages 2 et 3 ne sont pas considérés comme des portes et sont traités de la même manière que les murs extérieurs. Comme les murs, les portes bloquent la Vigilance de la sécurité et les chemins de patrouille. Cependant, si un robot franchit une porte alors qu'il se trouve à portée de vigilance d'une unité de sécurité, la portée de vigilance de cette unité s'étend d'une case à travers la porte, à condition que sa vigilance porte aussi loin si elle faisait partie de la même zone. Les unités de sécurité franchissent les portes pour poursuivre et examiner.

Toutes les portes sont verrouillées à moins qu'elles ne comportent un marqueur porte déverrouillée. Les robots ne peuvent pas franchir les portes verrouillées, contrairement aux unités de sécurité. Les robots peuvent tenter une action Clavier ou utiliser une Clé pour déverrouiller une porte verrouillée adjacente. Les portes verrouillées bloquent l'adjacence pour les robots, mais pas pour les unités de sécurité.

Lorsqu'une porte est déverrouillée, un marqueur porte est inséré dans le trou. Elle reste déverrouillée pour le reste de l'étage (à moins qu'un effet du jeu ne la verrouille à nouveau). Si une porte a été déverrouillée via une action Clavier, le robot qui a effectué cette action peut effectuer un déplacement gratuit à travers la porte nouvellement déverrouillée (si la case est inoccupée). Les robots peuvent passer par des portes déverrouillées lorsqu'ils se déplacent. L'adjacence du robot et de l'unité de sécurité est déterminée au travers des portes déverrouillées.

» Les portes déverrouillées dans les zones sécurisées sont transférées aux étages futurs, mais pas les murs détruits, même s'ils se trouvent dans des zones sécurisées.

Voir aussi: Actions Clavier, page 6; Clés, page 22.



Le tapis Entrée est unique car il se compose d'un seul carré et n'est pas une salle. Il s'agit plutôt d'un couloir avec une porte d'un côté.

Le tapis Entrée a deux usages : il sert à ajouter une porte là où il n'y en aurait pas autrement, et il sert à recouvrir les postes de sécurité qui ne doivent pas être visibles à l'étage.

La porte d'entrée mènera parfois à des cases extérieures ou à une salle, mais à certains étages, on la trouvera entre deux cases de couloir. Dans ce cas, la porte divise les couloirs en deux zones. La porte doit être déverrouillée normalement pour que les robots puissent la traverser.

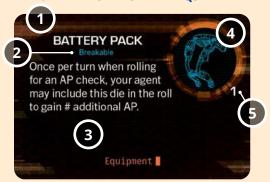
» Les gardes resteront généralement dans la zone où ils se trouvent lorsqu'ils effectueront leur patrouille, à moins que leur patrouille ou une capacité n'indique le contraire. Les gardes ne patrouilleront donc généralement pas par cette porte du couloir. Les Capitaines peuvent cependant patrouiller par cette porte.

Voir aussi: Zone, page 9; Couloirs, page 18.

EQUIPEMENT

Les équipements sont des objets qui offrent des avantages situationnels pour aider les robots dans leur mission. Les équipements sont principalement obtenus en ramassant des Caches. Lorsque l'équipement est acquis, il est stocké dans l'inventaire d'un robot sur son plateau. La manière exacte dont un équipement peut être utilisé est détaillé sur sa carte. Certains équipements sont livrés avec un dé associé qui est indiqué par la carte ayant un numéro sous son image. Le dé Équipement correspondant porte le même numéro dans son coin supérieur droit. Le dé Équipement est inséré dans la découpe du plateau au niveau de l'inventaire. L'équipement peut être échangé en utilisant l'action gratuite Échanger. Chaque fois qu'un robot le souhaite, il peut défausser une carte Équipement de son inventaire.

ANATOMIE D'UNE CARTE ÉQUIPEMENT



- 1. Nom de la carte
- 2. Catégorie d'équipement indique la durée d'utilisation de l'équipement
- 3. Effet de l'équipement et quand il peut être utilisé
- 4. Illustration de l'équipement
- 5. Numéro du dé Équipement qui va avec cette carte s'il n'y a pas de numéro, l'équipement n'a pas de dé associé

Il existe plusieurs catégories d'équipements :

- Défausser : lorsque vous obtenez cet équipement, défaussez-le immédiatement et bénéficiez de ses avantages. Vous n'avez pas besoin d'avoir un emplacement d'équipement libre pour profiter des avantages de cette carte.
- Usage unique : défaussez cet équipement lorsqu'il est utilisé.
- Compteur : la face du dé est importante pour cet équipement. La carte détaille comment elle est utilisée et quand elle est défaussée.
- Le Module de Commande peut transporter et échanger un équipement mais ne peut pas l'utiliser. Il peut cependant bénéficier de cartes Équipement « défaussées ».
- » Si la pioche Équipement est épuisée, mélangez la pile de défausse et utilisez-la comme nouvelle pioche.
- » Après avoir lancé un dé Équipement, le joueur peut toujours choisir de ne pas résoudre le résultat.

Voir aussi: Échanger, page 4.

ÉVASION

L'évasion est une condition de fin de mission spécifique indiquée sur certaines cartes Mission. La carte Mission précise quand et où l'évasion a lieu. Un robot qui s'évade est retiré de l'étage après avoir rempli les conditions indiquées. Après s'être évadé, le robot ne peut plus rien faire. Après qu'un Agent se soit échappé, le tour de ce joueur se

termine et il ne jouera plus de tour pour le reste de la partie.

- » Étant donné que le Module de Commande nécessite des Agents pour effectuer des actions, il deviendra impossible pour l'équipe de gagner si tous les Agents s'évadent avant le Module de Commande car aucun joueur ne pourra se relayer pour déplacer le Module de Commande.
- » Le burncycle fonctionne normalement même après que le Module de Commande se soit évadé.
- » Même si l'Agent d'un joueur s'est évadé, ce joueur compte toujours dans le décompte des joueurs pour déterminer la progression de la menace.

EXEMPLE D'ÉVASION

DISTRACTION ACTION

WIN

ONE BOT: Destroy an exterior wall in the executive office

EACH BOT: Escape the building by moving onto the destroyed wall chip and then moving again. See "escape" in the rules reference for more details.



L'exemple ci-dessus concerne la mission NeedChain Operation: Pillar of Panic. Dans cet exemple, Processor et Byte sont des Agents et Access est le Module de Commande. Processor se déplace sur le jeton Mur détruit, puis se déplace à nouveau pour sortir du bâtiment (un déplacement qui ne serait normalement pas autorisé, sans l'exception prévue par cette mission). Le tour de Processor se termine immédiatement et il n'effectue aucune autre action ou tour pour le reste de la partie. Au tour de Byte, Byte décide d'utiliser le déplacement pour d'abord permettre à Access de s'évader, avant de s'évader luimême, ce qui entraîne une victoire pour l'équipe du robot. Si Byte devait s'évader devant le Module de Commande, son tour se terminerait immédiatement et il n'y aurait plus d'Agents pour sortir le Module de Commande, ce qui entraînerait une défaite pour la partie.

ÉTAGE

Une disposition d'étage de burncycle dépend du numéro de l'étage et de la Corporation dans laquelle se déroule la mission en cours. Les plans d'étage sont détaillés dans le Livret de plans d'étage. Une fois que les joueurs ont choisi une mission et identifié sa Corporation, les numéros d'étage spécifiques se trouvent sur les cartes Mission.

La plupart des missions commencent à l'étage 1, mais certaines missions peuvent commencer à des étages différents ou ignorer complètement des étages. Assurez-vous toujours de consulter la carte Mission pour savoir quels plans d'étage sont nécessaires pour la mission.

Le numéro d'étage détermine également le niveau des gardes obligatoires et des postes de sécurité des salles, ainsi que la difficulté des claviers. Il est aussi utilisé pour déterminer le dispositif de sécurité à utiliser sur la carte Capitaine.

» Utilisez toujours le numéro d'étage réel pour déterminer les effets du jeu. Par exemple, la mission Salida Opération : Improbable commence à l'étage 3. Même s'il s'agit du premier étage où les joueurs commencent, il s'agit toujours de l'étage 3 pour tous les effets de jeu qui dépendent du niveau de l'étage.

ANATOMIE DU TAPIS ÉTAGE 1. Case extérieure

- 2. Case Couloir
- 3. Poste de sécurité du couloir
- 4. Réserve d'équipe de base si occupée pendant la création / le redémarrage du burncycle
- 5. Mur
- 6. Mur d'enceinte extérieur

CHANGER D'ÉTAGE

Pour que les robots puissent passer à l'étage suivant de la mission, toutes les tâches de l'objectif de l'étage doivent être terminées. Une fois l'objectif rempli, les robots doivent occuper simultanément des zones sécurisées. À la fin d'un tour où l'objectif est atteint et où tous les robots occupent des zones sécurisées, les robots changent d'étage. Référez-vous à votre carte Mission pour déterminer à quel étage l'équipe se déplace et utilisez le Livret de plans d'étage pour sa mise en place.

Donnez le marqueur Corporation au joueur qui a joué le dernier tour. Une fois que l'étage a changé, il sera le dernier joueur dans l'ordre du tour, le tour de la Corporation ayant lieu après son tour. Le joueur à sa gauche sera le premier joueur dans l'ordre du tour.

Les portes de la zone sécurisée qui sont déverrouillées restent déverrouillées à l'étage suivant, les joueurs devront donc noter quelles portes de la zone sécurisée sont déverrouillées. Ils doivent également noter dans quelle zone sécurisée se trouve chaque robot ainsi que toutes les unités de sécurité dans les zones sécurisées. La case spécifique dans la zone de sécurité où se trouvent chaque robot et unité de sécurité n'est pas importante. Mettez de côté les robots et les unités de sécurité se trouvant dans des zones sécurisées.

Retirez tous les éléments du plateau en ne conservant que les marqueurs Porte des zones sécurisées sur les zones sécurisées qui resteront les mêmes à l'étage suivant. Retirez tous les autres marqueurs Porte. Remettez tous les autres éléments du plateau dans leur réserve. Remettez tous les jetons Vigilance sur le plateau de leur robot, même s'ils se trouvaient dans une zone sécurisée.

Toutes les salles peuvent être retirées du plateau. Si vous progressez vers l'étage suivant dans l'ordre numérique comme c'est le cas dans la plupart des missions (c'est-à-dire de l'étage 1 à l'étage 2), le Livret de plans d'étage comporte un astérisque à côté de toutes les salles dont vous avez besoin et qui ont été utilisés à l'étage précédent afin que les joueurs sachent quelles pièces remettre dans la boîte et lesquelles laisser sorties.

Mettez en place l'étage suivant selon le Livret de plans d'étage. Ajoutez les robots et les unités de sécurité des zones sécurisées mis de côté dans la zone sécurisée qui se trouve à la même place que la zone sécurisée dans laquelle ils se trouvaient à l'étage précédent (même si la pièce à laquelle elle est attachée a changé).

Dans les zones sécurisées avec plusieurs cases (comme l'Ascenseur de service et la Cage d'escalier), les joueurs peuvent réorganiser les unités comme ils le souhaitent dans la zone sécurisée. Cela permet aux joueurs de s'assurer que les robots intervenant tôt dans l'ordre du tour ne soient pas piégés par des unités de sécurité ou des robots jouant plus tard.

Ajoutez des marqueurs Porte aux portes des zones sécurisées qui ont été déverrouillées à l'étage précédent. Encore une fois, même si la salle à laquelle est attachée la zone sécurisée a changé, celle-ci est considérée comme la même zone sécurisée et sa porte conserve le même statut verrouillé/déverrouillé qu'à l'étage précédent.

Tout agent qui n'a pas de carte Impératif pioche une carte Impératif.

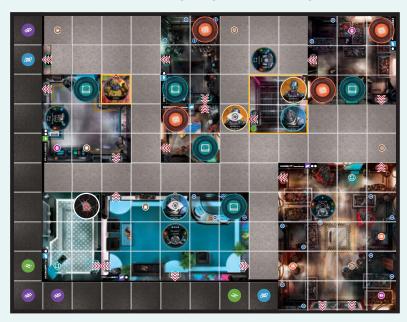
Le joueur à gauche du dernier joueur à avoir joué un tour est le nouveau premier joueur. Tous les joueurs joueront un tour avant que la Corporation ne joue son prochain tour.

Dans une partie solo, après avoir terminé un étage, l'ordre du tour est également réajusté. Cela signifie que le joueur jouera un autre tour avant que la Corporation ne joue le sien.

COULOIRS

Les couloirs sont des zones de l'étage composées de cases gris clair non recouvertes par des salles. Les couloirs comportent les postes de sécurité de couloir où sont placées les unités de sécurité lors de la mise en place de l'étage, comme défini par le dispositif de sécurité du Capitaine actuel. Si un garde se trouve dans le couloir pendant l'activation de la sécurité et ne poursuit ni n'examine un robot, il patrouillera.

EXEMPLE DE CHANGEMENT D'ÉTAGE





Dans cet exemple, vous pouvez voir l'état final du premier étage et la mise en place de départ du deuxième étage. Quelques points à noter :

- Processor et Interface se sont repositionnés dans l'ascenseur de service. Crash n'a pas la possibilité de se repositionner, car la zone dans laquelle il se trouve ne contient qu'une seule case.
- · Alors que les portes de la zone de sécurité ont pivoté, les marqueurs Porte déverrouillée sont repris de l'étage précédent.
- · L'ascenseur de service et la cage d'escalier peuvent pivoter, mais ils restent toujours à la même place sur le tapis Étage.
- Les petits ascenseurs individuels peuvent changer de salle à laquelle ils sont attachés, mais ils resteront toujours à la même place sur le tapis Étage. Dans cet exemple, Crash est dans la zone sécurisée qui est à la même place que la zone sécurisée dans laquelle il a terminé l'étage précédent. Même si la salle à laquelle elle est attachée a changé, elle est à la même place géographique et donc considérée comme la même zone sécurisée. Elle conserve son marqueur de porte ouverte.

Le tapis Entrée est considéré comme faisant partie des couloirs, recouvrant potentiellement un marqueur de poste de sécurité de couloir inutilisé ou créant une porte là où il n'y en aurait normalement pas. Cette salle peut être utilisée pour segmenter un couloir en deux sections. Si la disposition d'étage segmente des sections du couloir, les segments sont tous considérés comme des zones différentes. Les couloirs ne sont pas considérés comme des salles.

Voir aussi: Entrée, page 16.

CACHETTES

Les cases de salle marquées du symbole sont des cachettes. Ces cases permettent aux robots de se cacher, évitant ainsi d'être repérés par les unités de sécurité. Pour utiliser une cachette, un robot doit soit y entrer sans être repéré, soit la cachette doit être hors de la portée de vigilance de toute unité de sécurité lorsque le robot s'y déplace. Si un robot repéré se déplace vers une cachette qui se trouve à portée de vigilance d'une unité de sécurité, la cachette ne s'activera pas. Un robot dans une cachette ne peut pas être repéré par la vigilance mais il peut toujours être repéré par d'autres moyens. Si une unité de sécurité tente de se déplacer vers une cachette avec un robot non repéré, elle le repère.

Voir aussi : Vigilance, page 9.

IMPÉRATIFS

Les Impératifs sont des cartes qui appliquent une contrainte ou une condition spécifique à l'Agent d'un joueur. Chaque Agent pioche un Impératif au début de chaque étage s'il n'en a pas déjà un, y compris lors de la mise en place. Ils peuvent également être obligés de piocher un Impératif en fonction du résultat d'un lancer de dé Inspection ou dans le cadre d'un événement Menace.

Si un joueur doit piocher une carte Impératif et qu'il en a déjà une, il ne pioche pas de nouvelle carte. Les Agents ne peuvent pas avoir plus d'un Impératif à la fois. Les Modules de Commande ne reçoivent pas d'Impératifs et les joueurs ignorent tout effet de jeu qui demande à un Module de Commande d'en pioche un.

Lorsque les conditions d'un Impératif sont remplies par l'Agent, l'Impératif est immédiatement défaussé et l'Agent reçoit la quantité d'Énergie correspondante, comme indiqué dans le coin inférieur droit de la carte. Cela peut se produire au milieu d'une action.

Par exemple, si une action Clavier résout un Impératif, il est défaussé avant que l'agent ne réalise son déplacement dans la salle. S'il devait obtenir le résultat Impératif sur le dé Inspection, il tirerait un autre Impératif car il n'en a plus.

Un Agent peut défausser un Impératif à tout moment, perdant ainsi 1 Énergie. Si un joueur ne respecte pas les conditions d'un Impératif lors d'une action précédente, il doit défausser l'Impératif et perdre 1 Énergie. Le non-respect d'un Impératif peut être intentionnel ou accidentel.

EXEMPLES DE CACHETTES



La cachette se trouve dans la portée de vigilance du Hamster. Cependant, comme Crash n'est pas repéré lorsqu'il se déplace vers la cachette, il est bien caché.



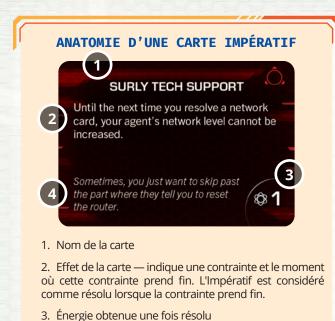
Crash est repéré lorsqu'il se déplace vers la cachette, mais la cachette est hors de la portée de vigilance du Hamster. Le Hamster ne la verra pas entrer dans la cachette et le jeton Vigilance restera sur la case d'où il est sorti.



Crash est repéré et se déplace également vers une cachette qui se trouve à portée de vigilance d'une unité de sécurité. Il ne peut pas utiliser la cachette et demeure repéré.



Dans le dernier exemple, Crash n'est pas repéré sur une cachette. Cependant, son jeton Vigilance est en jeu et le Hamster l'examine. L'itinéraire du Hamster passe par la case occupée par Crash et, lorsqu'il se déplace sur Crash, cela amène le Hamster à repérer Crash. Étant donné que la Vigilance de Crash était la cible initiale du Hamster, il cesse de se déplacer et attaque Crash.



INTERFACE

4. Texte d'ambiance

Tant qu'Interface est déguisé en Garde, le fait d'être dans la portée de Vigilance de la sécurité ne les fait pas être repéré. S'il est repéré d'une autre manière (par exemple en attaquant une unité de sécurité ou en voyant son IP réinitialisée par un ping), il doit immédiatement retirer son déguisement en défaussant le jeton Garde. Il doit également retirer son déguisement lorsqu'il change d'étage. Interface peut également choisir de retirer son déguisement lors de son tour avec une action gratuite. Son déguisement est conservé d'un tour à l'autre, jusqu'à ce qu'il soit retiré.

Lorsque Interface effectue une action de déplacement alors qu'il est déguisé, il peut se déplacer jusqu'à autant de cases que la valeur de déplacement de son déguisement. Tout PA obtenus (y compris les PA bonus résultants d'une action optimisée) ne peuvent être utilisés que pour déplacer le Module de Commande et ne peuvent pas être affectés à Interface pour un déplacement supplémentaire. Après avoir effectué une action de déplacement, Interface doit choisir la face de son jeton déguisement. Les capacités de son jeton déguisement sont toujours considérées comme actives et affectent les robots de l'équipe, bien qu'Interface ne soit pas affectée par les capacités de l'unité de sécurité elle-même lorsqu'il est déguisé. Pour toutes les capacités et conditions d'objectifs pendant le tour de n'importe quel joueur, Interface est toujours considéré comme un Agent. Interface déguisé ne repère pas les robots non repérés.

Interface déguisé est considéré comme un Garde pendant le tour de la Corporation. Lorsque la sécurité s'active, elle s'active pour poursuivre, examiner ou patrouiller en utilisant les valeurs et les capacités de leur jeton déguisement. Pour toutes les capacités et conditions d'objectifs pendant le tour de la Corporation, il est considéré comme une unité de sécurité. S'il devait être éteint en tant que Garde, le déguisement est retiré et Interface perd 2 points d'Énergie.

Si Interface a activé sa capacité Identity Theft et s'il n'est pas déguisé, il

peut déplacer son IP sur le réseau comme s'il s'agissait d'un Ping juste avant l'activation des pings. Cela signifie que son IP se déplace dans le sens horaire sur sa couche actuelle, s'arrêtant soit lorsqu'elle termine sur une autre IP, directement avant d'atterrir sur un autre ping, sur le hub suivant, ou après s'être déplacé de 3 nœuds, selon la première éventualité. S'il termine sur une autre IP, il doit résoudre une réinitialisation (égalité gagnante sauf au niveau 6, comme le ferait un ping). S'il termine sur un hub, il gagne son bonus au lieu de lancer le dé Ping. Lorsque les pings sont activés, l'IP d'Interface est de nouveau considérée comme une IP au lieu d'un ping. L'utilisation de cette capacité est facultative.

INVENTAIRE

Tous les robots ont un inventaire où ils peuvent stocker de l'Équipement, des Mods et des Clés. Chaque Robot dispose de 2 emplacements dans lesquels stocker l'Équipement et les Mods. Il n'y a pas de limite au nombre de Clés pouvant se trouver dans l'Inventaire d'un robot. Les robots peuvent, à tout moment, défausser n'importe quel nombre d'équipements ou de mods de leur Inventaire. Avec une action gratuite, un robot peut échanger n'importe quel Équipement, Mod désinstallé ou Clé de son inventaire avec un robot adjacent. Si un robot pioche un nouvel Équipement ou une nouvelle carte Mod et qu'il en a déjà 2 dans son inventaire, il doit en défausser.

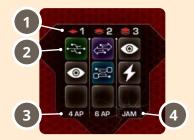
» Si une carte Équipement avec l'effet Défausser est piochée, son effet est résolu même si l'inventaire du robot est déjà plein.

Voir aussi: Équipement, page 16; jetons Clé, page 22; Mods, page 25.

CLAVIERS

Les claviers sont des cartes qui représentent les panneaux de saisie sur les portes verrouillées. Chaque porte verrouillée est protégée par un clavier qui doit être résolu afin de déverrouiller la porte.

ANATOMIE D'UNE CARTE CLAVIER



- 1. Niveau du clavier utilisez la colonne correspondant à l'étage actuel sur lequel vous vous trouvez à moins qu'un effet de jeu ne vous demande d'ajuster le niveau du clavier
- 2. Entrée(s) à résoudre pour déverrouiller le clavier
- 3. Coût en PA pour utiliser la force brute
- 4. Jam: indique que la force brute ne peut pas être utilisée

Les cartes Clavier sont piochées lorsqu'une action Clavier est effectuée sur une porte verrouillée qui n'a pas été essayée auparavant. Si une action Clavier a échoué sur une porte, il y aura une carte Clavier à côté d'elle sur le plateau. Dans ce cas, une carte Clavier n'est pas piochée et la carte à côté de la porte est utilisée à la place.

Une fois résolues avec succès, les cartes Clavier sont défaussées.

» Les cartes Clavier ne bloquent en aucun cas les déplacements. Elles sont laissées sur le plateau simplement pour rappeler qu'elles sont associées à une porte proche.

Voir aussi: Actions Clavier, page 6.

CLÉS

Lorsque le texte du jeu mentionne des Clés, il fait référence à des jetons Clé. Il existe également des cartes Équipement appelées clés, ainsi intitulées car leur but est de permettre aux robots de gagner des jetons Clé.

CARTES ÉQUIPEMENT CLÉ

Plusieurs cartes Équipement sont des clés. Ces cartes sont résolues immédiatement après leur pioche et sont défaussées pour prendre un jeton Clé de la réserve.

- » Les cartes Équipement Clé peuvent être utilisées par le Module de Commande pour prendre un jeton Clé, même si les équipements ne peuvent pas être utilisés par le Module de Commande.
- » Un robot avec un Inventaire complet peut toujours prendre un jeton Clé en défaussant une carte Équipement Clé.
- » Les cartes Équipement Clé ne peuvent pas être conservées dans l'Inventaire d'un robot. Elles doivent être défaussées immédiatement.
- » Si une carte Équipement Clé est piochée dans le cadre d'une capacité qui vous permet de piocher un certain nombre de cartes et d'en choisir une à conserver, l'effet n'est résolu que si la carte clé est sélectionnée.

JETONS CLÉ

Les Clés sont représentées par la face arrière des jetons oranges qui comportes des Caches sur l'autre face. Les Clés sont généralement obtenues grâce à des cartes Équipement Clé et en assommant ou en éteignant une unité de sécurité portant une Clé.

Les Clés sont stockées dans la zone clés de l'Inventaire d'un robot. Il n'y a pas de limite aux nombre de Clés qu'un robot peut transporter. Les Clés peuvent être échangées entre les robots de la même manière que les Équipements et les Mods désinstallés, dans le cadre d'une action Échanger.

Les Clés peuvent être utilisées de deux manières, soit pendant les actions Clavier, soit pendant les actions de déplacement. Lors d'une action Clavier, une Clé peut être défausser pour considérer automatiquement comme résolues toutes les entrées de la carte Clavier.

Lors d'une action de déplacement, une Clé peut être utilisée pour déverrouiller une porte adjacente. Lorsqu'elle est utilisée pendant une action de déplacement, aucune carte Clavier n'est piochée et le robot ne bénéficie pas d'un déplacement gratuit à travers la porte

déverrouillée. Les Clés peuvent être utilisées au milieu d'une action de déplacement. Par exemple, un robot avec 3 PA pour le déplacement peut se déplacer d'une case pour être adjacent à une porte, défausser une Clé pour déverrouiller cette porte et se déplacer de 2 cases supplémentaires dans la salle qu'il a déverrouillée. S'il entre dans une salle non inspectée, il doit l'inspecter normalement avant de continuer son action de déplacement.

» Le Module de Commande est en mesure d'utiliser les Clés qui sont dans son Inventaire. Les agents ne peuvent pas utiliser les Clés de leur Inventaire au profit du Module de Commande, ou inversement.

Voir aussi : Échanger, page 4 ; Actions de déplacement, page 4 ; Actions Clavier, page 6.

ÉLÉMENTS LIMITÉS ET ILLIMITÉS

Certains éléments de burncycle sont intentionnellement limités pour l'équilibre et le gameplay. Voir leurs sections spécifiques pour déterminer comment leur réserve peut être reconstituée. D'autres éléments sont considérés comme illimités, ce qui signifie que le nombre de ces éléments dans la boîte de jeu n'est pas destiné à en limiter la quantité pouvant être utilisée. Dans les rares cas où la réserve de la boîte de jeu d'un élément illimité viendrait à être épuisée, veuillez utiliser tout substitut que vous jugeriez approprié.

Limité:

- Jetons Mur détruit
- · Jetons Action
- Dés Action
- · Jetons des unités de sécurité
- Pings

Illimité:

- Marqueurs Inspection et Objectifs
- · letons Cache/Clé
- Jetons Terminal/Mainframe
- · Marqueurs Porte et robot

Note sur les dés Action : si les joueurs ont acheté des ensembles de dés Action supplémentaires pour limiter la transmission de dés, les joueurs sont toujours limités par le plafond du stock de dés créé par le nombre standard de dés. Un stock de dés ne peut pas dépasser 10 dés Basiques, 5 dés Avancés et 5 dés Élite à un moment donné.

MEMORY

Memory dispose d'un jeton spécial appelé Joan the Drone qui fonctionne de manière particulière.

JOAN THE DRONE

Joan n'est pas considérée comme un robot et les gardes ne la prenne pas en compte dans le cadre de la Vigilance.

Joan a deux états : chargée et déchargée. Tant qu'elle est chargée, elle peut faire tout ce qui est décrit dans les capacités de Memory (si Memory a activé la capacité). Joan est déchargée lorsqu'elle inspecte une salle ou assomme un Garde grâce à la capacité Distract de Memory. Lorsque Joan est déchargée, la seule chose que Memory peut faire avec Joan est de la déplacer, et Joan ne peut pas entrer dans des pièces non inspectée. Joan est de nouveau chargée dès qu'elle partage une case avec Memory. Si Joan devait être déchargée alors qu'elle se trouve sur la case de Memory, elle reste chargée.

Joan peut entrer et sortir de la case de Memory et, Memory peut également entrer dans la case de Joan. Si Joan et Memory partagent une case lorsque Memory se déplace, le déplacement de Memory entraîne Joan avec lui. Cela ne compte pas comme un déplacement de Joan pour le tour. Toutes les autres unités échangent de case avec Joan lorsqu'elles se déplacent si Joan est sur leur chemin. Joan n'a pas besoin d'être dans une zone sécurisée pour terminer un étage. Pendant le changement d'étage, Joan retourne sur la case de Memory, peu importe où il se trouvait à la fin de l'étage.

Lorsque vous utilisez Joan pour effectuer une action Clavier ou inspecter une salle, ces actions sont toujours considérées comme étant effectuées par Memory.

Memory subit tous les effets et gagne toutes les récompenses liées à ces actions. Une fois que Joan a déverrouillé un Clavier, elle peut entrer dans la salle dans le cadre de son action.

MISSIONS

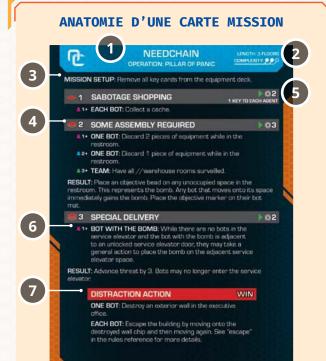
La mission du jeu est choisie lors de la mise en place de la partie. Elle définit ce que l'équipe de robots doit faire pour gagner. Elle détermine également la Corporation affrontée, le nombre d'étages de la mission et toute mise en place ou règle spécifique applicable à la mission. Si les règles d'une carte Mission entrent en conflit avec les règles présentées dans cette référence de règles, les règles de la carte Mission prévalent.

Les missions peuvent s'étendre sur 1 à 3 étages. En général, plus une mission comporte d'étages, plus la partie sera longue. Les missions comportent également un indice de complexité allant de 1 à 3. Notez que la complexité n'est pas nécessairement synonyme de difficulté. Cependant, les missions moins compliquées permettent aux joueurs de se concentrer davantage sur la stratégie et la mécanique générales, ce qui les rend probablement un peu plus faciles et, à cet égard, mieux adaptées aux nouveaux joueurs.

OBJECTIFS

Chaque étage comprend un objectif qui doit être rempli. Aux étages inférieurs, les robots doivent remplir l'objectif, puis se rendre dans des zones sécurisées. Au dernier étage, l'objectif de l'étage doit être atteint, puis l'objectif de victoire également.

Chaque mission consiste en une ou plusieurs tâches. Certaines cartes de mission comportent des tâches supplémentaires en fonction du nombre de joueurs. Les joueurs doivent remplir tous les objectifs qui correspondent au nombre de joueurs ou moins. Cependant, ils n'ont pas besoin de les remplir dans l'ordre indiqué.



- 1. Nom de la Corporation et intitulé de la mission
- 2. Indicateurs de longueur et de complexité de l'étage les deux vont de 1 à 3
- 3. Notes de mise en place pour le premier étage à respecter lors de l'installation de départ et règles spéciales pour l'ensemble de la mission
- 4. Numéro d'étage et intitulé de l'objectif notez que toutes les missions ne commencent pas au 1er étage
- 5. Récompense : accordée aux agents lorsque l'objectif est rempli
- 6. Détails de l'objectif chaque tâche individuelle est marquée du nombre de joueurs et de l'unité ou des unités qui doivent la réussir
- 7. Objectif de victoire à remplir au dernier étage, uniquement après avoir rempli l'objectif du dernier étage

EXEMPLE D'OBJECTIFS



Pour l'objectif du premier étage dans Operation: Ruxpin Rampage, une équipe de 3 joueurs devrait accomplir les tâches répertoriées pour 1+, 2+ et 3+ joueurs. Cependant, ils n'ont pas besoin de remplir ces objectifs dans l'ordre indiqué. Ils peuvent d'abord terminer la tâche de ramassage d'une Cache alors que le jeton Vigilance du robot n'est pas en jeu, puis poursuivre avec les autres.

La réalisation d'objectifs rapporte aux agents des récompenses, généralement sous forme d'Énergie. Les récompenses d'Énergie sont immédiatement gagnées par chaque Agent lorsque l'objectif est atteint. Le Module de Commande ne reçoit pas cette récompense d'Énergie.

Certains objectifs ont des contraintes de timing spécifiques précisées dans le texte, mais la plupart des objectifs seront atteints instantanément une fois les conditions remplies. Certains objectifs sont même réalisables pendant le tour de la Corporation. Les objectifs sont parfois complétés par des unités ou des fonctions spécifiques qui sont détaillées dans les règles spéciales de la mission. Cependant, la plupart des objectifs auront l'un des paramètres suivants.

- ONE BOT : peut être complété par n'importe quel robot de l'équipe, y compris le Module de Commande. Ceci n'est pas considéré comme une limitation ; si la tâche consiste pour un robot de ramasser une Cache, il n'y a pas de problème si plus d'un robot ramasse des caches à cet étage. Si l'objectif comporte plusieurs tâches ONE BOT, elles peuvent être réalisées par le même robot ou par des robots différents.
- ONE AGENT : fonctionne de la même manière que ONE BOT, sauf que le robot qui réalise la tâche ne peut pas être le Module de Commande. Le Module de Commande n'a pas l'interdiction de faire ce qui est indiqué dans la tâche, mais cela ne la réalise pas.
- TWO BOTS : doit être complété par deux robots de l'équipe. Cette tâche ne peut pas être complétée par le même robot réalisant la tâche deux fois ; elle nécessite la participation de deux robots.
- TWO AGENTS : fonctionne de la même manière que TWO BOTS, sauf que le Module de Commande ne peut pas être l'un des robots participants.
- ANY BOTS: utilisé lorsque la tâche se compose de plusieurs parties pouvant être réalisées par n'importe quelle combinaison de robots. Le même robot peut effectuer n'importe quel nombre de parties de la tâche et tous les robots ne sont pas obligés de participer. Par exemple, si la tâche était ANY BOTS: ramasser 2 Caches, elle pourrait être complétée par 2 robots ramassant 1 Cache chacun, ou 1 robot ramassant 2 Caches lui-même.
- · ANY AGENTS : fonctionne de la même manière que ANY BOTS,

sauf que le Module de Commande ne peut pas participer à la réalisation de la tâche.

- COMMAND MODULE : la tâche ne peut être réalisée que par le Module de Commande.
- EACH BOT : la tâche doit être réalisée indépendamment par chaque robot de l'équipe. Ils n'ont pas besoin de réaliser la tâche simultanément. Par exemple, si une tâche était EACH BOT : Occuper un poste de sécurité dans un couloir, les robots peuvent le faire à des moments différents et la tâche est réalisée une fois que chaque robot l'a fait. Il peut être pratique d'utiliser les marqueurs Objectif pour se rappeler quels robots ont réalisé une tâche.
- EACH AGENT : fonctionne de la même manière que EACH BOT, sauf que le Module de Commande ne participe pas à la tâche.
- ALL BOTS SIMULTANEOUSLY: tous les robots doivent satisfaire la condition de la tâche en même temps.
- ALL AGENTS SIMULTANEOUSLY: fonctionne de la même manière que ALL BOTS SIMULTANEOUSLY, sauf que le Module de Commande n'a pas besoin de participer.
- TEAM : une condition générale liée au statut de la partie plutôt qu'à des interactions ou à un timing spécifiques de la part des robots.
- Other : certaines tâches doivent être réalisées par une unité spécifique comme défini sur la carte Mission.

Une fois l'objectif du dernier étage atteint, il y a un objectif supplémentaire à réaliser pour gagner la partie. Cependant, l'équipe doit d'abord atteindre l'objectif de l'étage avant de pouvoir compléter l'objectif de victoire. Une fois les conditions de l'objectif final remplies, la partie se termine immédiatement et les robots sont victorieux!

EXEMPLE D'OBJECTIF FINAL



Dans Operation: Terminal Viscosity, pour gagner, les agents doivent occuper des cases extérieures en même temps, tandis que le Module de Commande occupe la case objectif dans le Bureau de Direction. Bien qu'ils puissent être en mesure remplir ces conditions avant de réaliser le reste des objectifs de base, cela ne comptera pas tant que ces objectifs ne seront pas réalisés en premier. Dans une partie à 3 joueurs, les robots doivent réparer un total de 6 terminaux pour Wreck Support. Ce n'est qu'après avoir terminé qu'ils peuvent réaliser Leave a Rating or Review et gagner la mission.

- » Les Agents éteints sont toujours considérés comme faisant partie à l'Agent. Il ne peut pas être échangé et occupe toujours une place donc pas être complétés lorsqu'un Agent est éteint.
- » Pour les actions ou les conditions qui se répètent d'une tâche à l'autre, une seule occurrence ne peut pas être comptée pour deux tâches différentes. Dans l'exemple d'Opération : Ruxpin Rampage ci-dessus, si un robot récupère une Cache pour répondre aux exigences de l'objectif 2+, cette Cache ne peut pas également être prise en compte pour l'objectif 1+.

MODS

Les Mods sont des cartes qui sont généralement obtenues via des actions Terminal. Ils offrent des effets de jeu permanents qui sont souvent très puissants et qui restent actifs tant que le robot a le Mod installé dans son Inventaire.

ANATOMIE D'UNE CARTE MOD CANNONARM Your agent may take strike actions on guards or walls that are up to 4 spaces away.

- 1. Nom du Mod
- 2. Effet du Mod et quand il peut être utilisé
- 3. Illustration du Mod
- 4. Énergie gagnée lorsque ce mod est défaussé, s'il n'est pas installé

Mod |

MODS DÉSINSTALLÉS

Lorsque les Mods sont piochés, ils sont désinstallés par défaut. Ils doivent être placés de côté sur l'emplacement d'Inventaire pour l'indiquer. Les Mods désinstallés n'ont aucun effet actif et prennent de la place dans l'Inventaire. Ils peuvent être échangés entre des robots adjacents comme action gratuite. Un robot peut défausser à tout moment un Mod désinstallé. Lorsqu'il le fait, ils obtient la récompense d'Énergie indiquée sur la carte.

» La récompense d'Énergie est toujours gagnée même si le Mod est défaussé en raison d'un trop grand nombre de cartes dans l'Inventaire du robot.

MODS INSTALLÉS

Un agent peut installer à tout moment un Mod dans son Inventaire. Tournez la carte dans le bon sens pour indiquer qu'elle a été installée. Une fois qu'un Mod est installé, il fournit une amélioration permanente

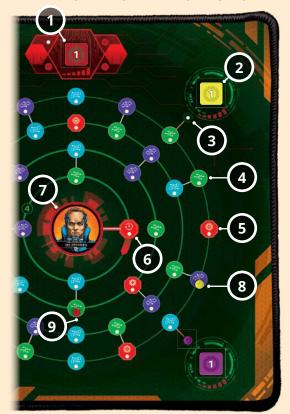
de l'équipe et doivent participer aux objectifs qui doivent être remplis dans l'inventaire. Un Mod installé ne peut pas être désinstallé. Il peut par tous les robots ou tous les agents. Certains objectifs ne peuvent être défaussé à tout moment, mais défausser un Mod installé n'octroie pas l'Énergie indiquée sur la carte.

RÉSEAU

Le réseau représente votre présence numérique dans la Corporation. Les joueurs et la Corporation réalisent une partie de leur tour sur le Plan du Réseau, des marqueurs les représentant sur ce tapis.

Les marqueurs rouges du PDG sont appelés pings, tandis que les Agents ont chacun un marqueur IP à leur couleur de joueur. Le Module de Commande n'a pas d'IP.

ANATOMIE DU PLAN DU RÉSEAU



- 1. Dé de niveau de réseau du PDG
- 2. Dé de niveau de réseau du joueur
- 3. Point d'accès
- 4. Nœud celui-ci est un nœud Tech
- 5. Hub également considéré comme un nœud
- 6. Cœur également un hub et un nœud
- 7. Jeton PDG
- 8. IP
- 9. Ping

NŒUDS

Le Réseau est constitué de Nœuds disposés en Couches. Il existe deux types de nœuds : type d'action (Physique, Tech ou Utilitaire) et Hubs.

Les nœuds sont les points du réseau vers lesquels les pings et les IPs se déplacent lorsqu'ils voyagent au sein du Réseau.

Les Hubs sont des nœuds spéciaux. Lorsqu'une IP ou un ping atteint un Hub, ils doivent arrêter leur déplacement en cours. Pour les IPs, l'effet de chaque Hub dépend de la couche sur laquelle il se trouve et est représenté par l'icône du Hub. Pour les Pings, l'effet de tous les Hubs est le même : cela entraîne le lancer du dé Ping. Le noyau est également un Hub, situé sur la couche 4 du Réseau. C'est le nœud par lequel les Pings entrent sur le réseau et il offre le plus haut de bonus aux IP qui s'y arrêtent.

Les IPs sont réinitialisées sur leur point d'accès après s'être arrêtées sur le noyau.

POINTS D'ACCÈS

Les points d'accès sont les emplacements de marqueurs et de dés situés sur le pourtour du plan du réseau et où l'IP d'un joueur commence la partie et où elle revient une fois réinitialisée. Le joueur 1 commence dans le quadrant supérieur droit, les joueurs suivants dans l'ordre du tour commencent dans le prochain quadrant disponible dans le sens horaire.

Quitter un point d'accès compte comme un transfert pour le déplacement d'IP. Les pings ne peuvent pas être transférés vers les points d'accès. Lorsqu'une IP est présente sur un point d'accès, il est occupé. Si un ping se déplace sur ou au-delà d'un nœud de la couche 1 connecté à un point d'accès et que ce point d'accès est inoccupé, l'IP qui appartient à ce point d'accès est bannie. Si un point d'accès ne possède pas d'IP correspondante (comme avec un nombre de joueurs inférieur à 4), rien ne se passe.

NIVEAU DE RÉSEAU

Le PDG et chaque joueur disposent d'un dé qui représente leur niveau de réseau. Les niveaux de réseau débutent la partie sur 1 et peuvent être augmentés jusqu'à un maximum de 6. Le niveau de réseau est le plus souvent augmenté en s'arrêtant sur les hubs, et le plus souvent réduit lorsqu'une réinitialisation réussie se produit. Le niveau de réseau est utilisé lorsque les IPs et les pings résolvent une réinitialisation sur le réseau, ce qui se produit lorsque l'un s'arrête sur l'autre. La résolution d'une réinitialisation consiste à comparer le niveau de réseau du PDG et de l'IP impliquée. Le niveau de réseau supérieur réinitialise le niveau de réseau inférieur. En cas d'égalité, le PDG gagne à moins que les deux niveaux ne soient à 6, auquel cas l'Agent gagne. Le marqueur perdant est réinitialisé et le camp gagnant doit réduire son niveau de réseau de 1. Si une IP est réinitialisée par un ping, son Agent est immédiatement repéré dans la Corporation et il doit placer son jeton Vigilance sur sa case.

DÉPLACEMENT D'IP SUR LE RÉSEAU

Les joueurs déplacent l'IP de leur Agent sur le Réseau pendant la phase Réseau de leur tour. Les joueurs utilisent le burncycle pour déterminer comment se déplace leur IP. Le marqueur burncycle est placé sur le premier jeton actif du burncycle et avance vers le jeton actif suivant après chaque déplacement. Le joueur peut toujours choisir de passer un jeton, en renonçant au déplacement et en faisant avancer le

marqueur vers le prochain jeton actif. Une fois que le joueur s'est déplacé ou a passé pour chaque jeton actif dans le burncycle, la phase Réseau du tour se termine.

Pendant le déplacement sur le Réseau, un joueur déplace l'IP de son Agent dans le sens horaire jusqu'à ce qu'il atteigne un Hub, un Ping ou un nœud action correspondant au jeton sur lequel se trouve actuellement le marqueur burncycle.

Les jetons Action Standard (y compris le jeton Action Capitaine) ne correspondent à aucun symbole et ne permettent à l'IP de se déplacer que d'1 nœud. Les IPs ignorent les autres IPs du réseau et le nœud sur lequel elles se trouvent, même si l'autre IP occupe un nœud qui, autrement, arrêterait votre déplacement. En plus de se déplacer dans le sens horaire, les joueurs peuvent également choisir de transférer vers ou depuis une couche du réseau en utilisant des points de transfert. Les points de transfert sont les lignes blanches reliant les couches par intermittence. Une IP ne peut être transférée qu'une seule fois lors de chaque déplacement, mais il n'y a aucune restriction quant au nombre de transferts pouvant être réalisés lors de l'ensemble de la phase Réseau de son tour. Une IP quittant son point d'accès est considérée comme un transfert, et c'est la seule situation où le transfert d'IP est obligatoire.

Si une IP s'arrête sur un Hub, elle gagne le bonus de ce Hub.



Couche 1: augmentez votre niveau de réseau de 1.



Couche 2: reculez la Menace de 1.



Couche 3: gagnez 1 Énergie.



Couche 4 (le noyau) : tous les bonus ci-dessus. Ensuite, l'IP de votre Agent est réinitialisée sur son point d'accès.

Si une IP s'arrête sur un nœud occupé par un Ping, une réinitialisation a lieu.

Si elle s'arrête sur un nœud action, rien ne se passe à moins que le joueur n'ait une carte Réseau déclenchée en s'arrêtant sur ce nœud spécifique.

Des actions gratuites peuvent être effectuées entre les déplacements sur le Réseau. Cependant, une fois que l'IP a commencé à se déplacer, elle ne peut pas être interrompue par une action gratuite tant qu'elle n'a pas terminé son déplacement et résolu le nœud sur lequel elle s'arrête. Par exemple, l'IP Spoof d'Access peut être activée pendant la phase Réseau de son tour, mais ne peut pas être utilisée entre le déplacement et la résolution du nœud sur lequel son IP s'arrête.

- » Une IP doit terminer son déplacement sur un nœud pour être considérée comme s'étant arrêtée. Passer au-dessus d'un nœud ne compte pas comme atterrir sur le nœud.
- » Le déplacement sur le Réseau est un concept distinct du déplacement au sein de la Corporation. Les effets de jeu qui s'appliquent aux actions de déplacement et au déplacement en général ne peuvent pas être utilisés lors du déplacement sur le Réseau.

EXEMPLE DE DÉPLACEMENT SUR LE RÉSEAU





L'Agent jaune a un burncycle composé d'un jeton Action Standard, d'un jeton Action Physique et d'un jeton Action Capitaine, et débute la phase Réseau de son tour sur son point d'accès.

Pour le premier déplacement, seul le nœud Tech situé à l'extérieur du point d'accès peut être atteint, car les jetons Action Standard ne permettent à une IP de se déplacer que d'1 nœud.



Pour le second déplacement, l'IP peut continuer à se déplacer dans le sens horaire jusqu'à ce qu'elle atteigne un Hub ou un nœud Physique. De plus, elle peut être transférée vers l'intérieur ou l'extérieur d'1 couche pendant le déplacement. Si elle reste sur la première couche, elle atteindra le Hub entouré sur la couche 1. Si elle est transférée, elle pourra continuer vers le nœud Physique entouré sur la couche 2. Puisqu'elle ne peut être transférée deux fois en un seul déplacement, le nœud Physique entouré en rouge ne peut être atteint pendant ce déplacement. Dans cet exemple, elle est transférée et s'arrête sur le nœud Physique de la couche 2.



Pour le troisième et dernier déplacement, le jeton Action Capitaine fonctionne comme un jeton Action Standard, permettant à l'IP de se déplacer d'un nœud. Elle peut continuer dans le sens horaire, s'arrêter sur le nœud Tech entouré, ou être transférée en s'arrêtant sur le Hub de la couche 3.

Dans cet exemple, elle est transférée.



Puisque l'IP s'arrête sur un Hub de la couche 3, l'Agent qui contrôle cette IP augmente son Énergie de 1.

CARTES RÉSEAU

Les Agents peuvent piocher des cartes Réseau en effectuant une action Carte Réseau pendant la phase d'actions de leur tour. Les Agents peuvent posséder jusqu'à 3 cartes Réseau à la fois. Si une IP arrête son déplacement sur un nœud correspondant à la couche et au type d'action d'une carte Réseau que le joueur a en main, il peut choisir de résoudre son effet.

La carte résolue est défaussée. Les cartes Réseau inutilisées sont défaussées à la fin du tour du joueur.

Voir aussi: Actions Carte Réseau, page 6.



ACTIVATION DES PINGS

La seconde phase du tour de la Corporation est l'activation des pings. S'il y a des pings sur le réseau, ils sont activés, en commençant par le(s) ping(s) sur les couches les plus externes vers les couches internes. S'il y a plusieurs pings sur la même couche, le premier activé est celui qui a le plus de cases entre lui et le ping suivant dans le sens horaire. Cela assure que les pings ont le moins de chances de se rencontrer. Ensuite, activez les pings restants sur cette couche, en allant dans le sens antihoraire à partir du dernier ping à activer (mais en les déplaçant dans le sens horaire).

Lorsqu'un ping est activé, déplacez-le dans le sens horaire, en restant sur la couche sur laquelle il se trouve actuellement, jusqu'à ce qu'il s'arrête sur une IP, sur un autre ping, sur un hub ou ait été déplacé de 3 nœuds. S'il s'arrête sur une IP, une réinitialisation a lieu. S'il devait s'arrêter sur un autre ping, il stoppe son déplacement sur le nœud précédent l'autre ping.

S'il n'y a pas de pings sur le réseau, le PDG ajoute à la place un ping au noyau (mais il ne se déplace pas). S'il y a déjà un ping sur le noyau, le ping est ajouté au premier nœud dans le sens horaire à partir du noyau qui ne comporte pas de ping. Le nœud peut comporter une IP, auquel cas une réinitialisation a lieu.

EXEMPLE DE RÉSOLUTION D'UNE CARTE RÉSEAU





L'agent jaune possède la carte Réseau Discover a Virtual Terminal. Pour que le joueur déclenche l'effet de cette carte, il doit s'arrêter sur l'un des nœuds Tech de la troisième couche du réseau.

Une fois que tous les pings ont été déplacés (ou qu'un ping a été ajouté s'il n'y en avait pas), lancez le dé Ping autant de fois qu'il y a de Hubs occupés par des pings à cet instant. Résolvez chaque lancer au fur et à mesure. S'il n'y a pas de pings sur les Hubs et que le dé Ping n'a pas été lancé, tous les pings pouvant être transférés vers l'extérieur le sont.



Faites progresser la Menace de 1.



Faites progresser la Menace de 1. Ensuite, tous les Pings qui peuvent être transférés vers l'extérieur le sont.



Augmentez le niveau de réseau du PDG de 1.



Augmentez le niveau de réseau du PDG de 1. Ensuite, tous les Pings qui peuvent être transférés vers l'extérieur le sont.

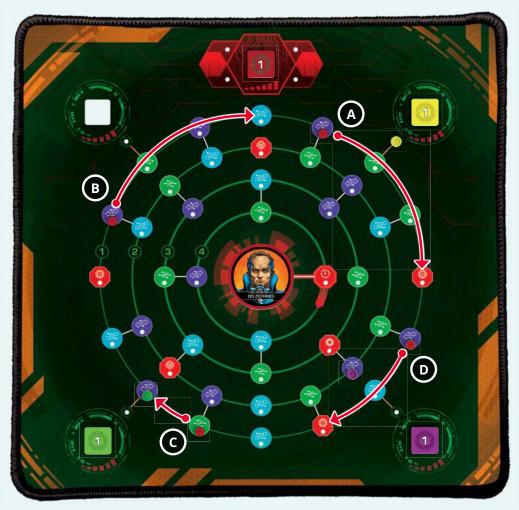


Le PDG ajoute un Ping au noyau.



Le PDG ajoute un Ping au noyau. Ensuite, tous les Pings qui peuvent être transférés vers l'extérieur le sont.

EXEMPLE D'ACTIVATION DES PINGS



Cet exemple montre une activation des pings pendant le tour de la Corporation. Le premier ping à déplacer est au choix du joueur car tous les pings sont sur la même couche et à la même distance les uns des autres. Une fois que le premier ping à activer est déterminé, les pings restants sur la même couche sont activés dans le sens antihoraire.

- Le ping A se déplace de 3 nœuds et passe le point d'accès de l'Agent jaune, mais le jaune n'est pas banni car son IP se trouve sur son point d'accès.
- Le Ping B se déplace de 3 nœuds au-delà du point d'accès en haut à gauche, mais rien ne se passe car aucun Agent n'utilise ce point d'accès.
- Le Ping C se déplace sur le nœud IP vert, qui se trouve devant le point d'accès vert. Cependant, il doit effectuer une réinitialisation avant de déterminer si le vert est banni. Étant donné que le niveau de réseau de vert est égalité avec le PDG au niveau 1, vert est réinitialisé et renvoyé sur son point d'accès. Ils ne sont pas bannis du Réseau, puisqu'ils sont désormais sur leur point d'accès.
- Le ping D se déplace de 2 nœuds, s'arrête sur le Hub et dépasse le point d'accès de l'Agent violet. Cette fois, l'Agent violet est banni du Réseau, car son IP n'est pas sur son point d'accès. Violet doit retirer son IP et son dé de niveau de réseau du Réseau.

Après avoir déplacé tous les pings, il y a 2 pings sur les Hubs. Le dé Ping est lancé et résolu deux fois. Les transferts qui surviennent avec le dé ping sont ignorés car aucun Ping ne peut être transféré depuis la couche 1.

- dés Ping n'ont pas été lancés.
- » Si un transfert provoque le déplacement d'un ping d'un Hub vers un nouveau Hub, cela ne change pas le nombre de fois que le dé Ping doit être lancé.

RÉSOUDRE UNE RÉINITIALISATION

Chaque fois qu'une IP se déplace sur un nœud contenant un ping, ou lorsqu'un ping se déplace sur un nœud contenant une IP, les dés de niveau réseau des deux sont comparés. Le camp avec le niveau de réseau le plus bas est réinitialisé et le niveau de réseau de l'autre est réduit de 1. Lors de la réinitialisation, les IPs sont déplacées vers leur point d'accès et les pings sont remis dans la réserve. Chaque fois qu'une IP est réinitialisée par un ping, l'Agent correspondant est repéré.

Les égalités entre les niveaux de réseau sont gagnées par la Corporation, à l'exception d'une égalité où les deux niveaux de réseau sont à 6, qui est gagnée par l'IP. Si l'IP d'un joueur reste après une réinitialisation pendant son tour, son IP résout alors le nœud sur lequel elle s'arrête. La réinitialisation doit être résolue avant que le joueur ne puisse résoudre le nœud.

» Lorsqu'une IP est réinitialisée, elle est renvoyée à son point d'accès. Lorsqu'un ping réinitialise une IP, l'agent est repéré et le niveau de réseau du ping est diminué. Le repérage et l'ajustement du niveau de réseau ne se produisent pas pour les autres effets de jeu qui entraînent la réinitialisation d'une IP sur son point d'accès.

IPS BANNIES

Si un ping se déplace sur ou au-delà d'un nœud connecté à un point d'accès inoccupé, ce joueur et cette IP sont bannis du réseau. Retirez leur marqueur IP et leur dé de niveau de réseau du Plan du Réseau. Les joueurs dont l'IP est bannie du réseau ignorent la phase Réseau de leur tour jusqu'à ce que leur IP soit renvoyée sur le réseau. Toutes les IPs bannies sont renvoyées sur le réseau lorsque le burncycle est redémarré. Leur niveau de réseau est défini à 1 et ils peuvent choisir un point d'accès disponible à utiliser. Ils ne sont pas obligés d'utiliser le même point d'accès qu'en début de partie.

MARQUEURS OBJECTIF

Les marqueurs Objectif sont des perles bleues qui peuvent être utilisées pour suivre un certain nombre de choses différentes dans le jeu. Les joueurs les utilisent comme bon leur semble. Cela peut être comme placer des marqueurs sur la carte Mission pour suivre les tâches qui ont déjà été réalisées ou les placer sur les plateaux robot pour noter quels robots ont atteint l'objectif actuel.

Certaines missions nécessitent spécifiquement l'utilisation de marqueurs Objectif, soit pour suivre dynamiquement où les objectifs peuvent être atteints, soit pour représenter de nouveaux concepts/ éléments de jeu spécifiques à la mission. Par défaut, un marqueur Objectif placé sur une case ne bloque pas le déplacement d'une unité. De plus, un marqueur Objectif placé sur un plateau robot ne compte pas dans la capacité d'Inventaire. Cependant, certaines cartes Mission peuvent outrepasser ces règles.

Les marqueurs Objectif peuvent également être utilisés par certaines

» Ne résolvez aucun événement Menace ou palier tant que tous les compétences de robot. Dans les rares occasions où l'équipe manque de marqueurs Objectif, un substitut peut être utilisé, comme des marqueurs Inspection encore disponibles en réserve.

CASES OBJECTIF

Les cases Objectif sont indiquées par l'icône violette (1). Ces cases n'ont aucune fonction de base. Elles sont souvent utilisées pour la réalisation d'objectifs spécifiques à la mission. En dehors de l'utilisation détaillée sur la carte Mission, ces cases n'offrent aucun effet supplémentaire et sont traitées comme des cases normales.

OPTIMISÉ

Une action est optimisée si son type correspond au jeton Action avec laquelle l'action est effectuée dans le burncycle.

Les actions de déplacement et d'attaque sont des actions Physiques. Lorsqu'elles sont optimisées, le joueur peut ajouter 2 PA au résultat du test de PA obtenu.

Les actions Terminal et Carte Réseau sont des actions Tech. Lorsqu'une action Terminal est optimisée, le joueur peut choisir 2 options de la carte Terminal au lieu d'une. Lorsqu'une action Carte Réseau est optimisée, le joueur peut effectuer une seconde action non optimisée après avoir pioché sa Carte Réseau.

Les actions Clavier sont des actions Utilitaires. Lorsqu'elles sont optimisées, le robot peut ignorer n'importe quelle entrée de la carte Clavier.

Voir aussi: Action, page 4.

CASES EXTÉRIEURES

Les cases gris foncé du Tapis Étage sont des cases extérieures. Elles forment un L le long des côtés gauche et inférieur du Tapis Étage.

Pour la plupart des missions qui commencent au 1er étage, c'est là que seront placés les robots lors de la mise en place de début de partie. Il n'est possible de se déplacer sur ces cases qu'à l'étage 1, car ces cases ne sont pas considérées comme étant en jeu aux étages 2 et 3.

- » Lors de la première création du premier burncycle de la partie et lors des redémarrages, les robots installés sur une case extérieure marquée d'un symbole Action ajoutent le jeton correspondant de la réserve dans la réserve d'équipe.
- » Les unités de sécurité sur des cases extérieures qui ne poursuivent pas ou n'examinent pas pendant l'activation de la sécurité patrouillent.
- » Si les cases extérieures sont coupées les unes des autres (en fonction de la disposition des étages), elles sont considérées comme des zones distinctes.
- » Les cases extérieures ne sont pas considérées comme des salles.

JOUEURS

Fait référence aux personnes réelles qui jouent au jeu. Un joueur contrôle 1 Agent et peut affecter des actions via le Module de Commande.

NOMBRE DE JOUEURS

Le nombre de joueurs fait généralement référence au nombre de personnes réelles jouant au jeu, en supposant que chaque personne qui joue contrôle un Agent.

Le nombre de joueurs et le nombre d'Agents doivent être les mêmes ; si un joueur contrôle deux Agents, le nombre de joueurs sera considéré comme deux au lieu d'un. Le nombre de joueurs est toujours pris en compte lors de la progression de la menace à la fin de chaque tour et lors des redémarrages du burncycle.

La plupart des missions nécessitent des objectifs supplémentaires avec un nombre de joueurs plus élevé. Le nombre total de joueurs ne diminue pas si un Agent est éteint; ce joueur est toujours comptabilisé dans le nombre de joueurs comme d'habitude.

TOUR D'UN JOUEUR

Le tour de chaque joueur individuel est divisé en 6 phases : router l'Énergie, constituer votre stock de dés, effectuer des actions, naviguer sur le Réseau, router (à nouveau) l'Énergie et dégrader le burncycle. Ces phases doivent être réalisées dans cet ordre. Des actions gratuites peuvent être effectuées avant, pendant ou après chacune de ces phases.

Voir aussi : Action, page 4 ; Burncycle, page 13 ; Stock de dés, page 15 ; Réseau, page 25 ; Routage d'Énergie, page 31.

ÉNERGIE

La principale ressource à laquelle les robots ont accès lors d'une partie de burncycle. Elle a trois utilisations principales :

- La santé d'un robot. Si l'Énergie d'un robot est réduite à 0, il s'éteint.
- La devise pour activer les améliorations. Au début de la partie et pendant les phases 1 et 5 du tour d'un joueur, les robots peuvent router l'Énergie de leur Réserve d'Énergie pour obtenir les améliorations souhaitées. Un robot ne peut pas router de l'Énergie jusqu'à se retrouver à 0. L'Énergie peut également être routée vers d'autres robots grâce à l'utilisation de la capacité de réparation.
- Le nombre de dés Action Basiques acquis lors de la constitution du stock de dés d'un Agent à son tour. Pour chaque 1 Énergie de sa réserve d'Énergie, un Agent obtient 1 dé Action Basique pour son stock de dés.

Voir aussi: Extinction, page 36.

RÉSERVE D'ÉNERGIE

Chaque robot dispose d'une réserve d'énergie avec une limite maximale. Ces informations se trouvent en haut à droite de leur carte robot. La réserve d'énergie et la limite de réserve d'énergie fonctionnent un peu différemment pour les Agents et les Modules de Commande.

• Agents : la capacité indique l'Énergie maximale qu'ils peuvent avoir à la fin de leur tour. Un Agent peut dépasser ce maximum lorsqu'il gagne de l'Énergie mais doit en dépenser suffisamment lors de la dernière phase de routage d'Énergie de son tour (phase 5). Toute Énergie excédentaire non dépensée à la fin de cette phase est perdue. Toute Énergie gagnée alors que l'Agent en a déjà 10 est perdue. Lors de la mise en place, tous les Agents reçoivent 10 Énergie et doivent se situer dans leur limite d'Énergie avant de débuter la partie. L'Énergie obtenue en réalisant les objectifs est octroyée individuellement à chaque Agent.

• Module de commande : la capacité du Module de Commande indique la quantité d'énergie avec laquelle le Module de Commande débute la partie. Un Module de Commande n'a pas besoin de dépenser de l'Énergie s'il dépasse sa capacité. Comme pour les Agents, toute Énergie gagnée alors que le Module de Commande en a déjà 10 est perdue. Le Module de commande n'obtient pas d'Énergie grâce aux récompenses d'objectifs.

ROUTER L'ÉNERGIE

Réalisée par tous les joueurs en début de partie, et exécuté par des joueurs individuels lors des phases 1 et 5 de leur tour. Lors du routage d'Énergie, déplacez le marqueur de la réserve d'Énergie de la quantité routée. Ensuite, placez un nouveau marqueur dans le trou correspondant à l'amélioration activée. Le coût de toutes les améliorations est indiqué soit sur le plateau robot, soit sur la carte robot.

Comme pour les Agents, les joueurs peuvent choisir que le Module de Commande route son Énergie pour activer des améliorations. Cependant, les Agents peuvent également router à la place leur propre Énergie vers le Module de Commande pour activer ces améliorations. Dans ce cas, tous les joueurs peuvent contribuer, même si ce n'est pas leur tour. Cependant, au moins 1 Énergie doit être routée depuis l'Agent du joueur actif ou depuis le Module de Commande lui-même afin que les autres joueurs puissent contribuer.

RÉSERVES

Les réserves sont créées après la création ou le redémarrage du burncycle.

Les joueurs créent d'abord la réserve d'équipe. Si un robot débute sur des cases extérieures avec une icône de jeton Action, il ajoute le jeton Action correspondant à la réserve d'équipe. Une salle occupée par au moins un robot ajoute également le jeton Action indiqué dans la barre d'infos de la salle. Une salle ne peut contribuer qu'une seule fois par redémarrage, même si plusieurs robots l'occupent. Après la réserve d'équipe, chaque Agent reçoit simultanément sa réserve personnelle de jetons Action, qui est définie par la réserve de base activée indiquée sur le plateau Agent. Ces jetons sont pris dans la réserve générale qui est limitée. Si les jetons de réserve personnelles nécessaires ne sont plus disponibles dans la réserve, les joueurs peuvent décider quels agents ne reçoivent pas la totalité des jetons pour leur réserve. La réserve sera principalement constituée de jetons Action spéciaux (Physique, Tech, Utilitaire). Cependant, si un effet en jeu demande aux joueurs de choisir un jeton dans la réserve, ils peuvent prendre un jeton Action Standard à condition qu'il y en ait un disponible en

Pendant leur tour, les joueurs peuvent utiliser leur réserve personnelle ou celle de l'équipe pour modifier le burncycle ou résoudre les entrées lors d'une action Clavier. Tous les joueurs ont accès à la réserve d'équipe ainsi qu'exclusivement à la réserve personnelle de leur Agent.

Les jetons des réserves ne peuvent pas être échangés entre robots. Si une capacité qui cible la réserve d'un robot affecte le Module de Commande, cela affecte la réserve d'équipe (par exemple, Drain). » S'il n'y a pas de robots débutant sur des cases extérieures pour la mission, la réserve d'équipe est créée en utilisant les salles dans lesquelles commencent les robots, comme s'il s'agissait d'un redémarrage.

Voir aussi: Modification du Burncycle, page 4; Actions Clavier, page 6.

SALLES

Une salle est une section particulière de la disposition de l'étage entourée de murs/portes et qui n'inclut pas le couloir ou les cases extérieures.

Les salles sont représentées par des pièces de néoprène individuelles qui sont posées lors de la mise en place de l'étage. Les zones sécurisées sont des salles mais avec des caractéristiques uniques. Les gardes qui sont dans les salles n'y patrouillent pas. Certaines salles standard ont des zones sécurisées qui leur sont rattachées (par exemple, le petit ascenseur rattaché à la salle de sécurité). Ces zones sécurisées sont leurs propres salles indépendantes et ne font pas partie du reste de la salle principale pour quelque raison que ce soit. Par exemple, si un objectif exige que les agents terminent leur tour dans la salle de sécurité, le terminer dans la zone sécurisée attachée ne serait pas admissible. Les zones sécurisées sont toujours comptabilisées séparément pour les objectifs qui nécessitent que les robots soient dans des pièces distinctes (à condition que l'objectif ne disqualifie pas les zones sécurisées).

ZONES SÉCURISÉES



Les zones sécurisées sont des salles encadrées par une bordure jaune qui offrent des avantages uniques non disponibles dans les autres salles. Une fois qu'un objectif d'étage est atteint, tous les robots doivent occuper simultanément des zones sécurisées afin de passer à l'étage suivant. Lorsqu'ils entrent dans une zone sécurisée alors qu'ils sont repérés, les robots laissent leur jeton Vigilance devant la porte, même si une unité de sécurité les repèrerait en passant la porte. Les zones sécurisées n'empêchent pas le repérage ou la pose d'un jeton Vigilance pour d'autres effets de jeu. Si un robot repéré ou un jeton Vigilance est présent dans une zone sécurisée, une unité de sécurité entre dans la zone sécurisée pour poursuivre/examiner normalement. Les unités de sécurité déjà à l'intérieur d'une zone sécurisée repèrent les robots comme d'habitude, y compris ceux qui y entrent et laisseraient normalement leur jeton Vigilance à l'extérieur.

Voir aussi: Vigilance, page 9; Changer d'étage, page 18.

POSTES DE SÉCURITÉ

Les postes de sécurité servent de points de déploiement pour toutes les unités de sécurité. Il existe trois types différents de postes de sécurité: les postes de couloir, obligatoires et de salles. Si un poste de sécurité est occupé, l'unité qui se déploie se déploiera sur la case inoccupée la plus proche. Pour tous les postes de sécurité, les unités seront placées dans le sens de la flèche.



• **Couloir :** situé dans les couloirs et marqué de un 1 à 3. Les numéros du poste correspondent aux numéros du dispositif de sécurité du Capitaine pour indiquer le niveau et où sont placées les unités de sécurité. Si plusieurs postes comportent le même numéro, une unité requise est placée sur chacun d'eux.







• Obligatoire: situé dans des salles spécifiques signalées par une étoile. Ces postes sont toujours occupés par des gardes au début de la mise en place de l'étage. Placez un garde aléatoire d'un niveau égal à celui de l'étage actuel.



• Salles : situé dans la plupart des salles. Ces postes ne sont pas installés au début de la mise en place de l'étage. Lorsqu'une salle est inspectée, le dé Inspection est lancé. Si le symbole est obtenu, un garde aléatoire d'un niveau égal à celui de l'étage actuel est placé sur le poste de sécurité de la salle. Si un garde a été obtenu, mais qu'aucun poste de sécurité de salle n'est présent dans la salle, rien ne se passe. Certaines salles disposent de plusieurs postes de sécurité qui seront marqués d'un «A» ou d'un «B». Lorsque vous résolvez les lancers de dés Inspection, remplissez toujours le poste A avant le poste B.



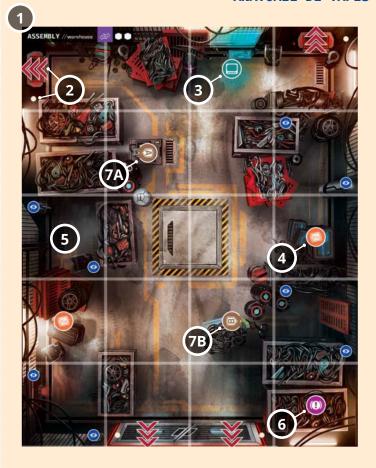




UNITÉS DE SÉCURITÉ

Englobe toutes les unités contrôlées par la Corporation (Capitaine et gardes). De nombreuses unités de sécurité possèdent des capacités spécifiques toujours actives, même pendant les tours des joueurs. Elles se déclenchent immédiatement si leurs conditions sont remplies. Les unités de sécurité se déplacent et attaquent (si possible) pendant la phase d'activation de la sécurité du tour de la Corporation.

ANATOMIE DE TAPIS SALLES





- 1. Barre d'infos contient :
 - a. Nom de la salle
 - b. Type de salle n'indique pas d'effets ou de conditions mais est souvent utilisé dans les cartes Mission pour une mise en place et des règles spécifiques. Les quatre types de salles sont //industrie, //bureau, //technologie et //entrepôt
 - c. Réserve d'équipe de base si occupée par au moins un robot lors de la création/du redémarrage du burncycle
 - d. # de dés Inspection à lancer lorsque la salle est inspectée
- 2. Porte et trou pour marqueur porte
- 3. Case Terminal case qui reçoit un jeton Terminal lors de la mise en place de l'étage
- 4. Case Cache case qui reçoit un jeton Cache lors de la mise en place de l'étage
- 5. Cachette case que les robots peuvent utiliser pour se cacher des unités de sécurité
- 6. Case objectif n'a aucune fonction à moins qu'une mission ne lui en donne une
- 7. Postes de sécurité
 - a. Poste de sécurité de la salle A reçoit un garde du niveau de l'étage si au moins 1 garde est obtenu avec le dé Inspection
 - b. Poste de sécurité de la salle B reçoit un garde du niveau de l'étage si 2 gardes sont obtenus avec le dés Inspection
 - c. Poste de sécurité obligatoire reçoit un garde du niveau de l'étage lors de la mise en place de l'étage
 - d. Poste de sécurité de la salle reçoit un garde du niveau de l'étage si au moins 1 garde est obtenu avec le dé Inspection
- 8. Zone sécurisée

ANATOMIE D'UN JETON UNITÉ DE SÉCURITÉ



- 1. Niveau également signalé par la couleur de l'indicateur de direction et au dos du jeton
- 2. Nom
- 3. Capacité
- 4. Patrouille comment il se déplace si sa priorité est de patrouiller
- 5. Valeur de déplacement de combien de cases il peut se déplacer pendant son activation
- 6. Portée de la Vigilance dans sa zone, sur combien de cases il est vigilant en ligne droite devant lui. La moitié de ce nombre est sa vigilance périphérique, sur combien de cases il est vigilant pour toute case dans sa zone qui n'est pas directement devant lui
- 7. Indicateur de direction il s'agit de l'avant du garde et de la direction à laquelle il fait face

CAPACITÉS DES UNITÉS DE SÉCURITÉ

Les unités de sécurité ont des capacités que les joueurs doivent connaître. Les capacités des capitaines sont définies sur leurs cartes, tandis que les capacités des gardes sont définies ci-dessous.

Si vous jouez en difficulté simplifiée, ignorez toutes les capacités des unités de sécurité.

- **Cautious :** si cette unité termine son activation à côté d'une porte déverrouillée, la porte est verrouillée.
- **Demerit :** lorsque cette unité attaque un robot, au lieu que le robot perde de l'Énergie, la Menace progresse de 1.
- **Drain :** lorsque cette unité devient adjacente à un robot, le robot doit défausser un jeton de sa réserve.
- **Grapple # :** lors des actions de déplacement, les robots doivent utiliser # PA supplémentaires lorsqu'ils se déplacent d'une case adjacente à cette unité de sécurité vers une case non adjacente.
- **Shift**: cette unité peut se déplacer à travers les murs. Elle patrouille même lorsqu'elle se trouve dans une salle et n'est pas limitée à sa zone actuelle lors de la patrouille.

CAPITAINE

Le Capitaine est une unité de sécurité particulière qui est choisie au début de la partie. Toutes les capacités ou conditions qui se réfèrent spécifiquement aux gardes ne s'appliquent pas au Capitaine.

Lorsqu'il attaque, le Capitaine inflige 3 dégâts. Lorsqu'il est éteint, le Capitaine octroie 1 Énergie au robot qui l'a éteint. Le Capitaine ne se déploie que lorsque cela est spécifié sur le tableau du dispositif de sécurité ou appelé par un effet de jeu spécifique (progression de la menace, règles spéciales d'étage).

» Si un effet de jeu met le Capitaine au jeu mais qu'il a été précédemment éteint, il est tout de même mis en jeu.

Carte Capitaine

Fournit des informations sur les effets du jeton Action Capitaine, ses capacités uniques, le dispositif de sécurité, ses règles de déplacement et de patrouille et sa résistance. Notez que le dispositif de sécurité est choisi en fonction du plan d'étage actuellement utilisé (si une mission commence à l'étage 2, utilisez le dispositif de l'étage 2).

ANATOMIE D'UNE CARTE CAPITAINE



- 1. Nom du Capitaine
- 2. Résistance combien de PA vous devez obtenir avec une action Attaquer pour éteindre le Capitaine
- 3. Dispositif de sécurité indique quel niveau d'unités de sécurité placer sur quels postes de sécurité de couloir et s'il y a des clés dessus. Chaque ligne correspond au niveau d'étage et chaque colonne détermine le poste de sécurité du couloir sur lequel est placée l'unité.
- 4. Action Burncycle l'effet déclenché lorsque le jeton Action Capitaine apparaît dans le burncycle
- 5. Capacités actives uniquement si le Capitaine est en jeu
- 6. Patrouille comment le Capitaine se déplace si sa priorité est de patrouiller

Non illustré : certains Capitaines disposent de règles de déplacement et d'orientation supplémentaires décrites sur leur carte.

·Jeton Unité Capitaine

C'est la représentation physique du Capitaine à l'étage. Possède les mêmes valeurs et informations que les autres jetons d'unités de sécurité.

Jeton Action Capitaine

Un jeton Action qui dispose d'un effet décrit sur la carte Capitaine. L'effet s'active immédiatement pendant la phase d'action du tour d'un joueur lorsque le marqueur burncycle se déplace sur le jeton Action Capitaine. L'effet se déclenche toujours même si le joueur décide de passer son action. Un jeton Action Capitaine dégradé n'a aucun effet. Les joueurs peuvent remplacer un jeton Action Capitaine non dégradé par un autre jeton Action de leur choix, mais cela fait progresser la menace de 2. Le jeton fonctionne de la même manière qu'un jeton Action Standard pendant la phase Réseau du tour du joueur et à tous autres égards.

GARDES

Unités de sécurité qui n'incluent pas le Capitaine. Des gardes sont déployés sur les postes de sécurité de couloir lors de la mise en place de l'étage comme indiqué sur la carte Capitaine et sur tous les postes de sécurité obligatoires présents dans les salles. Les gardes se déploient également sur d'autres postes de sécurité dans les salles en fonction du résultat du dé Inspection. Pour les postes obligatoires et de salle, le garde sera pris dans la pile du niveau de garde qui correspond à l'étage actuel. Les gardes se déplacent lors de l'activation de la sécurité. Si un garde se déploie avec une Clé comme précisé par le dispositif de sécurité, la Clé se déplace avec lui. Si le garde est assomé ou éteint par une action Attaquer, le robot effectuant l'action Attaquer gagne la Clé.

» Les gardes sont piochés au hasard dans la pile du niveau de garde requis dans la réserve. Si la réserve d'un niveau spécifique est épuisée, mélangez les jetons de la défausse pour les utiliser comme nouvelle réserve. Si la réserve et la défausse sont épuisées (parce que tous les gardes d'un niveau sont en jeu), piochez au niveau inférieur suivant (si vous n'avez plus de gardes de niveau 3, piochez-en de niveau 2).

ACTIVATION DE LA SÉCURITÉ

Lors de la première phase du tour de la Corporation, les unités de sécurité sont activées. Toutes les unités de sécurité se déplacent, en commençant par les unités qui poursuivent, puis qui examinent et enfin celles qui patrouillent. Les unités de sécurité choisiront toujours le chemin le plus court vers leur destination, c'est-à-dire l'itinéraire qui leur permet de parcourir le moins de cases. S'il existe plusieurs itinéraires équidistants, les joueurs choisissent le chemin. Les unités de sécurité se déplacent d'autant de cases que leur valeur de déplacement le permet. Les unités de sécurité se tournent toujours face à la direction dans laquelle elles se déplacent. Si elles se dirigent vers un robot, elles essaieront d'être adjacentes au robot, et si c'est le cas elles se tourneront pour faire face au robot. Si elles se dirigent vers un jeton Vigilance, elles essaieront de se déplacer sur le jeton, et si c'est le cas, elles conserveront l'orientation gu'elles avaient lors du déplacement final. Si elles n'atteignent pas leur destination ou patrouillent, elles font face à la direction dans laquelle elles se déplaceraient ensuite si elles devaient continuer à se déplacer (le joueur choisit s'il y a plusieurs options). Les unités de sécurité ne passent pas à travers les murs mais peuvent passer à travers les

portes, même si elles sont verrouillées. Si une unité de sécurité se déplace sur une case occupée par une autre unité de sécurité, elles échangent de cases. Les unités de sécurité ne peuvent pas traverser les robots, mais elles comptabilisent leurs cases pour déterminer l'itinéraire le plus court de leur déplacement. Si l'unité de sécurité tente de se déplacer sur une case occupée par un robot, elle arrête son déplacement et le robot est repéré (s'il ne l'était pas déjà).

Toutes les unités de sécurité du niveau de priorité actuel doivent se déplacer et attaquer, si possible, avant de passer au niveau de priorité suivant.

Cela signifie que toutes les unités de sécurité en poursuite se déplacent avant les unités de sécurité qui examinent et les unités de sécurité en patrouille s'activent en dernier. Une fois qu'une unité de sécurité s'est déplacée, elle attaque tous les robots repérés auxquels elle est adjacente, y compris à travers les portes. Les attaques de gardes font perdre aux robots une Énergie égale au niveau du garde, et un robot attaqué par le Capitaine perd 3 points de d'Énergie. Après qu'une unité de sécurité a réalisé son déplacement et attaqué, retournez son jeton pour indiquer qu'elle a déjà été activée à ce tour, en vous assurant de conserver l'orientation de l'unité. À la fin de l'activation de la sécurité, remettez tous les jetons des unités de sécurité retournés sur leur face active (à moins qu'un autre effet de jeu ne les oblige à rester assommés).

Retournez également tous les jetons Vigilance face cachée sur leur face standard.

·Priorité 1: Poursuivre

Le premier groupe d'unités de sécurité qui se déplacent lors de l'activation de la sécurité sont celles qui poursuivent. Une unité de sécurité poursuit si elle a un robot repéré à sa portée de Vigilance. Plusieurs unités de sécurité peuvent poursuivre le même robot. Les joueurs choisissent l'unité de sécurité à activer en premier et qui a un robot repéré sous sa vigilance. Après s'être déplacée, une unité de sécurité attaque tous les robots repérés auxquels elle est adjacente. Une fois qu'une unité de sécurité a poursuivi, retournez-la pour indiquer qu'elle a réalisé son déplacement, en vous assurant de conserver son orientation dans la même direction. De plus, une fois que toutes les unités poursuivantes se sont déplacées, retournez les jetons Vigilance de tous les bots qui ont été poursuivis, car ils ne seront pas pris en compte lors de l'investigation.

Priorité 2: Examiner

Le deuxième groupe d'unités de sécurité qui s'activent sont celles qui examinent. Après la poursuite, tous les jetons Vigilance encore en jeu qui n'ont pas été retournés doivent être examinés par une unité de sécurité, si possible. Les joueurs choisissent le jeton Vigilance qu'ils souhaitent examiner en premier. L'unité de sécurité la plus proche de ce jeton Vigilance (qui n'a pas encore bougé) sera celle qui l'examinera. Si plusieurs unités de sécurité sont à égale distance du jeton Vigilance, l'équipe choisit l'unité de sécurité qui l'examine. Peu importe que l'unité de sécurité se trouve dans la même zone ou dans une zone différente du jeton Vigilance qu'elle examine. Chaque jeton Vigilance n'est examiné que par une seule unité de sécurité. Une fois qu'une unité de sécurité a examiné, elle attaque tous les robots repérés auxquels elle est adjacente. Puis retournez-la pour indiguer qu'elle a été activée. De plus, retournez le jeton Vigilance qui a fait l'objet d'une investigation pour indiquer qu'il a été examiné. Si un jeton Vigilance n'est pas au-dessus d'un robot, l'unité d'investigation essaie de se déplacer dessus en la retirant du plateau. Une fois qu'une unité de sécurité a examiné, les joueurs choisissent le prochain jeton Vigilance à examiner. Les joueurs continuent ce processus jusqu'à ce que tous les jetons Vigilance aient été examinés, ou lorsqu'il n'y a plus de gardes disponibles pour examiner.

- » Si plusieurs jetons Vigilance partagent la même case, chacun est examiné individuellement par différentes unités de sécurité (à moins qu'ils ne soient retirés avant qu'ils ne puissent être examinés).
- » Un robot peut être repéré alors qu'il n'est pas dans la zone de Vigilance d'une unité de sécurité. Dans ce cas, le jeton Vigilance est examiné au lieu que le robot soit poursuivi. Étant donné que l'unité de sécurité ne peut pas se déplacer sur la case d'un robot, son objectif est de se placer à côté du robot.

Priorité 3: Patrouiller

Le dernier groupe d'unités de sécurité a être activé patrouille. Les unités de sécurité ne patrouillent que s'il n'y a plus de jetons Vigilance à poursuivre ou à examiner. Les joueurs choisissent l'ordre dans lequel les unités de sécurité en patrouille se déplacent. Chaque unité de sécurité a un trajet de patrouille défini, qui est indiqué sur son jeton d'unité. Les Capitaines entrent dans différentes zones pour effectuer leur patrouille, mais les gardes ne patrouillent que dans leur zone actuelle. Les gardes qui occupent des salles ne patrouillent pas (sauf s'ils ont une capacité qui dit le contraire).

Les différents itinéraires de patrouille sont les suivants :



Stationnaire: ne bouge pas.



Faire les cent pas : se déplace en ligne droite dans la direction à laquelle il fait face. S'il ne peut pas se déplacer dans cette son déplacement.



Périphérie: suit le périmètre extérieur de sa zone en se déplaçant normalement. dans le sens antihoraire. S'il n'est pas orienté de sorte qu'il se déplace dans le sens antihoraire en suivant le périmètre, il tourne à droite. S'il n'est pas sur une case faisant partie du périmètre extérieur, il emprunte le chemin le plus court pour revenir à une case du périmètre extérieur. Voir page 38 pour des exemples de cette patrouille.



Portes déverrouillées : se déplace vers une case Couloir adjacente à la porte déverrouillée la plus proche.



Bot le plus proche : se déplace vers une case adjacente au robot le plus proche qui n'est pas dans une cachette.



Module de Commande : se déplace vers une case adjacente au Module de Commande. Ne bouge pas si le Module de Commande est dans une cachette.



Poste: se déplace vers son poste.



Terminaux: se déplace vers le Terminal le plus proche.

» Une fois qu'une unité de sécurité a déterminé son itinéraire et sa priorité, elles ne seront plus modifiées ce tour-ci. Une unité de sécurité qui repère un nouveau robot après le début de son activation suivra toujours son itinéraire précédemment déterminé. La seule fois où un itinéraire changera pendant le déplacement, c'est si le jeton Vigilance cible d'une unité qui examine change de place. Cela se produit si elle repère le robot dont elle examine le jeton Vigilance. Dans ce cas, son itinéraire peut changer, mais elle continue à se déplacer vers le même jeton Vigilance cible qu'auparavant.

EXTINCTIONS

Toutes les unités peuvent être éteintes. La manière dont une unité est éteinte et ce qui se passe lorsque cela arrive diffère selon qu'il s'agit d'un robot ou d'une unité de sécurité.

ÉTEINDRE LES ROBOTS

Se produit lorsque le niveau d'Énergie d'un robot est réduit à 0. Si le Module de Commande est éteint, la partie est perdue. Si un Agent est neutralisé, la menace progresse de 3, son jeton robot est retourné et sa Vigilance est retirée. Si un Agent est éteint pendant le tour d'un joueur, son tour se termine immédiatement. Les joueurs avec des Agents éteints continuent de jouer les tours suivants et génèrent des dés Avancés et Élite pour leur stock de dés, mais ne pourront utiliser que le Module de Commande pour effectuer des actions. Les Agents éteints doivent ignorer la phase Réseau de leur tour. Les joueurs ne peuvent pas passer à l'étage suivant ou terminer la mission pour gagner la partie si un Agent est éteint. Les Agents éteints doivent regagner de l'Énergie pour être réactivés et retournés sur leur face active. Le moyen le plus courant pour que cela arrive est qu'un autre robot utilise la capacité de réparation pour lui router 1 ou plusieurs Énergie. Les Agents éteints peuvent également gagner de l'Énergie si direction, il se tourne dans la direction opposée et continue un objectif qui accorde de l'Énergie au groupe est atteint (en supposant que l'objectif ne nécessite pas leur participation), ce qui les ramènerait également en jeu. Les agents peuvent alors continuer à se relayer

> Les agents éteints ne déclenchent pas de Vigilance et ne seront jamais poursuivis ou examinés par les unités de sécurité. Les unités de sécurité échangeront automatiquement de place avec eux si elles les traversent. Les autres robots ne peuvent échanger avec un agent éteint que s'ils ont activé leur capacité d'échange. Les agents éteints ne peuvent pas être échangés ni bénéficier d'effets de jeu autres que ceux qui octroient de l'Énergie.

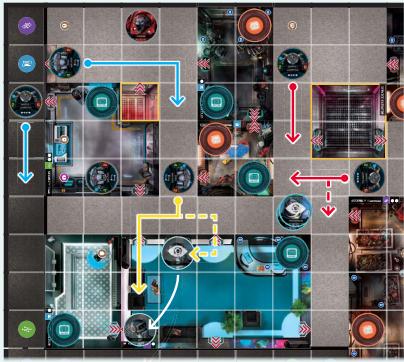
» Un joueur avec un Agent éteint compte toujours dans le décompte du nombre de joueurs.

ÉTEINDRE LES UNITÉS DE SÉCURITÉ

Les unités de sécurité peuvent être éteintes si un robot réussit une action Attaquer contre elles. D'autres effets de jeu peuvent également entraîner l'extinction d'une unité de sécurité. Lorsqu'une unité de sécurité est éteinte par une action d'attaque, le robot qui a effectué l'action d'attaque gagne 1 Énergie, quel que soit le niveau de l'unité qui est éteinte. Le robot est repéré et le jeton de l'unité de sécurité est défaussé.

Voir aussi: Actions d'attaque, page 5.

EXEMPLES DE PRIORITÉS



Priorité 1 : Poursuivre



Le premier groupe d'unités de sécurité à activer sont celles qui ont un robot repéré à portée.

- Les deux Hamsters dans le couloir ont Processor sous leur vigilance et il est repéré.
- Dans l'ordre choisi par les joueurs, les Hamsters se déplacent de 2 cases vers Processor comme indiqué par les flèches rouges. La flèche en pointillé montre que l'un des Hamsters a deux itinéraires possibles, et les joueurs choisissent celui qu'il emprunte.
- Le Hamster, désormais adjacent à Processor, attaque, lui faisant perdre 1 Énergie car c'est un garde de niveau 1.
- Ces deux Hamsters sont alors retournés, indiquant qu'ils ont été activés à ce tour. Processor retourne également son jeton Vigilance, indiquant que le jeton a été poursuivi.

Priorité 2: Examiner



Le deuxième groupe d'unités de sécurité à activer sont celles qui sont les plus proches de chaque jeton Vigilance restant en jeu.

- · Le seul jeton Vigilance actif restant est celui de Bit.
- Il y a 2 Walkers qui sont à même distance, donc les joueurs choisissent lequel des deux va examiner. Ils choisissent le Walker dans le couloir.
- Le Walker du couloir se déplace de 4 cases, en suivant la flèche jaune. En entrant dans le hall, il repère Bit, ce qui fait que son jeton Vigilance est déplacé sur son jeton. La Vigilance de Bit étant sa cible, le Walker devra modifier son trajet pour continuer à avancer vers
- Le Walker termine son déplacement à côté de Bit et l'attaque, causant 1 perte de d'Énergie.
- · Le Walker est retourné, tout comme le jeton Vigilance de Bit.
- Si les joueurs avaient choisi de faire suivre la flèche en pointillé au Hamster, il aurait atteint le jeton Vigilance de Bit sans la repérer. Le jeton Vigilance de Bit serait alors retiré.

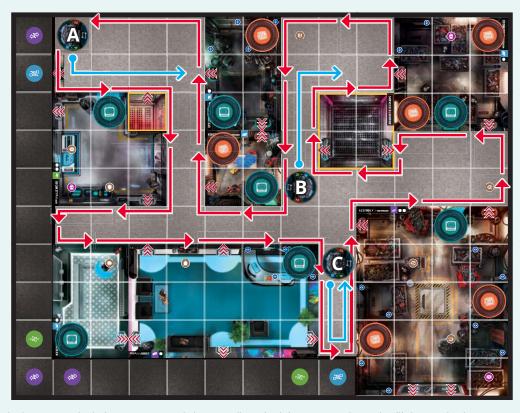
Priorité 3 : Patrouiller



Le dernier groupe d'unités de sécurité à activer sera toutes les unités de sécurité qui n'ont pas encore été activées, à l'exception des gardes dans les salles.

- Le Walker dans la salle de sécurité ne patrouille pas, car il se trouve dans une salle.
- Le Hamster sur les cases extérieures patrouille. Il a l'itinéraire de patrouille «Faire les cent pas», il se déplace donc de 2 cases dans la direction à laquelle il fait face en suivant la flèche bleue. Ensuite, retournez son jeton.
- · Le dernier Walker dans le couloir patrouille également, et avec une valeur de déplacement de 4 et la patrouille «Périphérie», il se déplace de 3 cases vers la droite et 1 vers le bas. Après son second déplacement, il repère Casing car il est sous sa Vigilance. Le jeton Vigilance de Casing est ajoutée sur sa case, mais le Walker ne modifie pas son itinéraire.
- · Maintenant que toutes les activations des unités de sécurité sont terminées, tous les jetons retournés sont remis sur leur face standard.

EXEMPLE DE PATROUILLE « PÉRIPHÉRIE »



Il est plus facile de comprendre le fonctionnement de la patrouille «Périphérie» en visualisant des flèches sur le plateau comme ci-dessus.

Un Walker qui patrouille suivra les flèches rouges qui marquent le chemin dans le sens antihoraire autour du périmètre extérieur du couloir.

Une unité de sécurité avec la patrouille «Périphérie» se déplacera dans la direction à laquelle elle fait face si elle suit les flèches rouges (représentant le périmètre). Si la direction à laquelle elle fait face ne suit pas les flèches, elle tournera à droite jusqu'à ce qu'elle soit de nouveau face à une direction indiquée par les flèches.

Walker A: Ce Walker n'est pas orienté d'une manière qui lui permette de suivre le périmètre du couloir dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Il tourne à droite, de telle manière qu'il est orienté vers le bas, ce qui lui permet de suivre le périmètre. Il descend d'une case et comme il fait maintenant face à un mur, il tourne alors 3 fois à droite jusqu'à ce qu'il soit face à la seule direction qui lui permette de continuer autour du périmètre dans le sens inverse des aiguilles d'une montre : vers la droite. Après s'être déplacé de 3 cases supplémentaires, il se retrouve à nouveau face à un mur. Bien qu'il ait utilisé tout son déplacement, il tourne à droite pour faire face à la direction dans laquelle il se déplacerait ensuite, c'est-à-dire vers le bas.

Walker B: Ce Walker fait face à un mur. Il tourne vers sa droite pour faire aller vers le haut. Il suit désormais le périmètre qui tourne autour de l'ascenseur de service, puisque sa case est en angle. Il se déplace de 3 cases vers le haut. Il tourne ensuite à nouveau vers sa droite et se déplace d'une case vers la droite.

Walker C : Ce Walker n'aurait pas pu se mettre dans cette position en patrouillant, mais il est possible qu'un marcheur se mette dans une position et soit orientée comme ceci grâce à des capacités telles que Pousser. Comme il n'est pas orienté dans une direction lui permettant de suivre le périmètre, le Walker tourne à sa droite. Maintenant orienté vers le bas, il se déplace de 2 cases dans cette direction jusqu'à ce qu'il touche le mur. Il doit ensuite tourner deux fois à droite jusqu'à ce qu'il soit vers le haut et se déplace de 2 cases supplémentaires dans cette direction. Le résultat final est qu'il termine son déplacement sur la même case où il a commencé, mais dirigé vers le haut.

CASES

Une case fait référence à n'importe quel carré sur le tapis Étage et les tapis de salles. Les unités ne peuvent pas se partager une case, mais les unités peuvent partager des cases avec un Terminal, une Cache et des jetons Mur détruit, ainsi que des marqueurs Objectif.

Pour toute capacité ou effet de jeu qui nécessite le comptage de cases, les cases sont comptés de la même manière que le déplacement serait déterminé. Les cases sont comptées orthogonalement et ne peuvent pas être comptées à travers les murs. Les cases peuvent être comptées autour des coins et à travers les portes déverrouillées et les murs détruits. Si la capacité ou l'effet s'applique à un robot, les cases ne peuvent pas être comptées à travers des portes verrouillées. Si cela s'applique à une unité de sécurité, les cases peuvent être comptées à travers des portes verrouillées.

ASSOMMÉ

Les unités de sécurité peuvent être assommées, ce qui les rend temporairement inactives. Cela se produit le plus souvent à la suite d'actions d'attaque effectuées contre elles, mais d'autres effets de jeu peuvent également assommer une unité de sécurité.

Lorsqu'elles sont assommées, les unités de sécurité ne sont pas activées pendant le tour de la Corporation. Leurs capacités sont ignorées et ils ne repèrent pas les robots. D'autres unités de sécurité échangent de place avec des unités de sécurité assommées lorsqu'elles les traversent normalement. Les robots ne peuvent pas se déplacer à travers des unités assommées mais peuvent utiliser la capacité Pousser sur elles si elles l'ont activée.

Lorsqu'une unité de sécurité est assommée, elle est retournée de sorte que son verso soit face visible pour l'indiquer. Il est important, lorsque vous retournez l'unité, de maintenir son orientation, de manière à ce qu'elle soit orientée dans la même direction qu'auparavant lorsqu'elle redevient active.

En général, les unités de sécurité assommées sont réactivées à la fin du tour de la Corporation. Elles retourneront sur leur face active lorsque toutes les autres unités de sécurité retournées depuis l'activation seront retournées. Cependant, certains effets de jeu dicteront un timing différent pour la durée d'assommage de l'unité.

Voir aussi: Actions d'attaque, page 5.

INSPECTION

L'inspection ne peut avoir lieu que dans les salles où un marqueur Inspection est présent. Lorsque vous inspectez une salle, retirez le marqueur Inspection de la salle, lancez un certain nombre de dés Inspection comme indiqué dans la barre d'infos de la salle et résolvez tous les résultats. L'inspection d'une salle se produit la première fois qu'un robot entre dans une salle non inspectée, mais il existe également d'autres moyens d'inspecter une salle. Si un robot entre dans une salle non inspectée, il s'arrête sur la première case de la salle. Le robot doit lancer le dé Inspection et résoudre son effet avant de continuer son tour de déplacement.

» Toute salle avec un marqueur Inspection est considérée comme non inspectée.

MARQUEUR INSPECTION

Ces marqueurs sont placés au début de la mise en place de l'étage dans toutes les salles qui comportent une ou plusieurs icônes de dé Inspection dans la barre d'infos de la salle. Si la mise en place de l'étage demande qu'une salle spécifique soit inspectée, n'y placez pas de marqueur et ne lancez pas de dé Inspection lorsqu'un robot y entre pour la première fois. Les salles qui n'ont pas de marqueur Inspection ne peuvent pas être choisies pour tout effet qui inspecte une salle.

DÉ INSPECTION

Immédiatement lancé lorsqu'une salle est inspectée. Tous les résultats obtenus doivent être résolus, mais le joueur qui lance choisit l'ordre dans lequel ils sont résolus.

Référence des icônes du dé:



Garde: si cette salle comporte un poste de sécurité, piochez un garde avec un niveau correspondant au numéro d'étage et placez-le sur le poste de sécurité de la salle. S'il y a plusieurs postes de sécurité, utilisez A avant B. Si vous devez placer un garde sur une case déjà occupée, placez le garde sur la case inoccupée de votre choix la plus proche. S'il n'y a pas de poste de sécurité dans cette salle, ce résultat n'a aucun effet.



Terminal Mainframe : retournez un Terminal dans cette salle du côté Mainframe. S'il y a plus d'un Terminal dans la salle, vous choisissez lequel retourner. S'il n'y a pas de terminaux dans la pièce, ce résultat n'a aucun effet.



Cellule d'énergie : le robot qui inspecte cette salle gagne 1 Énergie.



Verrouillage automatique : toutes les portes de cette pièce sont immédiatement verrouillées ; retirez tous les marqueurs Porte des portes de cette salle. N'a aucun effet sur les Murs détruits.



Impératif: l'Agent qui surveille cette salle pioche 1 carte Impératif, à moins qu'il n'en ait déjà une. N'a aucun effet si le Module de Commande est le robot qui surveille la pièce.

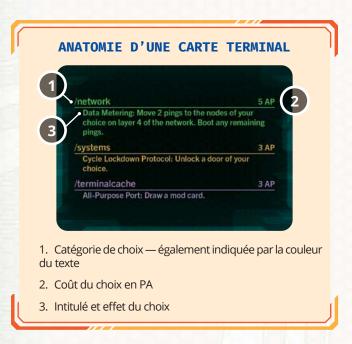
TERMINAUX

Représenté par le recto du jeton Terminal. Les terminaux sont placés sur toutes les cases Terminal lors de la mise en place de l'étage. Les terminaux ne gênent pas le déplacement et toutes les unités peuvent se déplacer dessus ou au travers. Si un robot partage une case avec un Terminal, il peut effectuer une action Terminal. Lorsqu'un robot termine une action Terminal, le jeton est défaussé même si l'action échoue. Les robots ne peuvent pas effectuer d'action Terminal sur une case Terminal sans jeton Terminal, mais la case est toujours considérée comme une case Terminal pour les effets du jeu.

Voir aussi: Actions Terminal, page 5.

TERMINAUX MAINFRAME

Lorsqu'un Terminal est mis à niveau vers un Terminal Mainframe, le jeton terminal est retourné sur son verso. Cela se produit généralement en raison du dé Inspection, mais d'autres effets et capacités peuvent permettre des mises à niveau de Terminal Mainframe. Effectuer une action Terminal sur un Terminal Mainframe réduit le coût en PA de tous les choix de la carte à 0 PA.



MENACE

La menace représente le niveau d'alerte de la Corporation face à la présence de l'équipe. La menace est suivie à l'aide du marqueur de suivi des menaces sur la carte Menace, qui est unique à chaque Corporation. Chaque carte Menace a un côté standard et un côté simplifié. Au fur et à mesure que la Menace progresse, les événements Menace et les paliers se déclenchent lorsque le marqueur de suivi s'arrête ou dépasse le niveau de menace correspondant. Si la progression de la menace devait déclencher plusieurs événements et paliers, déplacez d'abord le marqueur de suivi de la quantité totale de progression de la menace.

Ensuite, résolvez chaque événement et palier dans l'ordre dans lequel ils ont été déclenchés. Le second marqueur de suivi de menace peut être utilisé pour suivre l'événement ou le palier le plus élevé que la menace a atteint jusqu'à présent.

Ceci est important pour se rappeler quels événements Menace ont déjà été atteints, car ils ne peuvent pas se déclencher une seconde fois même si la menace recule puis revient sur le même événement.

Une fois que la menace atteint 26, la partie est perdue.

ANATOMIE D'UNE CARTE MENACE



- 1. Nom et localisation de la Corporation
- 2. Niveau de menace indiqué par le marqueur de suivi de menace
- 3. Événement Menace effets du jeu qui se produisent la première fois que la menace atteint le niveau correspondant
- 4. Palier de menace effets de jeu continus qui sont actifs si la menace est égale ou supérieure au niveau correspondant
- 5. Échec de la mission les robots perdent si la menace atteint 26
- 6. Niveau de difficulté le côté standard est tel qu'illustré, tandis que le côté simplifié ne comporte pas d'événements Menace

La menace peut progresser ou reculer grâce à un certain nombre d'effets de jeu, mais voici les cas les plus courants où elle change :

- Atteindre un Hub sur la 2nde couche du Réseau : -1 menace
- · Atteindre le cœur du Réseau : -1 menace
- Fin de manche : +menace égale au nombre de joueurs
- Redémarrages du Burncycle : +menace égale au nombre de ioueurs
- Dé Ping (résultat Menace): +1 menace
- Effectuer une action d'attaque contre une unité de sécurité :
- +1 menace
- Remplacement d'un jeton Capitaine non dégradé dans le burncycle : +2 menace
- · Agent éteint : +3 menace
- Jeton Vigilance entrant en jeu : +1 menace (uniquement en difficulté Élevée)
- » Si une mission débute à un niveau de menace spécifique, ne déclenchez aucun des événements Menace passés, même si la menace recule puis les dépasse. Cependant, les paliers dépassés par la menace de départ sont actifs tant que la menace reste supérieure à eux.

PROGRESSION DE LA MENACE (PENDANT LE TOUR DE LA CORPORATION)

Lors de la dernière phase du tour de la Corporation, la Menace progresse en fonction du nombre de joueurs dans la partie. Assurezvous de déclencher tous les événements Menace atteints ou dépassés pour la première fois, et activez également tous les paliers atteints ou dépassés.

UNITÉS

Il existe plusieurs types d'unités dans le jeu.

- Les robots forment collectivement l'équipe des joueurs. Les robots incluent les Agents, qui sont les robots assignés à chaque joueur, et le Module de Commande, qui est un robot qui n'appartient à aucun joueur en particulier et qui est contrôlé collectivement par tous les joueurs.
- Les unités de sécurité constituent l'équipe de la Corporation. Ils s'opposent aux robots et agissent au tour de la Corporation. Les unités de sécurité comprennent des gardes, qui se déclinent en 3 niveaux : gardes de niveau 1 (bleu), gardes de niveau 2 (jaune) et gardes de niveau 3 (rouge). Le Capitaine est également une unité de sécurité.
- Le texte faisant référence aux robots inclut tous les Agents ainsi que le Module de Commande. Le texte faisant référence aux Agents n'inclut pas le Module de Commande.
- Le texte faisant référence aux unités de sécurité inclut tous les gardes ainsi que le Capitaine. Le texte faisant référence aux gardes n'inclut pas le Capitaine.

Voir aussi: Robots, page 11; Unités de sécurité, page 32.

CAPACITÉ UNIVERSELLES

Tous les robots, y compris le Module de Commande, possèdent 3 capacités universelles qu'ils peuvent acquérir en tant qu'améliorations : permuter, pousser et réparer.

Chacune de ces améliorations coûte 1 Énergie chacune.

PERMUTER

Une fois activée, les robots peuvent utiliser cette capacité lors d'une action de déplacement. Le robot effectuant l'action de déplacement peut entrer sur une case occupée par un robot adjacent. Ce dernier robot échangera son jeton de place avec celui du robot effectuant l'action de déplacement. Cela n'interrompt pas l'action de déplacement du robot en mouvement. Les deux robots sont déplacés en même temps.

RÉPARER

Une fois activée, la réparation permet aux robots d'utiliser une action Standard pour donner une partie de leur Énergie à un autre robot n'importe où sur le plateau.

Voir aussi: Action Réparer, page 7.

POUSSER

Une fois activée, les robots peuvent utiliser la capacité Pousser lors d'une action de déplacement. Le robot effectuant l'action peut dépenser 1 PA supplémentaire de son déplacement pour entrer sur une case occupée par une unité de sécurité.

Ce 1 PA s'ajoute au 1 PA nécessaire pour se déplacer. L'unité de sécurité est ensuite déplacée vers une case inoccupée adjacente, à l'exclusion de celle que le robot occupait précédemment. Si le robot n'était pas repéré auparavant, l'utilisation de Pousser le fera être repéré.

Pousser ne peut pas être utilisée s'il n'y a pas de cases valides vers lesquelles déplacer l'unité de sécurité, ou si le robot n'a pas 1 PA supplémentaire à dépenser. Pousser peut être utilisée plusieurs fois au cours de la même action de déplacement, mais nécessite toujours 1 PA supplémentaire pour chaque utilisation. Le robot et l'unité de sécurité sont déplacés en même temps, de sorte que leur adjacence l'une par rapport à l'autre est maintenue.

Cela signifie que les capacités qui se déclenchent lorsque des unités deviennent ou cessent d'être adjacentes les unes aux autres ne seront pas déclenchées, telles que les capacités Drain et Grapple #.

AMÉLIORATIONS

Les améliorations permettent aux robots de mettre à niveau leurs statistiques et d'accéder à de nouvelles capacités pour mieux naviguer dans les Corporations et atteindre les objectifs. Toutes les améliorations nécessitent que de l'Énergie soit routée pour être activées. Lorsqu'une amélioration est activée, ce robot place l'un de ses marqueurs robot dans le trou correspondant. Le coût de chaque amélioration est indiqué soit sur le plateau lui-même, soit sur la carte robot.

AMÉLIORATIONS D'AGENT

Ne peuvent être activées qu'avec la réserve d'Énergie de l'agent. Chaque agent a 3 améliorations spécifiques, avec des capacités et des coûts indiqués sur sa carte robot. Tous les agents ont également accès à 3 améliorations de réserve, qui coûtent chacune 2 Énergie. De plus, les agents disposent d'améliorations universelles identiques pour tous les robots :

Pousser : 1 ÉnergieRéparer : 1 Énergie

Permuter : 1 Énergie

Dé action Avancé : 2 Énergie

• Dé action Élite : 4 Énergie OU 2 Énergie et le sacrifice d'1 dé

action Avancé

Notez que bien que les dés action Avancés et Élite coûtent autant et fonctionnent de la même manière pour tous les agents, chaque agent a une limite unique au nombre maximum qu'il peut activer. Ces limites sont précisées sur la carte robot.

Voir aussi: Agents, page 11; Capacités universelles, page 41.

AMÉLIORATIONS DU MODULE DE COMMANDE

Peuvent être activées par la réserve d'Énergie du Module de Commande ou avec des contributions d'Énergie d'autres robots. Pendant le tour d'un joueur, si un joueur non actif souhaite contribuer à une amélioration du Module de Commande, au moins 1 Énergie doit d'abord être routée par le Module de Commande lui-même ou par l'agent du joueur actif. Les améliorations uniques qui peuvent être activées sur le Module de Commande sont de nouveaux emplacements du burncycle. Les emplacements verts sont actifs en début de partie, tandis que les emplacements oranges doivent être activés en leur routant de l'énergie. Le coût en énergie de chaque emplacement est indiqué sur la carte du robot. Si un emplacement de départ devient inactif, le coût indiqué correspond au montant requis pour le réactiver. Chaque fois qu'ils choisissent d'activer un nouvel emplacement, les joueurs ne peuvent activer que l'emplacement inactif le plus à gauche. Tous les Modules de Commande disposent également d'améliorations universelles identiques pour tous les robots:

Pousser : 1 ÉnergieRéparer : 1 ÉnergiePermuter : 1 Énergie

Voir aussi : Module de commande, page 12 ; Capacités universelles,

page 41.

MURS

Les murs séparent différentes zones les unes des autres. Le périmètre extérieur du plateau est considéré comme un mur, ainsi que les lignes noires séparant les cases extérieurs des cases couloir. Le périmètre extérieur de toutes les pièces est considéré comme des murs, tout comme les lignes jaunes délimitant les zones de sécurité.

Les murs bloquent le déplacement, la Vigilance et l'adjacence. Ils ne peuvent pas être pris en compte pour les effets qui fonctionnent à "# cases de distance". Lorsqu'un robot est adjacent à un mur, il peut effectuer une action Attaquer pour tenter de le détruire.

- » Les portes ne sont pas des murs et ne peuvent pas être détruites par une action Attaquer.
- » La tuile d'entrée ne crée qu'une nouvelle porte. Il n'y a pas de murs dessus.

Voir aussi: Zone, page 9.

MURS DÉTRUITS

Un mur est détruit lorsqu'un robot effectue une action Attaquer sur le mur alors qu'il lui est adjacent et obtient un nombre de PA égal ou supérieur à sa résistance de 10. Un mur détruit est marqué d'un jeton Mur détruit placé d'un côté ou de l'autre du mur détruit avec la flèche de porte pointant vers celui-ci. Les jetons Mur détruits sont une ressource limitée qui n'est réapprovisionnée qu'au début de chaque nouvel étage. Cela signifie que les robots ne peuvent pas détruire plus de 3 murs au total par étage. Un mur détruit fonctionnera de la même manière qu'une porte déverrouillée pour le déplacement et la Vigilance. Les murs détruits ne sont pas pris en compte pour les effets liés aux portes déverrouillées, tels que la patrouille de sécurité des portes déverrouillées et la capacité Cautious de certaines unités de sécurité.

» Les murs détruits ne sont pas considérés comme des murs. Ils sont plutôt considérés comme des portes non verrouillées.

Voir aussi: Action Attaquer, page 5.

MURS EXTÉRIEURS

Un mur extérieur est tout mur qui sépare le bâtiment de l'extérieur. Cela inclut la ligne noire épaisse séparant les couloirs des cases extérieures, ainsi que tout mur séparant les cases intérieurs du bord de l'espace jouable.

» Les murs extérieurs peuvent être détruits. Cependant, si le mur nouvellement détruit mène à une case non jouable (soit à l'extérieur des limites du tapis, soit à une case extérieure aux étages 2 et 3), une unité ne peut pas traverser le mur détruit à moins que cela ne soit spécifié par un effet de jeu (par exemple, les conditions d'évasion sur la carte mission Pillar of Panic).

INDEX

Action		Jetons Action	7
Actions Carte Réseau	6	Jetons Vigilance	9
Actions Clavier	6	Joueurs	30
Actions d'Attaque	5	Marqueur Corporation	15
Actions de Déplacement	4	Marqueurs Objectif	30
Actions Gratuites		Memory	22
Actions Physique	4	Menace	
Actions Réparer	7	Missions	23
Actions Standard		Modifier le Burncycle	4
Actions Tech	5	Mods	25
Actions Terminal	5	Module de Commande	12
Actions Utilitaire		Murs	42
Activation des Pings		Murs	
Activation des Unités de Sécurité		Murs Extérieurs	42
Adjacence		Nœuds	
Agents		Niveau de Réseau	
Améliorations		Niveaux de difficulté	15
Assommé		Nombre de Joueurs	
Burncycle		Objectifs	
Caches		Optimisé	
Cachettes		PA (Points d'Action)	
Capacités des Unités de Sécurité		PDG	
Capacités Universelles		Permuter	
Capitaine		Pings	
Cartes Réseau		Points d'Accès	
Cases		Portée de Vigilance	
Cases Extérieures		Portes	
Cases Objectif		Postes de Sécurité	
Clés		Pousser	
Claviers		Progression de la Menace	
Corporation		Réinitialisation	
Couloirs		Réparer	
Déplacement d'IP sur le Réseau		Réseau	
Dés Action		Réserve d'Énergie	
Désactivation d'Emplacements du Burncycle		Réserves	
Échanger		Repérage	
Éléments Illimités		Robots	
Éléments Limités		Router l'Énergie	
Énergie		Salles	
Entrée		Stock de dés	
Équipement		Tapis Étage	
Étage		Terminaux	
Évasion		Terminaux Mainframe	
Extinctions		Test de PA	
Gardes		Tour d'un Joueur	
Impératifs		Tour de la Corporation	
Inspection		Unités	
Interface		Unités de Sécurité	
Inventaire		Vigilance	
IPs		Vigilance Périphérique	
IPs Bannies		Zone	
		Zones Sécurisées	

