

BBC
**DOCTOR
WHO**

INTO THE TIME VORTEX™

EXTERMINATE!



AVANT-PROPOS

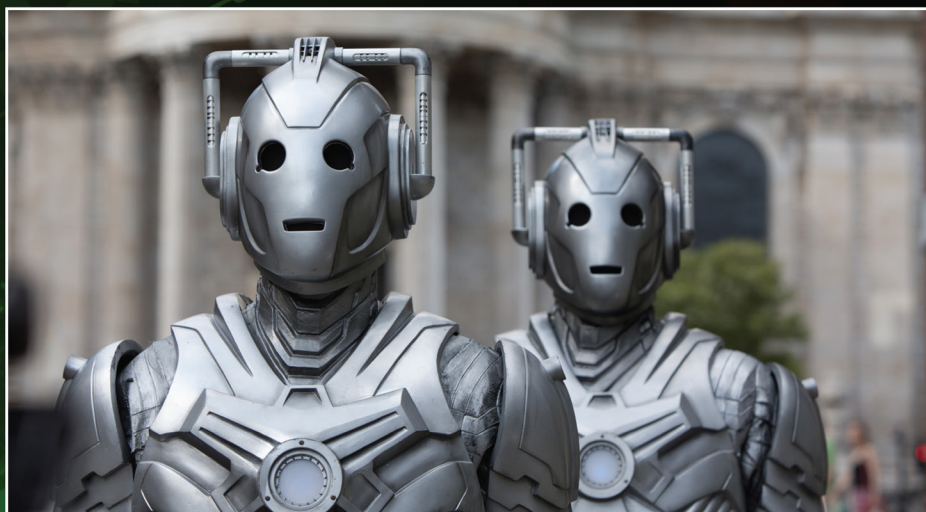
Bienvenue dans le monde du Docteur - l'éternelle bataille à travers le Temps et l'Espace, entre ceux qui cherchent à asservir et détruire, et ceux qui désirent protéger et défendre. Dans tout ce chaos, un combat apparemment sans fin, se tient un homme, dévoué à la guérison des malades, prêt à sacrifier sa propre vie et celles de ceux qui lui importent pour combattre au nom de la justice cosmique. Un Seigneur du Temps, le dernier de son espèce, toujours rebelle mais aussi le digne représentant de ce que son peuple pourrait être. Il protège le Vortex Temporel de la seule manière qu'il puisse connaître, avec des compagnons toujours différents, une cabine bleue pour voyager, un esprit acéré, un tournevis sonique, et une éternité d'aventures qui l'attend ...

Nous avons divisé cette aventure dans trois livrets différents afin d'apprendre et de jouer les règles de ce jeu. Ainsi vous pouvez commencer en apprenant les règles de base et vous lancez directement dans votre premier scénario en utilisant simplement le contenu de cette boîte

Le premier livret - que nous pourrions appeler Mécaniques de Base - est le système de bataille expliqué dans le livret de **Règles** que vous êtes en train de lire. Les joueurs utilisent des cartes de Combat, plus deux sets de figurines de factions ainsi que leurs cartes de Recrutement, pour combattre dans une escarmouche se déroulant sur plusieurs tours et se concluant en fonction des objectifs du scénario joué. Une fois que les joueurs se sont familiarisés avec les mécaniques du jeu, ils pourront utiliser les cartes Aventures pour une expérience plus incroyable !

Le deuxième livret est le **Guide du Vortex Temporel** (Guide to the Time Vortex), qui contient des détails sur les **deux** factions représentées dans cette boîte de jeu - les Daleks et les Cybermens - et présente **six** scénarios pour jouer non seulement avec eux, mais aussi avec d'autres factions disponibles dans le futur.

Le troisième livret est le livret d'**Aventures**, qui présente le jeu avec une faction composée du Docteur et ses compagnons. Ce livret vous explique comment créer un groupe de personnages spéciaux, ainsi que deux scénarios spéciaux pour jouer avec eux !



CONCEPTS DE BASE

La section suivante explique les règles de base pour jouer à **Doctor Who: Exterminate!**

ÉLÉMENTS DU JEU

Cartes de Recrutement

Dans **Doctor Who: Exterminate!** chaque faction est composée de figurines de personnages sélectionnées à partir de cartes de Recrutement contenant toutes les informations nécessaires pour jouer ces personnages.

Le livret du **Guide du Vortex Temporel** (Guide to the Time Vortex) explique en détail comment concevoir une faction en utilisant les cartes de Recrutement afin de jouer une partie.

Toutes les cartes de Recrutement indiquent les éléments-clés suivants :

- A** Une image et un nombre de figurines :
L'image représente le type de figurines que cette carte de Recrutement apporte à la faction. Le numéro dans le cercle est un multiplicateur pour le nombre de figurine montré sur la carte.
- B** Règles spéciales et notes à propos des figurines sur la carte. Par commodité, toutes les règles spéciales et notes supplémentaires sont expliquées en détail au dos de chacune des cartes.
- C** Le nombre de jetons Destins que cette carte ajoute à la Réserve de Destin de la faction.
- D** L'icône Boîte de Base / Extension pour faciliter la séparation des paquets des différentes extensions du jeu.
- E** Icône Spéciale du personnage - lorsque cela est applicable.
- F** Profil Général ou Caractéristiques (stats) indiquant les valeurs suivantes :



Mouvement : La distance maximale en pouces (inches) que la figurine représentée sur cette carte peut effectuer durant une sous-phase de Déplacement.



Résistance : Cela représente à la fois la protection, la résistance naturelle et l'entraînement de la figurine. La valeur sur cette carte indique le nombre de dés de Combat à lancer lorsque la figurine se fait tirer dessus.



Mêlée : La capacité de la miniature pour le combat au corps-à-corps. Cette valeur est le nombre de dés de Combat à ajouter ou à soustraire du nombre total de dés à lancer durant une Mêlée.



Tir : Cette valeur est le nombre de dés de Combat à ajouter ou à soustraire du nombre total de dés à lancer lorsque la figurine utilise une arme de tir.



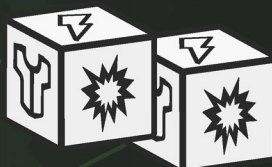
Un **PERSONNAGE** est une figurine sur le plateau qui est contrôlée par l'un des joueurs. Cela inclu les archétypes, les agents et les figurines de faction.

Dés de Combat

Tous les combats et autres actions dans **Doctor Who: Exterminate!** sont résolus en utilisant des dés de Combat. Ce sont des dés spécialement créés avec trois faces avec des **TOUCHES** ✨, deux faces avec des **ARMURES** 🛡️ et une face avec un **ÉCLAIR** ⚡.

Ces résultats ont plusieurs significations en fonction de la situation.

Ces dés sont utilisés de différentes manières en fonction de la capacité utilisée par une figurine ou en d'autres circonstances.

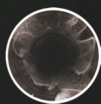


Nodules Vortex

Les Nodules Vortex sont des jetons qui peuvent être récupérés par les

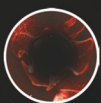
figurines durant une partie de **Doctor Who: Exterminate!**. Les personnages peuvent récupérer un jeton Nodule Vortex en terminant un déplacement en contact avec celui-ci.

Certains Nodules donneront simplement des Points de Victoire (PV) au joueur, alors que d'autres peuvent également donner des avantages immédiats. Il y a trois types de Nodules Vortex : les Noirs, les Anomalies Temporelles et les Perturbations Spatiales.



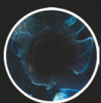
Nodules Vortex Noirs :

Il s'agit d'une grande ressource de Points de Victoire mais qui n'apporte aucun bénéfice à la figurine qui la récupère.



Anomalies Temporelles :

Lorsqu'un jeton est révélé comme Anomalie Temporelle, en plus de récolter des PV, la figurine peut immédiatement effectuer une action gratuite de Tir. La figurine peut ensuite terminer son déplacement.



Perturbations Spatiales :

Lorsqu'un jeton Perturbation Spatiale est révélé, en plus de récolter des PV, la figurine peut immédiatement effectuer un déplacement d'une distance égale à sa valeur de Mouvement 🌀.

Les jetons de Nodules Vortex sont placés durant la mise-en-place selon le scénario joué.

Les Nodules Vortex ne peuvent jamais être abandonnés volontairement. Une fois que vous en ramassez un, vous devez le protéger coûte que coûte.

Les effets supplémentaires d'un Nodule Vortex ne s'appliquent que la première fois qu'il est ramassé. Si un Nodule Vortex est abandonné pour quelques raisons que ce soient, placez-le sur son côté révélé pour indiquer qu'il a déjà été ramassée auparavant.

Les Points de Victoire donnés par un Nodule Vortex ne sont comptabilisés qu'à la fin de la partie.



Jetons Blessures


Certains personnages ou créatures sont plus adaptés à survivre aux dangers du Vortex Temporel du fait de leur plus grande résistance ou parce qu'ils sont plus chanceux !


Les figurines avec une valeur de blessure sur leur carte peuvent prendre un jeton blessure 🩸 pour annuler un résultat Choqué ou Exterminé.



Si une figurine a déjà un nombre de jetons blessures équivalent à sa valeur de blessure, elle ne peut pas recevoir de jetons supplémentaires et doit appliquer tous les résultats Choqué ou Exterminé.





Jetons Stress

Chaque fois qu'une figurine est sous le feu d'une figurine ennemie, un jeton  est placé près de son socle.

Certaines armes sont si puissantes, impressionnantes ou efficaces qu'elles placent deux jetons  au lieu d'un seul.

Une figurine reçoit des pions  si au moins un résultat  est obtenu sur un Dé de Combat contre elle durant une sous-phase de Tir, quels que soient les effets applicables durant ce round de tir.

Durant la phase d'Entretien, les figurines peuvent effectuer un test pour retirer les pions qui les affectent.



Une figurine ne peut jamais recevoir plus de deux jetons . Tous les autres jetons Stress reçus sont ignorés. Le tableau suivant indique les effets provoqués par un ou deux jetons  sur une même figurine.




la figurine ne peut pas Tirer durant la sous-phase de Tir.



la figurine ne peut ni Tirer ni se Déplacer durant son activation.

Toutefois, une figurine peut toujours engager une Mêlée si elle est à portée d'engagement d'un ennemi, même si elle possède  ou .

Si elle est engagée par une figurine ennemie, une figurine doit soustraire 1 dé de Combat pour chaque  qu'elle possède.



Jetons Destin

Les jetons Destin représentent les coups de chance qui sauvent la journée lorsque les choses semblent désespérées et qu'il ne semble y avoir aucun échappatoire.

Votre réserve de départ en jetons Destin est déterminée lors de la création de votre faction. Diverses cartes de recrutement vous donnent un ou deux jetons Destin.

Le nombre total de jetons est appelé Réserve de Destin.

Tout Personnage peut utiliser la Réserve de Destin de sa faction, même s'il n'a pas contribué personnellement à cette réserve.

Les Jetons Destin peuvent être utilisés de la façon suivante :

- Retirer tous les pions Stress sur une même figurine.
- Relancer tout ou partie des dés après qu'ils aient été lancés pour résoudre une action.
- Récupération immédiate d'une figurine Choquée.
- Exterminer une figurine ennemie Choquée durant un round de mêlée.

Lorsque plusieurs jetons Destin sont joués contre une seule et même figurine, le joueur avec l'Initiative choisit l'ordre des effets.

Cartes de Combat



Doctor Who: Exterminate! utilise un paquet de 36 cartes de Combat. Durant la mise en place, mélangez le paquet de cartes de Combat et distribuez cinq cartes de Combat à chaque joueur. Il s'agit de leur main de départ.

À chaque tour, les joueurs peuvent utiliser leurs cartes pour améliorer leurs attaques et leurs défenses durant les actions de combat.



Certaines cartes de Combat permettront aux joueurs de changer le résultat d'autres jets de dés durant une partie.

Voici une description rapide des icônes que vous trouverez sur les cartes de Combat :



TOUCHE : Cartes pouvant être jouée durant une résolution de combat pour ajouter une  à n'importe quel lancer avant que d'autres cartes  n'aient été jouées.




ARMURE : Cartes pouvant être jouées durant une résolution de tir pour ajouter une  à n'importe quel lancer après que toutes les  aient été calculées.





RELANCE : Relancer tout ou partie des dés d'un seul et même lancer de dés.




DOUBLE : Doubler toutes les  obtenues durant une action de combat.



SUPER ARMURE : Annule toutes les  obtenues et toutes les cartes  jouées durant une action de combat.



ÉCLAIR : Utiliser cette carte comme si un  avait été obtenu.



DESTIN : Utiliser cette carte comme s'il s'agissait d'un jeton .



IMMÉDIAT : Cette carte peut être jouée à n'importe quel moment, y compris durant le tour d'un autre joueur, pour affecter le résultat des dés lancés lors d'une action ou d'une résolution d'évènement.

Cartes Aventures

Doctor Who: Exterminate! possède 15 cartes Aventures génériques que les joueurs peuvent utiliser durant leurs parties.

En plus des personnages qui forment leurs factions et les points de Destin apportés par chaque carte de Recrutement, une faction peut débiter un scénario avec cinq cartes Aventures au maximum. Celles-ci peuvent être tirées aléatoirement du paquet de cartes Aventures fourni dans cette boîte, ou peuvent être choisis dans la collection de cartes Aventures d'un joueur.

Chaque carte Aventure possède ses propres règles indiquées sur celle-ci. Les effets de certaines cartes durent plus d'une phase ou tour alors que d'autres sont immédiatement défaussées une fois utilisées, et ne peuvent plus être utilisées plus tard durant la partie.

Enfin, certaines cartes doivent être retournées sans être défaussées lorsqu'elles sont utilisées, et ne peuvent être utilisées à nouveau qu'une fois récupérées durant la Phase d'Entretien (voir page 13).

Les cartes Aventure et Recrutement pour les figurines existantes de la gamme **Doctor Who: Exterminate!** sont incluses dans cette boîte de jeu, ainsi vous avez toutes les ressources de jeu nécessaires pour développer votre collection.



RÈGLES DE BATAILLE

Doctor Who: Exterminate! est un wargame d'escarmouche basé sur des scénarios se jouant en tours de jeu alternés, au cours desquels des joueurs s'opposent en se déplaçant et en combattant avec leurs figurines afin d'obtenir le score le plus élevé de Points de Victoire au bout d'un nombre déterminé de tours.

Mise en Place du Jeu

Une fois que les joueurs ont choisi le scénario à jouer, il est temps de mettre en place la zone de jeu, les jetons et les équipes de chaque joueur.

Pour créer une équipe, les joueurs doivent se mettre d'accord sur le nombre de Cartes de Personnage qu'ils utiliseront, à savoir entre un et cinq.

Les joueurs disposent les éléments de décor sélectionnés, selon leurs préférences et leur collection.

Les joueurs reçoivent également 5 Cartes de Combat aléatoires tirées du paquet de Cartes de Combat et un nombre correspondant de Jetons de "Destin" comme indiqué sur leurs cartes de Recrutement.

Souvenez-vous qu'il est possible que les joueurs terminent une partie avec plus de cartes de Combat dans leur main en fonction des événements du jeu, mais aucun joueur ne peut commencer un tour de jeu avec plus de cinq cartes.

Le Tour

Chaque tour est divisé en trois phases comme suit :

1. Phase d'Initiative

2. Phase d'Action

- Sous-phase de Mouvement
- Sous-phase de Tir
- Sous-phase d'Engagement et de Mêlée


3. Phase d'Entretien

- Rétablir les figurines Secouées
- Effectuer les jets pour défausser les pions "Stress".
- Reconstituer votre main de Cartes de Combat
- Rafraîchissez les cartes d'Aventures.



1. PHASE D'INITIATIVE

Au début de chaque tour, les joueurs lancent cinq dés de Combat pour déterminer l'ordre d'initiative durant le tour.

Le joueur qui obtient le nombre le plus élevé de  devient le joueur ACTIF. Les joueurs obtenant une égalité relancent tous leurs Dés de Combat

2. PHASE D'ACTION

Une fois l'ordre d'initiative déterminé, la séquence se déroule simplement comme suit :

1. Sous-phase de Mouvement

- Le joueur ACTIF déplace ses figurines.
- Le joueur suivant déplace ses figurines.

2. Sous-phase de Tir

- Le joueur ACTIF tire.
- Le joueur suivant tire.

3. Sous-phase de Mêlée

- Le joueur ACTIF se déplace et combat.
- Le joueur suivant se déplace et combat.


FACTIONS

Humains, Extraterrestres ou Êtres Surnaturels - tous les habitants de l'Espace-Temps sont autant de choix possibles lorsque vous sélectionnez les figurines que vous souhaitez utiliser pour jouer à **Doctor Who: Exterminate!**

Toutes les figurines d'une même faction sont contrôlées par le même joueur qui a composé la faction.

2.1. Sous-Phase de Mouvement


Dans **Doctor Who: Exterminate!**, le mouvement est un aspect fondamental pour atteindre les objectifs de mission. Qu'il s'agisse de déplacer les personnages pour les mettre à couvert afin de rassembler les Nœuds de Vortex, ou bien le Docteur et ses Compagnons pour améliorer un gadget.

Les personnages peuvent être déplacés dans n'importe quelle direction d'un nombre de pouces indiqués sur leur profil de Mouvement , sans autre restriction que l'interférence de certains éléments de terrain ou d'autres obstacles pouvant parfois entraver leur déplacement (Voir les règles des **Décor & Terrain** dans la section Appendice à la page 14).

Tous les joueurs peuvent pré-mesurer le mouvement d'un personnage avant de déterminer sa position finale, mais une fois qu'un personnage a été déplacé, on ne peut le faire revenir en arrière.

Vous pouvez vous déplacer au travers des personnages de votre propre équipe sans pénalité, mais vous ne pouvez pas finir votre mouvement au contact d'une figurine amie ou de son socle.

Vous ne pouvez pas finir votre mouvement à moins de 1" d'une figurine ennemie lors de la Sous-phase de Mouvement.

Pour effectuer une action de mouvement, placez la règle graduée de mouvement fournie avec le jeu, ou utilisez un ruban à mesurer. Placez la règle graduée à plat contre le socle de la figurine, puis déplacez la figurine le long de celle-ci de telle façon qu'à la fin de son mouvement, aucune partie du socle n'a été déplacée au-delà de sa valeur de mouvement  en pouces.

2.2. Sous-Phase de Tir

En commençant par le joueur ACTIF, chaque équipe a la possibilité d'ouvrir le feu avec ses personnages.

Le personnage en train de tirer est appelé l'**attaquant**, et la figurine sur laquelle il tire est sa **cible**. Pour effectuer une action de tir, choisissez un personnage de votre équipe, déclarez la cible, et suivez les trois étapes suivantes :


- Déterminez la ligne de vue.
- Vérifiez les Portées.
- Résoudre l'action de tir : lancez les dés pour toucher et déterminez les dégâts.

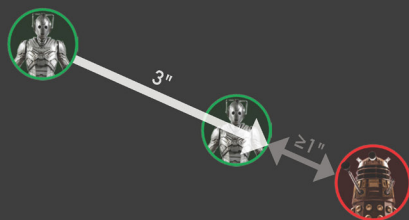
2.2.1. Déterminez la ligne de vue

Pour qu'un personnage soit en mesure d'effectuer un tir, il doit être capable de voir sa cible - on se réfère à la **Ligne de Vue**, ou LdV. Utilisez la largeur de la règle graduée de mouvement fournie avec le jeu pour montrer le corridor de tir. S'il n'y a pas de figurines ennemies, d'obstacles ou de murs (voir page 14) même partiellement recouverts par la règle graduée, alors le tir est dégagé.

Si n'importe lequel des éléments cités ci-dessus se trouve dans le corridor de tir, alors le tir est Imprécis et la cible est considérée comme étant occultée.

EXEMPLE

Un Cyberman se déplace de 3 de ses 4  face à un Dalek afin de se trouver à une position d'où il est capable d'engager une mêlée un peu plus tard dans le tour. Remarquez que la mesure est effectuée depuis le bord du socle jusqu'au bord du socle et doit s'arrêter à au moins 1" d'une figurine ennemie.



SPRINTER



Si un personnage ne tire pas durant la sous-phase de Tir, il peut choisir de sprinter à la place. Après tout, s'il y a bien une constante dans **Doctor Who**, c'est bien le nombre de course que le Docteur et les autres sont amenés à faire !

Pendant un sprint, le personnage peut réaliser une seconde action de mouvement durant la sous-phase de Tir.

Un Sprint suit toutes les règles normales de la sous-phase de Déplacement et peut être gêné de manière habituelle par les obstacles comme décrit dans la section **Décor et Terrains** en page 14.

Obstruction de Tir

L'efficacité d'un tir peut être affectée par plusieurs facteurs et chacun d'entre eux augmentent la difficulté pour toucher la cible. Si la largeur de la règle recouvre, même partiellement, un obstacle entre le tireur et sa cible, il s'agit d'un tir imprécis.

L'action de tir subit une pénalité de -1  pour chaque obstruction. Un tir peut devenir impossible du fait que le nombre de pénalités puisse réduire le nombre de  à 0 ou moins.



Les obstacles en contact avec le personnage effectuant le tir ne comptent pas dans les obstructions avec la cible. Le personnage utilise l'obstacle comme couvert pendant qu'il tente de faire une touche.

Ligne de Vue Bloquée

Si le corridor de tir est entièrement recouvert par un obstacle, alors la LdV est bloquée et le tir n'est pas possible.

2.2.2. Vérification de la Portée

Une fois la Ligne de Vue confirmée, vérifiez la portée jusqu'à la cible.

Toutes les armes ont une portée efficace indiquée en pouces (inches) dans le profil de l'arme . Toutefois, un personnage peut tirer avec une arme jusqu'au double de sa portée effective, mais l'action de tir est considérée comme imprécise et subit une pénalité de -1 .

UTILISER UN MÈTRE-RUBAN




Certains joueurs peuvent préférer utiliser un mètre-ruban au lieu de la règlette. En fait, certaines portées peuvent aller au-delà de la longueur de la règlette et un mètre-ruban peut s'avérer très utile !

Dans ce cas, utilisez la largeur du mètre-ruban comme corridor de tir pour déterminer la ligne de vue et les obstructions de tir.

2.2.3. Résolution d'une Action de Tir

En supposant que la cible soit à portée de tir, le joueur va résoudre une action de tir.




L'attaquant lance alors un nombre de dés de Combat. Le nombre de dés à lancer est déterminé par la somme de :




- La valeur  de l'Arme (le nombre de dés de Combat à lancer).
- Le modificateur de valeur  du personnage (un nombre de dés de Combat à ajouter ou à soustraire du total de la ligne de stat du personnage).
- Moins 1  pour chaque obstacle ou règle qui rend le tir imprécis.



La somme obtenue de tous les dés par une seule arme doit être appliquée à une seule cible - sauf si l'arme ou le personnage possède la règle spéciale Rafale ou Explosion. Si plus d'une cible est valide, le joueur attaquant peut choisir la figurine qui subira l'attaque.

Le défenseur lance ensuite un nombre de dés de Combat en fonction de :

- La valeur  du Défenseur (le nombre de  à lancer).
- Plus 1  pour le couvert.






Chaque  obtenu annule une  obtenu par l'attaquant. S'il reste des  après cela, lancez pour déterminer les dégâts comme expliqué en page 13.


Tous les personnages qui choisissent de ne pas tirer durant la sous-phase de Tir peuvent effectuer un déplacement supplémentaire.

Après tout, tous les personnages ne voudront pas décimer l'ennemi ou peut-être qu'ils auront leur propre but ou mission à remplir pendant que la bataille fait rage.



EXEMPLE


Un Dalek s'est fait tirer dessus par un Cyberman armé d'un Cybergun et a obtenu 3 . Le Dalek lance 4  du fait de sa valeur  4 et obtient 1  qui annule une des touches. Les 2 autres  comptent comme des **touches**.


L'attaquant relance ces 2 dés et obtient  et .

En se référant aux résultats des dégâts et en appliquant le meilleur résultat, le Dalek est à présent Choqué et doit être alors marqué comme tel. S'il avait été Exterminé, il aurait été retiré de la table.

Jouer des Cartes de Combat durant une Action de Tir.




Les joueurs peuvent utiliser des Cartes de Combat de leur main pour améliorer leurs chances pour toucher et pour se défendre lors d'une action de tir.

Après que les deux joueurs ont lancé leur dés de Combat, l'attaquant peut jouer en premier autant de cartes de Combat  qu'il le souhaite pour améliorer son attaque.

Ensuite, le joueur ciblé peut améliorer sa défense de la même manière avec des cartes de Combat .

COUVERTS

Lorsqu'une cible est en contact avec un élément de décor qui obstrue l'action de tir, la figurine profite du couvert.






Lorsqu'elle se trouve derrière un couvert, la cible peut annuler une  durant une action de tir avec un  ou avec une .


2.3. Sous-Phase de Mêlée

En suivant l'ordre d'Initiative durant la Sous-phase de Mêlée, le joueur ACTIF peut déplacer n'importe quels personnages lui appartenant, se trouvant à moins de 2'' d'une figurine ennemie, au contact socle à socle avec celle-ci afin de l'engager en combat rapproché. Ceci est un mouvement d'engagement qui initie une action de mêlée.


Une fois engagée, résolvez chaque combat jusqu'à leur conclusion, y compris la résolution des dégâts, avant de passer au suivant.

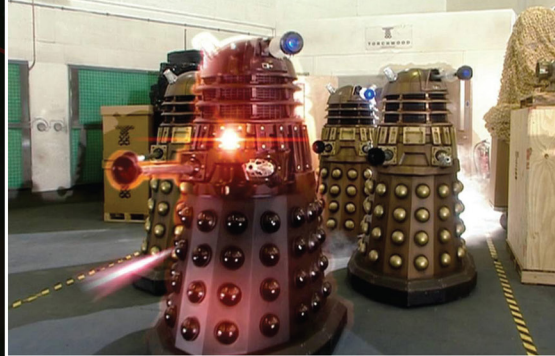
Pour résoudre un combat de mêlée, les deux combattants (attaquant et personnage-cible) jettent un nombre de Dés de Combat qui est la somme de :

- La valeur  de l'arme de mêlée du personnage (exprimée par un nombre de Dés de Combat à jeter).
- La valeur  de modificateur de mêlée d'un combattant (un nombre de Dés de Combat à ajouter ou à soustraire du total indiqué dans la ligne de stat  du personnage).
- Autres modificateurs:
- Modificateur d'Engagement : +1  pour la figurine qui a initié le combat
- Combat Multiple : +1  pour chaque figurine après la première qui attaque la même cible.

Comparez les résultats obtenus par les deux combattants. Le camp qui a obtenu le plus grand nombre de  remporte le round de mêlée.

Toutes les armes marquées d'un « C » dans leur valeur de portée sur la table de profil d'arme peuvent être utilisées en mêlée (voir Guide du Vortex Temporel, page 10).

Le joueur qui a obtenu le plus grand nombre de  remporte la mêlée. Le Gagnant relance les dés qui ont touchés et applique le meilleur résultat au perdant.





2.3.1. Résolution d'une Mêlée

Après avoir résolu une action de mêlée, vérifiez le résultat global et appliquez ses conséquences:

- Tous les combattants d'un camp sont Exterminés. Le gagnant n'a pas besoin de faire autre chose, et la mêlée prend fin.
- Tous les combattants d'un camp sont Secoués. Le gagnant peut immédiatement utiliser un point de "Destin" ou une attaque supplémentaire, si cela est lui est possible, pour achever une cible Secouée. Elle est alors Exterminée et retirée du jeu. Toutes les figurines Secouées encore présentes sont repoussées de 1'' par le gagnant et la mêlée prend fin
- Il reste des combattants pleinement opérationnels dans les deux camps. Les personnages attaquants, y compris ceux qui sont Secoués, sont repoussés de 1'' par le camp qui n'a pas engagé le combat, et la mêlée prend fin

Jouer des Cartes de Combat en Mêlée






Comme pour l'utilisation des Cartes de Combat durant les Tirs, après que tous les joueurs ont lancés leurs dés de Combat, l'attaquant peut choisir en premier de jouer tout ou partie de ses cartes de Combat  pour améliorer son attaque.

Une fois que cela est effectué, le joueur ciblé peut lui aussi améliorer ses attaques avec des cartes de Combat .

ATTAQUES MULTIPLES DE MÊLÉE

Certains personnages, armes ou règles spéciales peuvent offrir l'opportunité d'attaquer plus d'une fois durant une mêlée. Cette capacité est normalement indiquée Mêlée (X) où le X est un chiffre supérieur à un. Les personnages qui peuvent effectuer plus d'une attaque de mêlée ont deux possibilités de le faire :


Tous pour Un :





Un personnage avec des attaques multiples de mêlée peut utiliser chacune de ses attaques supplémentaires pour ajouter +1  au nombre totale de dés permis par le modificateur de l'arme  ou de profil . Tous les dés sont lancés ensemble et tous les modificateurs s'appliquent normalement. Une figurine avec une capacité de Mêlée (2) pourrait ajouter +1  à ses attaques, une Mêlée (3) ajouterait un +2 , et ainsi de suite.





Un pour Tous :

Un personnage avec des attaques multiples peut attaquer plus d'une figurine. Toutes figurines ennemies à un pouce (inch) d'une cible est une cible supplémentaire valide. Une fois l'attaque déclarée, lancez tous les dés séparément pour chaque attaque et appliquez le résultat de chaque cible. Les cibles peuvent réagir normalement à ces attaques mais souvenez-vous que si le personnage utilisant Mêlée (X) devient Choqué avant que le dernier round de ses attaques ne soit résolu, il peut subir un **Coup de Grâce** par une cible désignée qui n'a pas encore effectué ses attaques.

EXEMPLE


Deux Cybermen combattent un Dalek. La carte de Recrutement d'un Cyberman possède la règle spéciale Mêlée (2) qui signifie qu'il peut effectuer deux attaques au lieu d'une lorsqu'il est engagé dans une mêlée. La valeur de Mêlée des Daleks est de 2 .

Le premier joueur Cyberman décide d'attaquer Tous pour Un en utilisant la règle spéciale Mêlée (2), qui lui offre un dé de Combat supplémentaire lors d'une attaque. Le premier Cyberman (+5 ) engage le Dalek et lance sept dés de Combat pour toucher (5 **DÉS** de sa valeur de mêlée, +1  pour la charge et +1  pour le bonus apporté par l'attaque supplémentaire de Mêlée (2)). Le Dalek lance 2  en retour.


Les résultats de tous les jets sont comparés, en appliquant les dégâts si nécessaire. Cela termine le premier round d'attaque du premier Cyberman. Si le Dalek est encore actif, le second Cyberman attaquera en **Tous pour Un** avec huit dés de Combat (5  de sa valeur de mêlée, +1  pour la charge et +1  pour le bonus apporté par l'attaque supplémentaire de Mêlée (2) et +1  pour être la seconde figurine à attaquer la même cible).




DÉGÂTS

Après avoir déterminé le nombre de  durant une attaque de tir ou de mêlée ; relancez les dés ayant touché la cible et reportez-vous sur la Table des Dégâts ci-dessous en appliquant le meilleur résultat.



 **Égratignure** : Le personnage reste Pleinement Opérationnel.

 **Secoué** : Couchez la figurine face contre terre sur place. Les personnages Secoués se rétablissent durant la Phase d'Entretien (voir ci-contre). Les Jetons de "Destin" peuvent aussi être utilisés pour rétablir un personnage Secoué immédiatement après qu'il ait subi le résultat Secoué.

 **Exterminé** : Retirez immédiatement la figurine de la table de jeu. On ne peut rien faire pour empêcher cela, sauf si un pion de Destin est utilisé pour la sauver !

Coup de Grâce !

Durant une action de tir ou de mêlée, les figurines ennemies Secouées peuvent être choisies comme cible d'une attaque.

Au tir, toutes les  non-annulées marquées contre une cible Secouée peuvent être relancées sur la table de Dégâts pour tenter d'Exterminer le personnage. La cible applique ses  normalement, ne peut pas utiliser de Couverts (voir page 10).

En mêlée, un personnage attaquant Exterminera automatiquement sa victime si au moins une de ses attaques est lancée contre elle.

3. PHASE D'ENTRETIEN


À la fin de chaque tour, en commençant par le joueur ACTIF, chaque joueur résout les étapes suivantes.


- Rétablissez les figurines Secouées.
- Lancez les dés pour défausser les jetons "Stress".
- Reconstituez votre main de Cartes de Combat.
- Rafraîchissez les cartes Aventures.

3.1. Rétablissez les Figurines Secouées

En commençant par le joueur ayant l'initiative, tous les joueurs relèvent à nouveau leurs personnages Secoués.

3.2 Lancez les dés pour défausser les jetons "Stress"

Durant cette phase, chaque personnage lance un Dé de Combat pour chaque  qu'ils possèdent.

Un joueur peut retirer un pion **STRESS** pour chaque  obtenue.

Un personnage avec un pion **STRESS** ne peut pas se déplacer durant sa Sous-Phase de Mouvement

Un personnage avec deux pions Suppression ne peut ni se Déplacer ni Tirer durant la phase d'Action.

3.3. Reconstituez votre main de Cartes de Combat


Tirez autant de Cartes de Combat qu'il n'en faut pour reconstituer votre main de départ.

Alternativement, ne reconstituez pas votre main, et récupérez un des Jetons Destin utilisés durant la partie. Un joueur peut seulement bénéficier de cela si son équipe a moins de jetons Destin qu'il n'en avait au début de la partie.

Enfin, vous pouvez défausser toute votre main (qui doit avoir au moins trois cartes) pour recevoir un jeton Destin gratuit.

3.4. Rafraîchissez les cartes Aventures

Durant cette phase, vous pouvez tenter de Piocher une nouvelle carte Aventure de votre Défausse ou Récupérer une ou plusieurs cartes Aventure épuisées.

Pour tenter de récupérer une carte Aventure depuis votre Défausse, un joueur doit lancer un dé de Combat. Si le résultat du dé est un , alors le joueur peut prendre la première carte Aventure face cachée de sa Défausse.

Un joueur peut récupérer une carte Aventure épuisée en dépensant un pion Destin. Vous pouvez récupérer autant de cartes épuisées que vous avez de pions Destin.

Une carte Aventure récupérée est placée face visible et peut être utilisée durant le prochain tour.

APPENDICES

DÉCORS ET TERRAINS

Doctor Who: Exterminate! peut prendre place n'importe où dans le Temps et l'Espace. Une escarmouche peut avoir lieu parmi les couloirs et les quartiers d'habitation d'une station spatiale, au-dessus d'une Terre du futur, puis l'action peut être transportée durant l'Ère Victorienne dans une bataille clandestine à travers le British Museum. Ou peut-être qu'une bataille sur un monde extraterrestre sera plus à votre goût, avec des soleils jumeaux, un ciel orangé et des plaines d'herbes écarlates. Le lieu accueillant vos parties est à votre entière discrétion.

Servez-vous simplement de votre imagination pour adapter vos décors favoris de la série Doctor Who aux scénarios du **Guide du Vortex Temporel**.

Toutes les règles des déplacements et des combats supposent que le champ de bataille soit jonché de petits objets ne gênant pas les actions des personnages. Toutefois, certains éléments du paysage peuvent réduire la mobilité, la visibilité ou l'efficacité au combat des personnages.

1. OBSTACLES




Nous considérons les obstacles comme étant des éléments de décor volumineux, représentant une barrière physique entre un personnage et l'endroit où il souhaite se déplacer, ou entre un personnage et sa cible lors de la détermination d'une Ligne de Vue afin de résoudre une attaque

Tout ce qui est solide et qui se trouve sur le chemin d'une figurine, à l'exception d'autres figurines alliées, est considéré comme un obstacle.

Un obstacle plus haut que deux Dés de Combat empilés l'un au-dessus de l'autre est également considéré comme un mur.

Des exemples communs d'obstacles sont les figurines ennemies, les voitures, les barricades ou de gros ordinateurs !

Une figurine ne peut pas finir son mouvement sur un obstacle, mais elle peut toutefois tenter de le traverser. Pour traverser un obstacle, une figurine devra avoir assez de déplacement pour atteindre l'autre côté du-dit obstacle. Lancez un dé de Combat et appliquez le résultat ci-dessous :

- Si le résultat est une , déplacez simplement la figurine à travers l'obstacle. Le personnage a trouvé un espace suffisant pour traverser l'obstacle ou a tout simplement sauté au-dessus de celui-ci.
- Si une  est obtenue, la figurine est déplacée au contact de l'obstacle. Peut-être que le personnage a changé d'idée ou qu'il a besoin de réfléchir au moyen de trouver une meilleure manière de le franchir. Son déplacement s'arrête là !
- Si un  est obtenu, le personnage ne peut pas se déplacer du tout. La figurine perd l'équilibre et perd son action de déplacement.

Si une figurine commence son activation déjà en contact avec l'obstacle, son joueur peut lancer deux dés de Combat pour tenter de passer l'obstacle au lieu d'un seul, et applique le meilleur résultat.

Cela s'applique également lors d'un sprint durant une sous-phase de Tir.

Alternativement, si la figurine commence son activation au contact avec un obstacle, elle peut grimper au lieu de la traverser. Voir Roi de la Colline en page 15.

Les Obstacles peuvent rendre imprécis les tirs qui les traversent (voir Tir, page 8).

2. MURS


Parfois un obstacle est assez grand pour présenter un vrai défi à surmonter. Ces obstacles agissent comme des barrières infranchissables pour lesquels nous employons le terme générique de murs.

On ne peut pas traverser les murs ou sauter au-dessus d'eux, mais on peut en faire le tour. Les murs peuvent être un bâtiment ou de grands véhicules comme un aéroglisseur, par exemple.

Pour déterminer si un obstacle est également un mur, empilez deux dés de Combat l'un au-dessus de l'autre. Si l'obstacle est plus grand que la taille de ces deux dés, l'objet est considéré comme un mur. Un mur bloque tous les déplacements ainsi que les LdV qui passent à travers.

3. ROI DE LA COLLINE

La façon dont **Doctor Who: Exterminate!** est présenté et la manière dont on y joue vous invite à utiliser vos éléments de décors de manière plus cinématique que de les considérer comme de simples obstacles. Atteindre une position dominante peut faire la différence entre vie et mort.

Lorsqu'elle est en position dominante, la figurine est considérée comme le Roi de la Colline. 

Sauter sur des Obstacles


Au début du déplacement, si une figurine est au contact avec un obstacle, au lieu de suivre les règles habituelles de franchissement, un personnage peut choisir de grimper dessus.

Grimper sur un obstacle compte comme le déplacement entier du personnage et l'obstacle doit être assez large pour pouvoir y faire tenir le socle entier d'une figurine.

Vous pouvez repositionner un personnage au-dessus d'un obstacle jusqu'à 2" dans n'importe quelle direction. Pour descendre, un personnage, mesurez son déplacement depuis sa position de départ. On ne compte aucun déplacement supplémentaire.


La seule limite au nombre de personnages pouvant tenir sur un même obstacle est leur capacité physique réelle.

Toute attaque de mêlée effectuée contre un personnage au-dessus d'un obstacle est résolue en engageant l'obstacle lui-même (déplacez la figurine attaquante afin que son socle soit au contact de l'obstacle).


Le Roi de la Colline reçoit un bonus de +1  pour sa position dominante.

EXEMPLE

Toujours sur sa chasse aux Daleks, un Cyberman essaie de se déplacer droit vers une barrière pour réduire la distance de sa prochaine charge.

Le joueur Cybermen mesure la distance jusqu'où il souhaite déplacer le Cyberman, lance un dé de Combat et obtient une 

Bien que le Cyberman ne puisse pas être capable de traverser l'obstacle durant son action, le joueur Cybermen peut toujours déplacer sa figurine jusqu'à l'obstacle, prête à sauter par-dessus lors de sa prochaine action !

Une figurine attaquant un Roi de la Colline ne reçoit jamais le bonus de +1  pour une charge.

Si deux figurines sur un obstacle sont engagées dans une action de mêlée, aucune d'entre-elles ne reçoit de bonus ou de pénalité pour une position dominante.

SCÉNARIOS

Doctor Who: Exterminate! est joué en utilisant un des scénarios présentés dans le **Guide du Vortex Temporel** et le livret d'**Aventures**.

Les scénarios sont remportés en marquant plus de Points de Victoire que votre adversaire. Chaque scénario explique la manière dont sont gagnés les PV et si les factions possèdent des règles spéciales qui pourraient affecter les récompenses gagnées.

En règle général, vous marquez un PV en Exterminant une figurine ennemie et deux PV pour l'Extermination d'une figurine de chef de faction ennemie. Bien sûr, les figurines Archétypes, telles que le Docteur, ses Compagnons ou d'autres personnages nommés, rapportent bien plus de PV qu'un trouffion de base, et cela demandera bien plus de ressources à dépenser pour tenter de les Exterminer !

ÉPILOGUE

Après la lecture de ces règles, vous serez enfin prêts à entrer dans le Vortex Temporel, au sein duquel vos parties se dérouleront, et où le méli-mélo, le bazar temporel, et la nature maléable de la réalité ne demandent qu'à être façonnés.

Prenez le contrôle de l'une des nombreuses factions de l'univers, parmi une myriade de races extraterrestres ou parmi tout un pan de l'histoire humaine, chacun avec leurs propres plans et objectifs, allant de la simple survie jusqu'à la domination totale de la galaxie.

Jouez un simple scénario ou emmenez votre faction à travers une série de missions interconnectées en utilisant votre malice et votre ruse afin d'assurer à votre faction de battre tous les records et d'accomplir son destin à travers les royaumes du Temps et de l'Espace.

Votre prochaine étape sera de jeter un œil sur les scénarios et les informations supplémentaires du **Guide du Vortex Temporel**, de rassembler les figurines de votre choix et de créer votre faction. Savourez votre incursion dans le Vortex Temporel et essayez d'atteindre les buts de votre mission.

Découvrez-en plus sur www.doctorwhotimevortex.com

CRÉDITS

Original Doctor Who Concept:

BBC Plc.

Content & Graphic Design:

Ulisse Razzini & Anna Bereza

Game Design:

Wayne P. Bollands & Ricard Fortun

Miniature Design & Photography:

Warlord Games Ltd.

Rules Editors & Scenarios:

Roger Gerrish & Mike Bradford

Miniature Painting:

Kirsten Williams

Playtesters:

William Bollands-Straw, Mike Bradford, Adam Cooper, Charlie Coult, Ricard Fortun, Roger Gerrish, Mal Green, Karl Tebbutt

Special Thanks to John Stallard and Paul Sawyer

BBC logo © BBC 1996. Doctor Who logo © 1996. Dalek image © BBC/Terry Nation 1963. Cyberman image © BBC/Kit Pedler/Gerry Davis 1966. K-9 image © BBC/Bob Baker/Dave Martin 1977.

Licensed by BBC Worldwide Limited.

© Copyright Warlord Games Ltd. 2017. All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted, in any form or by any means without the prior written permission of the publisher, nor be otherwise circulated in any form other than that in which it is published and without a similar condition being imposed on the subsequent purchaser.

Traduction Française :

Seb Jacquet (VortexZone.com)

Sous la supervision et l'aide inestimable de :

Eric Weissgerber (Warlord Games France)

Remerciements :

Arnaud Janjan pour sa relecture et sa vigilance