

# HARD CITY



**LIVRE DE REGLES**



# CRÉDITS

**Game Design:** Marek Raczyński, Adam Kwapiński

**Règles Solo et coopératives:** Błażej Kubacki

**Histoire:** Marek Raczyński

**Directeur créatif / producteur:** Tomasz Bar

**Illustrations:** Łukasz Witusiński

**Graphiste en chef:** Wojciech Guzowski

**Sculpteur 3D en chef:** Grzegorz Korniluk

**Livre de règles:** Piotr Żuchowski

**Livre de règles (Version Française):** Sam T

**HEXY STUDIO:** Mateusz Dąbrowski, Michał Dąbrowski, Norbert Pokorski, Michał Sapieha, Łukasz Seferyniak, Marta Stawrowska, Michał Sztuka, Kamila Witusińska-Lange, Paweł Zdanowski

# KICKSTARTER



Hexy Studio tient à remercier tous ceux qui les ont soutenus pendant la campagne Kickstarter. Nous sommes très heureux que vous ayez cru en nous et extrêmement reconnaissants pour votre générosité. Ce jeu n'aurait pas été possible sans vous ! Nous espérons qu'il répondra à vos attentes et que nous serons en mesure de vous fournir d'autres jeux fantastiques et des heures de fun à l'avenir.

Sur certains jetons civils du jeu, vous trouverez les visages des backers les plus impliqués, qui ont choisi le pledge "Devenez un citoyen" pendant notre campagne Kickstarter. Il s'agit de : **Aaron Alabiso**, **ALEplanszowki.pl**, **Clinton K**, **Nathan Croy**, **Nick**, **Randy Mckenzie** et **Ro Malekan**. Une mention honorable pour la contribution apportée pendant et après la campagne est décernée à **Angela Viveen**, **Ola** et **Mateusz Cierpisz**, **Justin Smith**, **Collin Spanberger**, **Grześ Szczepański**, **Dan Telfer** et **Práinn Gunnlaugur Porsteinsson**. Merci et à bientôt !

# REMERCIEMENTS

Je tout d'abord à remercier mon épouse **Ania Golańska-Raczyńska**. Sans une après-midi de brainstorming, l'idée de ce jeu n'aurait jamais vu le jour ! Ensuite, mes remerciements vont à **Adam Kwapiński**, qui a insufflé une nouvelle vie au projet après avoir rejoint l'équipe. Sans ses vastes connaissances et son expérience, Hard City ne serait pas un jeu aussi bon qu'il ne l'est aujourd'hui ! **Błażej Kubacki** a contribué en concevant le mode solo et coopératif, ce dont je lui suis également très reconnaissant.

Bien sûr, un grand merci à **Tomasz Bar** et à tout **Hexy Studio** pour le travail acharné de l'équipe dans ce projet fantastique - je n'avais jamais travaillé avec des gens aussi créatifs auparavant. **Wojtek Guzowski**, un héros silencieux derrière Hard City qui a mis tout cela sur pied, mérite une mention spéciale ici, mais n'oublions pas **Łukasz Witusiński**, le créateur de toutes les œuvres d'art de Hard City. Il a parfaitement illustré toutes les idées folles qui sont nées dans ma tête ! Les magnifiques modèles de personnages et de monstres ont été réalisés par un sculpteur 3D expert, **Grzegorz Korniluk** - sans ses compétences, nous serions encore en train de déplacer des morceaux de carton sur la table. Un tonnerre d'applaudissements pour Piotr Żuchowski, qui a écrit et édité le livre de règles, et a dirigé la campagne sur les médias sociaux, en étant toujours là pour répondre à vos questions et commentaires sur le jeu. Enfin, rien n'aurait été possible sans **Paweł Zdanowski** et **Marcin Żelubowski**, qui ont créé des prototypes de si bonne qualité que nous pourrions facilement les vendre comme produit final.

Il y a eu beaucoup plus de personnes impliquées dans le processus de développement et je ne peux pas énumérer ici tous les braves officiers du HCPD qui m'ont aidé à réaliser mon rêve. Permettez-moi de mentionner quelques personnes importantes qui m'ont aidé et inspiré - **Tomasz Turketti**, **Piotr Walenko** et **Piotr Wójcik** - ensemble, nous avons donné vie au personnage du docteur Zero il y a 15 ans ! Le temps passe, mais je me souviens encore de vous. **Piotr Rodzoch** - notre premier fan. **Karola Butryn** et **Marcin Ryszkiewicz** - merci d'avoir été de grands playtesters ! **Mateusz Dąbrowski** - une source d'inspiration et un champion pour nommer les personnages du jeu. **Wojciech Rzadek**, **Krzysztof Pilch**, **Asia Tomaszewska**, **Balint Wojciech Lengyel**, **Robert Arciszewski**, **Rafał Kociniowski** et **Kamil Lazarowicz** - ce ne sont là que quelques-unes des personnes qui ont fait connaître Hard City dans les médias.

Merci pour tout.

On se revoit dans les rues de Hard City.

**Marek Raczyński**



# HARD CITY

## TABLE OF CONTENTS

<b>INTRODUCTION .....</b>	<b>4</b>	<b>Tour du docteur Zero .....</b>	<b>12</b>
<b>Liste du matériel.....</b>	<b>4</b>	Cartes de chaos.....	13
<b>Composants du jeu .....</b>	<b>4</b>	Actions basiques .....	13
<b>Plateau de jeu .....</b>	<b>6</b>	Elimination des officiers.....	14
<b>Fiche d'officier.....</b>	<b>6</b>	<b>Fin de la partie .....</b>	<b>14</b>
<b>LES ACTEURS DE HARD CITY .....</b>	<b>7</b>	<b>Mode campagne .....</b>	<b>14</b>
<b>MISE EN PLACE.....</b>	<b>8</b>	<b>RÈGLES SOLO ET COOPÉRATIF.....</b>	<b>15</b>
<b>APERÇU DU JEU .....</b>	<b>10</b>	<b>Mise en place .....</b>	<b>15</b>
<b>Tour de jeu.....</b>	<b>10</b>	<b>Aperçu du jeu.....</b>	<b>15</b>
<b>Phase d'évènement.....</b>	<b>10</b>	<b>Tour de jeu.....</b>	<b>15</b>
<b>Phase d'action .....</b>	<b>11</b>	<b>Phase d'évènement.....</b>	<b>16</b>
<b>Tour de l'officier.....</b>	<b>11</b>	<b>Phase d'action .....</b>	<b>16</b>
Mouvement .....	11	Résolution de l'AutoDoc .....	16
Ouvrir des caisses ou des boîtes .....	11	Cartes de chaos.....	16
Attaque à distance.....	11	<b>L'HISTOIRE DE HARD CITY.....</b>	<b>18</b>
Tir visé .....	12	<b>Les héros et les vilains .....</b>	<b>18</b>
Combat rapproché .....	12	Donathan Johnson.....	18
Recevoir/donner de l'équipement .....	12	Jenny Takabura .....	18
Utiliser de l'équipement .....	12	Miranda Casey .....	19
Utilisation de compétences.....	12	Marcellus Hammer .....	20
Cartes de compétence.....	12	Blast the Dog .....	21
Fin du tour de l'officier.....	12	Docteur Zero .....	21
		<b>Episodes.....</b>	<b>22</b>



# INTRODUCTION

Hard City est un jeu d'aventure tactique «1 contre tous» dans un cadre «new retro». Au cours du scénario, un des joueurs incarne le docteur Zero, le cerveau maléfique, tandis que tous les autres joueurs deviennent de courageux officiers de la police de Hard City, qui ont pour but de contrer ses plans diaboliques. Pour les règles de jeu en mode coopératif et solo, voir: 15.

## LISTE DU MATÉRIEL

Livre de règles  
3 plateaux de jeu double-face  
Plateau ruelle/égouts  
Plateau ponton/égouts  
Piste de victoire  
Marqueur d'extermination  
Marqueur d'objectif  
Marqueur de chaos  
5 Fiches d'épisode  
5 Cartes spéciales d'épisode  
20 Figurine de mutants  
3 Figurines de rat mutant  
2 Figurines de soldats mutants  
Figurine de F.U.B.A.R.  
4 Figurines d'officier  
4 Fiches d'officier  
6 Marqueurs de points de vie  
34 Marqueurs de points d'action  
24 Cartes de compétence  
Jeton de voiture de police  
2 Jetons de voiture civile  
Jeton de Limousine/Bateau  
Jeton de camion/bus  
12 Jetons de civil  
Jeton du maire Archer  
10 Jetons de caisse de polices/boite carton

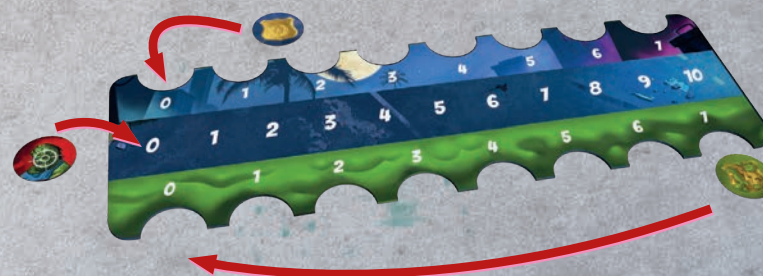
3 Dés  
3 Marqueurs « chargeur vide »  
36 Cartes d'équipement police/de rue  
36 Cartes de chaos  
36 Cartes de chaos pour le mode solo/coopératif  
8 Cartes d'évènement  
18 Cartes de cutscene  
Marqueur « clap »  
4 Jetons tonneau  
Jeton hélicoptère  
4 Jetons bouche d'égout  
Jeton « Machine du jugement »  
Jeton « Blast » (chien)  
Fiche de Blast (chien)  
Fiche F.U.B.A.R.  
2 Cartes de mutants spéciaux  
6 Jetons nuage toxique  
Jeton batterie  
8 Jetons interrupteur  
Jeton trappe d'accès au toit

## COMPOSANTS DU JEU

Plateau de jeu modulaire



Piste de Victoire avec le marqueur d'ordre, de chaos et d'extermination



Marqueurs « chargeur vide »



Cartes de cutscene & Marqueur « clap »



Fiche de l'épisode



Cartes d'évènement



Carte spéciale de l'épisode





Fiche d'officier



Marqueur de point d'action



Marqueur de point de vie



Cartes de compétence



Jetons de civil et du maire



Fiche de Blast et jeton



Miniatures d'officiers



Cartes d'équipement de police/de rue



Jetons caisse de police/boite en carton



Jeton « Machine du jugement »



Jeton de camion/bus



Jeton de voiture de police



Jeton hélicoptère



Jeton de Limousine/Bateau



Jeton de voiture civile



Jetons interrupteurs



Jeton de batterie



Dés



Cartes des mutants



Jeton trappe d'accès au toit



Jeton de bouche d'égout



Jeton de tonneau



Cartes de chaos



Cartes de chaos (mode solo/coopératif)



Jeton de nuage toxique



Figurines de mutants



F.U.B.A.R. (fiche et figurine)





## PLATEAU DE JEU

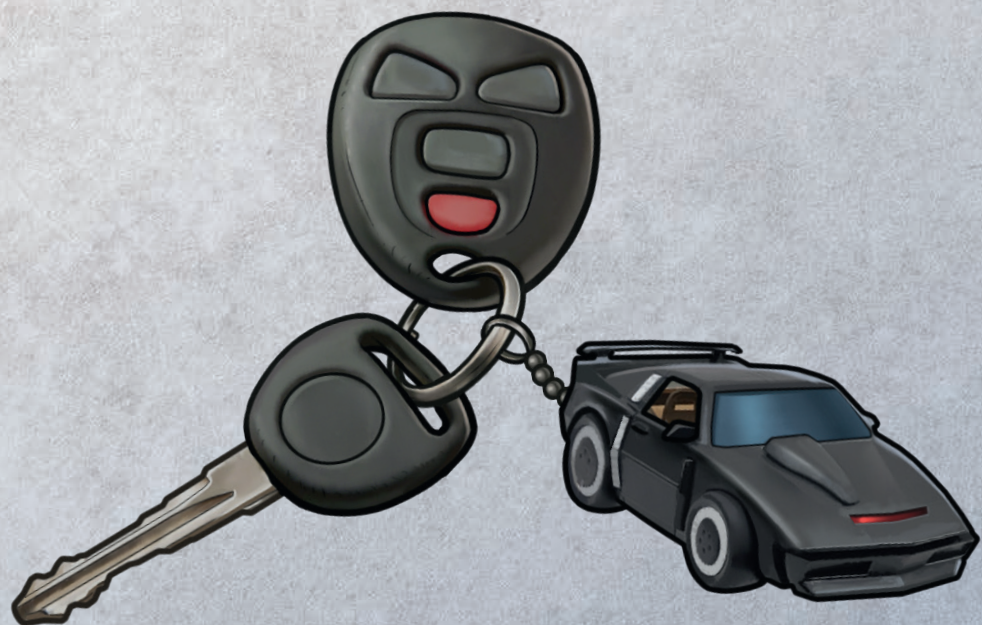
La boîte comprend trois plateaux double face et chaque épisode en utilise deux (à l'exception de l'épisode 5 : Zero Hour, qui utilise également le dos de la boîte). La configuration exacte est toujours précisée dans la description de l'épisode. Le plateau est divisé en cases. Les cases reliées entre elles sont considérées comme adjacentes, même si elles ne sont reliées que par leur coin (en diagonale). Les demi-cases qui bordent le plateau ne sont pas utilisées dans le jeu, elles servent uniquement à relier les différents plateaux entre eux.

### OBSTACLES



Les obstacles sont des jetons qui occupent entièrement certains espaces du plateau, comme la voiture de police ou le camion (les tonneaux, les plaques d'égout, etc. ne sont pas des obstacles). Ils ne peuvent pas être déplacés sur le plateau, sauf si d'autres règles le stipule expressément. Les mutants ne peuvent pas être appelés en renfort sur des cases occupées par un obstacle. Lorsqu'une caisse de police ou un civil est censé être placé sur une case occupée par un obstacle pendant la préparation du jeu ou la phase d'événement, les officiers décident sur quel espace adjacent il sera placé.

La voiture de police, la voiture civile et la limousine sont appelées collectivement «voitures». Le camion et le bus ne sont pas traités comme des voitures pour les besoins du jeu, mais ils sont toujours traités comme des obstacles.



## FICHE D'OFFICIER



Nom de l'officier

Jetons de points d'action (🍩) disponible

Compétence de base

Piste de points de vie (♥) & marqueur

### Points d'action (🍩)

Par défaut, chaque agent dispose de 5 points d'action (🍩) représentés par les jetons en forme de donuts sur la fiche de l'officier. Lorsqu'un agent effectue une action, il ou elle dépense le nombre requis d'🍩 et retire le nombre correspondant de donuts de sa fiche. Chaque officier récupère l'intégralité de ses 🍩 lors de la Phase d'événement - le joueur remet simplement les donuts sur la fiche d'officier. Le nombre de 🍩 peut varier en fonction des effets de certaines cartes.

### Points de vie (♥)

Les points de vie (♥) représentent la santé et l'endurance des officiers. Au début du jeu, chaque officier démarre avec le nombre maximum de ♥ indiqué sur la piste de la fiche d'officier. Si, au cours de la partie, le nombre de ♥ tombe à zéro, l'officier est mis à terre et éliminé de la partie jusqu'à la fin du tour en cours.

### Compétence de base

Chaque officier est unique et a une compétence de base différente, celle-ci étant imprimée sur la fiche de l'officier. Utilisée à bon escient, elle peut parfois s'avérer être la clé de la victoire de toute l'équipe !



# LES ACTEURS DE HARD CITY

## OFFICIERS

Ces braves hommes et femmes du département de police de Hard City sont le dernier espoir pour sauver la ville et ses habitants de l'invasion des mutants. Pour réussir, ils devront coopérer et utiliser avec sagesse leurs compétences ainsi que leurs ressources. Les joueurs incarneront les officiers pendant le jeu.

- ♦ Chaque officier va jouer une fois par tour et va effectuer les actions qu'il désire dans sa limite d'🔧 disponible.
- ♦ Lorsqu'un officier reçoit des dégâts (🔧), ses ❤️ sont abaissés en conséquence. Lorsque les ❤️ d'un officier sont réduits à zéro, il ou elle est éliminé(e) jusqu'à la fin du round actuel.



## CIVILS

Il s'agit des citoyens terrifiés qui se trouvaient dans les rues de la ville dans les premiers moments de l'invasion des mutants du docteur Zero. Les civils sont impuissants et ont désespérément besoin d'être sauvés par les officiers. Ils apparaissent dans certains épisodes du jeu.

- ♦ Un civil ne peut se déplacer de case en case que s'il est escorté par un officier ou en vertu d'une règle spéciale.
- ♦ Chaque civil n'a qu'un seul ❤️. Dès qu'un civil subit un 🔧, il ou elle est tué(e) et le jeton de civil est retiré du jeu.



## DOCTEUR ZERO

Un ex-patron de la grande société Zero Corp, une des entreprises les plus influentes de la région. Il est maintenant devenu un cerveau maléfique qui tente de s'emparer de Hard City (avant de viser le monde entier !) en envoyant ses terrifiants serviteurs mutants dans les rues.

- ♦ D'après le mode de jeu choisi, il sera contrôlé par un des joueurs ou par l'AutoDoc, celui-ci permettant de simuler les actions d'un joueur.
- ♦ Le docteur joue après le tour de chaque officier. Il peut jouer une carte instantanée et doit ensuite effectuer une action.



## MUTANTS

Ce sont les habitants de Hard City qui n'ont pas eu suffisamment de chance et qui ont été exposés au mutagène meurtrier du docteur Zero. Ils sont devenus des esclaves obéissants, contrôlés par un neurotransmetteur télépathique.

- ♦ Les mutants peuvent se déplacer de deux cases sur le plateau de jeu.
- ♦ Un 🔧 va assommer un mutant, 🔧 ou plus (ou un 🔧 sur un mutant assommé) le tue directement.
- ♦ Un mutant tué est retiré du jeu et devient disponible pour le docteur Zero et pourra être de nouveau appelé en renfort ultérieurement.
- ♦ Les mutants spéciaux (comme les rats et soldats mutants) ont des règles spéciales qui sont décrites sur leur carte.







# MISE EN PLACE

1. Choisissez l'épisode que vous voulez jouer.
2. Prenez la feuille de l'épisode et mettez en place les plateaux tels que décrit au milieu de la table.
3. Prenez la carte spéciale correspondant à l'épisode du côté « 1 contre tous » ("1 VS All") et placez-la près du plateau.
4. Choisissez un joueur qui incarnera le docteur. Le(s) joueur(s) restant(s) seront des officiers. Le docteur Zero prend les figurines de mutants standard, les figurines de mutants spéciaux présents dans l'épisode joué et leurs cartes respectives et les place près de lui.
5. Mélangez le deck de chaos, le deck d'évènement et les deux decks d'équipement séparément. Placez-les près du joueur représentant le docteur Zero.
6. Mélangez les cartes de cutscenes (sauf les cartes d'ouverture) disponible pour l'épisode choisi et placez-les près du plateau face cachée.
7. Placez la piste de victoire près du plateau et placez-y les jetons d'ordre, chaos et extermination sur les endroits appropriés de la piste de victoire (sur la valeur 0).
8. D'après le nombre de joueurs, les joueurs contrôlant des officiers peuvent choisir quels officiers participeront à la partie. Un joueur doit toujours endosser le rôle du docteur Zero, tous les joueurs restant incarneront des officiers.
  - ♦ Dans une partie à deux joueurs, l'un des joueurs contrôle le docteur Zero et l'autre les 4 officiers,
  - ♦ Dans une partie à trois joueurs, un joueur endosse le rôle du docteur Zero, les autres joueurs contrôlent deux officiers chacun,




- ♦ Dans une partie à quatre – ou cinq – joueurs, l'un des joueurs joue le docteur Zero, les autres contrôlent un officier chacun (seul 3 officiers joueront dans une partie à quatre joueurs).

9. Les joueurs contrôlant les officiers choisissent leur personnage et prennent leur set d'officier (miniature, fiche d'officier, marqueurs de point d'actions et de vie et cartes de compétences),
10. Positionnez le marqueur de point de vies sur la piste à l'endroit ad-hoc et placez cinq donuts sur chaque fiche d'officier (ce sont leur ). Les officiers commencent la partie avec le  au maximum (sauf pour Donathan Johnson, qui commence à six et qui peut obtenir un point supplémentaire grâce à une carte de compétence),
11. Mélangez les cartes de compétences pour chaque officier et placez-les à côté des fiches d'officier correspondant,
12. Placez tous les jetons spécifiés dans la description de l'épisode choisi à côté du plateau de jeu,
13. Suivez les instructions spécifiques décrites sur la carte de l'épisode et commencez la partie !



## AJUSTER LA DIFFICULTÉ : ALLIÉS

Pour ajuster le niveau de difficulté et rendre le jeu un peu plus facile pour les officiers, vous pouvez décider d'utiliser un allié pour les aider. Le jeu de base en comporte un (le chien Blast), mais plusieurs autres alliés sont disponibles sous forme d'extensions.

Un allié peut être activé une fois par tour d'officier. Pendant l'activation, effectuez une des actions spécifiées sur la carte d'allié. Les alliés sont traités comme des officiers pour les besoins des actions d'attaque et de mouvement ainsi que pour les effets de la carte de chaos. Ils ont leurs propres pistes de  et reçoivent  comme d'habitude. S'ils perdent leur dernier , ils sont retirés du plateau de jeu et ne peuvent plus être utilisés dans l'épisode en cours, mais le docteur Zero ne marque pas de Points de Victoire et ne pioche pas de carte pour cela. Certains alliés, comme le chien Blast, ont également leurs propres cartes de compétences, que vous pouvez choisir d'inclure dans le jeu. Si c'est le cas, suivez les règles standard d'acquisition de compétences comme si l'allié était un officier.





Marqueurs « chargeur vide »

Cartes d'équipement de police/  
de rue

Cartes de cutscene avec le marqueur « clap »

Fiches  
d'officier

Dés

Marqueur  
de points  
de vie

Jetons relatifs  
à l'épisode

F.U.B.A.R. avec sa fiche

Cartes d'évènement et de chaos

Fiche de l'épisode

Piste de Victoire avec le marqueur  
d'ordre, de chaos et d'extermination

Cartes  
de compétence

Mutants disponibles  
pour le docteur Zero




# APERÇU DU JEU

Hard City est un jeu basé sur des scénarios qui sont appelés épisodes. L'épisode que vous avez choisi détermine en grande partie le gameplay. Il vous indique les objectifs des deux parties (docteur Zero et officiers), la façon de mettre en place le plateau de jeu et les capacités spéciales disponibles. Cependant, la structure générale du jeu et la séquence de tours sont toujours les mêmes.

## TOUR DE JEU


Le jeu se divise entre plusieurs rounds.

### Tours de jeux :

1. Phase d'évènement
  - ♦ Les officiers restaurent leurs  aux maximum (5 dans la plupart des cas).
  - ♦ Appliquez les règles spéciales de la fiche de l'épisode
  - ♦ Piochez une carte cutscene
  - ♦ Le docteur Zero pioche des cartes de chaos
2. Phase d'action
  - ♦ Tour du premier officier
  - ♦ Tour du docteur Zero
  - ♦ Tour du second officier
  - ♦ Tour du docteur Zero
  - ♦ Tour du troisième officier
  - ♦ Tour du docteur Zero
  - ♦ Tour du quatrième officier (ne s'applique pas dans une partie à 4 joueurs)
  - ♦ Tour du docteur Zero (ne s'applique pas dans une partie à 4 joueurs)

## PHASE D'ÉVÈNEMENT

Chaque tour commence avec la phase d'évènement.

1. Tous les officiers restaurent leurs  aux maximum (5 dans la plupart des cas).
2. Suivez les instructions sur la fiche de l'épisode dans la section "début du round" (« beginning of a round ») et appliquez toutes les règles spéciales présentées à cet endroit. Elles peuvent varier fortement étant liées directement au chapitre que vous jouez.
3. Tirez une carte de cutscene et placez-la sur le côté du plateau, adjacente à la précédente cutscene (ou la carte d'ouverture, si vous jouez le premier round de jeu), à sa droite.
4. Le docteur Zero tire autant de cartes de chaos qu'il y a d'officiers dans le jeu. Pendant le premier tour de jeu, le docteur tire toujours quatre cartes, quel que soit le nombre d'officiers présents.

### CUTSCENES




Les cutscenes sont des actions uniques, à usage unique, que les officiers peuvent effectuer s'ils répondent aux exigences de celle-ci. Les joueurs qui contrôlent les officiers doivent toujours décider collectivement s'ils veulent ou non lancer une cutscene.




Lorsqu'une nouvelle cutscene est piochée, placez-la à droite de celle qui a été tirée précédemment. Ensemble, elles créeront une séquence de scènes semblable à la pellicule d'un film. Lorsque les officiers répondent aux exigences d'une cutscene et décident de la démarrer, placez le marqueur « clap » dessus. La cutscene ne peut pas être utilisée une deuxième fois, ni aucune des précédentes (même si elles n'ont pas été utilisées). Le marqueur « clap » ne se déplace que dans une seule direction, vers l'avant, comme le fait un film.

Il ne peut y avoir au maximum que 5 cutscene sur la table pendant un seul épisode (y compris l'ouverture). Après avoir placé la cinquième cutscene sur la table, n'en piochez plus de nouvelles pendant les phases d'événements suivantes, même si d'autres sont disponibles.






## PHASE D'ACTION

Après la phase d'événements, les officiers et le docteur Zero jouent alternativement, jusqu'à ce que le docteur Zero ait joué après le dernier officier. S'il n'y a plus d'officiers ayant des  après le tour du docteur Zero, le tour se termine.




Pendant le tour des officiers, un seul d'entre eux devient actif et c'est aux joueurs qui les contrôlent de décider collectivement lequel. Pendant son tour, un officier dépense des  pour effectuer des actions. Un officier n'est pas obligé de dépenser tous ses , mais chaque officier ne joue qu'une fois par tour et donc tous les  non utilisés sont perdus.

Pendant le tour du docteur Zero, le joueur peut d'abord jouer une carte instantanée et doit ensuite jouer une carte action choisie parmi les cartes de sa main et appliquer son texte, jouer n'importe quelle carte pour effectuer deux actions de base ou tirer une carte du deck de chaos (voir : page 12).

## TOUR DE L'OFFICIER

Pendant son tour, l'officier choisi peut effectuer n'importe quel nombre d'actions tant qu'il ou elle a au moins un . Lorsque vous dépensez des , retirez le nombre approprié de donuts de la feuille d'officier, ce qui indiquera combien de  il lui reste. En plus des actions spéciales disponibles (comme leur compétence de base ou les compétences acquises pendant le jeu), chaque officier peut effectuer les actions suivantes (chaque action peut être faite plusieurs fois) :

### Mouvement []

L'officier dépense un  et se déplace d'une ou deux cases (également en diagonale) sur le plateau. L'officier peut se déplacer sur une case où se trouve un ou plusieurs officiers, des civils ou des jetons. Il ou elle ne peut pas se déplacer sur les cases contenant des obstacles (jetons qui occupent entièrement certaines cases du plateau, comme la voiture de police ou le camion). L'officier peut également entrer ou sortir d'une case avec un mutant. Lorsque l'officier quitte une case avec un nombre quelconque de mutants actifs (non assommés), il ou elle obtient  (il perd un )

### Ouvrir des caisses ou des boîtes [gratuit]


Durant la partie, les agents peuvent obtenir du matériel grâce aux caisses de police et aux boîtes carton qui sont placées sur le plateau et peuvent être ouvertes avant, pendant ou après un mouvement. Pour pouvoir ouvrir une caisse de police ou une boîte carton, l'agent actif doit se trouver sur la même case que la caisse ou la boîte. Si un agent se déplace d'une case et entre dans une case avec un jeton de ce type, il peut ouvrir la caisse ou la boîte et continuer son mouvement. Un officier peut également commencer

## OFFICIER ET MUTANT ACTIF


Quelques règles du jeu utilisent le terme « actif » pour un officier ou un mutants.

Un **officier actif** est l'officier qui est actuellement en train de jouer et de réaliser ses actions.




Un **mutant actif** est un mutant sur le plateau de jeu qui n'est pas assommé et qui est disponible pour que le docteur Zero puisse l'utiliser pendant son tour.

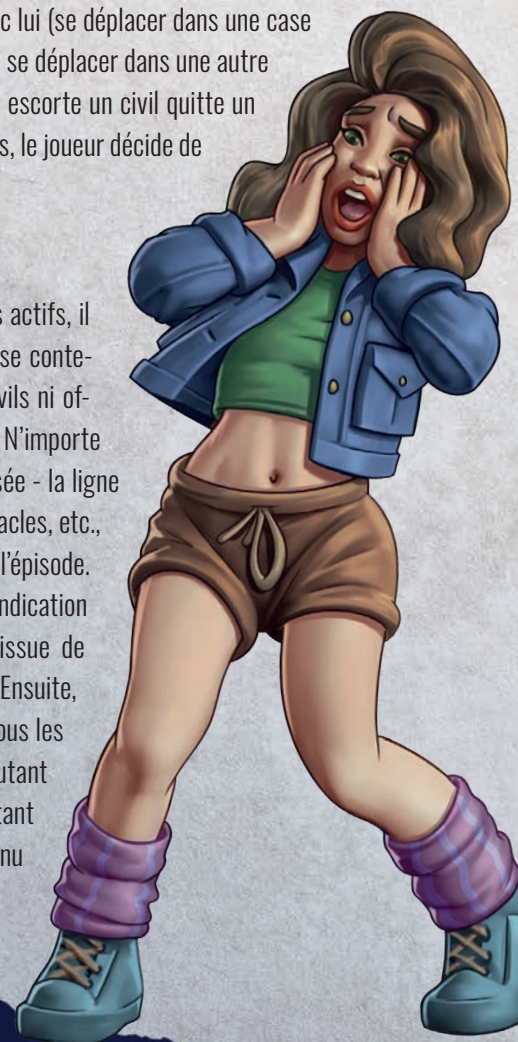
son tour sur une case avec une caisse/ boîte, l'ouvrir et ensuite faire d'autres actions. L'ouverture d'une caisse ou d'une boîte ne coûte aucun . Après l'avoir ouverte, retirez le jeton du plateau, puis tirez la première carte du deck d'équipement correspondant et placez-la face visible près de votre fiche d'officier.

### Escorter un civil [gratuit]







Dans certains épisodes, des civils sont présents et représentent un élément important du gameplay. Les civils ne se déplacent pas seuls, mais doivent être escortés par un officier. Lorsqu'un officier quitte une case où se trouve un civil, il peut l'escorter (généralement 1 seul par officier). Pendant son mouvement, un officier peut laisser un civil dans n'importe quelle case où le prendre avec lui (se déplacer dans une case avec un civil et, dans la même action de mouvement, se déplacer dans une autre case, le civil l'accompagnant). Lorsqu'un officier qui escorte un civil quitte un espace avec un nombre quelconque de mutants actifs, le joueur décide de l'affectation des .

### Attaque à distance []



Si un officier se trouve dans une case sans mutants actifs, il peut tirer. L'officier peut choisir n'importe quelle case contenant des mutants (actifs ou étourdis), mais sans civils ni officiers (il ne peut pas viser la case où il se trouve). N'importe quelle case qui répond à ces exigences peut être visée - la ligne de vue n'est pas bloquée par d'autres figurines, obstacles, etc., sauf indication contraire dans la description de l'épisode. Ensuite, l'officier lance 2 dés à la fois (sauf contraindication d'autres règles). Le résultat des dés détermine l'issue de l'attaque. Additionnez-les  obtenus avec les dés. Ensuite, l'officier distribue librement le total des  entre tous les mutants de l'espace ciblé. Un  assomme un mutant (couchez la figurine, le mutant ne peut rien faire tant qu'il n'a pas repris conscience et n'est pas redevenu










actif), tandis qu'attribuer   à un mutant (ou  à un mutant étourdi) signifie que le mutant est tué (la figurine est retirée du plateau).  compte comme un échec, mais l'officier peut dépenser un  pour le traiter comme un . Ce changement sera effectué avant que le docteur Zero ne puisse jouer une carte de réaction, mais la carte qui serait jouée prendra quand même effet.

## Tir visé [


Le tir visé n'est pas considéré comme une attaque à distance mais est très similaire. Appliquez les règles de l'attaque à distance mais ne lancez pas de dés. Appliquez simplement   à un seul mutant sur la case visée.

## Combat rapproché [


Le combat rapproché peut être effectué sur n'importe quelle case comprenant un officier et au moins un mutant actif, même si d'autres officiers ou civils s'y trouvent. En combat rapproché, l'officier ne lance qu'un seul dé. A la suite d'une telle action, on ne peut qu'étourdir les mutants (le combat rapproché ne les tue pas).  compte comme un échec, mais l'officier peut dépenser un  pour le traiter comme un . Ce changement sera effectué avant que le docteur Zero ne puisse jouer une carte de réaction, mais la carte qui serait jouée prendra quand même effet.

*Exemple : Si un officier lance   en combat rapproché, il peut étourdir jusqu'à 2 mutants (pour peu qu'il y en ai autant sur sa case), mais ne peut en tuer aucun.*


## Recevoir/donner de l'équipement [

S'il y a deux officiers ou plus sur la même case, l'officier actif peut dépenser un  soit pour donner une carte d'équipement à un autre officier, soit pour recevoir une carte d'équipement d'un autre officier présent sur cette case. Il n'y a pas de limite à la quantité d'équipement qu'un officier peut transporter.


## Utiliser de l'équipement [

Les officiers peuvent utiliser l'équipement dont ils disposent en dépensant des . Suivez les instructions sur la carte d'équipement. Après avoir résolu l'action, défaussez la carte et placez-la face visible à côté du paquet d'équipement correspondant.

Si une carte d'équipement vous demande d'effectuer une autre action (par exemple, une action de combat rapproché ou d'attaque

à distance), vous ne dépensez pas d' supplémentaires pour cette action - vous ne les dépensez que pour l'utilisation de l'équipement.

## Utilisation de compétences [le coût en peut varier]

L'utilisation d'une compétence peut nécessiter de dépenser un ou plusieurs , tout cela étant détaillé sur les cartes de compétences ou sur la fiche d'officier pour la compétence de base.


## Cartes de compétence

Chaque officier a une compétence de base imprimée sur sa fiche d'officier mais, pendant le jeu, les officiers peuvent également acquérir de nouvelles compétences (via les cartes de compétences).

Chaque officier dispose de son propre deck de cartes avec des compétences uniques. Pour obtenir de nouvelles compétences, les officiers doivent tuer un total de 10 mutants. Immédiatement après cela, chaque officier tire 2 cartes de son deck de cartes de compétences et en choisit une qu'il va conserver (chaque officier gagne donc une compétence). Placez la carte choisie à côté de la fiche d'officier. Défaussez la seconde carte et mélangez le deck de cartes de compétences. Les officiers peuvent immédiatement commencer à utiliser leur nouvelle compétence.

Le nombre de mutants tués est indiqué sur la piste de victoire. Après qu'un mutant ait été tué, déplacez le marqueur d'extermination d'un cran sur celle-ci. Après l'élimination de dix mutants, remplacez le marqueur sur le zéro. Les officiers peuvent donc obtenir plusieurs compétences supplémentaires par partie.




## Fin du tour de l'officier




Lorsque l'officier actif a fini d'effectuer ses actions, retirez les donuts () inutilisés de sa fiche d'officier. Cet officier ne pourra plus effectuer aucune action pendant ce round (sauf si une règle spéciale l'autorise explicitement).

## TOUR DU DOCTEUR ZERO

Après que l'officier actif ait terminé son tour, le docteur Zero joue le sien. Il va agir selon un ensemble de règles différentes que celles des officiers et utilise le deck de carte du chaos. Au début de chaque tour, le docteur Zero tire autant de cartes qu'il y a d'officiers participant au jeu (trois ou quatre, sauf pour le premier tour de jeu où il tirera toujours quatre cartes), cartes qu'il utilisera pendant son tour pour réaliser ses actions.

### DÉS


Au cours du jeu, vous utiliserez un nombre de dés différent selon le type d'action, l'équipement utilisé ou l'agent qui effectue l'action. Chaque dé, lors d'un lancers, a plusieurs résultats possibles. Ceux-ci incluent des dommages ( ou ) un blanc (sans effet) et .

 compte comme un échec, mais l'officier peut dépenser un  pour le traiter comme un . Ce changement sera effectué avant que le docteur Zero ne puisse jouer une carte de réaction, mais la carte qui serait jouée prendra quand même effet.



## Cartes de chaos

Le deck de cartes de chaos contient 4 types de cartes :

- ♦ Cartes instantanées : le docteur Zero peut jouer une de ces cartes à chaque tour avant de faire une action ;
- ♦ Cartes d'action : elles peuvent être jouées pour appliquer le texte de la carte ;
- ♦ Cartes de réaction : elles ne peuvent être jouées qu'au moment spécifié sur la carte (par exemple, «mordre» ne peut être joué qu'après qu'un officier ait fait un jet  en combat rapproché). Le docteur Zero tire une carte de chaos après avoir joué une carte réaction ;
- ♦ Cartes spéciales : elle fonctionnent différemment pour chaque épisode. Les règles exactes des cartes spéciales sont toujours spécifiées dans la description de l'épisode ou sur la carte spéciale de l'épisode

Pendant son tour, le docteur Zero peut jouer une carte instantanée et doit ensuite effectuer une de ces trois actions :

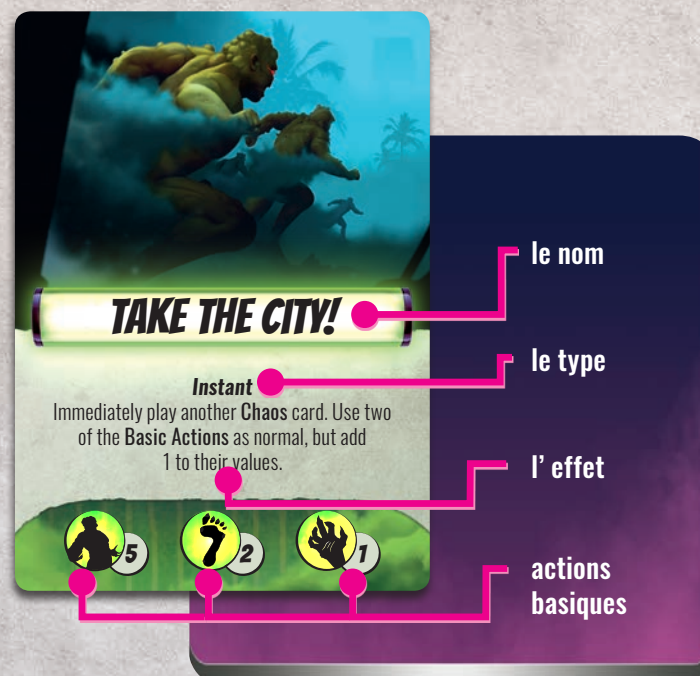
- ♦ Jouer une carte de sa main et appliquer les effets de son texte. Il ne peut cependant pas jouer de carte instantanée ou de réaction.
- ♦ Jouer une carte de sa main et effectuer deux des trois actions indiquées dans le bas de la carte (en ignorant le texte de la carte).
- ♦ Tirer une carte supplémentaire du deck de chaos.

### Défausse des cartes de chaos et mélange de la pile de défausse

Après qu'une carte ai été jouée par le docteur Zero, il la défausse et la place face visible sur la pile de défausse, à côté du deck de carte de chaos. Lorsque le deck de cartes de chaos est épuisé, mélangez immédiatement la défausse et formez un nouveau deck.

## Actions basiques

Chaque carte de chaos comporte, dans sa partie basse, trois symboles et valeurs. Il s'agit du nombre de nouveaux mutants appelés en renfort, le mouvement des mutants et le nombre d'attaques possible. Lors d'une action, le docteur Zero peut soit jouer une carte d'action et appliquer son texte, soit jouer n'importe quelle carte et choisir deux des trois actions de base en les exécutant autant de fois qu'indiqués sur la carte et ce dans n'importe quel ordre.



### ACTIONS BASIQUES



**Renforts de mutants**



**Déplacer des mutants**



**Attaque de mutants**

### Renforts de mutants

Si le docteur Zero choisit cette action, il peut placer jusqu'à autant de nouveaux mutants dans la zone de renfort (spécifiée dans la description de l'épisode) que le nombre indiqué sur la carte. Les mutants peuvent être placés dans n'importe quelle case sans obstacles, avec des civils, des officiers ou d'autre mutants mais vous ne pouvez pas placer deux mutants ou plus sur la même case en un seul tour, sauf si d'autres règles le permettent explicitement.

### Renforts de mutants spéciaux

Si des mutants spéciaux (rats ou soldats mutants) sont disponibles dans l'épisode, le docteur Zero peut les placer sur le plateau de jeu comme d'habitude à condition que leur nombre ne dépasse pas le nombre autorisé par l'épisode. Cela détermine le nombre de mutants spéciaux qui peuvent être présent sur le plateau de jeu en même temps. S'ils sont retirés du plateau de jeu, ils peuvent être de nouveau appelés de renfort ultérieurement.

Exemple : Le docteur Zero joue une carte de chaos lui permettant d'appeler en renfort quatre mutants. Il décide d'amener en renfort un rat mutant et un soldat mutant, les deux derniers seront des mutants réguliers.

### Déplacer des mutants






Le docteur Zero peut déplacer autant de mutants que le nombre indiqué sur la carte. Chaque mutant peut être déplacé de 2 cases maximum (également en diagonale). Un mutant ne peut être déplacé qu'une seule fois au cours du même tour. A la place d'un déplacement, le docteur Zero peut choisir un mutant assommé qui reprendra



conscience et redeviendra actif - ramenez la figurine en position verticale. Ce mutant ne peut pas être déplacé pendant ce tour.

*Exemple : Le docteur Zero joue une carte action qui lui permet de déplacer 3 mutants. Il décide qu'un mutant se déplacera de 2 cases, tandis que 2 mutants assommés redeviendront actifs.*

### Attaque de mutants




Vous pouvez attaquer avec autant de mutants qu'indiqué sur la carte. Une attaque ne peut être effectuée que par un mutant se tenant sur une case avec un civil et/ou un officier, sauf si d'autres règles le stipule expressément. Un mutant inflige  par case où il se trouve. Les joueurs qui contrôlent les officiers décident si le  est attribué à un officier ou à un civil sur cette case et spécifient lequel s'il y en a plus d'un. Si le  est attribué à un officier, il ou elle perd un  - reportez-le sur la piste de la fiche de l'officier. Si le  est attribué à un civil, il ou elle est tué(e) et le jeton est immédiatement retiré du plateau. Un mutant ne peut attaquer qu'une seule fois par tour.

## HORDE ÉCRASANTE – PLUS DE PV POUR LE DOCTEUR ZERO



Si le docteur Zero tombe à cours de mutants disponibles pour les renforts (toutes les miniatures sont sur le plateau de jeu) et que pour une quelconque raison il est supposé en faire rentrer sur le plateau de jeu, il gagne immédiatement un PV (point de victoire) à la place.

## Elimination des officiers

Au début du jeu, chaque officier a le nombre maximum de  indiqué sur sa fiche d'officier. Si, pendant la partie, le nombre de  tombe à zéro, l'officier est abattu et éliminé de la partie jusqu'à la fin du tour en cours. Renversez la figurine et laissez-la sur sa case. Rien ni personne ne peut affecter un officier éliminé. Il reviendra en jeu avec son maximum de  au début du tour suivant, ramenez simplement la figurine en position verticale. Un même officier peut être éliminé plusieurs fois au cours de la partie. Après avoir éliminé un officier, le docteur Zero tire immédiatement une carte de chaos qu'il rajoute à sa main. Si un officier a été éliminé avant son tour, le docteur Zero passe le tour qu'il serait censé prendre après le tour de celui-ci.



## FIN DE LA PARTIE

Les conditions exactes de victoire sont toujours précisées dans la description de l'épisode. Le jeu se termine lorsque l'un des deux camps atteint sept points de victoire (chaos ou ordre) mais les règles pour obtenir ces points diffèrent pour chaque épisode.


Pour suivre le score, utilisez les marqueurs chaos (pour le docteur Zero) et ordre (pour les officiers) sur la piste de victoire.


## F.U.B.A.R.

Le F.U.B.A.R. est un mutant spécial qui peut être invoqué en utilisant les règles standard, mais à une exception près : il ne peut être placé sur le plateau qu'une fois par épisode. S'il est tué, le docteur Zero ne peut pas le rappeler en renfort.

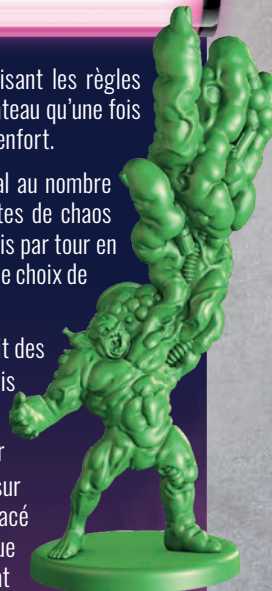
Le F.U.B.A.R. apparaît avec  et le nombre de  égal au nombre actuel de PV (points de victoire) gagné par les officiers. Les cartes de chaos n'affectent pas F.U.B.A.R., mais le docteur Zero peut l'activer une fois par tour en tant qu'action (au lieu de faire son action normale, mais il a toujours le choix de jouer une carte instantanée avant).

Ce mutant a des  et des  comme les officiers. Lorsqu'il reçoit des , il perd un , et lorsqu'il perd le dernier , il meurt. Une fois qu'il a été tué, déplacez le marqueur d'extermination de 4 cases.

Lorsque le docteur Zero décide d'activer le F.U.B.A.R. il peut, pour chaque  dépensé, se déplacer d'une case ou attaquer quelqu'un sur une case adjacente ou la case qu'il occupe. Il ne peut pas être déplacé par les compétences des officiers ou assommé par quelque moyen que ce soit. Les officiers ne peuvent pas effectuer d'actions de combat rapproché sur lui.

Soustrayez  de chaque attaque de tir ou tir visé qui cible ou affecte l'espace ou se trouve le F.U.B.A.R.

Il restaure ses  au début du round.



## MODE CAMPAGNE

Vous êtes libre de jouer les épisodes dans l'ordre que vous souhaitez, chacun d'entre eux étant individuel et rejouable, mais si vous avez une équipe d'officiers qui se réunit régulièrement pour des sessions de Hard City, vous pouvez essayer le jeu de campagne. Dans ce mode, vous jouez tous les épisodes exactement dans l'ordre présenté dans ce livret de règles et suivez les règles supplémentaires ci-dessous :



- ♦ Tous les équipements gagnés mais non utilisés pendant un épisode par les officiers peuvent être conservés et utilisés dans l'épisode suivant.
- ♦ Après un épisode que les officiers auraient perdu, chaque officier garde une compétence de son choix gagné pendant cet épisode et commence le suivant avec cette compétence déjà en jeu.
- ♦ Chacun des quatre premiers épisodes que les officiers ont remportés diminue d'un le nombre de tonnes sur le toit dans le setup de l'épisode cinq.



# RÈGLES SOLO ET COOPÉRATIF

Les règles suivantes permettent à 1-4 joueurs de jouer en coopération contre une version automatisée du docteur Zero, appelée l'AutoDoc.

## MISE EN PLACE

1. Choisissez l'épisode que vous voulez jouer.
2. Prenez la feuille de l'épisode et mettez en place les plateaux tels que décrit au milieu de la table.
3. Prenez la carte spéciale correspondant à l'épisode (du côté "solo et coopératif") et placez-la près du plateau..
4. Prenez les miniatures de mutants ordinaires et la miniature du F.U.B.A.R avec sa fiche, placez-les près du plateau de jeu.
5. Mélangez le deck de chaos (pour le mode solo et coopératif), le deck d'évènement, et les deux decks d'équipement séparément. Placez-les à un endroit accessible par tous les joueurs.
6. Mélangez les cartes de cutscenes (sauf les cartes d'ouverture) disponible pour l'épisode choisi et placez-les près du plateau face cachée.
7. Placez la piste de victoire près du plateau et placez-y les jetons d'ordre, chaos et extermination sur les endroits appropriés de la piste de victoire (sur la valeur 0).
8. D'après le nombre de joueurs, les joueurs contrôlant des officiers peuvent choisir quels officiers participeront à la partie.
  - ♦ Les 4 officiers sont contrôlés par un joueur dans une partie solo.
  - ♦ Chaque joueur contrôle deux officiers dans une partie à deux joueurs.
  - ♦ Chaque joueur contrôle un officier dans une partie à trois ou quatre joueurs.
9. Les joueurs contrôlant les officiers choisissent leur personnage et prennent leur set d'officier (miniature, fiche d'officier, marqueurs de point d'actions et de vie et cartes de compétences).
10. Positionnez le marqueur de point de vies sur la piste de point de vie à l'endroit ad-hoc et placez cinq donuts sur chaque fiche d'officier (ce sont leur ). Les officiers commencent la partie avec les  au maximum (sauf pour Donathan Johnson, qui commence à 6 et qui peut obtenir un point supplémentaire grâce à une carte de compétence).

11. Mélangez les cartes de compétences pour chaque officier et placez-les à côté des fiches d'officier correspondant.
12. Placez tous les jetons spécifiés dans la description de l'épisode choisi à côté du plateau de jeu.
13. Suivez les instructions spécifiques décrite sur la carte de l'épisode et commencez la partie !


## APERÇU DU JEU

Les mode solo et coopératif utilisent la structure de jeu régulière telle que présentée précédemment, avec les exceptions décrites ci-dessous. Les règles des actions des officiers actifs, des alliés, des civils, des cutscenes, des obstacles, de la horde écrasante, des compétences, des cases sur le plateau de jeu, du lancement des dés, de l'élimination des officiers, du score et de la victoire sont les mêmes que dans le mode 1 contre tous.

## TOUR DE JEU

Le jeu est divisé en phase successives, comme dans le mode 1 contre tous.

Phases de jeu :

1. Phase d'évènement
  - ♦ Les officiers restaurent leurs 
  - ♦ Appliquez les règles spéciales de la fiche d'épisode
  - ♦ Piochez une carte cutscene

### RÈGLE D'OR DU SOLO ET DE LA COOPÉRATION : CHOIX DES JOUEURS

Lorsque les règles ou les textes des cartes ne précisent pas directement une case, une cible, un chemin, etc. ou qu'il existe plusieurs façons de résoudre un même effet, les agents choisissent ce qui leur convient le mieux. Cela signifie que les Officiers peuvent faire des choix qui favoriseront leurs personnages.

*Exemple : Si une carte de chaos vous demande d'amener quatre mutants en renfort, les officiers décident collectivement des espaces de la zone de renfort de l'épisode dans lesquels les mutants apparaîtront.*

*Exemple 2 : Si une carte de chaos vous demande d'activer deux mutants mais qu'il y en a plus sur le plateau de jeu, les officiers décident collectivement des deux mutants à activer.*




## 2. Phase d'action


- ♦ Tour du premier officier, suivi par la résolution de l'AutoDoc
- ♦ Tour du second officier, suivi par la résolution de l'AutoDoc
- ♦ Tour du troisième officier, suivi par la résolution de l'AutoDoc
- ♦ Tour du quatrième officier, suivi par la résolution de l'AutoDoc (passez cette phase dans une partie à trois joueurs)

## PHASE D'ÉVÈNEMENT

Chaque round commence par la phase d'évènement.

1. Chaque officier restore ses  au maximum (dans la plupart des cas, c'est 5).
2. Suivez les instructions sur la fiche d'épisode (section "début du round" / "beginning of a round") et appliquez les règles spéciales qui y seraient présentées. Elles peuvent changer drastiquement et dépendent de l'épisode choisi.
3. Tirez une carte cutscene et placez-la à côté du plateau, adjacente à la carte cutscene précédente (ou à côté de la carte d'ouverture, si c'est le premier round du jeu), à sa droite.

## PHASE D'ACTION

Après la phase d'évènement, les officiers jouent leur tour, dépensant des  et effectuant leurs actions comme décrit précédemment. Passez tous les tours du docteur Zero. Une fois qu'un officier a effectué toutes les actions souhaitées, le joueur qui le contrôle passe à la résolution de l'AutoDoc - cela fait toujours partie du tour de l'officier, mais reflète les actions automatisées du docteur Zero.

### Résolution de l'AutoDoc

1. L'officier actif tire une carte du deck de chaos (pour le solo et le coopératif).
2. Résolvez l'effet situé sur la partie supérieure de la carte.
3. Si la carte vous ordonne de la défausser, placez-la face visible sur le dessus de la pile de défausse, à côté du deck de chaos.
4. Si la carte vous demande de l'ajouter à la file d'attente, placez-la à côté du plateau de jeu, soit en démarrant une nouvelle file (s'il n'y a pas encore de carte présentes) ou à la gauche de la ligne de cartes de chaos placées face visible (la file d'attente).
5. Après avoir tiré et résolu toutes les cartes d'après les instructions, résolvez les effets présents sur la partie basse de toutes les cartes de chaos face visible dans

la file d'attente, de gauche à droite sauf les cartes qui y ont été placées pendant ce tour. Défaussez toutes les cartes de la file après leur résolution sauf indication contraire.

6. Passez à l'officier suivant ou terminez le tour si tous les officier ont pris leur tour pour ce round.

## Cartes de chaos

Les cartes de chaos pour le mode solo et coopératif simulent les actions normalement effectuées par le docteur Zero dans le mode « 1 contre tous ». Chaque carte chaos a deux effets possibles, l'un dans sa zone supérieure et l'autre dans sa zone inférieure.



L'effet de la zone supérieure de la carte est résolu immédiatement après la pioche de la carte, au début de la phase de l'AutoDoc (pendant le tour d'un officier).



L'effet de la zone inférieure de la carte est résolu quand la file d'attente est résolue. La carte est ensuite défaussée, sauf si spécifié explicitement.


Les cartes de chaos pour le mode solo et coopératif diffèrent des cartes de chaos régulières (pour le mode « 1 contre tous ») et introduisent quelques nouveaux termes expliqués ci-dessous.

### Effet de la zone supérieure de la carte : activation et priorité

Si une carte chaos vous demande d'activer un mutant, choisissez un mutant pour effectuer une action. Chaque fois qu'un mutant est activé, il exécute l'action de la zone du haut (utilisez les règles standard pour les actions de base du docteur Zero) de la liste

### MARQUEURS DE POINTS D'ACTION SUR LES CARTES DE CHAOS



Certains effets de la zone haute des cartes de chaos impliquent que les officiers placent leurs donuts () sur la carte. Les donuts éliminés par les cartes de chaos ne sont pas restaurés tant que la carte ne vous l'indique pas. Vous ne récupérez pas les marqueurs retirés par les cartes de chaos lors de la phase d'évènement.



ci-dessous, si possible. Sinon, vérifiez s'il peut effectuer la deuxième Action de la liste, puis la troisième, etc. La priorité est la cible privilégiée pour le mutant activé.

1. Un mutant assommé redevient actif et fini son activation.
2. Un mutant attaque la cible prioritaire sur sa case si possible et met fin à son activation.
3. Un mutant attaque n'importe quelle autre cible sur sa case si possible et met fin à son activation.
4. Un mutant se déplace vers la cible prioritaire suivant le chemin le plus court possible jusqu'à ce qu'il entre dans la case de sa cible ou qu'il ne puisse plus se déplacer plus loin. Il met ensuite fin à son activation.

### Priorités possibles

- ♦ Officier actif (active officer) – L'officier qui joue actuellement son tour.
- ♦ Officier (officer) – L'officier le plus proche sur le plateau de jeu.
- ♦ Civil (civil) – Le civil le plus proche sur le plateau de jeu.
- ♦ Le plus proche (closest) – Le civil ou l'officier le plus proche sur le plateau de jeu.
- ♦ Spécifique à l'épisode – Dans certains épisodes, des cartes spéciales définissent d'autre priorité, en relation direct avec l'épisode (le maire et le bateau).

### Effet de la zone inférieure : résolu dans la file d'attente

L'effet de la zone inférieure de la carte de chaos est résolu lorsque la carte se trouve dans la file d'attente. La file d'attente est une rangée de cartes de chaos placée sur la table à côté du plateau de jeu, qui est formée pendant le jeu par les cartes tirées à chaque tour, après la résolution de l'effet de la zone supérieure.

Après avoir résolu l'effet de la zone supérieure d'une carte venant d'être piochée et qu'elle vous demande de l'ajouter à la file, placez-la face vers le haut sur le côté gauche de la file actuelle (ou démarrez la file si c'est la première carte qui y est placée). Ensuite, résolvez les effets de la zone inférieure toutes les cartes de la file, de gauche à droite, à l'exception des cartes placées pendant le tour en cours. Défaussez toutes les cartes de la file d'attente après leur résolution, sauf indication contraire. Vous devez toujours résoudre la file si des cartes y sont présentes, même si aucune carte n'a été ajoutée pendant le tour en cours.

### 3 - Nombre de mutants qui vont effectuer une action spécifiée sur la carte

Les actions des mutants dans les modes solo et coopératif sont exactement les mêmes que les actions basiques que le docteur Zero peut réaliser dans le mode « 1 contre tous » décrit plus tôt dans ce livre de règles.



- Appeler du renfort



- Déplacer



- Attaquer

→ - Réalisez la/les action(s) sur la gauche, puis la/les action(s) sur la droite.

/ - Pour chaque mutant activé par cette carte, choisissez parmi les actions proposées celle qu'il va réaliser.

◀ 0-2 ▶ - Les mutants(s) présent dans les cases situées à une certaine distance de la case où se situe l'officier actif vont effectuer la/les action(s).

Exemple :

◀ 0-2 ▶ - Le/les mutant(s) dans la case de l'officier actif ou à maximum 2 cases de distance.

◀ 2+ ▶ - Le/les mutant(s) à plus de 2 cases de l'officier actif.

## F.U.B.A.R. DANS LE MODE SOLO ET COOPÉRATIF

Certaines cartes de chaos vous demandent de les mettre de côté (effet dans la zone supérieure de la carte) et ont comme seul effet une lettre majuscule. Ces cartes ne sont jamais ajoutées à la file d'attente mais mises de côté une fois que l'effet de la zone supérieure a été résolu. Lorsque vous rassemblez les cinq cartes avec des lettres différentes (ce qui permet d'écrire F.U.B.A.R.),

la figurine du F.U.B.A.R. est placée à côté ou le plus près possible de l'officier actif (mais pas sur la même case que lui). Suivez toutes les règles de F.U.B.A.R. du mode « 1 contre tous », à deux exceptions près : il apparaît toujours avec un minimum de ♥♥♥♥♥, et il n'a pas de 🎲 : il effectue des actions comme n'importe quel mutant normal en mode solo et coopératif. Lorsqu'il est tué, placez les cartes « F.U.B.A.R. » sur la pile de défausse du chaos.



### Cartes de chaos spéciales

La zone supérieure des cartes de chaos spéciales sont différentes et dépendent de l'épisode joué. Quand vous devez résoudre l'effet de la zone supérieure de ce genre de cartes, résolvez simplement le texte de la carte spéciale de l'épisode comme s'il était imprimé sur la carte spéciale que vous venez de piocher.

### Mélanger le deck de chaos

Quand il n'y a plus de cartes dans le deck de chaos, mélangez immédiatement la pile de défausse pour former un nouveau deck de chaos. Au contraire du mode « 1 contre tous », l'AutoDoc obtient un PV supplémentaire après chaque nouveau mélange.



# L'HISTOIRE DE HARD CITY

## LES HÉROS ET LES VILAINS

### Donathan Johnson

*"Je suis trop vieux pour tout ça ! Oui, tu as raison. Je n'en ai peut-être pas l'air, mais mes meilleures années sont loin derrière moi. Tu ne te souviens pas du bon vieux temps, n'est-ce pas ? Il n'y avait pas de «coups de semonce», on tirait juste sur les genoux du gars. Que pensez-vous que nous pourrions faire ? Savez-vous que, selon les statistiques, il y a quinze ans, il y avait quatre, oui, quatre criminels enregistrés par policier de Hard City ? Et vous savez quoi ? Nous tenions des registres, de vrais registres sur papier, pas dans des ordinateurs ! Qui utilise même ces ordinateurs ? Et si les fusibles tombent en panne au poste ? Tout le monde rentre chez lui, parce qu'il ne peut même pas vérifier les empreintes digitales ? La fin du monde... Pourquoi tu rigoles, le bleu ? Je vais te montrer quelques mouvements, attends une seconde... Je dois d'abord finir mon café et mon donut. Même un vieux doit s'amuser un peu parfois, non ?"*

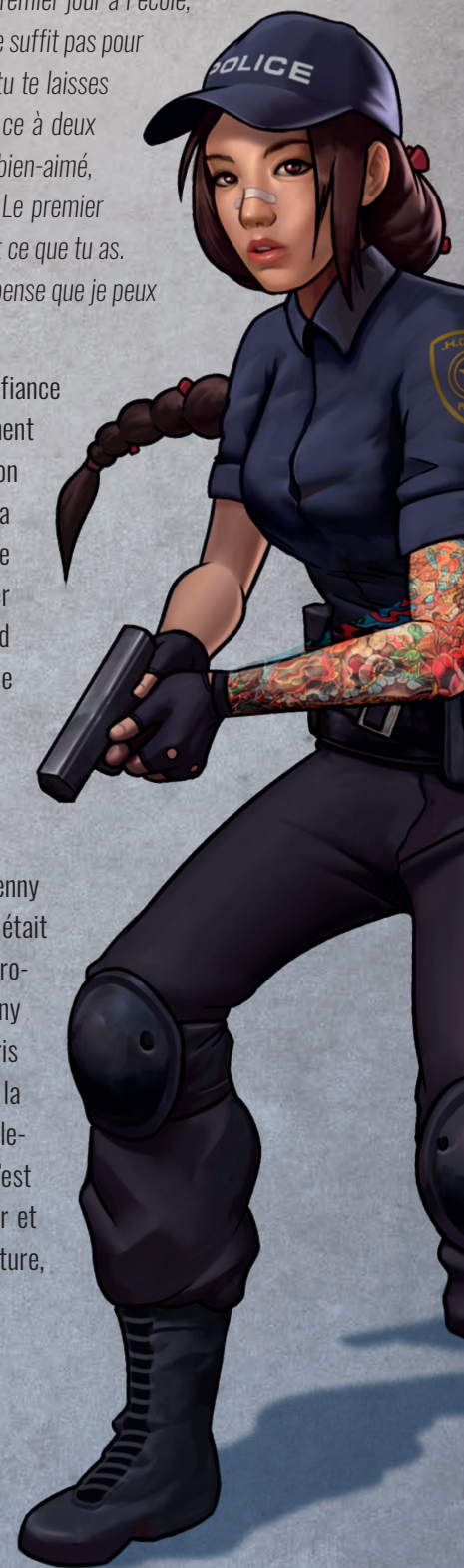
Donathan est le plus ancien membre actif du HCPD. Aux côtés du commissaire, bien sûr, mais les jeunes recrues plaisantent sur le fait qu'il a 110 ans, il est donc assez difficile d'être plus âgé que lui. Le seul rêve de Donathan en ce moment est de survivre jusqu'à la retraite et d'avoir un peu de temps libre, simplement pour s'asseoir sous le porche. Si seulement il avait encore un porche, car les papiers de divorce disent que sa femme veut garder la maison. Mégère. Le sergent Johnson peut sembler un vieux schnock aux yeux des recrues, mais ceux qui le connaissent depuis plus longtemps savent qu'il a déjà foutu de sérieux coups de pied au cul dans le passé. Au cours de sa carrière, il s'est fait tirer dessus à plusieurs reprises, mais à chaque fois, il s'en est sorti et est revenu au poste. Lorsque les émeutes du Great Rocker ont éclaté, il a défendu la station du district 13 aux côtés du commissaire Casey, qui n'était alors qu'un capitaine. Donathan regrette l'époque où il ne fallait pas être tendre avec les criminels. Ses meilleurs amis sont une tasse de café noir fort, un donut glacé et un revolver Magnum 44.



### Jenny Takabura

*"Les premiers jours sont toujours les pires. Le premier jour à l'école maternelle, quand on se retrouve avec tous ces gens qu'on ne connaît pas. Le premier jour à l'école, quand tu te rends compte qu'être gentil avec tout le monde ne suffit pas pour ne pas être harcelé après les cours. Le premier jour, quand tu te laisses aller et que tu casses le bras d'un petit tyran de l'école et ce à deux endroits. Le premier jour après la mort de ton grand-père bien-aimé, quand tu sais que vous ne vous entraînerez plus ensemble. Le premier jour à l'Académie de police, où tu sais que tu dois donner tout ce que tu as. Et maintenant... le premier jour de service au HCPD. Mais je pense que je peux me débrouiller."*

Jenny est une personne timide, qui semble manquer de confiance en soi, mais ce ne sont que des apparences. Elle est vraiment ambitieuse et motivée. Devenir officier de police est son rêve depuis son enfance. Depuis la première fois où elle a défendu un camarade de classe. Rick Preston, une brute de l'école, a vite regretté le fait qu'il avait essayé de la frapper avec une bouteille, une bouteille en plastique mais quand même. Son instinct a immédiatement fonctionné, ainsi que les leçons enseignées par son grand-père, lorsqu'elle a effectué une parfaite prise de Ninjutsu sur l'agresseur. Lorsque ses parents ont été appelés à l'école, mais que son grand-père est venu à sa place, la jeune directrice s'est sentie très mal, car elle a appris que les parents de Jenny étaient morts dans un mystérieux accident alors qu'elle était petite. Le grand-père a promis que la situation ne se reproduirait plus et que c'était la seule raison pour laquelle Jenny n'avait pas été renvoyée de l'école. Ce soir-là, elle a appris une autre leçon : que si elle savait comment causer de la douleur, elle devait aussi savoir comment l'apaiser. Cette leçon a-t-elle eu un impact sur son choix de carrière ? C'est possible. «Médecin de police» : ça sonne bien. «Protéger et servir» : quand Jenny voit ces mots sur la portière de sa voiture, elle sait qu'elle est la bonne personne au bon endroit.





## Miranda Casey

*“Vous savez ce que c’est ? C’est un fusil M16A2. Une version modernisée, tirant du M855 : des balles de 5,56 x 45 mm. Ce modèle a de nouvelles rayures, le canon a été fabriqué avec une plus grande épaisseur pour résister à la flexion sur le terrain et pour permettre une plus longue période de tir soutenu sans surchauffe. De plus, une nouvelle visée arrière réglable a été ajoutée. Il y a des mécanismes de détente permettant le tir unique ainsi que les tirs à trois coups. La première version, le M16, a été produite en série pour l’US Air Force. Les gars utilisaient des munitions M193 et le fusil n’avait alors pas de « forward assist ». La version XM16E1 en disposait, mais elle était fabriquée pour l’armée américaine, n’est-ce pas ? La révolution a commencé un peu plus tard, le M16A1 avait un nouveau cache-flamme, un meilleur « forward assist » et une plus grande résistance à la saleté et à la corrosion. Mais vous savez tout cela, n’est-ce pas ? Sinon vous ne seriez pas là, le bleu. Ne pose pas de questions idiotes, comme pourquoi j’ai besoin d’un tel canon pour une patrouille. Les gros canons sont comme les préservatifs. Il vaut mieux les avoir et ne pas les utiliser que de ne pas les avoir quand on en a besoin. Bougez-vous le cul, on est déjà en retard pour le briefing.”*

Le capitaine Miranda Casey est le genre de leader pour lequel on va au bout du monde. Elle doit sa position au HCPD exclusivement à sa propre persistance et à son travail acharné. Ses résultats scolaires sont le fruit de son éducation traditionnelle, stricte mais juste, selon le proverbe : « comme on fait son lit on se couche ». La première année à l’Académie de police, elle a remporté le concours annuel de tir pour le Trophée du Président. Puis elle a répété cet exploit chaque année ! Tout le monde a poussé un soupir de soulagement après qu’elle a eu terminé l’Académie, combien de temps peut durer une série de victoires ? La perfection de ses gènes ont vite parlés, car elle a immédiatement commencé à gravir les échelons dans carrière. Toujours infatigable au travail, elle a gagné ses galons de capitaine lors de l’enquête sur la célèbre affaire des « Golden Idols », qui a conduit à l’arrestation de nombreux membres d’une organisation criminelle connue sous le nom de Clan du Dragon Noir. Miranda est le meilleur tireur que les forces du HCPD aient vu depuis longtemps. Certains railleurs disent qu’elle gaspille ses talents dans la rue, et qu’elle devrait être dans les forces spéciales ou chez les Olympiques, en tant que membre de l’équipe nationale Stars and Stripes, mais Miranda s’en moque. Elle sait que c’est sa place, parmi les gens qui ont besoin d’elle. Elle tient à la vie privée et ne parle pas de sa vie personnelle et la plupart de ses collègues ont tout simplement trop peur de lui demander. Elle affirme elle-même qu’elle est mariée au département. Parfois, on peut même rire et plaisanter avec elle mais jamais à propos du commissaire William Casey - le père de Miranda.







## Marcellus Hammer

*"Oh, je connais ce regard. Oui, je te parle. Allons, ne fais pas semblant, j'ai remarqué que tu étais abasourdi quand tu m'as vu. Ne reste pas comme ça, viens ici, je ne mords pas. Je me suis habitué à ce genre de réactions. C'est vrai qu'on ne voit pas souvent un ancien lutteur vous donner une contravention ou vous demander de vous arrêter. Alors oui, je suis le fameux Mister Hammer, mais vous savez, je ne cours plus sur le ring en pantalon bleu avec des étoiles partout. J'ai fait beaucoup de choses quand j'étais jeune, la lutte n'était que l'une d'entre elles. S'ils me choisissent comme partenaire, nous aurons tout le temps de boire un café et de partager des histoires. Quoi ?*



*Vous n'en buvez pas, car cela contient trop de caféine ? Alors comment allez-vous faire pour ne pas vous endormir lors d'une patrouille nocturne ? J'espère que vous n'avez pas de pilules ou de trucs comme ça ? Oh, désolé de m'être emporté, je suis très sensible à la question de la drogue. Je perds la tête quand je pense à tous ces enfants qui gâchent leur vie dès le début... Bon, assez de bavardages. Allons arrêter quelqu'un ! Je te laisse conduire."*

Marcellus Hammer a traversé beaucoup de choses. Extrêmement fort dès son enfance, il a commencé très tôt à pratiquer les arts martiaux. Au lycée, il est devenu le capitaine de l'équipe de lutte, ce qui a donné un bon départ à sa carrière. Il a obtenu une bourse et a rejoint l'académie de Military Point, où il a continué à pratiquer différents arts martiaux. Cependant, tenté par l'argent, il quitte l'armée, décide de devenir lutteur professionnel et signe un contrat avec la fédération WWA. Pour un pauvre garçon de la banlieue, c'était la chance de sa vie - malheureusement, le monde cruel du spectacle n'aime pas les héros qui se font tout seuls. Après une série de victoires de deux ans, connue à l'époque sous le nom de Mister Hammer, Marcellus s'est retrouvé mêlé à une intrigue qui a détruit sa carrière. Il a été faussement accusé de prendre des stéroïdes anabolisants, quelqu'un a falsifié ses échantillons de sang et la fédération lui a retiré tous ses titres. Sachant qu'il était innocent, Marcellus a entamé une enquête privée qui l'a mené directement aux patrons de la WWA et à leurs liens avec Zero Corporation, un leader dans le domaine de la biotechnologie. Malheureusement, même s'il disposait de preuves solides, les avocats ont balayé toute l'affaire sous le tapis et même le procureur n'a pas pu l'aider. Après ces événements, Marcellus n'a pu trouver sa place nulle part dans le monde. Certains disent qu'il s'est enrôlé dans une organisation militaire privée. D'autres affirment qu'il est retourné à l'armée et a participé à une mission secrète à l'extérieur du pays. Une seule chose est sûre : quand il est revenu quelques années plus tard, c'était un autre homme. Grâce à de vieux amis, il a obtenu un emploi au HCPD comme instructeur d'autodéfense, mais il n'a jamais renoncé à prendre sa revanche sur ces salauds du Zero Corp et fera tout pour dénoncer leurs méfaits. Cette fois, la loi est de son côté.





## Blast the Dog

"Woof ! Woof ! Grrrr..."

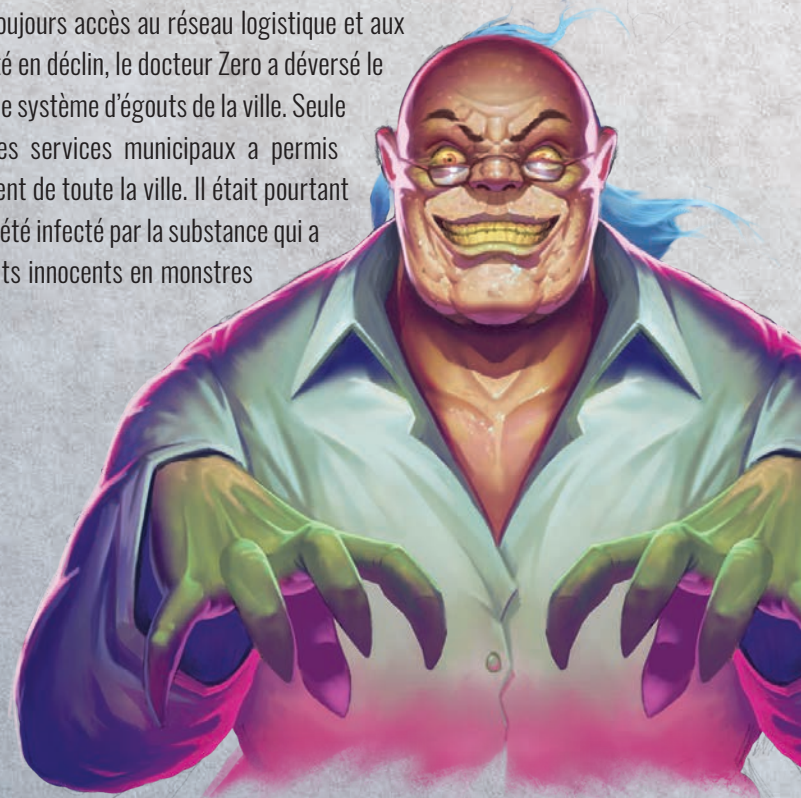
Blast est un grand chien loyal, mais peu de gens connaissent sa véritable histoire, qui est en quelque sorte un secret parmi les officiers du HCPD. Lorsque, après quelques semaines d'une enquête intense sur les machinations malveillantes de Zero Corp, Marcellus Hammer a conduit ses collègues dans l'usine chimique abandonnée, personne ne pouvait prédire ce qu'ils y trouveraient. Le complexe apparemment inutilisé s'est révélé être un laboratoire secret où des expériences génétiques illégales avaient été menées. Lorsque les courageux officiers sont entrés à l'intérieur, tous les documents avaient déjà été détruits et les disques durs des ordinateurs effacés. Toutes les pièces étaient vides, tous les spécimens d'animaux avaient terriblement muté et étaient morts. Ce n'est que dans la dernière cage fermée qu'il y avait un petit chiot effrayé. Les agents savaient que s'ils avaient parlé à quelqu'un de ce qu'ils avaient trouvé, le chien serait pris en charge par une agence gouvernementale et son sort ne serait pas beaucoup mieux que s'il était resté dans ce terrible laboratoire. Gardant tout secret, Marcellus a recueilli le chiot qui s'est vite avéré être un animal vraiment unique. Blast est exceptionnellement intelligent, très rapide, fort et pratiquement jamais fatigué. Il se régénère aussi très rapidement. Entre de mauvaises mains, il pourrait devenir un outil d'infiltration mortel et éventuellement d'élimination des ennemis... Heureusement, la police s'occupe de lui, il est maintenant la mascotte de la station et le meilleur officier à quatre pattes que Hard City ait jamais eu !



## Docteur Zero

"Idiots ! Vous ne savez même pas que vous ne signifiez rien ! Ha ha ha ! Vous vous tordez comme de la vermine, vous échappant en panique de sous ma botte ! Aucun d'entre vous n'est assez intelligent pour saisir le génie de mon plan. Vous regardez votre ville et vous pensez qu'elle ressemble au monde entier en un mot, mais mes plans vont bien au-delà de cela - Hard City n'est que le premier arrêt sur mon chemin vers la gloire. J'étais comme vous avant, mais j'ai ouvert mon esprit, je l'ai libéré des chaînes de la morale et de la sympathie. Ce sont vos soucis maintenant, espèce de racaille inutile. Je peux aller au-delà de tout cela, au-delà de cette ville immonde. Bientôt, je perfectionnerai mon neurotransmetteur télépathique et alors, grâce à un réseau de satellites, je pourrai envoyer le signal d'obéissance à travers le monde entier ! Ha ha ha ! Personne ne m'arrêtera alors, tout le monde tombera à mes pieds, suppliant de rejoindre mon armée de mutants au lieu de la nourrir. Regardez ! Ce sont mes enfants ! Totalement obéissants, dévoués, ils ne connaissent pas la peur, mais ils connaissent la faim... Heureusement, je peux faire quelque chose pour y remédier !"

Le docteur Zero, de son vrai nom - Peter Zerovich, est le propriétaire et le scientifique principal de Zero Corp. La société a des influences dans de nombreux domaines de l'industrie, de la robotique à la production alimentaire, en passant par la logistique, la fabrication de médicaments et les sources d'énergie alternatives. Mais son domaine d'activité le plus innovant a toujours été la génétique. Jusqu'à récemment, Zero Corp avait le monopole de l'élimination des déchets toxiques et radioactifs à Hard City. L'accord a été signé par le précédent maire, qui a été destitué après que ses liens avec la pègre criminelle aient été révélés lors d'un scandale de corruption. L'enquête a été extrêmement longue, mais finalement les preuves menant directement à Zero Corp ont été trouvées. La nouvelle maire, Annabelle Archer, a immédiatement annulé tous les contrats avec la société de Zerovich, et l'information s'est rapidement répandue dans tout le pays. La valeur de Zero Corp à la bourse s'est effondrée, le géant est tombé en moins d'une semaine et a dû déclarer faillite. Peter Zerovich était en colère contre la terre entière, pour laquelle il avait tant fait. Il avait sacrifié toute sa vie pour trouver le remède au cancer, des vaccins contre les virus mutants, il a même inventé ces fichues fraises qui avaient le goût d'ananas ! Le fait qu'il ait également mené des expériences secrètes sur des animaux et des sans-abris a-t-il une telle importance ? Le fait que quelques transports de déchets se soient retrouvés dans des baies de pays du tiers monde au lieu de zones de sécurité désignées a-t-il une importance ? Le progrès exige des sacrifices, et seul l'argent pouvait lui procurer ce qui n'était pas facilement disponible ou souvent simplement illégal. Apparemment, le monde n'était pas prêt pour un génie tel que lui ! Ces ingrats ne savaient pas combien ils avaient perdu. C'est alors que Peter Zerovich est mort, et que le docteur Zero est né - un scientifique fou, vengeur et cynique, dont le seul but était de se venger du monde qui lui était si injuste. Ayant toujours accès au réseau logistique et aux connexions de sa société en déclin, le docteur Zero a déversé le mutagène mortel dans le système d'égouts de la ville. Seule une réaction rapide des services municipaux a permis d'éviter l'empoisonnement de toute la ville. Il était pourtant trop tard. Un quartier a été infecté par la substance qui a transformé ses habitants innocents en monstres assoiffés de sang !







# 1. CHAOS DANS LES RUES

*L'enfer sur terre s'est produit quand les mutants sous le contrôle du docteur Zero ont attaqués d'innocentes victimes dans les rues ! Seul les braves officiers du HCPD peut les sauver !*

## DEBUT D'UN ROUND

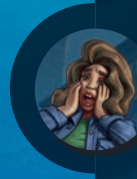
Tirez une carte du deck d'évènement et placez les civils (●) et les caisses de police (■) sur le plateau de jeu comme renseigné sur la carte. Si le jeton d'hélicoptère est à sa face « en chemin » visible, retournez-le pour que sa face « échelle déployée » soit visible. Jouez ensuite les autres phases comme décrites dans le manuel..



## REGLES SPECIALES



**TONNEAUX INFLAMMABLES** - Un officier peut attaquer à distance un tonneau sur le plateau de jeu. S'il lui inflige ☠☠ pendant cette attaque, le tonneau explose et inflige ☠☠ à tous les mutants, civils et officiers sur sa case et ☠ sur les cases adjacentes. Retirez alors le jeton de tonneau du plateau de jeu.



**EVACUER UN CIVIL** - Un officier sur une case avec un civil et le jeton hélicoptère face « échelle déployée » visible peut dépenser ☠☠ pour évacuer le civil. Retirez alors le jeton de civil du plateau de jeu.



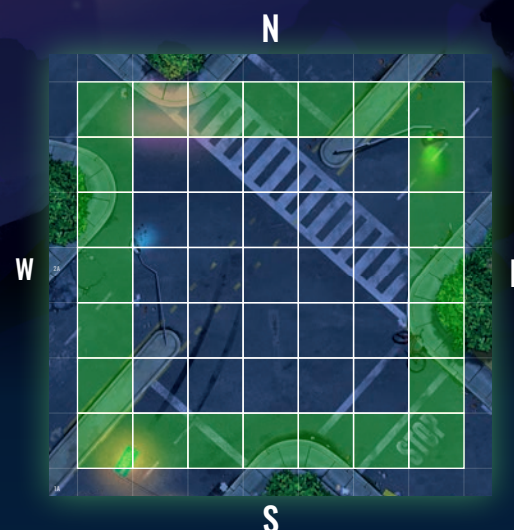
**APPELER L'HELICOPTERE** - Un officier peut dépenser ☠ pour appeler l'hélicoptère. Placez le jeton hélicoptère face « en chemin » visible sur n'importe quelle case.

## RENFORT DE MUTANTS



Mutants spéciaux disponibles : F.U.B.A.R.

Le docteur Zero peut appeler du renfort sur les cases surlignées ci-dessous :





## MISE EN PLACE [1A + 2A]

1. Tirez une carte d'évènement, regardez les nombres inscrits et préparez le plateau d'après les référence ci-dessous.
2. Placez un mutant sur la case ou se trouve l'hélicoptère.
3. Placez la carte cutscene « OPENING : CALL 911 ! » à côté de la pile de cartes cutscene et résolvez-là.
4. Commencez la partie !

## JETONS NECESSAIRE



## CONDITIONS DE VICTOIRE



### ORDRE

- + 1 PV quand 10 mutants sont tués
- + 1 PV par civil évacué



### CHAOS

- + 1 PV pour avoir tué un civil
- + 1 PV pour avoir éliminé un officier

2A

1A



1-2



3-4



5-6



7-8





## 2. BRAQUAGE DE MUTAGÈNE

L'armée a pris le contrôle d'un camion de la société Zero Corp mais les soldats ont été exposés aux effets du mutagène ! Ces ressources ne peuvent pas tomber dans les mains du docteur Zero et seul nos héros peuvent empêcher cela !

### DEBUT D'UN ROUND

Tirez une carte du deck d'évènement et placez les civils (●) et les caisses de police (■) sur le plateau de jeu comme renseigné sur la carte. Si le jeton d'hélicoptère est à sa face « en chemin » visible, retournez-le pour que sa face « échelle déployée » soit visible. Jouez ensuite les autres phases comme décrites dans le manuel.

### REGLES SPECIALES

**BOUCHE D'EGOUT** - Un officier sur une case contenant un jeton bouche d'égout et pas de mutants actifs peut dépenser ☠☠ pour sceller la bouche. Lancez deux dés et si vous obtenez un ✨, retirez le jeton du plateau de jeu. Vous pouvez dépenser ☠☠☠☠ pour effectuer l'action sans lancer les dés.

**CAMION REMPLIS DE TONNEAUX** - Le camion est un obstacle et seul les mutants peuvent y pénétrer. Il est traité comme une seule case. **MODE 1 CONTRE TOUS SEULEMENT** : un mutant sur le camion, plutôt qu'attaquer peut placer un jeton de tonneau sur une case adjacente. Les mutants en dehors du camion peuvent se déplacer avec un jeton de tonneau et quitter le plateau avec celui-ci par une des cases de coin (cela ne compte pas comme une élimination de mutant).

### RENFORT DE MUTANTS



Mutants spéciaux disponibles : F.U.B.A.R, soldats mutants

Le docteur Zero peut appeler du renfort sur les cases surlignées ci-dessous :



**MODE 1 CONTRE TOUS SEULEMENT** : Un mutant peut quitter le plateau de jeu avec un tonneau à partir des cases indiquées d'une flèche.



## MISE EN PLACE [2A + 3A]

1. Tirez une carte d'évènement, regardez les nombres inscrits et préparez le plateau d'après les référence ci-dessous.
2. Placez 4 jetons de tonneau sur le camion.
3. Placez la carte cutscene « OPENING : CALL 911 ! » à côté de la pile de cartes cutscene et résolvez-là.
4. Commencez la partie !

## JETONS NECESSAIRE



## CONDITIONS DE VICTOIRE



### ORDRE

- + 1 PV quand 10 mutants sont tués
- + 2 PV par bouche d'égout scellée



### CHAOS

- + 2 PV par baril emmené hors du plateau
- + 1 PV pour avoir éliminé un officier

3A

2A

1-2

3-4

5-6

7-8



### 3. REVANCHE TOXIQUE


La limousine de la maire Archer est tombée dans un piège mis en place par les minions du docteur Zero ! La revanche est au bout des doigts de cet homme diabolique qui veut kidnapper cette brave femme. Est-ce que les officiers seront capable de stopper les mutants et sauver la maire ?



#### DEBUT D'UN ROUND


Mélangez les cartes d'évènement 1 à 3 et tirez une carte. La bouche indiquée sur cette carte est fermée pour ce round (retournez le pour rendre sa face « fermée » visible). Retirez tous les nuages toxiques du plateau de jeu. **MODE 1 CONTRE TOUS SEULEMENT** : Le docteur Zero peut placer 2 nuages toxiques sur n'importe quelle case du plateau de jeu (excepté les égouts) ne comportant aucun civil, officier ou mutant. Jouez ensuite les autres phases comme décrites dans le manuel.

#### REGLES SPECIALES


**VOITURE DE POLICE** - La voiture de police est un obstacle et seul les mutants peuvent y pénétrer. Elle est traitée comme une seule case. Les mutants sur la voiture de police peuvent attaquer en appliquant les règles normales.

**CIVILS DANS LES VOITURES** - Tant qu'ils sont dans les voitures, les civils ne sont affectés par aucune action ou effet d'une carte. Un officier sur une case à côté d'une voiture de civil peut dépenser  pour déplacer le civil sur sa case.

**MONTEZ DANS LA VOITURE** - Un officier sur une case à coté de la voiture de police peut évacuer un civil qui se trouve sur sa case en dépensant  . Retirez ensuite le civil du plateau de jeu. Cette action est impossible si un mutant est sur la voiture de police.

**LA MAIRE** - Elle est traitée comme une civile mais ne peut se voir infliger de . **MODE 1 CONTRE TOUS SEULEMENT** : le docteur Zero peut l'escorter avec ses mutants. Un mutant escortant la maire peut quitter le plateau avec celle-ci par une des cases de coin (cela ne compte pas comme une élimination de mutant).

**EGOUTS** - Le plateau des égouts est accessible via une bouche d'égout ouverte. Les officiers ou mutants y entrent se placent sur une case avec une échelle tandis que la case opposée avec une échelle est une sortie permettant de retourner sur le plateau principal. Aucune action, compétence ou effet de cartes de chaos ne peut affecter le plateau principal si utilisé dans les égouts et vice-versa.

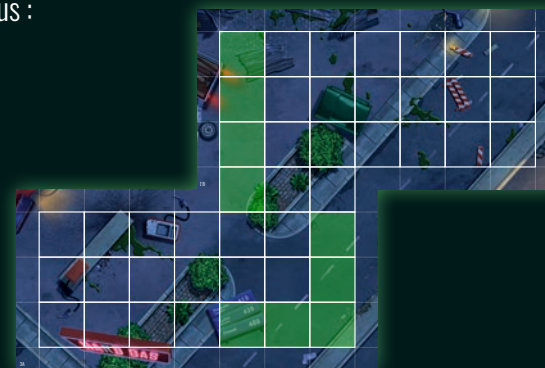
**NUAGE TOXIQUE** - Un officier entrant dans un nuage toxique perd .

**BOUCHE D'EGOUT** - Les officiers et les mutants peuvent se déplacer d'une case contenant un jeton de bouche d'égout sur la case correspondante du plateau d'égout si elles sont adjacentes.

#### RENFORT DE MUTANTS

**Mutants spéciaux disponibles** : F.U.B.A.R, Soldats mutants, Rats mutants.

Le docteur Zero peut appeler du renfort sur les cases surlignées ci-dessous :





## MISE EN PLACE [3A + 2B]

1. Tirez une carte d'événement, regardez les nombres inscrits et préparez le plateau d'après les référence ci-dessous.
2. Placez le plateau de jeu « égouts » près du plateau principal.
3. Placez 3 jetons de civil sur chaque voiture civile et le jeton de la maire sur la limousine.
4. Placez les officiers sur la case **S** d'après la configuration choisie.
5. Placez la carte cutscene « OPENING : GEAR UP ! » à côté de la pile de cartes cutscene et résolvez-là.
6. Donnez la carte « Lance Flamme » / « Flamethrower » si aucune carte de ce type n'a été tiré à l'étape 5.
7. Commencez la partie !

## JETONS NECESSAIRE



3A

2B



1-2



3-4

5-6



7-8



## CONDITIONS DE VICTOIRE



### ORDRE

- + 1 PV quand 10 mutants sont tués
- + 1 PV par civil évacué via la voiture de police
- + 3 PV pour avoir évacué la maire via la voiture de police



### CHAOS

- + 1 PV pour avoir tué un civil
- + 1 PV pour chaque attaque ciblant la voiture de police
- + 3 PV pour avoir emmené la maire hors du plateau de jeu
- + 1 PV pour avoir éliminé un officier





## 4. LEVER DE SOLEIL SANGLANT

Le chaos se répand dans les rues de Hard City ! Les officiers ont reçu un appel leur signalant que des personnes sont piégées sur l'autoroute, près de la plage. Est-ce que l'aide arrivera à temps, pendant le plus sanglant des levers de soleil de l'histoire de la ville ?

### DEBUT D'UN ROUND

Les officiers placent 2 civils du bus sur 2 cases adjacentes aux cases du bus. Placez ensuite une caisse de police sur la case contenant le jeton d'hélicoptère. Jouez ensuite les autres phases comme décrites dans le manuel.

### CONDITIONS DE VICTOIRE



#### ORDRE

- + 1 PV quand 10 mutants sont tués
- + 1 PV par civil évacué via le bateau



#### CHAOS

- + 1 PV pour avoir tué un civil
- + 1 PV pour avoir déplacé un mutant sur le bateau
- + 1 PV pour avoir éliminé un officier

### REGLES SPECIALES

**BUS** - Les civils dans le bus ne sont affectés par aucune action ou effet d'une carte.

**BATEAU** - Les mutants peuvent se déplacer sur le bateau et sont immédiatement retirés du plateau de jeu (cela ne compte pas comme une élimination de mutant).

**MONTEZ A BORD** - Un officier avec un civil, pas de mutant actif et sur une case **P** peut dépenser 2 pour évacuer le civil.

**APPELER L'HELICOPTERE** - Un officier peut dépenser 1 pour appeler l'hélicoptère. Placez le jeton hélicoptère face « en chemin » visible sur n'importe quelle case.

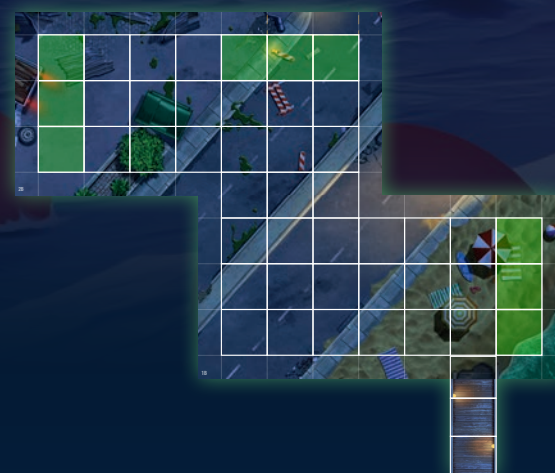
### RENFORT DE MUTANTS



Mutant spéciaux disponibles :

F.U.B.A.R, Soldats mutants, Rats mutants

Le docteur Zero peut appeler du renfort sur les cases surlignées ci-dessous :





## MISE EN PLACE [2B + 1B]

1. Tirez une carte d'évènement, regardez les nombres inscrits et préparez le plateau d'après les référence ci-dessous.
2. Placez le plateau de jeu « ponton » près du plateau principal.
3. Placez 8 jetons de civil sur le bus.
4. Placez deux officiers sur la case **S** et les officiers restant sur la case **P**
5. Placez la carte cutscene « OPENING : COVERING FIRE » à côté de la pile de cartes cutscene et résolvez-là.
6. Commencez la partie !

### JETONS NECESSAIRE





## 5. HEURE H

Tout devient clair maintenant ! Le docteur Zero planifie de lancer sa machine du jugement pour déclencher une pluie mutagénique qui va muter tous les habitants ! Seul les officiers du HCPD peuvent le stopper mais il ne reste que peu de temps.

### DEBUT D'UN ROUND

Les officiers peuvent allumer ou éteindre les lampadaires, mais il doit toujours y en avoir 3 allumés (retournez les interrupteurs pour l'indiquer), sauf si une carte l'autorise expressément. **MODE 1 CONTRE TOUS SEULEMENT** : le docteur Zero (à la place des officiers) peut allumer ou éteindre chaque lampadaire mais il doit toujours y en avoir 3 allumés (retournez les interrupteurs pour l'indiquer). Jouez ensuite les autres phases comme décrites dans le manuel.

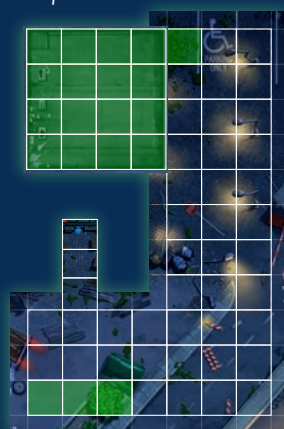
### RENFORT DE MUTANTS



Mutants spéciaux disponibles :

F.U.B.A.R., Soldats mutants, Rats mutants.

Le docteur Zero peut appeler du renfort sur les cases surlignées.



## REGLES SPECIALES



**LAMPADAIRE** - S'il est allumé, chaque lampadaire illumine les cases se situant autour de lui et marquées avec une ligne pointillée. S'il est éteint, les mutants sur les cases correspondantes ne peuvent pas être visés par les officiers pour leurs attaques à distance, sauf si l'officier se trouve sur une case adjacente.



**F.U.B.A.R.** - Le F.U.B.A.R. commence la partie avec ♥♥♥♥♥♥. **MODE SOLO ET COOPERATIF SEULEMENT** : F.U.B.A.R. commence la partie avec ♥ et gagne ♥ chaque fois qu'un officier pioche une carte de chaos avec une lettre.



**TAPIS DANS L'OMBRE** - Le docteur Zero ne peut appeler de renfort dans les zones des lampadaires que si ceux-ci sont éteints.



**GENERATEUR** - Un officier se trouvant dans la case du générateur **G** avec la batterie peut dépenser ⚙ pour alimenter l'entrée du laboratoire. Retournez le jeton « Trappe d'accès » du côté ouvert.



**ENTREE DU LABORATOIRE** - Dès que l'entrée du laboratoire **E** est sous tension, les officiers et les mutants peuvent se déplacer depuis l'entrée vers la trappe d'accès au toit et inversement en échange d'un ⚙.



**TONNEAUX SUR LE TOIT** - Un officier sur le toit peut attaquer à distance un tonneau. S'il lui inflige ⚙ pendant cette attaque, retirez alors le jeton de tonneau du plateau de jeu.



**MACHINE DU JUGEMENT** - S'il ne reste plus de tonneaux, un officier sur le toit peut faire une attaque à distance sur la machine du jugement. S'il lui inflige ⚙ pendant cette attaque, la machine est détruite et l'officier gagne la partie !



**TOIT** - Aucune action, compétence ou effet de cartes de chaos ne peut affecter le plateau du toit si utilisés sur le plateau principal et vice—versa.



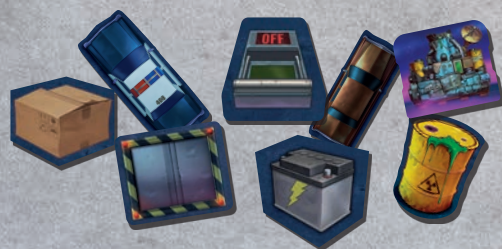
**BATTERIE** - Les officiers peuvent escorter la batterie comme s'il s'agissait d'un civil. elle ne peut subir de ⚙.



## MISE EN PLACE [2B + 3B + DOS DE LA BOITE]

1. Tirez une carte d'évènement, regardez les nombres inscrits et préparez le plateau (2B, 3B, ruelle et plateau de toit) d'après les référence ci-dessous.
2. Placez les interrupteurs en position « allumé » sur le centre de chaque zone entourée de lignes pointillées (les dessins des lampadaires sur le plateau de jeu servent d'aide-mémoire).
3. Les officiers commencent sur les cases **S**.
4. Placez la carte cutscene « OPENING : THIS IS IT ! » à côté de la pile de cartes cutscene et résolvez-là.
5. Commencez la partie !

## JETONS NECESSAIRE

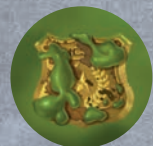


## CONDITIONS DE VICTOIRE



### ORDRE

+ 7 PV pour avoir détruit la machine du jugement



### CHAOS

+ 1 PV pour chaque round de jeu

+ 1 PV pour avoir éliminé un officier

*MODE SOLO ET COOPERATIF SEULEMENT :*

*Si un des effets d'une carte du chaos fait gagner 1 PV, amenez un mutant en renfort sur le toit à la place*







**A SUIVRE...**

**HARDCITYGAME.COM**



© 2019 Hexy Studio  
Al. Niepodległości 18  
02-653 Warsaw, Poland  
support@hexy-studio.com