

HULL BREACH

RELIQUES DE L'ENNEMI

LA GUERRE fait rage depuis ce qui semble être une éternité. Lorsqu'elle a éclaté, il a fallu un temps avant que l'humanité ne commence à s'entredéchirer : les premières décennies, les Hommes combattaient une menace commune. Il y a des siècles que l'**ENNEMI** a été exterminé, mais sur le champ de bataille, l'écho de sa puissance résonne encore...

*Réveillez le pouvoir de l'Ennemi et emmenez-le ravager le champ de bataille avec la première extension de **HULL BREACH** !*

MODÈLE

ÉCLAIREUR

17m | 12+



		4		8	
		2		1	» 3
		2		1	» 3
		2		1	» 3
		2		1	» 3

Les **Modules** marqués de plusieurs symboles peuvent supporter des **Équipements** correspondant à chacun de ces derniers.

TRAITS DE PILOTES

SANG DE L'ENNEMI

Ignorez les pertes de Ressources liées au port des **Équipements** dont le nom comporte « Ennemi ».

DÉBAQUILLARD

Une fois lors de votre tour, dépensez jusqu'à 2 points de la Ressource de votre choix pour gagner autant de points d'une autre Ressource.

TÉMÉRAIRE

Lancez 1 dé supplémentaire lors de vos **Actions Parades** et 1 dé de moins lors de vos **Actions Esquives**.

STRATÈGE : BOMBARDEMENT

FRAPPE TACTIQUE | Choisissez 1 **Zone** et lancez 6d6. Les **Machines** situées sur la **Zone** choisie subissent 1 **Impact** pour chaque 2+. Vous ne pouvez utiliser cette **Action** qu'une fois par partie.

STRATÈGE : HACKER

CONTRÔLE | Dépensez 3 pour forcer une autre **Machine** à réaliser une **Action**. L'**Action Contrôlé** échoue si votre **Machine** possède moins de que la cible (après avoir dépensé les 3).

ÉQUIPEMENTS



CUIRASSE DE L'ENNEMI

-1 en début de tour. Si le **Module** porteur subit un **Impact**, la **Machine** qui en est à l'origine subit un effet dépendant du **Type** de votre **Zone** :

ou : -1
 ou : -1 Autre : aucun effet.



THUNDER WHIP

COUP DE TONNERRE | Dépensez x et x pour lancer x d6. Pour chaque 3+, la cible subit 1 **Court-circuit**. Pour chaque 5+, elle subit 1 **Impact**.



LANCE DE L'ENNEMI

-1 en début de tour. Lancez 1 dé de plus lors de vos **Actions Baston**.

LANCER | Dépensez 2 et x , et lancez x d6. La cible, sur une **Zone** autre que celle de votre **Machine**, subit 1 **Impact** pour chaque 5+. Cet **Équipement** est temporairement retiré de votre **Machine**.

RÉCUPÉRATION | Si vous vous trouvez sur une **Zone** où une **Machine** a été ciblée par l'**Action Lancer** et que vous disposez d'un **Module** doté des nécessaires, dépensez 2 et ajoutez cet **Équipement** à votre **Machine**.



CONVERTISSEUR D'ACIDE

+3 en début de tour en **Zone Acide**.



PLASMA PHASER

En **Posture Focus**, vous pouvez dépenser 3 . Pour le reste du tour, vos **Actions Baston** ne peuvent alors plus être **Parées**.



ŒIL DE L'ENNEMI

-1 en début de tour. Lorsqu'une **Machine** possédant un **Équipement** dont le nom comporte « Ennemi » tente de **Parer** ou d'**Esquiver** un **Impact** infligé par la vôtre, elle lance 1 dé de moins.



EXOS: MALACH

Lorsque que le **Module** porteur subit un **Impact** lors d'une **Action Baston** adverse, lancez 1d6. Pour 3+, l'attaquant subit 1 **Impact**.