

CORVUS BELLI
iNFiNiTY



N3



CORVUS BELLI
iNFiNiTY

SOMMAIRE

INTRODUCTION	6	CARACTÉRISTIQUES ET	48
INFINITY, UN JEU DE COMBAT DE FIGURINES.....	7	COMPÉTENCES	49
INFINITY : RÉSUMÉ DU JEU	7	BACK-UP.....	49
ÉLÉMENTS DE JEU :		ENTRAÎNEMENT	49
TERMINOLOGIE ET ALIGNEMENT	8	FUREUR	49
INFORMATIONS PUBLIQUES ET PRIVÉES.....	9	PIRATABLE	51
PARTIE D'INITIATION	10	COMPÉTENCES COMMUNES	52
RÈGLES DE BASE	16	ACTIVER.....	52
VOLUMES ET GABARITS DE SILHOUETTES	17	AFFRONTER	53
LIGNE DE VUE (LDV)	18	ALERTER	53
DISTANCES ET MESURES	20	ATTAQUE CC.....	54
ZONE DE CONTRÔLE.....	20	ATTAQUE INTUITIVE.....	54
JETS.....	20	ATTENDRE.....	55
DÉVIATION	22	COUP DE GRÂCE	55
PROFIL D'UNITÉ	23	DÉPLACEMENT PRUDENT.....	56
Liste d'armée	25	DÉTECTER.....	56
INITIATIVE ET DÉPLOIEMENT.....	27	ESCALADER	58
SÉQUENCES DE JEU	28	ESQUIVER	59
TOUR DE JEU	28	ENGAGER.....	60
TOUR DE JOUEUR.....	28	RESET.....	62
ORDRES ET RÉSERVE D'ORDRES	30	SAUTER	62
ORDRES	30	SE DÉPLACER.....	63
TYPES D'ORDRES	30	SE PENCHER.....	65
RÉSERVE D'ORDRES.....	31	TIRER	65
ORA : ORDRE DE RÉACTION AUTOMATIQUE	32	TIR DE SUPPRESSION.....	66
SÉQUENCE DE DÉPENSE D'UN ORDRE.....	32	TIR SPÉCULATIF	67
PERTE DE LIEUTENANT	33	COMPÉTENCES SPÉCIALES	68
COMBAT	34	ANTIPODE.....	68
COMPÉTENCES DE TIR (TR)	35	BIO-IMMUNITÉ	69
DÉCLARATION D'UN TIR	35	BUTIN.....	70
RÉSOLUTION D'UN TIR.....	35	CAMOUFLAGE ET DISSIMULATION (CD)	70
RÉSULTATS D'UN TIR.....	36	CAMOUFLÉ (ÉTAT)	71
COUVERTURE.....	36	DÉPLOIEMENT CACHÉ (ÉTAT).....	73
TIR ET CORPS À CORPS	36	CAMOUFLÉ TO (ÉTAT)	73
ARMES JUMELÉES	37	CAPTEUR	75
ARMES ET ÉQUIPEMENTS À GABARIT	37	COMMANDEMENT AVANCÉ.....	76
CORPS À CORPS (CC)	42	DÉPLOIEMENT AÉROPORTÉ (DA)	77
DÉCLARATION D'UNE ATTAQUE CC.....	42	DÉPLOIEMENT AVANCÉ	79
RÉSOLUTION D'UNE ATTAQUE CC.....	42	DÉPLOIEMENT MÉCANISÉ.....	80
RÉSULTATS D'UNE ATTAQUE CC.....	43	ESCALADER PLUS.....	80
INTERAGIR AVEC UN CORPS À CORPS	43	EXPLOSER	81
DOMMAGE	44	GHOST (G)	81
JET DE BLI	44	HABITÉ	82
JET DE PB.....	44	HACKER	82
BLESSURES.....	44	IMMUNITÉ.....	83
INCONSCIENCE ET MORT	44	INFILTRER.....	83
DOMMAGE DE CHUTE.....	45	INFIRMIER.....	84
JET DE COURAGE.....	45	INGÉNIEUR	84
ATTENTION !	47	INSPIRATION	85
		KINEMATIKA.....	85
		LIEUTENANT	86
		MÉDECIN.....	86
		MÉTA-CHIMIE.....	87
		MORAT	88

MULTI-TERRAIN	88	TYPES D'ARMES.....	122
NON PIRATABLE	88	ARC TACTIQUE.....	122
OBSERVATEUR D'ARTILLERIE.....	89	ARME CC.....	122
ORDRE EXÉCUTIF.....	89	CANON AUTOMATIQUE PORTABLE	122
PILOTE	89	CANON MAGNÉTIQUE HYPER-RAPIDE (HMC)	122
POIDS LOURD	90	CARABINE PLASMA	123
RÉACTION TOTALE.....	90	CHAIN RIFLE	123
RÉGÉNÉRATION	90	CHARGES CREUSES	124
SAT-LOCK.....	91	COUTEAU.....	124
SHASVASTII	91	DROP BEARS.....	124
ŒUF-EMBRYON (ÉTAT).....	91	E/MAULER.....	125
SIXIÈME SENS.....	92	FUSIL.....	126
STRATEGOS	93	FUSIL À POMPE.....	128
SUPER-SAUT.....	94	FUSIL DE SNIPER	129
SUPLANTATION-1	96	GRENADES	130
SUPLANTATION-2	97	IMPULSION ÉLECTRIQUE	131
TERRAIN	99	LANCE-ADHÉSIF (ADHL)	131
TIR PRÉCIS	99	LANCE-FLAMMES (LF).....	132
TIR SURPRISE	100	LANCE-GRENADES (LG)	132
TRANSFORMATION	100	LANCE-MISSILES (LM).....	133
TROUPE RELIGIEUSE	101	MAINS NUES.....	134
VALEUR (V)	101	MINES.....	134
TENACE (ÉTAT).....	101	MITRAILLEUSE (HMG).....	135
IGNORER LES BLESSURES (ÉTAT)	102	MODE DE TIR DE SUPPRESSION	136
VÉTÉRAN	102	NANOPULSEUR.....	136
COMPÉTENCES SPÉCIALES DE CC .. 103		OJOTNIK.....	137
COMMENT LIRE LES TABLEAUX DE CC.....	103	PANZERFAUST.....	137
ARTS MARTIAUX	104	PISTOLET.....	137
ASSAUT	105	PULSATION FLASH	138
ATTAQUE SURPRISE	105	SEPSITOR	138
BERSERK	106	SPITFIRE	139
CC AVEC 2 ARMES.....	107	ÉQUIPEMENT..... 140	
FURTIVITÉ.....	107	AUTOMÉDİKIT.....	140
PILLEUR	108	DDO : DISPOSITIF DE DISRUPTION OPTIQUE.....	140
POISON	108	DÉFLECTEUR	141
TABLEAU DE COMPÉTENCES.....	109	DÉSACTIVATEUR.....	141
ARMEMENT ET ÉQUIPEMENT .. 110		DISPOSITIF DE CONTRÔLE D'ANTIPODES	141
ARMEMENT	111	DISPOSITIF D'ÉVACUATION (DE).....	142
PROFIL D'ARME	111	ECM.....	143
MUNITION NORMALE (N)	113	FASTPANDA	144
TYPES DE MUNITIONS SPÉCIALES	113	MÉDİKIT.....	145
MUNITION SPÉCIALE ADHÉSIVE (ADH)	114	MOTO	145
MUNITION SPÉCIALE BREAKER	114	RÉPÉTITEUR.....	146
MUNITION SPÉCIALE DOUBLE ACTION (DA)	114	RÉPÉTITEUR DE POSITION.....	146
MUNITION SPÉCIALE DOUBLE TROUBLE (DT)	115	SNIFFER	147
MUNITION SPÉCIALE ÉLECTROMAGNÉTIQUE (E/M).....	115	TINBOT.....	147
MUNITION SPÉCIALE EXPLOSIVE (EXP)	116	VISEUR 360°	148
MUNITION SPÉCIALE FLASH	116	VISEUR MULTI-SPECTRAL.....	148
MUNITION SPÉCIALE FUMIGÈNE	116	VISEUR X.....	149
MUNITION SPÉCIALE INCENDIAIRE	117	FIN DE PARTIE..... 150	
MUNITION SPÉCIALE K1	118	CONDITIONS DE FIN DE PARTIE	151
MUNITION SPÉCIALE MONOFILAMENT	118	FIN DE PARTIE STANDARD : RETRAITE !	151
MUNITION SPÉCIALE NANOTECH	118	FIN DE PARTIE ALTERNATIVE :	
MUNITION SPÉCIALE NIMBUS	119	MODE DE LA MORT SUBITE	152
MUNITION SPÉCIALE NIMBUS PLUS	119	FIN DE PARTIE : MODE DE SCÉNARIO	152
MUNITION SPÉCIALE PERFORANTE (AP)	119	FIN DE PARTIE :	
MUNITION SPÉCIALE PLASMA	120	MODE DE TEMPS LIMITÉ.....	152
MUNITION SPÉCIALE SHOCK	121		

TRIOMPHE ET DÉFAITE. CONDITIONS DE VICTOIRE DANS INFINITY	153	MORT.....	190
PARTIE STANDARD.....	153	NORMAL.....	190
MISSION OU SCÉNARIO.....	153	ŒUF-EMBRYON.....	190
PARTIE DE TOURNOI.....	153	POSSÉDÉ.....	191
RÈGLES AVANCÉES	154	RETRAITE !.....	191
PIONS DE COMMANDEMENT.....	155	SEPSITORISÉ.....	191
ORDRES COORDONNÉS.....	156	SUPLANTATION-1.....	192
COMBAT AVANCÉ : PIRATAGE	158	SUPLANTATION-2.....	193
RÈGLES DE PIRATAGE.....	158	TENACE.....	193
PROGRAMMES DE PIRATAGE.....	160	TIR DE SUPPRESSION.....	194
PROGRAMMES DE PIRATAGE (CLAW-1).....	160	TRANSFORMÉ.....	195
PROGRAMMES DE PIRATAGE (CLAW-2).....	162	VIDE.....	195
PROGRAMMES DE PIRATAGE (CLAW-3).....	162	INSTALLER LA TABLE DE JEU	196
PROGRAMMES DE PIRATAGE (SWORD-1).....	163	TERRAIN ET COUVERTURE.....	196
PROGRAMMES DE PIRATAGE (SHIELD-1).....	163	AGENCEMENT DU TERRAIN.....	196
PROGRAMMES DE PIRATAGE (SHIELD-2).....	164	SCÉNARIOS	198
PROGRAMMES DE PIRATAGE (SHIELD-3).....	164	VICTOIRE DANS UN SCÉNARIO.....	198
PROGRAMMES DE PIRATAGE (GADGET-1).....	165	OBJECTIF CLASSIFIÉ.....	198
PROGRAMMES DE PIRATAGE (GADGET-2).....	166	FIGURINE HVT (HIGH VALUE TARGET).....	198
PROGRAMMES DE PIRATAGE (UPGRADE).....	167	OBJECTIFS.....	199
PIRATAGE : ÉQUIPEMENT	169	MODÈLES DE TABLEAUX CLASSIFIÉS.....	200
DISPOSITIF DE PIRATAGE.....	169	SCÉNARIO 1: ANNIHILATION.....	201
DISPOSITIF DE PIRATAGE PLUS.....	169	SCÉNARIO 2: L'ARMURERIE.....	202
DISPOSITIF DE PIRATAGE DÉFENSIF.....	169	SCÉNARIO 3: SUPRÉMATIE.....	204
DISPOSITIF DE PIRATAGE D'ASSAUT.....	169	SCÉNARIO 4: ZONE DE NIMBUS.....	206
RÈGLES DES TERRAINS SPÉCIAUX ..	170	INDEX	208
DIFFICULTÉ DE MOV.....	170	TABLE DE RÉFÉRENCE RAPIDE	212
SATURATION.....	172		
CONDITIONS DE VISIBILITÉ.....	172		
TYPES DE TERRAINS.....	174		
ENVIRONNEMENT HOSTILE.....	174		
STRUCTURES DE DÉCORS	176		
PROFIL D'ÉLÉMENT DE DÉCORS.....	176		
PROFIL DE BÂTIMENT.....	179		
DOMMAGES ET DESTRUCTION.....	180		
STRUCTURE DE DÉCORS: ÉLÉVATEURS.....	180		
STRUCTURE DE DÉCORS : APPAREIL D'ATERRISSAGE... ..	181		
ANNEXES	182		
ÉTATS DE JEU	183		
ALLONGÉ.....	183		
AVEUGLÉ.....	183		
BRULÉ.....	183		
CAMOUFLÉ.....	184		
CAMOUFLÉ TO.....	184		
CIBLÉ.....	186		
DÉPLOIEMENT CACHÉ.....	186		
DÉSACTIVÉ.....	186		
DÉTRUIT.....	187		
ENDOMMAGÉ.....	187		
ENGAGÉ.....	187		
IGNORER LES BLESSURES.....	188		
IMMOBILISÉ-1.....	188		
IMMOBILISÉ-2.....	188		
INCONSCIENT.....	189		
ISOLÉ.....	189		

INTRODUCTION



INFINITY, UN JEU DE COMBAT DE FIGURINES

Infinity est un jeu de figurines en métal à l'échelle 28 mm simulant des opérations spéciales et des escarmouches dans un univers de science-fiction de haute technologie.

Infinity recrée des opérations d'action directe, qui sont rapides, mortelles et très risquées. Des missions sont accomplies au milieu d'une zone de combat ou derrière les lignes ennemies, mais toujours dans des zones critiques où le niveau de risque est le plus élevé. Le joueur assume le commandement d'un petit groupe de troupes d'élite, spécifiquement choisi avant le début de la bataille pour correspondre au profil de la mission. Cela permet aux joueurs de tailler la composition de son équipe suivant la mission actuelle, déployant différents opérateurs issus de différentes unités pour trouver les troupes professionnelles dont les compétences seront les plus utiles durant l'opération.

Infinity est un système de jeu innovant, dynamique et distrayant, qui permet à tous les joueurs de participer durant toute la partie. Il possède un haut niveau de réalisme et de flexibilité, offrant aux joueurs une grande variété de manœuvres tactiques et stratégiques à employer durant la partie.

INFINITY : RÉSUMÉ DU JEU

Pour apprécier une partie d'Infinity, les joueurs doivent se mettre d'accord sur un certain nombre de *Points d'Armée*, qui définira l'échelle de la partie et le type de scénario ou de mission qu'ils veulent jouer.

Une fois qu'ils sont d'accord sur le nombre de *Points d'Armée*, chaque joueur crée sa propre *Liste d'Armée*, sélectionnant les troupes disponibles pour sa faction qui sont les plus adaptées au scénario choisi. Chaque troupe a un *Coût* en points. Les joueurs choisissent les troupes qu'ils veulent, mais le *Coût* total des troupes choisies ne peut pas excéder les *Points d'Armée* choisis.

Ensuite, les joueurs installent la table de jeu, distribuant le terrain sur la surface dans une configuration acceptable par tous les joueurs.

Une fois la table installée, les joueurs commencent la partie en déployant leurs figurines et marqueurs sur la table de jeu. La partie est organisée en une série de *Rounds de Jeu*, et dans chaque *Round*, chaque joueur a son propre *Tour Actif*. Durant leur *Tour Actif*, chaque joueur assigne des Ordres aux troupes pour les activer et les jouer, les déplaçant sur la table, attaquant les troupes ennemies, et accomplissant les objectifs du scénario. Au même moment, l'adversaire joue également, en réagissant aux actions faites par le joueur qui est en *Tour Actif*, grâce aux Ordres de Réaction Automatiques (ORA).

Durant la partie, les *Rounds* continuent jusqu'à ce que les conditions de *Fin de Partie* soient remplies, ce qui conclut la partie. Une fois la partie terminée, les joueurs vérifient leurs *Points d'Objectif* et leurs *Points de Victoire* pour déterminer le vainqueur.

CE DONT VOUS AVEZ BESOIN

Pour jouer à Infinity vous aurez besoin des éléments suivants:

- » Un mètre ruban d'au-moins 120 cm.
- » Quelques dés à 20 faces (d20).
- » Des figurines d'Infinity pour représenter les troupes des joueurs.
- » Des décors. Au moins 8 grands éléments et 6 petits objets. L'importance des décors et des terrains vous apparaîtra rapidement comme une part très importante d'Infinity.
- » Une table de jeu de 120 cm x 120 cm. Bien qu'une partie puisse être jouée sur des surfaces d'autres dimensions, ceci est la taille standard d'une table de jeu d'Infinity.
- » Des marqueurs et des gabarits, tous disponibles gratuitement dans la section téléchargement du site web officiel d'Infinity: www.infinitythegame.com.



ÉLÉMENTS DE JEU : TERMINOLOGIE ET ALIGNEMENT

Ces règles utilisent une terminologie précise mise à la disposition des joueurs pour qu'ils se réfèrent à des éléments clés du jeu. Il est donc important d'indiquer quels termes sont utilisés afin d'indiquer l'alignement de ces éléments.

TERMINOLOGIE

Ces règles présentent une liste de termes se référant à des éléments de jeu très spécifiques qui aident à clarifier l'ensemble des règles.

- » **CIVIL.** Élément de jeu avec un *Profil d'Unité* qui n'appartient à la *Liste d'Armée* d'aucun joueur, et qui ne peut pas être la cible d'*Attaques*.
- » **Équipement Positionnable.** Élément de jeu avec un *Profil de Troupe*, qui appartient à la *Liste d'Armée* des joueurs, et qui est capable de réaliser certains types de *Compétences Spéciales* ou de *Traits*. Cet élément peut également être la cible d'*Attaques*.
- » **Arme Positionnable.** Élément de jeu avec un *Profil de Troupe* qui peut appartenir à la *Liste d'Armée* des joueurs, et qui est capable d'effectuer et d'être la cible d'*Attaques*.
- » **Marqueur.** Élément de jeu avec un *Profil de Troupe* représenté sur la table avec un marqueur tel que spécifié par certaines *Compétences Spéciales* et pièces d'*Équipement*.
- » **Figurine.** Élément de jeu avec un *Profil de Troupe* représenté sur la table par une figurine.
- » **Cible.** Élément de jeu pouvant être ciblé par des *Attaques*.
- » **Troupe.** Élément de jeu avec un *Profil d'Unité*, qui appartient à la *Liste d'Armée* d'un joueur, **capable de dépenser des Ordres** ainsi que de déclarer et d'être la cible d'*Attaques*.

MOTS CLÉS

Les termes importants sont en italique dans ce livre de règles afin de faciliter leur localisation en utilisant l'Index.

TEXTES DE BACKGROUND

Les textes suivant ce format fournissent des informations liées à l'univers d'Infinity et aident les joueurs à comprendre la réalité représentée par les règles, les immergeant dans l'environnement du jeu. Cependant, les textes de background sont uniquement à but informatif et ne constituent pas des points de règles pour le jeu. Ces textes apparaissent particulièrement dans les sections de *Compétences*, d'*Armes* et d'*Équipements*.

ALIGNEMENT

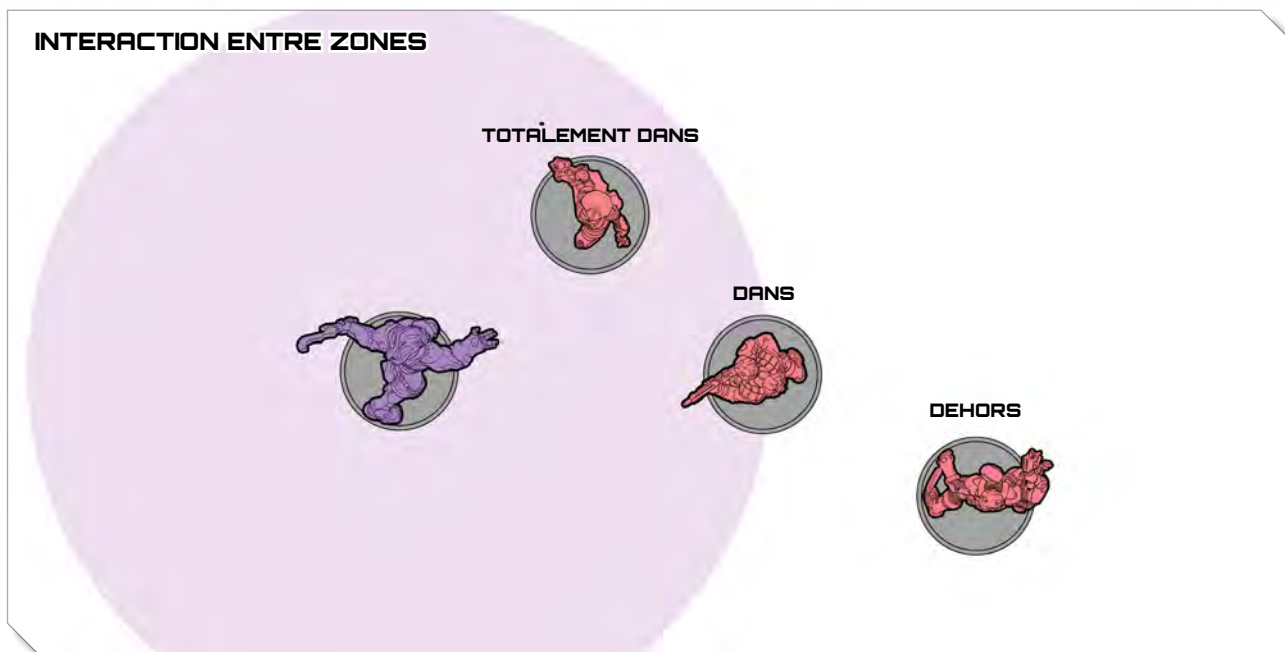
Dans Infinity, il est important de définir quels éléments de jeu appartiennent à chaque camp de joueur, et lesquels n'appartiennent à personne. Cela détermine si ces éléments de jeu sont susceptibles d'être attaqués et, dans l'affirmative, de qui ces attaques peuvent venir.

Les adjectifs d'Alignement aident les joueurs à connaître l'étendue des règles sur certains éléments de jeu comme les *Troupes*, les *Figurines*...

- » **Ennemi.** *Troupes* appartenant à la *Liste d'Armée* du joueur adverse, ou à son coéquipier si la partie est jouée par binôme ou par groupe.
- » **Allié.** *Troupes* appartenant à la *Liste d'Armée* du joueur, ou à son coéquipier si la partie est jouée par binôme ou par groupe.
- » **Hostile.** *Civils* ou éléments de jeu qui n'appartiennent pas à la *Liste d'Armée* du joueur ni à celle de son adversaire, qui ne représentent pas une menace pour eux et qui ne sont pas capables de déclarer des *Attaques*, mais qui appliquent des *MOD* négatifs aux *Troupes* interagissant avec eux. Hostile est une sous-catégorie de *Neutre*, et ainsi, toutes règles faisant référence au terme *Neutre* s'applique également aux éléments *Hostiles*.
- » **Neutre.** *Civils* ou éléments de jeu qui n'appartiennent pas à la *Liste d'Armée* du joueur ni à celle de son adversaire, qui ne représentent pas une menace pour eux et qui ne sont pas capables de déclarer des *Attaques*.



INTERACTION ENTRE ZONES



TERMINOLOGIE: INTERACTION ENTRE ZONES ET SOCLES

Ces règles utilisent couramment des termes qui définissent les interactions entre les troupes et d'autres éléments de jeu.

- » **Au contact.** Une ou plusieurs *Troupes* ont leur socle en contact direct. Ce terme s'applique également quand le socle de la troupe est au contact d'un élément de jeu qui peut, ou non, avoir un socle, comme un élément de décors.
- » **À l'intérieur / Dans.** Pour considérer une *Troupe* à l'intérieur d'une zone de jeu définie (par exemple : une *Zone de Contrôle*, une *Zone à Visibilité Nulle*, une *Zone de Terrain Difficile*) son socle doit être au contact de la zone ou au moins partiellement dans celle-ci.
- » **Totalement à l'intérieur / Totalement dans.** Quand une règle spécifie « totalement à l'intérieur », alors le socle de la *Troupe* doit être complètement dans la zone définie. Ce terme est utilisé dans les règles de **Zones de Domination** ou **Contrôle de Quadrant**, applicables à certaines missions ou à des scénarios.

INFORMATIONS PUBLIQUES ET PRIVÉES

Dans Infinity, le contenu de la Liste d'Armée du joueur se divise en Informations Publiques et Privées.

Toutes les informations de la Liste d'Armée du joueur qui ne sont pas explicitement Privées sont considérées comme étant des Informations Publiques. Le joueur doit communiquer une Information Publique à son adversaire durant la Phase de Déploiement et à chaque fois que cela lui est demandé durant la partie.

Une Information Privée est une information que le joueur n'est pas obligé de communiquer à son adversaire. Une Information Privée reste secrète jusqu'à ce qu'une situation de jeu oblige le joueur à la dévoiler.

FAIR-PLAY

Vérifier toutes les Lignes de Vue possibles pour toutes les figurines et Marqueurs sur la table peut être fastidieux. Il est parfaitement acceptable qu'un joueur demande à son adversaire s'il y a des Lignes de Vue pouvant perturber la déclaration d'un Ordre avant de le déclarer. Il est attendu des joueurs qu'ils partagent cette *Information Publique* de façon confiante et sportive. L'honnêteté et le fair-play favorisent une meilleure atmosphère ludique, et tous les joueurs en bénéficient.

Il est obligatoire de noter toutes les Informations Privées au début de la partie, de façon à pouvoir les montrer à l'adversaire si cela est nécessaire, durant la partie.

À Infinity, les Informations Privées sont les suivantes:

- » Les *Coûts* et *CAP* des troupes.
- » L'identité du *Lieutenant*, qu'il s'agisse de celui originalement déployé ou d'un autre désigné en cours de partie.
- » La présence de troupes en *Déploiement Caché*.
- » La présence de troupes avec *Déploiement Aéroporté*.
- » La présence de troupes déguisées par un *Holo-projecteur* (voir *Infinity Human Sphere*).
- » Le contenu des Marqueurs de Camouflage et de Camouflage TO.
- » Le contenu des Marqueurs de Supplantation.
- » Les Compétences Spéciales, armes et pièces d'Équipement possédant l'Étiquette *Information Privée*.

Les Informations Privées d'une troupe deviennent des Informations Publiques quand celle-ci passe à l'état *Mort* et est retirée du jeu comme perte.

PARTIE D'INITIATION

QU'EST-CE QUE C'EST

Considérez ce chapitre comme un **Accès Rapide** aux mécaniques de base d'Infinity. En résumé, c'est une version abrégée, simplifiée, du livre de règle d'Infinity, conçue pour faciliter votre première partie d'Infinity et l'apprentissage du jeu.

Après avoir joué votre première Partie d'Initiation, vous serez prêt à entamer le livre de règles complet, avec une compréhension solide des bases.

CE QU'IL VOUS FAUT

- » Un mètre ruban.
- » 3 dés à vingt faces (d20) par joueur.
- » 3 figurines Infinity par joueur.
- » Des éléments de décors.
- » Une table de jeu.

MÈTRE RUBAN : COMMENT MESURER

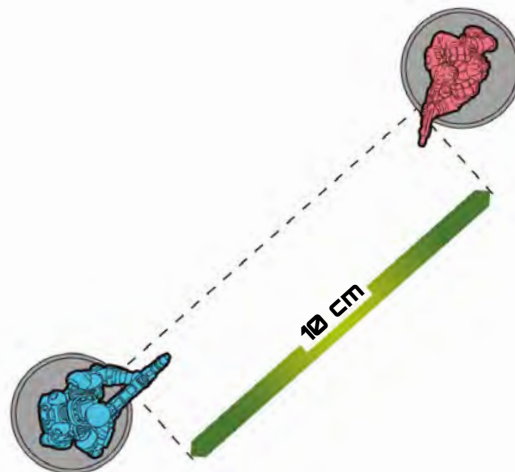
Toutes les distances du jeu sont données en centimètres. En mesurant la distance entre deux troupes, utilisez les bords les plus proches entre leurs socles. Lorsque vous déplacez une troupe sur le champ de bataille, assurez-vous de toujours utiliser la même partie du socle pour vos mesures.

TABLE DE JEU ET DÉCORS

Nous recommandons d'utiliser une table de 120 cm par 120 cm pour vos parties d'Infinity, mais pour la Partie d'Initiation, une surface de 80 cm par 60 cm devrait suffire.

Nous vous suggérons vivement de vous assurer que la table de jeu inclut plusieurs éléments de décors pour simuler des couvertures et des angles morts.

MESURER LA DISTANCE





FUSILIERS

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S
10 - 10	13	12	10	12	1	0	1	2

Fusil Combi
Couteau



PROFIL DE TROUPE

Chaque troupe d'Infinity a un *Profil de Troupe* détaillant ses *Attributs*: une série de valeurs numériques représentant les capacités de la troupe à relever les défis du jeu. Les différents *Attributs* des troupes d'Infinity sont:

- » MOV: Mouvement.
- » CC: Corps à Corps.
- » TR: Tir.
- » PH: Physique.
- » VOL: Volonté.
- » BLI: Blindage.
- » PB: Protection Biotechnologique.
- » B: Blessures.
- » S: Silhouette.

De plus, le Profil de Troupe liste les Compétences Spéciales, Équipements et Armes de la troupe.

LIGNE DE VUE (LDV)

La Ligne de Vue (*LdV*) est le moyen avec lequel les joueurs déterminent si une troupe peut voir sa cible. La LdV est une ligne droite imaginaire entre une troupe et sa cible potentielle.

À Infinity, les troupes ont un angle de LdV de 180°, ce qui signifie qu'elles peuvent voir avec l'arc frontal de leur socle. Pour qu'une troupe soit capable de tracer une LdV sur sa cible, les conditions suivantes doivent être remplies:

- » La cible doit être dans l'arc frontal de 180° de la troupe ;
- » La troupe doit être capable de voir une partie de sa cible d'une taille équivalente à la tête de celle-ci ;
- » La LdV ne doit pas être obstruée par d'autres troupes ou des éléments de décors.

VOLUME ET GABARIT DE SILHOUETTE

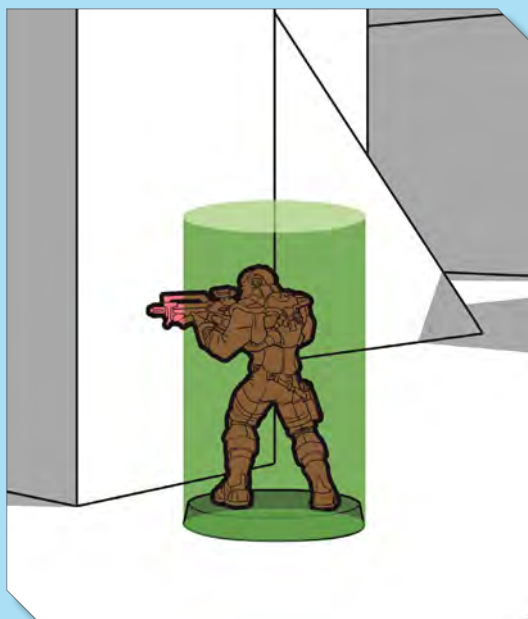
En termes de jeu, toutes les troupes occupent un volume invariable sur la table. Ce volume est de forme cylindrique, avec une largeur déterminée par la taille du socle et une hauteur dépendant du type de troupe.

Les Gabarits de Silhouettes sont des aides de jeu destinées à aider les joueurs à déterminer le volume et la hauteur d'une troupe en jeu.

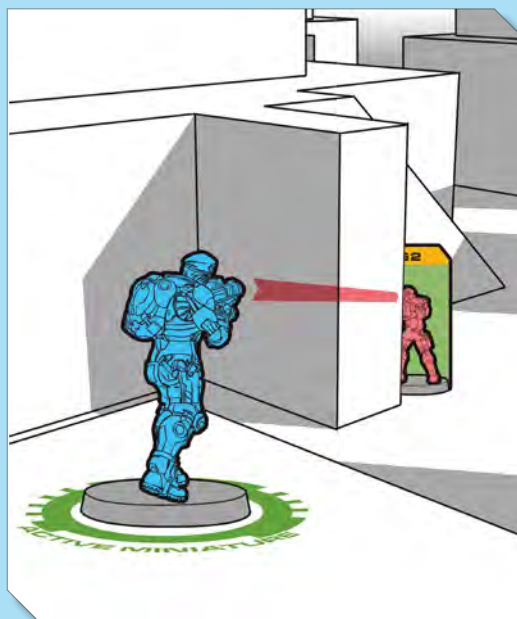
En cas de doute sur le volume d'une troupe durant la partie, utilisez les Gabarits de Silhouettes pour connaître exactement quel espace cylindrique elle occupe sur la table de jeu.

VOLUME ET LIGNE DE VUE

VOLUME D'UNE FIGURINE



GABARIT DE SILHOUETTE UTILISÉ POUR VÉRIFIER LA LDV



JETS

Pour déterminer si une troupe est capable d'accomplir son action, lancez un dé à vingt faces (d20). En jouant suivant ces règles, chaque joueur pourrait avoir besoin de lancer jusqu'à trois dés simultanément.

JET NORMAL

Un seul joueur prend part à un Jet Normal. Lancez un d20 et comparez le résultat à l'Attribut pertinent de la troupe active. Si le résultat est inférieur ou égal à l'Attribut, l'action est réussie.

JET D'OPPOSITION

Lorsque deux joueurs, ou plus, ont des intentions opposées, ils participent à un Jet d'Opposition. Chaque joueur lance un d20 et compare le résultat à l'Attribut pertinent de la troupe et au résultat de l'adversaire. La troupe avec le résultat le plus élevé qui n'excède pas la valeur de son Attribut remporte le Jet d'Opposition et annule la tentative de l'adversaire.

Si les joueurs peuvent lancer plus d'un d20, lors de la comparaison chaque succès annule un succès ennemi avec un résultat moins élevé, même s'il est annulé à son tour par un succès ennemi plus élevé.

En cas d'égalité, les Jets s'annulent et aucun effet n'est appliqué.

MODIFICATEUR (MOD)

Les *Modificateurs* (souvent appelés **MOD**) sont des malus ou des bonus imposés par différentes situations de jeu à un Jet. Les *Modificateurs* peuvent être positifs ou négatifs et ils sont appliqués à l'Attribut **avant** de lancer le dé.

MODIFICATEUR MAXIMUM

La somme **totale** de tous les *Modificateurs* appliquée à un Jet ne peut jamais excéder +12 ou -12.

IMPORTANT

Quand une règle mentionne la valeur d'un Attribut, considérez qu'elle signifie la **valeur finale**, obtenue après l'application de tous les MOD.

CRITIQUES

Si le résultat du dé est égal à la valeur finale de l'Attribut, le Jet est un succès *Critique*.

Lors d'un Jet d'Opposition, un *Critique* gagne toujours, battant tous les résultats non critiques obtenus par l'adversaire. Si les deux joueurs obtiennent un *Critique*, le Jet d'Opposition est une égalité et les deux troupes échouent.

JET D'INITIATIVE

Pour décider quel joueur joue en premier, faites un Jet d'Opposition utilisant la **VOL**.

DÉPLOIEMENT

Avant le début de la partie, les joueurs doivent déployer leurs troupes sur le champ de bataille. Le vainqueur du *Jet d'Initiative* sera le premier à se Déployer. Chaque joueur possède sa propre *Zone de Déploiement* de 45 cm de profondeur sur les bords opposés de la table de jeu.

Le socle de chaque troupe doit être totalement à l'intérieur de la *Zone de Déploiement*. Les troupes peuvent être déployées sur des bâtiments et des éléments de décor placés à l'intérieur de leur *Zone de Déploiement*.

Vous ne pouvez déployer une troupe que là où son socle passe.

SÉQUENCES DE JEU

Une partie est jouée en une série de *Rounds* et chaque *Round* est divisé en deux Tours de Joueur.



Le joueur qui remporte le *Jet d'Initiative* commence le premier, c'est-à-dire qu'il a le premier Tour de Joueur. Lorsque le Tour est terminé, le Tour de l'adversaire commence. Alternez les Tours jusqu'à ce qu'un joueur ait perdu toutes ses troupes. Alors, la partie est terminée.

JOUEUR ACTIF, JOUEUR RÉACTIF

Le Joueur Actif est le joueur qui est en train de jouer son Tour. Durant le Tour de l'adversaire, ce joueur devient le Joueur Réactif.

RÉSERVE D'ORDRES

En tant que *Joueur Actif*, la première chose que vous devez faire au début de votre *Tour Actif* est de compter combien de troupes sont encore en vie sur la table. C'est le nombre d'Ordres que vous pourrez dépenser durant ce *Tour Actif*. Cela constitue votre *Réserve d'Ordres*.

En dépensant un Ordre, vous pouvez activer une troupe. Vous décidez quelle troupe activer à chaque fois que vous dépensez une Ordre. Vous pouvez activer chaque troupe une fois, ou utiliser tous vos Ordres sur une troupe, ou toute autre combinaison intermédiaire.

Une fois que vous avez dépensé tous vos Ordres, votre *Tour Actif* prend fin.

MARQUEURS

Les Marqueurs aident à se rappeler les informations importantes durant la partie. Seuls 3 Marqueurs d'Ordre Régulier sont nécessaires à chaque joueur dans cette Partie d'Introduction.



ORDRES

Durant votre *Tour Actif*, vous dépensez vos Ordres les uns après les autres pour activer vos troupes. En dépensant un Ordre, vous pouvez faire réaliser à l'une de vos troupes une des combinaisons de Compétences suivantes:

- » Se Déplacer + Tirer
- » Se Déplacer + Attaque CC (Corps à Corps)
- » Se Déplacer + Esquiver
- » Se Déplacer + Se Déplacer

ORA

Lorsque le *Joueur Actif* déclare la première Compétence Courte d'un Ordre, et avant qu'il ne déclare la deuxième, les joueurs vérifient si des troupes du *Joueur Réactif* peuvent réagir avec un ORA (Ordre de Réaction Automatique).

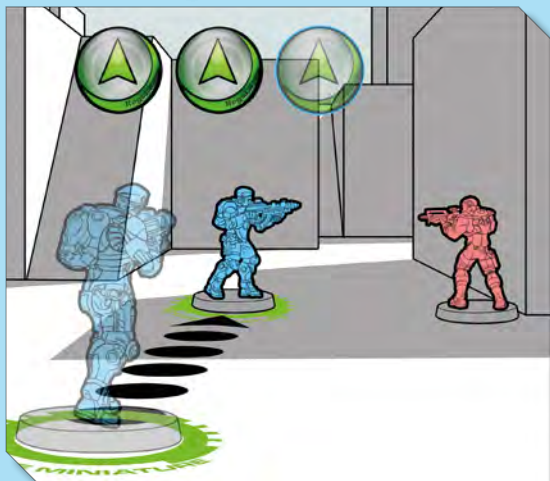
Toutes les troupes du *Joueur Réactif* ayant une Ligne de Vie (c'est-à-dire, qui peuvent "voir") la troupe utilisant l'Ordre, peuvent déclarer un des ORA suivants:

- » Tirer
- » Attaque CC (Corps à Corps)
- » Esquiver

DÉPENSER UN ORDRE

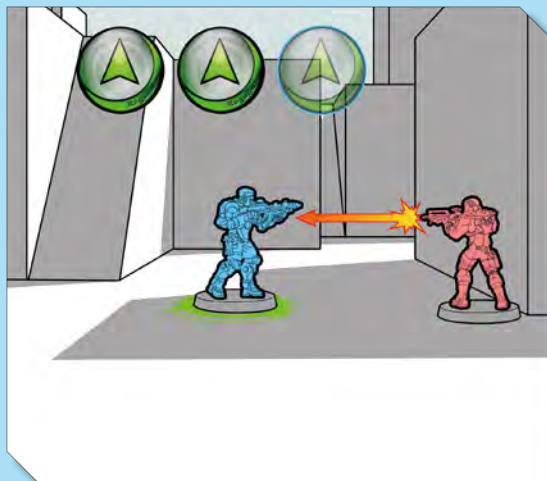
ÉTAPE 1

Le **Joueur Actif** déclare la première Compétence Courte de l'Ordre : *Se Déplacer*.



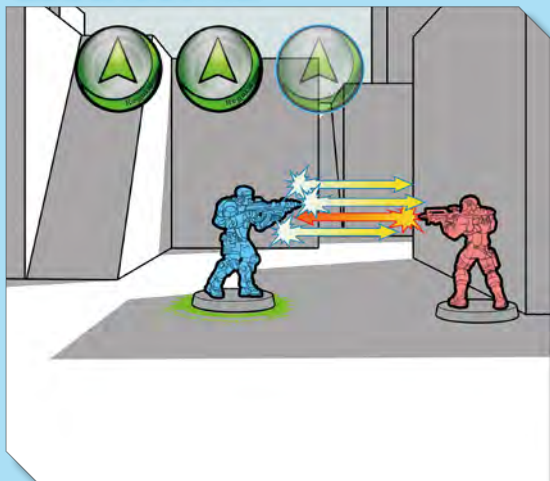
ÉTAPE 2

Le **Joueur Réactif** déclare un ORA : *Tirer*.



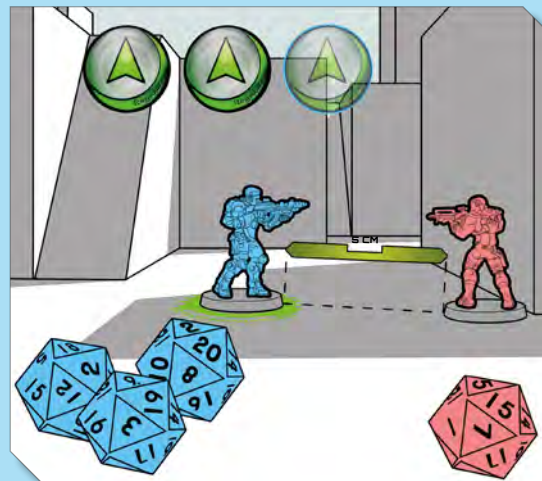
ÉTAPE 3

Le **Joueur Actif** déclare la deuxième Compétence Courte de l'Ordre : *Tirer*.



ÉTAPE 4

Mesurez la portée du *Tir* et faites les Jets.



COMPÉTENCES

SE DÉPLACER

Quand une troupe déclare *Se Déplacer*, elle peut se déplacer jusqu'à hauteur de sa première valeur de *MOV* en centimètres. Lors du déplacement, elle peut gratuitement changer la direction à laquelle elle fait face.

Déclarer *Se Déplacer* signifie que vous devez indiquer la route exacte que la troupe va suivre.


La seconde valeur de l'Attribut de *MOV* est la distance en centimètres que la troupe peut parcourir si elle déclare une deuxième fois *Se Déplacer* dans un seul Ordre.

TIRER

Afin de déclarer un Tir, la troupe doit avoir une *Ligne de Vue* sur sa cible et ne doit pas être au contact d'un ennemi.

Avant de faire le Jet de Tir, mesurez la distance entre la troupe et sa cible puis appliquez le *MOD* approprié à son Attribut de *TR*.

FUSIL COMBI



Modificateur de Portée

0 cm 40 cm 80 cm 120 cm

+3 **-3** **-6**

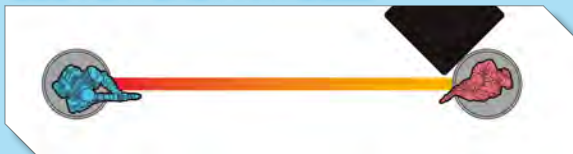
Damage: 13 **Rafale: 3**

LIGNE DE VUE ET COUVERTURE

PAS DE COUVERTURE



COUVERTURE PARTIELLE

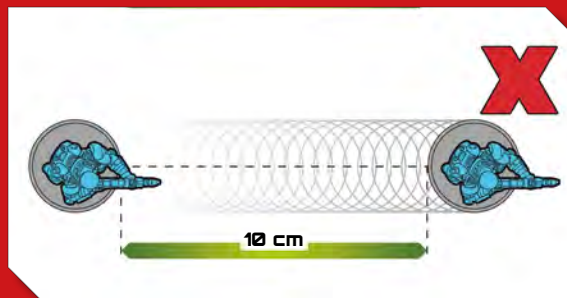
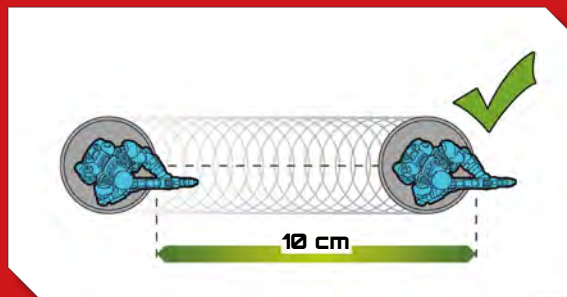


COUVERTURE TOTALE



ATTENTION !

Rappelez-vous de mesurer depuis le même point du socle de la figurine au début et à la fin d'un Déplacement.



JET DE TIR ET RAFALE

Quand une de vos troupes déclare un Tir, vous faites un Jet de Tir pour déterminer si l'attaque est un succès. Si la cible déclare un Tir contre votre troupe en réponse ou essaie d'*Esquiver* votre attaque, alors il faut faire un Jet d'Opposition. Autrement, résolvez l'attaque avec un Jet Normal.

Lorsqu'elle déclare un Tir, une troupe en *Tour Actif* peut tirer autant de fois que la valeur de *Rafale* (*R*) de son arme (dans ce cas, un Fusil Combi). Le *Joueur Actif* peut distribuer ses tirs entre plusieurs cibles, mais il doit l'annoncer lors de la déclaration de l'attaque.

Le *Joueur Actif* lance autant de d20 que la valeur de *Rafale* du Fusil Combi de sa troupe, puis compare les résultats à l'Attribut de *TR* de la troupe, tel qu'expliqué précédemment dans le chapitre *Jets*.

Si le *Joueur Actif* distribue sa *Rafale* entre différentes cibles et que celles-ci réagissent en ORA, chaque Jet d'Opposition est résolu séparément dans l'ordre choisi par le *Joueur Actif*.

La valeur de *Rafale* du *Joueur Réactif* est toujours de 1.

COUVERTURE

Une Couverture peut obstruer les *Lignes de Vue* et offrir une protection aux troupes. La cible d'un Tir est en Couverture Partielle quand elle est au contact d'un élément de décor bloquant partiellement la *Ligne de Vue* de l'attaquant.

Une troupe en Couverture Partielle impose un *Modificateur* de -3 à l'Attribut de *TR* de ses attaquants, et bénéficie aussi d'un *Modificateur* de +3 à ses propres Jets de *BLL*.

ATTAQUE CC

Une troupe ne peut déclarer d'Attaque CC que si elle est au contact de sa cible.

JET D'ATTAQUE CC

Quand une de vos troupes déclare une *Attaque CC*, vous faites un Jet de CC pour déterminer si l'attaque est une réussite. Si la cible déclare une *Attaque CC* ou un *Tir* contre votre troupe en réponse, ou bien essaie d'*Esquiver* votre attaque, alors un Jet d'Opposition est fait. Autrement, résolvez l'attaque avec un Jet Normal.

Lancez un d20 et comparez le résultat à l'Attribut de CC de votre troupe tel qu'expliqué précédemment dans le chapitre *Jets*.

COUTEAU



Domage: PH -1

Rafale: 1

ESQUIVER

Pour déclarer *Esquiver*, une troupe doit être au contact de l'attaquant, ou avoir une *Ligne de Vue* sur lui.

Une troupe qui déclare *Esquiver* fait un Jet de Physique PH pour éviter une *Attaque CC* ou un *Tir*.

De plus, durant son *Tour Réactif*, une troupe qui réussit à esquiver peut parcourir jusqu'à 5 cm. Ce déplacement ne peut pas être utilisé pour entrer au contact d'un ennemi.

BLINDAGE ET DOMMAGE

Une attaque réussie force sa cible à réussir un Jet de Blindage (BLI) ou à recevoir une blessure qui la retirera du jeu.

Pour faire un Jet de BLI, lancez un d20 et ajoutez le résultat à l'Attribut de BLI de votre troupe. Si cette somme est plus élevée que la valeur de *Domage* de l'arme utilisée pour l'attaque, alors le Jet de BLI est réussi. Si la somme est égale ou inférieure à la valeur de *Domage* de l'arme, alors la troupe perd un point de son Attribut de Blessure (B).

Si la troupe perd son dernier point de *Blessure*, alors elle est retirée du jeu.

Si la troupe survit à une *Attaque* venue d'en dehors de sa LdV de 180°, alors elle peut s'orienter face à l'attaquant, à la fin de l'Ordre, sans qu'un Jet soit requis.

Quand un succès *Critique* est obtenu sur un Jet d'*Attaque* (que ce soit un *Tir* ou une *Attaque CC*), la cible perd directement un point à son Attribut de *Blessure* sans pouvoir faire de Jet de BLI.



RÈGLES DE BASE



RÈGLES DE BASE

Les Règles de Base constituent un pilier des mécaniques générales du jeu, ce sont des règles que tous les joueurs doivent connaître afin de jouer. Ce chapitre, ainsi que le suivant : Combat, crée le moteur du jeu faisant d'Infinity un excellent simulateur de combat tactique moderne.

Les Règles de Base établissent les caractéristiques des troupes d'Infinity et la façon dont ces dernières se comportent dans l'environnement du jeu. Elles déterminent également comment créer des forces de combat et indiquent les éléments nécessaires pour commencer à jouer ainsi que la structure de jeu. Toutefois, c'est l'explication du système d'Ordres qui représente la section essentielle de ce chapitre, car il s'agit du noyau du jeu que les joueurs utiliseront constamment ; un système qui leur permettra de participer à toute la partie sans jamais arrêter de jouer.

VOLUMES ET GABARITS DE SILHOUETTES

En termes de jeu, toutes les figurines occupent un volume invariable sur la table. Ce volume est une forme cylindrique dont la surface est déterminée par les dimensions du socle et la hauteur du type de troupe.

Les Gabarits de Silhouettes sont des aides de jeu conçues pour permettre aux joueurs de déterminer le volume et la taille d'une figurine en jeu.

Si un doute survient concernant le volume d'une figurine lors d'une partie, les joueurs peuvent utiliser les Gabarits de Silhouettes pour décider exactement quelle forme cylindrique elle occupe sur la table.

GABARITS DE SILHOUETTES

Le volume d'une figurine est toujours un cylindre. Ainsi, toutes les parties de la figurine qui sont hors du périmètre de son socle sont ignorées pour des raisons de jeu.

Suivant leur type de troupe, les figurines ont, dans leur Profil, un Attribut appelé Silhouette (S) qui indique quel Gabarit de Silhouette elles doivent utiliser.



LIGNE DE VUE (LDV)

La *Ligne de Vue (LdV)* est le critère qui permet aux joueurs de déterminer si une figurine peut voir une cible (une autre figurine, un Marqueur, etc.). Dans Infinity, pouvoir tracer une *LdV* est un pré-requis pour réaliser un *Tir* et de nombreuses autres Compétences Communes et Spéciales (*Détecter, Esquiver...*).

La *LdV* est une ligne droite imaginaire qui relie n'importe quel point du volume d'une figurine, ou d'un Marqueur, à n'importe quel point du volume de la cible.

Dans Infinity, les figurines ont un angle de *LdV* de 180°, ce qui signifie qu'elles peuvent voir avec la moitié frontale de leur socle. Les joueurs doivent clairement délimiter cet arc sur les socles de leurs figurines.

Pour pouvoir tracer une *LdV* entre une figurine et sa cible, il faut réunir les conditions suivantes:

- » La cible doit être dans l'arc frontal de 180° de la figurine.
- » La figurine doit pouvoir voir, au moins, une partie du volume de sa cible faisant la taille de la tête de celle-ci, ou approximativement une taille minimale de 3 x 3 mm (la dimension des carrés noirs sur les Gabarits de Silhouettes).
- » La *LdV* peut être tracée de n'importe quel point du volume de la figurine vers n'importe quel point du volume de la cible.
- » La *LdV* ne peut pas être tracée si elle est bloquée par des figurines, amies comme ennemies, ou des éléments de décors. À moins que cela ne soit spécifié autrement, les Marqueurs ne bloquent pas la *LdV*.

LDV : AIDES DE JEU

Les postures des figurines et les décors irréguliers peuvent rendre la détermination d'une *LdV* difficile. Dans ces cas, il revient aux joueurs de trouver un accord. Essayer de voir la cible depuis le point de vue de la figurine peut être utile, tout comme tenir un mètre ruban entre les figurines pour voir si la *LdV* est bloquée.

LDV ET GABARITS DE SILHOUETTES

Les figurines d'Infinity ont parfois des poses très dynamiques qui peuvent rendre délicate la détermination d'une *LdV*. Pour faciliter cela, Infinity fournit des Gabarits de Silhouettes permettant de déterminer le volume en jeu d'une figurine.

LDV ET DÉPLACEMENT D'UNE FIGURINE

Pour toute la durée de son Ordre, une figurine qui déclare un Déplacement peut tracer une *LdV* sur 360°.

LDV ET FIGURINE AU CC

Une figurine engagée au CC peut tracer une *LdV* sur 360°, mais uniquement vers les cibles au contact de son socle.

Une figurine engagée au CC ne peut pas tracer de *LdV* vers des figurines, des Marqueurs ou tout autre élément qui n'est pas au contact de son socle.

LDV ET FIGURINES ALLIÉES

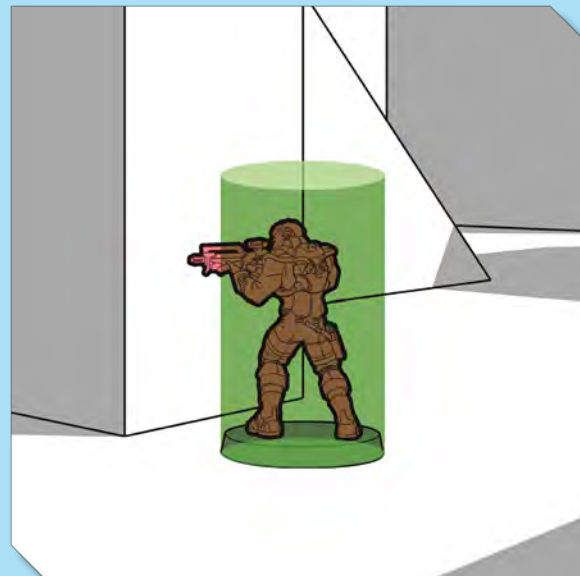
Rappelez-vous que les figurines alliées bloquent aussi la *LdV*. Gardez à l'esprit que vous ne pouvez pas attaquer de figurines ou de Marqueurs alliés ou neutres.

CONSCIENCE MUTUELLE

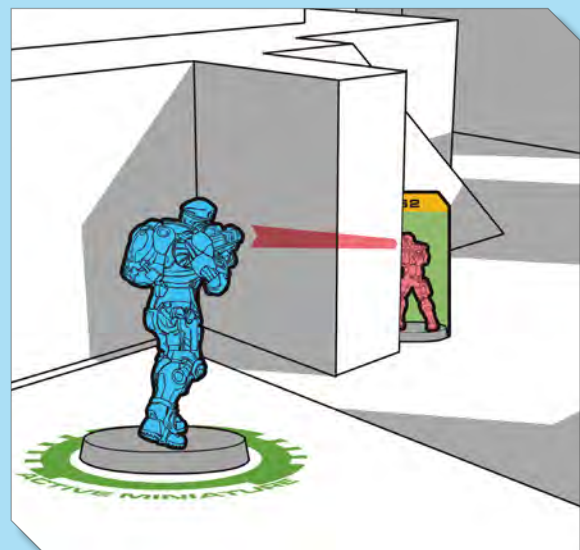
Dans Infinity, une *LdV* est toujours réciproque suivant la règle « si je peux te voir, tu peux me voir ». Cela signifie que tant qu'une figurine peut tracer une *LdV* vers sa cible, la cible peut également tracer une *LdV* vers la figurine (si celle-ci est, bien sûr, dans son arc frontal de 180°).

VOLUME ET LIGNE DE VUE

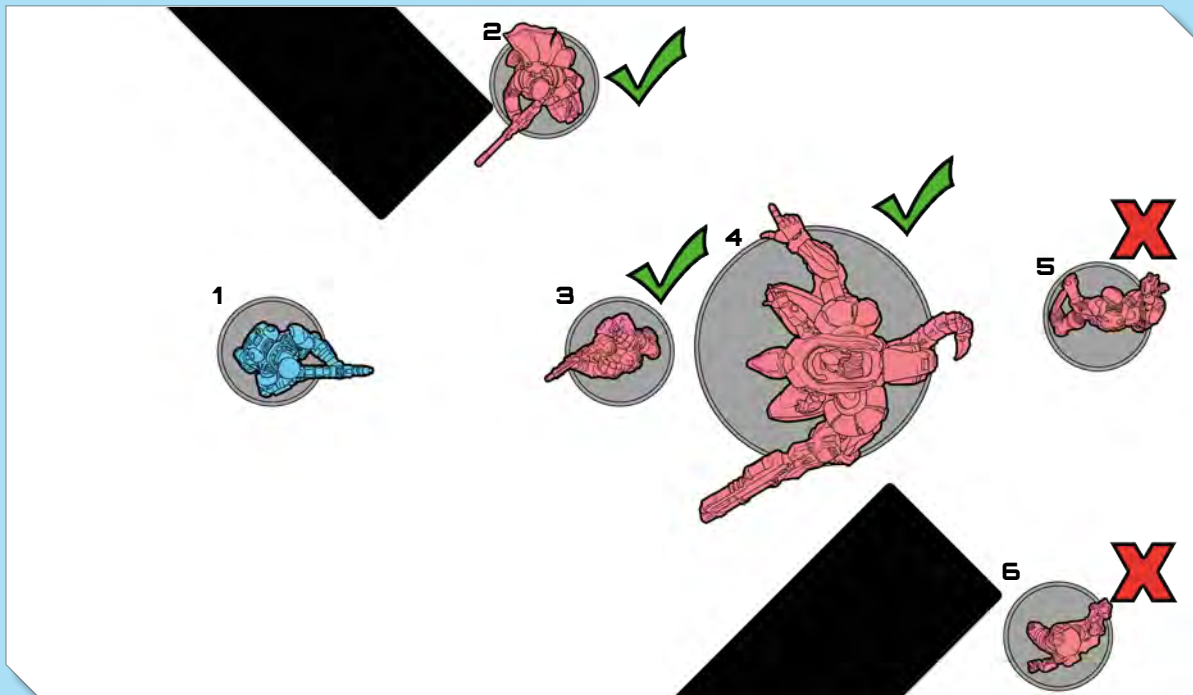
VOLUME D'UNE FIGURINE



GABARIT DE SILHOUETTE UTILISÉ POUR VÉRIFIER LA LDV



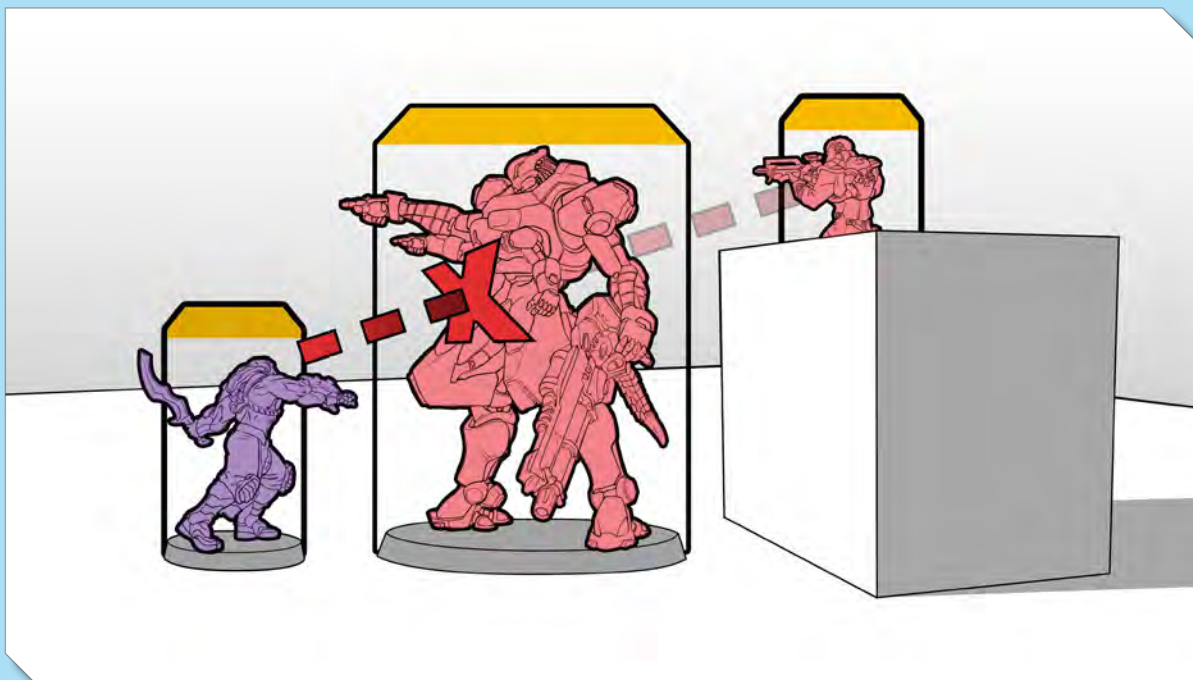
VOLUME ET LIGNE DE VUE



Dans ce Graphique vous pouvez constater comment le Fusilier trace une *LdV* vers le Grenzer, l'Alguacil et l'Iguana. Même si l'Iguana est derrière l'Alguacil, son Gabarit de Silhouette est plus grand que celui de ce dernier, donc le Fusilier peut tracer une *LdV* au-dessus de la tête de l'Alguacil.

Cependant, le Fusilier ne peut pas tracer de *LdV* vers le Spekr car l'Iguana, dont le Gabarit de Silhouette est plus haut, bloque sa *LdV*.

Le Fusilier ne peut pas tracer de *LdV* vers la Révérende Soigneuse car l'élément de décors la bloque.



Dans ce Graphique, vous pouvez voir que le Daturazi ne peut pas tracer de *LdV* vers l'Alguacil placé sur un élément de décors car l'Iguana la bloque.

DISTANCES ET MESURES

Les distances sur la table de jeu sont mesurées en centimètres, en utilisant un mètre ruban ou une règle.

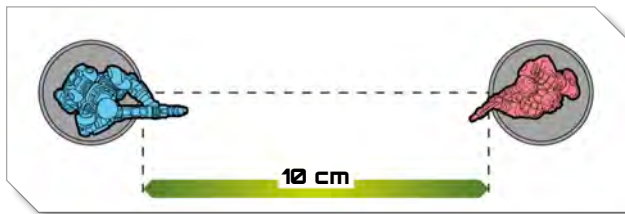
Lorsqu'ils mesurent la distance entre deux troupes, les joueurs doivent mesurer **entre les deux bords les plus proches des socles**.

Pour déterminer la distance entre deux objets ou éléments de décors, les joueurs doivent mesurer en ligne droite.

Lors du déplacement d'une troupe sur le champ de bataille, le joueur doit toujours mesurer la route complète (incluant, par exemple, tous les détours pour éviter les obstacles) et doit **toujours utiliser la même partie de socle** pour ses mesures.

IMPORTANT

En règle générale, les Compétences qui composent un Ordre doivent être déclarées **avant de mesurer** (voir *Séquence de dépense d'un Ordre*, page 32).



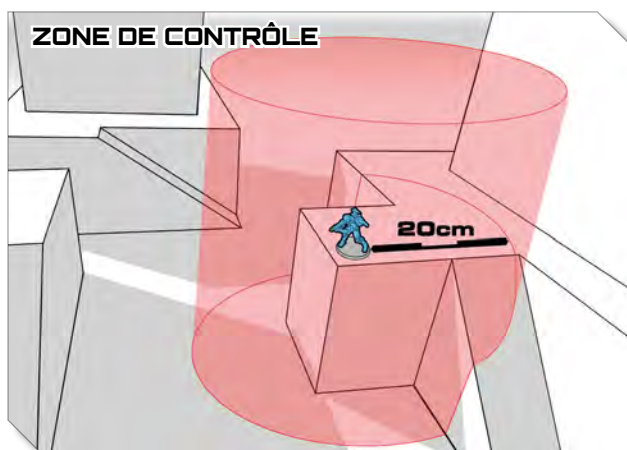
ZONE DE CONTRÔLE

Les troupes ont conscience de leur environnement grâce à des capteurs dorsaux ou à leur ouïe (augmentée ou non).

La **Zone de Contrôle** d'une troupe est une zone cylindrique d'un rayon de 20 cm mesuré depuis le bord de son socle. La **Zone de Contrôle** s'étend verticalement 20 cm au-dessus et 20 cm en dessous.

ZONE DE CONTRÔLE ET ORA

Si un ennemi entre ou agit dans la **Zone de Contrôle** d'une troupe tout en restant hors de sa *LdV*, la troupe peut réagir uniquement en utilisant les Compétences Communes *Affronter* ou *Reset*, à moins qu'elle ne possède une Compétence Spéciale ou un Équipement pouvant être utilisé sans *LdV*.



JETS

Infinity utilise le dé à 20 faces (communément appelé **d20**) pour déterminer le succès des actions. Par exemple, les joueurs font un jet de dé pour déterminer si leurs troupes réussissent à toucher la cible avec un tir, à pirater les systèmes ennemis, à détecter un ennemi dissimulé, etc.

Les mécaniques de jeu d'Infinity tournent autour de deux types de jets de **d20** : les Jets Normaux et les Jets d'Opposition.

JETS NORMAUX

Les Jets Normaux forment la base, les jets de dés les plus communs d'Infinity. Ce jet est utilisé quand une troupe n'affronte pas d'ennemi mais doit réussir une *Compétence* incontestée ou passivement contestée (comme *Ouvrir/Fermer* des portes, essayer de *Détecter* un ennemi camouflé ou de soigner un allié en utilisant la Compétence Spéciale *Médecin*).

Pour faire un Jet Normal et savoir si une troupe a réussi à exécuter une *Compétence*, il suffit de faire le jet d'un d20 et de comparer le résultat avec l'Attribut pertinent de la troupe réalisant l'action. Si le résultat du dé est **égal ou inférieur à l'Attribut, la Compétence est réalisée avec succès** et la troupe atteint son objectif.

EXEMPLE

Le Fusilier Angus doit faire un *Jet Normal* de *TR*, il lance donc un d20 et obtient un 8. Comme la valeur de l'Attribut de *TR* d'Angus est de 12, il réussit le jet. Plus tard, Angus tente un autre *Jet Normal* de *TR*, mais cette fois il obtient un 15 au dé. Avec un Attribut de *TR* de 12, le jet est un échec.

MODIFICATEURS (MOD)

Souvent, les circonstances d'une action appliquent des *Modificateurs (MOD)* à l'Attribut pertinent **avant** qu'un jet soit effectué. Les *MOD*, en augmentant ou en diminuant la valeur numérique d'un Attribut, dénotent la difficulté de la *Compétence* disponible. Un *MOD* positif s'applique quand la *Compétence* à exécuter est plus simple que la normale, et un *MOD* négatif représente une *Compétence* plus difficile à réaliser.

Les *MOD* les plus couramment utilisés sont :

- » **Portée** : elle peut modifier les Attributs de *TR* et de *VOL*.
- » **Couverture** (voir page 36) : elle peut modifier les Attributs de *TR* et de *BLI*.
- » **Compétences et Équipements** : ils peuvent modifier plusieurs Attributs différents.
- » **Modificateur Maximum** : La somme totale des *Modificateurs* appliquée à un Jet ne peut jamais excéder +12 ou -12.

N'importe quel *Modificateur* ajoutant plus que +12 ou moins que -12 est ignoré et remplacé par le *MOD* maximum de +12 ou -12 adéquat.

EXEMPLES DE MODIFICATEURS MAXIMUM

Un Commando Akal déclare *Tirer* au Fusil Combi contre un Spektr disposant de la Compétence Spéciale *Camouflage TO*, se trouvant en *Couverture Partielle*. Les *Modificateurs* que le Commando Akal doit appliquer à son Jet de *TR* sont : la *Portée* de l'arme (-6), le *Camouflage TO* (-6) et la *Couverture Partielle* (-3) ; ce qui lui inflige un total de -15. Cependant, le Commando Akal n'applique que le -12 maximum à son Jet de *TR*, ignorant le *MOD* de *Couverture Partielle* en excès.

Supposons qu'en plus de son *Camouflage TO* et de la *Couverture Partielle*, le Spektr se situe de l'autre côté d'une *Zone de Visibilité Basse*, et se trouve actuellement en état *Ciblé*. Dans ce scénario improbable, les *MOD* négatifs au Jet de *TR* du Commando Akal seraient : la *Portée* de l'arme (-6), le *Camouflage TO* (-6), la *Couverture Partielle* (-3) et la *Zone de Visibilité Basse* (-6), pour un total de -21. Le Commando Akal a un *MOD* positif car le Spektr est en état *Ciblé* (+3), laissant le *MOD* final à un -18 peu réjouissant. Toutefois, comme précédemment, le Commando Akal applique uniquement le maximum de -12 à son Jet de *TR*.

IMPORTANT

Quand une règle mentionne la valeur d'un *Attribut*, considérez que cela signifie la **valeur finale**, obtenue après l'application de **tous** les *MOD*.

CRITIQUES

Les **Critiques** représentent les conséquences améliorées d'actions, résultant d'un succès exceptionnel. Quand le résultat d'un dé coïncide avec la valeur de l'*Attribut* (rappel : la valeur de l'*Attribut* une fois tous les *MOD* appliqués), l'action est un succès **Critique**. L'objectif de l'action a été accompli de la meilleure façon possible. Un succès parfait, félicitations!

ATTRIBUTS EN DESSOUS DE 1

Les *MOD* négatifs peuvent parfois faire tomber la valeur finale d'un *Attribut* en dessous de 1 pour une action. Dans ce cas, le joueur ne fait pas de jet de dés et le Jet est un **échec automatique**.

ATTRIBUTS AU-DESSUS DE 20

Dans d'autres cas, l'accumulation de *MOD* positifs peut faire monter la *valeur finale* d'un *Attribut* au-delà de 20. Dans ce cas, la *valeur finale* de l'*Attribut* est considérée être 20, mais avec la particularité que le joueur ajoute l'excédant au résultat du dé (un *Attribut* de 23 ajoute 3 au dé).

Dans ce cas, tout résultat de 20 ou plus sur le jet est considéré être un **Critique** s'il est applicable. Les *Attributs* au-dessus de 20 (à cause de *MOD* positifs ou du Profil d'Unité) augmentent la chance d'obtenir un résultat **Critique**.

EXEMPLE

Le guerrier légendaire Miyamoto Mushiashi a un *Corps à Corps* (CC) de 25. Chaque fois qu'il fait un jet non modifié de CC, il ajoute 5 à son dé. Par conséquent, n'importe quel Jet Normal non modifié est un succès et il obtient un **Critique** sur les résultats au dé de 15 ($15 + 5 = 20$), 16 ($16 + 5 = 21$), 17 ($17 + 5 = 22$) etc.

ARRONDI

Dans Infinity, chaque fois qu'un chiffre (le résultat d'un dé, un *Attribut*, un *MOD*...) doit être divisé et arrondi, **il est toujours arrondi au chiffre supérieur**. Par exemple, la moitié de 5 ($5 / 2 = 2,5$) sera 3.

SEUIL D'ÉCHEC

Le **Seuil d'Échec** (**SE**) est la marge avec laquelle le résultat d'un dé excède l'*Attribut* pertinent. Le **SE** est utilisé pour déterminer à quel point l'action a échoué.

Pour calculer le **SE** d'un jet, il faut **soustraire** la valeur finale de l'*Attribut* du **résultat** du dé.

EXEMPLE

Le Fusilier Angus, avec son *Attribut* de *TR* de 12, fait un Jet de *TR* et obtient 18. Le **SE** de son jet est 6 ($18 - 12 = 6$). S'il avait eu un *MOD* de +3 sur le même jet, son **SE** aurait été 3 ($18 - 15 = 3$).

JETS D'OPPOSITION

Quand deux troupes ou plus agissent en même temps pour essayer de contrecarrer les projets des uns et des autres, les **Jets d'Opposition** sont utilisés pour déterminer qui agit plus rapidement et plus efficacement.

Ainsi, les joueurs font un jet pour les troupes impliquées dans l'affrontement et comparent chaque résultat à l'*Attribut* pertinent, comme ils le feraient pour un Jet Normal. Les échecs sont simplement abandonnés mais, contrairement aux Jets Normaux, les succès de chaque camp sont comparés.

Lors de la comparaison, les succès annulent les succès ennemis ayant un résultat au dé plus bas, même si ils sont, à leur tour, annulés par des succès ennemis plus hauts.

Voici un résumé des différents résultats possibles :

- » **Les deux échouent**: personne n'atteint son objectif.
- » **L'un échoue et l'autre réussit**: la troupe qui a réussi gagne le Jet d'Opposition et atteint son objectif.
- » **Les deux réussissent**: la troupe avec le résultat le plus haut annule les succès ennemis, elle gagne le Jet d'Opposition et atteint son objectif.
- » **Les deux réussissent mais un des succès est un Critique**: le joueur qui a obtenu le Critique gagne le Jet d'Opposition, même si son résultat est inférieur au succès ennemi.
- » **Les deux succès sont des Critiques**: aucun joueur ne remporte le Jet d'Opposition car les deux **Critiques** s'annulent et aucun effet n'est appliqué. Les succès non critiques sont abandonnés.
- » **L'un obtient un Critique et l'autre obtient deux Critiques (ou plus)**. Comme précédemment, tous les **Critiques** sont annulés et aucun effet n'est appliqué.

DÉPARTAGER UNE ÉGALITÉ

Les **Jets d'Opposition** peuvent entraîner une égalité (entre **Critiques** ou non). Dans ce cas, les deux jets s'annulent, aucun effet n'est appliqué et l'*Ordre* est dépensé.

IMPORTANT

Pour que des actions soient résolues avec un Jet d'Opposition, **les deux troupes doivent directement s'affecter**. Si une action n'affecte pas le résultat d'une autre, c'est le Jet Normal qui est utilisé.

Jet d'Opposition : Esquiver et Reset

Lors d'un Jet d'Opposition, une réussite avec les Compétences Communes *Esquiver* et *Reset* n'affecte pas la possibilité pour l'attaquant d'exécuter ses actions, mais uniquement la possibilité d'affecter la troupe esquivant/redémarrant. Par exemple, esquiver une *Attaque* réalisée à l'encontre de plusieurs troupes ne sauvera que la troupe qui esquive et n'empêchera pas l'Attaque contre les autres cibles.

NOTE

Lors d'un Jet d'Opposition, le vainqueur empêche l'action du perdant, ce qui signifie généralement que le tir du perdant rate sa cible. Dans ce cas, le perdant ne place pas de *Gabarit Circulaire* pour ses grenades ou ses missiles, mais tout armement ou équipement *table* ou *limité* (comme les *Panzerfausts*, *Mines*, *E/Maulers*...) sont utilisés dans la tentative.

EXEMPLE DE JET D'OPPOSITION : UN CONTRE UN

Le Fusilier Angus ouvre le feu sur l'Alguacil Ortega qui réplique. La *Compétence de Tir (TR)* d'Angus est de 12, alors qu'Ortega a un *TR* de 11. Ils font tous les deux leur jet de dés. Angus obtient un 4 et Ortega un 7. Les deux réussissent leur jet, mais le résultat d'Ortega est supérieur et il gagne le Jet d'Opposition, annulant le succès d'Angus. Angus est touché avant de pouvoir appuyer sur la détente!

JET D'OPPOSITION PLUS JET NORMAL

Le Fusilier Angus essaie encore de tirer sur Ortega, qui réplique encore. Mais Angus n'avait pas remarqué l'Alguacil Reverte derrière lui, prêt à lui tirer dans le dos. Les actions d'Angus et d'Ortega affectent leurs résultats mutuels, ils font donc un Jet d'Opposition. Toutefois, l'action de Reverte n'est pas affectée par celle d'Angus, il fait donc un Jet Normal contre le Fusilier. Le résultat du Jet Normal de Reverte n'est pas affecté par le résultat du Jet d'Opposition entre Angus et Ortega.

DEUX JETS D'OPPOSITION SIMULTANÉS

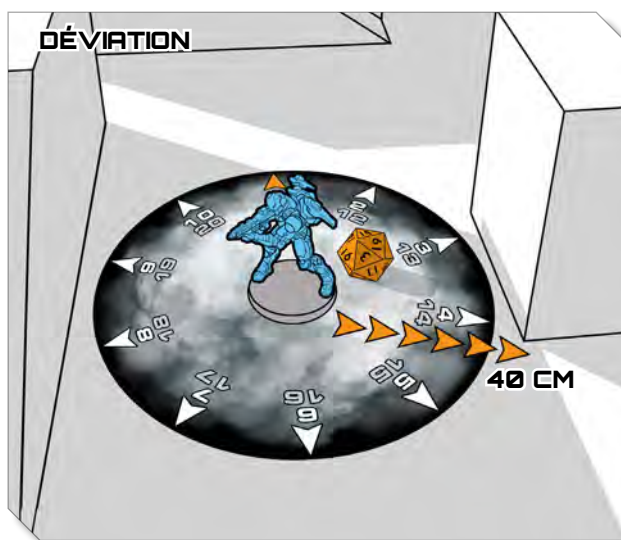
Angus survit à l'attaque précédente et corrige sa position pour pouvoir tirer sur Ortega et Reverte. Les deux Alguaciles répliquent. Cette fois, deux Jets d'Opposition sont fait. Angus contre Ortega et Angus contre Reverte.

Angus a un Fusil Combi, une arme avec une Rafale de 3, ce qui lui permet de tirer 3 fois. Angus tire deux fois sur Ortega et une fois sur Reverte. Dans son Jet d'Opposition avec Ortega, Angus obtient un 9 et un 4, deux succès. De son côté Ortega obtient un 5, un autre succès également. Comme le succès d'Ortega est supérieur au 4 obtenu par Angus, ce dernier est annulé. Cependant le 9 obtenu par Angus annule le 5 car celui-ci est un succès inférieur. Ainsi, Ortega subit une seule touche car son jet a réussi à en annuler une. Pendant ce temps, dans le Jet d'Opposition contre Reverte, Angus obtient un 11, un succès. Cependant, Reverte obtient aussi un 11. Cela ressemble à une égalité mais la valeur de l'Attribut de *TR* modifié de Reverte est 11, ce qui signifie qu'il a obtenu un succès Critique, ce qui annule le succès d'Angus. Notre Fusilier favori est de nouveau touché.

DÉVIATION

Certaines Compétences Spéciales et pièces d'Équipement, incluant certaines armes, peuvent dysfonctionner ou ricocher si le joueur rate le Jet, altérant la trajectoire et le point d'impact ou d'atterrissage final.

- » En termes de jeu, si une Compétence Spéciale ou un Équipement a une description qui spécifie qu'il utilise les règles de Déviation, alors à chaque fois qu'un Jet pour l'utiliser est raté, placez le *Gabarit Circulaire* sur la table, centré sur le point d'impact désigné par le joueur quand il a utilisé la Compétence ou l'Équipement.
- » Placez le *Gabarit Circulaire* avec le numéro 1 dirigé vers le centre de la table de jeu (comme lors de l'utilisation des Compétences Spéciales *DA : Saut de Combat*).
- » Une fois le *Gabarit Circulaire* placé, le joueur lance un d20 pour déterminer la direction de la *Déviaton*, comme indiqué par les nombres sur le *Gabarit Circulaire*.
- » Enfin, le joueur déplace l'élément dévié (qu'il s'agisse d'une troupe, d'un *Gabarit*, d'un élément de décors...) de 40 cm dans la direction indiquée par le dé.



La Déviation a une **portée fixe de 40 cm** à partir du centre du *Gabarit Circulaire*, à moins qu'une Compétence Spéciale ou que les conditions du scénario ne l'indique autrement.

Si l'élément dévié est une troupe, comme celles utilisant certaines Compétences Spéciales de Déploiement (*DA : Saut de Combat, Supplantation...*), et que la *Déviaton* place celle-ci hors de la table de jeu, ou dans tout autre endroit où elle ne peut pas être placée, ou dans la *Zone de Déploiement* de l'adversaire, alors la figurine est placée n'importe où dans les limites de la *Zone de Déploiement* de son joueur, au contact d'un des bords de la table de jeu.

Si, après avoir utilisé les règles de Déviation, une partie du socle de la troupe est hors de la table de jeu, dans un endroit où elle ne passe pas (rebord étroit, dans un mur, etc.), ou dans une zone où elle ne peut pas se déployer, alors le cas précédent s'applique et la figurine est placée au contact d'un des bords de la table dans les limites de la *Zone de Déploiement* de son joueur.



PROFIL D'UNITÉ

À Infinity, les troupes sont réparties en Unités. Une Unité est un groupe de soldats d'une armée spécifique. Tous les soldats de la même Unité reçoivent le même entraînement et ont les mêmes Attributs, Compétences, et le même équipement de base. Chaque Unité a un Profil d'Unité contenant toutes les données nécessaires pour la jouer.

Le Profil d'Unité est ce qui distingue un type de soldat d'un autre, et il inclut les informations suivantes:

CODE INTERNATIONAL STANDARD ISC

Toutes les unités ont leur propre histoire martiale et une réputation associée à leur nom. Parfois ces noms sont popularisés dans leur langue originale (comme Line Kazak ou Bagh-Mari), mais, le plus souvent, ils sont traduits dans la langue du lecteur (comme c'est le cas des Troupes Orc et des Hac Tao). Pour éviter toute confusion, l'O-12 a créé une nomenclature internationale appelée ISC, pour ses rapports et analyses de renseignement.

Les dénominations ISC sont présentes dans le titre de chaque profil d'unité, dans les holocards des blisters, et elles sont imprimées sur les boîtes.

TYPES DE TROUPES

Les unités d'Infinity sont classées suivant leur mobilité, leur blindage, et leur profil opérationnel. Les différents types de troupes sont:

INFANTRIE LÉGÈRE (IL)

Soldats d'infanterie les plus répandus de n'importe quelle armée, ces troupes mobiles, légèrement protégées ont généralement le choix entre un grand nombre d'armes de soutien.

INFANTRIE MOYENNE (IM)

L'Infanterie Moyenne constitue les forces spéciales à l'entraînement et à l'équipement d'élite, capable d'accomplir des manœuvres de combat spécialisées.

INFANTRIE LOURDE (ILO)

L'Infanterie Lourde est équipée d'imposantes armures, souvent servo-assistées. Elles peuvent supporter d'incroyables dégâts, tout en restant aussi mobiles que l'Infanterie Légère.

ÉCLAIREURS (EC)

Ce sont des Forces Spéciales, plus concentrées sur la furtivité et l'infiltration que sur la puissance de feu brute.

WARBAND (WB)

Les Warbands incluent des unités légères d'assaut qui tirent avantage de leur grande mobilité pour engager l'ennemi en combat rapproché.

DRONES (D.C.D)

Les drones sont des unités semi-autonomes de soutien, généralement légèrement blindée mais extrêmement mobiles et polyvalente. Votre Liste d'Armée doit comprendre un Hacker ou un T.A.G pour inclure des Drones.

T.A.G

Les T.A.G (Tactical Armored Gear) combinent les bénéfices d'une armure lourde améliorée et d'un véhicule marcheur lourdement armé. Malgré leur blindage épais, ces unités sont plus rapides que n'importe quel humain. En avoir un dans votre Liste d'Armée vous permet d'inclure des D.C.D.

UNITÉS SPÉCIALES (US)

Les Unités Spéciales incluent toutes les unités qui n'entrent dans aucune autre catégorie.

CLASSIFICATION DE TROUPE

La classification de troupe identifie la fonction d'une unité dans l'armée et sa caractéristique opérationnelle la plus significative. Elle peut déterminer des compositions d'armées lors des missions et des scénarios, ou dans des Listes d'Armées alternatives pour des Tournois et Campagnes.

TROUPES DE GARNISON

Faiblement entraînées, ces troupes agissent généralement comme renfort et soutien d'arrière-garde pour le reste de l'armée.

TROUPES DE LIGNE

Généralement les plus nombreuses, les Troupes de Ligne forment le corps principal de l'armée.

TROUPES SPÉCIALEMENT ENTRAÎNÉES (TROUPES SPÉC.)

Les Troupes Spécialement Entraînées sont des Troupes de Ligne ayant reçu un entraînement spécialisé pour certains types de missions.

TROUPES VÉTÉRANS

Ces troupes ont participé à plusieurs campagnes, vu plus que leur part de combat, et mérité leur réputation.

TROUPES D'ÉLITE

Les Troupes d'Élite sont des Forces Spéciales ayant reçu le meilleur entraînement et équipement, chargées des opérations spéciales les plus dangereuses.

TROUPES DU QUARTIER GÉNÉRAL

La *crème de la crème* des soldats d'élite, les Troupes du Quartier Général sont uniquement employées pour les missions les plus importantes.

TROUPES MÉCANISÉES

Les Troupes Mécanisées incluent des unités qui se déploient en utilisant des moyens mécanisés, que ce soit des T.A.G ou des transports blindés.

TROUPES DE SOUTIEN

Il s'agit d'un terme générique pour toutes les unités ayant un rôle limité de soutien au combat.

TROUPES MERCENAIRES

Ces soldats professionnels vendent leur expertise du combat. Ils peuvent rejoindre une armée régulière.

Les joueurs ne peuvent ajouter de Troupes Mercenaires à leur *Liste d'Armée* que d'un commun accord, ou si ces troupes sont disponible pour leur faction, ou leur *Armée Sectorielle* (voir *Infinity : Human Sphere*).

À moins que cela ne soit spécifié autrement, les joueurs ne peuvent pas ajouter de Troupes Mercenaires à la *Liste d'Armée* de l'Armée Combinée ou d'une armée alien.

ATTRIBUTS

Les Attributs sont une série de valeurs numériques décrivant les capacités de base d'une unité. En termes de jeu, ils sont utilisés pour faire les Jets et calculer le succès ou l'échec des actions tentées. Les unités ont les Attributs suivants:

MOUVEMENT (MOV)

C'est la distance en centimètres que peut parcourir cette troupe avec un Ordre. L'Attribut de MOV a généralement deux valeurs : la première fois qu'une troupe se déplace dans un Ordre et la seconde.

CORPS À CORPS (CC)

Cela exprime les prouesses en combat au corps à corps de la troupe.

COMPÉTENCES DE TIR (TR)

Cela exprime les prouesses au combat à distance de la troupe.

PHYSIQUE (PH)

Cela représente toutes les capacités physiques, comme la force, la dextérité, l'adresse, l'esquive.

VOLONTÉ (VOL)

Cela représente les capacités mentales, comme *Détecter*, *Médecin*, *Pirater*...

BLINDAGE (BLI)

C'est la valeur numérique pour le blindage global de la troupe. Plus la valeur est élevée, plus l'armure est lourde et efficace dans la réduction des dégâts causés par les attaques ennemies.

PROTECTION BIOTECHNOLOGIQUE (PB)

C'est la valeur numérique de la protection NRBC (Nucléaire, Radiologique, Bactériologique, Chimique), Nano-technologique, Électromagnétique, et Anti-piratage de la troupe.

SILHOUETTE (S)

Cela indique le volume tridimensionnel de la troupe pour des raisons de jeu. La valeur renvoie à un type spécifique de Gabarit de Silhouette.

BLESSURE (B)

Cela représente l'endurance physique de la troupe, et la quantité de dégâts qu'elle peut supporter avant de perdre conscience ou de mourir.

EXEMPLE : PROFIL DE TROUPE

ISC: Jeanne d'Arc

Personnage

JEANNE D'ARC

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp.
10-10	23	15	15	15	5	6	2	2	1

Compétences: Arts Martiaux N3 · Inspiration · Troupe Religieuse · V: Ignorer les Blessures

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	C
JEANNE D'ARC	Fusil MULTI, Nanopulseur	Pistolet, Arme CC AP	0	49
JEANNE D'ARC	Fusil MULTI, Nanopulseur	Pistolet, Arme CC DA	0	50
JEANNE D'ARC Lieutenant	Fusil MULTI, Nanopulseur	Pistolet, Arme CC AP	+1	49
JEANNE D'ARC Lieutenant	Fusil MULTI, Nanopulseur	Pistolet, Arme CC DA	+1	50

GABARIT DE SILHOUETTE S8



S8

STRUCTURE (STR)

Cela représente la capacité des troupes mécaniques (T.A.G., D.C.D.,...) et des véhicules à absorber des dégâts avant d'arrêter de fonctionner.

DISPONIBILITÉ (DISP)

Cela indique le nombre de troupes de cette Unité autorisées dans une seule Liste d'Armée.

COÛT DES ARMES D'APPUI (CAP)

C'est le coût à payer pour ajouter une Arme de Soutien à une troupe de cette Unité.

COÛT (C)

C'est la valeur en Points d'Armée de la troupe avec toutes ses Compétences Spéciales, Armes et pièces d'Équipements. Cette valeur est primordiale lors de la construction de vos Listes d'Armée.

COMPÉTENCES SPÉCIALES

Cette section du Profil énumère les Compétences Spéciales communes à toutes les troupes de l'Unité (voir [Compétences Spéciales](#), page 68).

ÉQUIPEMENT

Ce sont toutes les pièces d'Équipement portées par la troupe (voir [Équipement](#), page 140).

OPTIONS

Chaque Profil d'Unité a une ou plusieurs options d'armes, présentées en lignes dans la partie inférieure du profil. Chaque ligne indique les armes, CAP et Coût de cette option, ainsi que toutes les Compétences Spéciales ou Équipements uniques à celle-ci.

LISTE D'ARMÉE

La Liste d'Armée est la liste des troupes composant la force de combat que le joueur va utiliser durant la partie.

Afin de jouer une partie d'Infinity, la première étape est de déterminer le nombre de Points d'Armée avec lequel vous créez votre Liste d'Armée. Ce nombre peut être décidé d'un commun accord entre les joueurs, ou peut être déterminé par l'organisateur dans le cas d'un tournoi.

Le nombre de Points d'Armée dans une Liste d'Armée déterminera les troupes que le joueur pourra utiliser durant la partie. Afin de pouvoir jouer une partie équilibrée, les deux joueurs auront le même nombre, au moins dans une certaine mesure, de Points d'Armée. Même s'il peut y avoir de petites variations à ce nombre de Points, les joueurs les évalueront et les adapteront par accord mutuel, ou en appliquant les règles du tournoi, au cas où ils sont en train d'en jouer un. Un plus grand nombre de Points d'Armée autorisé signifiera aussi plus de polyvalence pour les joueurs au moment de la création de leurs Listes d'Armée.

Une partie standard d'Infinity est organisée avec 300 points, ce qui permet aux joueurs de déployer une quantité adéquate de troupes et donne une durée moyenne à la partie. À titre de référence, les parties standards et les missions des Tournois Officiels de l'ITS, le système de jeu organisé d'Infinity, sont conçues pour jouer avec 300 points.

Cependant, Si une partie rapide est privilégiée, alors 200 points sont suffisants, même si la versatilité de la Liste d'Armée du joueur sera considérablement limitée.

Les parties de plus de 300 points augmenteront la durée du jeu. Cependant, elles tendent à être plus appropriées lorsque les joueurs sont d'accord pour aligner un grand nombre de troupes couteuses, comme c'est le cas, par exemple, les T.A.G.

POINTS D'ARMÉES ET VALEUR

Afin de créer une *Liste d'Armée*, le joueur a besoin de sélectionner ses troupes parmi celles disponibles pour sa faction (PanOcéanie, Yu Jing, Ariadna...) et d'ajouter leurs *Coûts*.

La **somme totale** des *Coûts* des troupes constituant une *Liste d'Armée* doit toujours être **inférieure ou égale** au nombre de *Points d'Armée* convenus pour la partie.

DISPONIBILITÉ

Toutes les troupes ont une valeur de *Disponibilité (DISP)* dans leur *Profil d'Unité*. L'attribut de *Disponibilité* détermine le nombre maximum de troupes issues de la même unité pouvant être utilisées dans une *Liste d'Armée*.

Une valeur de *Disponibilité Totale* permet au joueur de déployer autant de troupes de cette Unité que souhaité.

Le *Profil d'Unité* inclut également une section spécifiant la *Disponibilité Sectorielle* de la troupe. Cette valeur détermine la quantité maximale de troupes disponible pour une *Armée Sectorielle* de cette faction. Les *Armées Sectorielles* sont des corps ou des sections spécifiques d'une armée, ou de petites armées territoriales d'une zone, d'une région ou d'une planète particulière de la faction à laquelle elles appartiennent. Si la valeur apparaît de façon colorée, alors cela signifie que l'unité peut former une *Équipe Liée* (pour en savoir plus, consultez *Infinity : Human Sphere*).

COÛT DES ARMES D'APPUI (CAP)

Les Armes d'Appui sont des armes ou des Équipements qui ne sont pas inclus dans l'équipement standard d'une troupe. Ces Armes d'Appui ont un coût spécifique appelé Coût des Armes d'Appui (CAP).

Dans chaque *Profil d'Unité*, le CAP pour chaque configuration de cette troupe est spécifié, prenant en compte les armes et l'équipement à sa disposition. Les troupes avec un équipement de base ont un CAP de 0. Par exemple, un Fusilier avec un Fusil Combi a un CAP de 0. Toutefois, les troupes avec des Armes d'Appui ont généralement une valeur de CAP supérieure.

Le montant total de points de CAP disponible pour équiper des troupes avec des Armes d'Appui est lié au nombre total de *Points d'Armée* constituant la *Liste d'Armée*. En termes de jeu, chaque tranche de 50 *Points d'Armée* confère 1 point de CAP à utiliser sur des troupes pour des Armes d'Appui.

Par exemple, dans une partie de 300 points, les joueurs auront 6 points de CAP à dépenser en Arme d'Appui.

CAP SUPPLÉMENTAIRE

Les troupes avec une valeur de CAP précédée du symbole + confèrent au joueur cette quantité supplémentaire de points de CAP, à ajouter au total de Points de CAP disponible pour sa *Liste d'Armée*. De plus, déployer cette troupe ne coûte aucun CAP au joueur, car sa valeur de CAP est considérée à 0.

GROUPES DE COMBAT

Un Groupe de Combat est un groupe fermé de troupe avec un nombre maximum de membres ne pouvant pas excéder 10.

Lorsque le nombre total de troupes constituant une *Liste d'Armée* est supérieur à 10, le joueur doit organiser ses troupes en différents Groupes de Combat.

Lors de la création de la *Liste d'Armée*, le joueur doit assigner chaque troupe à un Groupe de Combat ; il est possible de créer autant de Groupes de Combat que souhaités, tant que la quantité totale de troupes dans chacun d'eux n'excède pas 10.

Un Groupe de Combat ne peut pas être réorganisé durant la partie. Aussi, une fois la partie commencée, les joueurs ne peuvent pas transférer de troupes ni leurs Ordres à un autre Groupe de Combat que celui auquel elles appartiennent.

LIEUTENANT

Les *Listes d'Armées* doivent avoir une troupe avec la Compétence Spéciale *Lieutenant*.

Cependant, les joueurs ne peuvent pas déployer plus d'une troupe avec la Compétence Spéciale *Lieutenant* dans la *Liste d'Armée*, quel que soit le Niveau de cette Compétence Spéciale.

DRONES

Afin de pouvoir déployer une ou plusieurs troupes de type Drone (D.C.D), la *Liste d'Armée* doit inclure au moins un T.A.G ou une troupe possédant la Compétence Spéciale *Hacker*. Cependant, elle n'a pas besoin d'être dans le même *Groupe de Combat*.

INFINITY ARMY

Infinity Army est l'outil **gratuit et officiel** de création de *Listes d'Armées* pour Infinity.

Infinity Army aide le joueur à créer ses propres *Listes d'Armée* grâce à une interface simple et intuitive. Le logiciel de gestion de cette application contrôle la légalité de chaque *Liste d'Armée* créée par le joueur. Il tient compte des recommandations, pour la création de *Listes d'Armée* pour une partie standard, ou suivant les différents modèles des tournois de l'ITS, choisies par le joueur.

De plus, Infinity Army possède tous les *Profils d'Unités* mis à jour, disponibles pour Infinity. Chaque modification d'une unité existante, ou l'addition d'une nouvelle unité via le site web officiel d'Infinity, ou à travers le lancement d'un nouveau livre ou supplément, sera automatiquement reflété dans Infinity Army.

Pour faciliter son utilisation et sa gestion, Infinity Army a un mode d'apprentissage dans lequel Sibylla, l'assistant virtuel, guidera le joueur à travers le processus de création complet de sa *Liste d'Armée*.

Infinity Army est la façon la plus rapide et la plus simple de créer des *Listes d'Armée*, et il est disponible gratuitement sur le site web officiel d'Infinity: <http://www.infinitythegame.com/army>

INITIATIVE ET DÉPLOIEMENT

JET D'INITIATIVE

Avant le début de la partie, les joueurs font un Jet d'Opposition en utilisant l'Attribut de VOL de leur *Lieutenant* respectif. Le gagnant du *Jet d'Initiative* peut choisir entre garder le *Déploiement* ou garder l'*Initiative*. L'option qui n'est pas choisie par le gagnant revient à l'autre joueur.

En cas d'égalité, ou si les deux joueurs ratent leur Jet d'Initiative, ils doivent le relancer.

L'Attribut de VOL du *Lieutenant* est une *Information Privée*.

GARDER L'INITIATIVE

Le joueur qui garde l'Initiative doit choisir quel joueur jouera le premier *Tour de Joueur* et quel joueur jouera le deuxième *Tour de Joueur* dans chaque *Round de Jeu*. Cet ordre se maintient tout au long de la partie.

GARDER LE DÉPLOIEMENT

Le joueur qui garde le *Déploiement* doit choisir qui se déploie en premier et dans quelle *Zone de Déploiement*.

PHASE DE DÉPLOIEMENT

Cette phase se déroule après le Jet d'Initiative, une fois que l'Initiative et le *Déploiement* ont été choisis. Durant la Phase de *Déploiement*, avant le début de la partie, les joueurs placent leurs troupes sur le champ de bataille.

La Phase de *Déploiement* est divisée en plusieurs étapes:

- Déploiement du Joueur Un:** suivant l'ordre établi durant le Jet d'Initiative, tel que décidé par le joueur qui garde le *Déploiement*, le premier joueur place toutes ses troupes dans sa *Zone de Déploiement*, sauf une.
- Déploiement du Joueur Deux:** une fois que le Joueur Un a terminé, le Joueur Deux place toutes ses troupes dans sa *Zone de Déploiement*, sauf une.
- Dernière Figurine du Joueur Un:** puis, le Joueur Un place la troupe qu'il avait conservée lors de la première étape.
- Dernière Figurine du Joueur Deux:** enfin, le Joueur Deux place la troupe qu'il avait conservée lors de la deuxième étape.

NOTE

Certaines Compétences Spéciales, comme *Infiltration* ou *Déploiement Mécanisé*, permettent aux joueurs de placer certaines troupes en dehors de leur *Zone de Déploiement*.

D'autres Compétences Spéciales, comme *Déploiement Aéroporté* ou *Camouflage TO*, permettent aux joueurs de ne pas placer, du tout, certaines troupes durant la Phase de *Déploiement*.

Enfin, la Compétence Spéciale *Strategos* peut altérer les règles de *Déploiement* des deux joueurs.

RÈGLES DE DÉPLOIEMENT

Pour déployer vos troupes sur la table, suivez les règles suivantes:

- » Le socle de chaque figurine doit entièrement être dans la *Zone de Déploiement*.
- » Les troupes ne peuvent pas être déployées au contact d'ennemis, de troupes neutres, de Marqueurs ou d'Objectifs, quelles que soient leurs Compétences Spéciales.
- » Si le *Lieutenant* d'un joueur n'est pas déployé au début de son premier *Tour de Joueur* grâce à une Compétence Spéciale, comme *Déploiement Aéroporté*, alors ce joueur commence son premier *Tour de Joueur* en situation de *Perte de Lieutenant* (voir *Perte de Lieutenant* à la page 33).
- » Quand une figurine est déployée, son joueur peut choisir de la déployer *Allongée*. Pour ce faire, il place simplement un Marqueur Allongé (PRONE) à côté de la figurine.
- » À moins qu'il n'en soit décidé autrement, les troupes ne peuvent pas être déployées dans un endroit qui n'est pas assez grand pour contenir tout leur socle.



SÉQUENCES DE JEU

TOUR DE JEU

Les parties d'Infinity sont divisées en *Rounds de Jeu*, ou *Rounds*, durant lesquels les deux joueurs ont la possibilité de prendre un rôle actif. Cela signifie que chaque *Round* est divisé en deux *Tours de Joueurs*, ou *Tours*; un pour chaque joueur.

Au début d'un *Round* commence un *Tour de Joueur*, suivant l'ordre des tours déterminé durant la *Phase d'Initiative* (voir *Initiative*, page 27).

À la fin du *Round*, tous les effets de jeu (Compétences Spéciales, Armes, Équipements...) avec une durée de *Round* se terminent aussi.

SÉQUENCE DE JEU

ROUND DE JEU

TOUR DU JOUEUR 1

TOUR DU JOUEUR 2



TOUR DE JOUEUR

Durant chaque *Tour* il y a un **Joueur Actif** et un **Joueur Réactif**. Le *Joueur Actif* peut activer ses troupes et exécute des actions, alors que le *Joueur Réactif* peut réagir à l'activation des troupes du *Joueur Actif* (voir *ORA: Ordre de Réaction Automatique*, page 32).

Chaque *Tour de Joueur* est divisé en étapes:

1. Début du *Tour*: Phase Tactique.
 - 1.1. Vérification de *Retraite !*.
 - 1.2. Vérification de *Perte de Lieutenant*.
 - 1.3. Compte des Ordres.
2. Phase Impétueuse.
3. Phase d'Ordres.
4. Fin du *Tour*.

DÉBUT DU TOUR: PHASE TACTIQUE

La Phase Tactique est l'étape durant laquelle le *Joueur Actif* fait une série de vérifications rapides avant de commencer à activer ses troupes.

VÉRIFICATION DE RETRAITE !

Le *Joueur Actif* compte ses *Points de Victoire* pour voir s'il entre en situation de *Retraite !* (voir *Conditions de Fin de Partie*, page 151).

NOTE

Les *Points de Victoire* du *Joueur Actif* sont la somme des Coûts de ses troupes se ne trouvant pas en état *Inapte* (*Inconscient*, *Mort*, *Sepsitorisé*...).

VÉRIFICATION DE PERTE DE LIEUTENANT

Le *Joueur Actif* vérifie s'il est en situation de *Perte de Lieutenant* (voir page 33)

COMPTE DES ORDRES

Le *Joueur Actif* compte combien d'Ordres il a à sa disposition pour ce *Tour* en comptant le nombre, le type et l'état de ses troupes. Il applique aussi les effets de *Retraite !* et, ou, de la *Perte de Lieutenant*, si nécessaire. Vous pouvez en savoir plus sur les types d'Ordres et leur utilisation page 30.

Ordres Réguliers

Pour chaque troupe *Régulière* déployée sur la table qui n'est pas en état *Inapte* (*Inconscient*, *Mort*, *Sepsitorisé*...), le *Joueur Actif* ajoute un Marqueur d'Ordre Régulier (REGULAR) à sa *Réserve d'Ordres*.

NOTE

Chaque *Groupe de Combat* a sa propre *Réserve d'Ordres* indépendante.



Ordre Spécial du Lieutenant

Le *Joueur Actif*, à moins qu'il soit en situation de *Retraite !* ou de *Perte de Lieutenant*, place un Marqueur d'Ordre Spécial du Lieutenant (LIEUTENANT) sur la table, en faisant attention à ne pas le placer à côté de son *Lieutenant*.

Ordres Irréguliers

Ensuite, le *Joueur Actif* place un Marqueur d'Ordre Irrégulier (IRREGULAR) sur la table pour chaque troupe *Irrégulière* n'étant pas en état *Inapte*.

Ordres Impétueux

Enfin, le *Joueur Actif* place un Marqueur d'Ordre Impétueux (IMPETUOUS) à côté de chaque troupe *Impétueuse* n'étant pas en état *Inapte*.

TROUPES NON DÉPLOYÉES

Les Troupes qui ne sont pas encore déployées sur la table (par exemple, à cause de la Compétence Spéciale *Déploiement Aéroporté*) ne contribuent pas à la Réserve d'Ordres. Les Ordres des troupes non déployées sont des *Informations Privées*, leurs Marqueurs d'Ordres sont secrets et peuvent donc être conservés hors de vue de l'adversaire.

PHASE IMPÉTUEUSE

Durant cette phase, le *Joueur Actif* **doit dépenser tous** les Ordres Impétueux disponibles (voir *Ordres Impétueux*, page 30).

RAPPEL

La Phase Impétueuse n'est pas appliquée si une situation de *Retraite !* est déterminée durant la *Vérification de Retraite !*

PHASE D'ORDRES

C'est la phase principale du *Tour du Joueur*, quand le *Joueur Actif* utilise sa *Réserve d'Ordres*, ses Ordres Irréguliers et l'*Ordre Spécial du Lieutenant* pour activer ses troupes. Le *Joueur Actif* n'est pas obligé de dépenser tous les Ordres. Toutefois, les Ordres inutilisés ne peuvent pas être réservés pour les *Tours* suivants ; ils sont perdus.

FIN DU TOUR

Une fois que le *Joueur Actif* est à court d'Ordres, ou décide de ne pas utiliser ceux qui restent, tous les effets créés par le *Joueur Actif* avec une durée d'un *Tour* se terminent et les Marqueurs et Gabarits représentant ses effets sont retirés du jeu. Tous les Marqueurs d'Ordres sur la table sont également retirés.

Enfin, si le *Tour du Joueur* se déroule en situation de *Perte de Lieutenant*, le *Joueur Actif* peut nommer un nouveau *Lieutenant* dont l'identité est une *Information Privée*. Ensuite, le *Tour* se termine.



ORDRES ET RÉSERVE D'ORDRES

ORDRES

Dans Infinity, la capacité d'une armée à manœuvrer et à réaliser des actions est mesurée en *Ordres*. Un Ordre est un terme de jeu, une sorte de devise qui est dépensée pour activer une troupe pour qu'elle puisse prendre part au combat. Plus elle a d'Ordres à sa disposition, plus une armée peut faire de choses.

Chaque troupe, alignée par le joueur, qui **n'est pas** dans en état *Inapte* (*Inconscient, Mort, Sepsitorisé, Œuf-Embryon...*) fournit un Ordre durant son *Tour Actif*.

STRUCTURE D'UN ORDRE

Les Ordres sont utilisés pour activer une troupe afin qu'elle effectue des actions sous forme de *Compétences* (*Se Déplacer, Sauter, Attaque CC...*), et influencer le déroulement du combat. Suivant leur complexité et le temps qu'elles demandent, en jeu, les *Compétences* sont divisées de la manière suivante:

- » **Compétences Courtes de Mouvement** : elles peuvent être déclarées deux fois ou combinées avec une *Compétence Courte de Mouvement* différente dans le même Ordre. Par exemple, vous pouvez utiliser un Ordre pour *Se Déplacer* et *Détecter*. Elles peuvent aussi être combinées avec une *Compétence Courte*.
- » **Compétences Courtes** : elles ne peuvent être combinées qu'avec une *Compétence Courte de Mouvement* dans le même Ordre. Elles ne peuvent pas être déclarées deux fois ou combinées avec une autre *Compétence Courte*.
- » **Compétences d'Ordre Entier (ou Ordre Entier)** : ces *Compétences* utilisent la totalité de l'Ordre et ne peuvent jamais être combinées.

En d'autres termes, la dépense d'un Ordre permet à la troupe activée de déclarer une des combinaisons de *Compétences* suivantes:

- » N'importe quelle *Compétence d'Ordre Entier*.
- » N'importe quelle *Compétence Courte de Mouvement* plus n'importe quelle *Compétence Courte de Mouvement*.
- » N'importe quelle *Compétence Courte de Mouvement* plus n'importe quelle *Compétence Courte* (et inversement).

NOTE

Même si les deux *Compétences* d'un Ordre sont déclarées l'une après l'autre, elles sont exécutées simultanément. Par exemple, si vous déclarez *Se Déplacer* plus *Tirer*, qui est une *Compétence Courte* utilisée par les troupes pour utiliser leurs armes, ce *Tir* peut être réalisé à n'importe quel moment du déplacement déclaré, et pas obligatoirement au début ou à la fin du trajet.

TYPES D'ORDRES

ORDRE RÉGULIER

Les Ordres Réguliers sont apportés par les troupes avec la *Caractéristique d'Entraînement Régulière*.

L'Ordre Régulier fourni par une troupe peut être utilisé par n'importe quelle troupe du même *Groupe de Combat*.

Marqueur

Chaque Ordre Régulier est représenté par un Marqueur d'Ordre Régulier (REGULAR).

L'état et la dépense d'Ordres Réguliers sont des *Informations Publiques*. Les joueurs doivent placer Leurs Marqueurs d'Ordres Réguliers à la vue des autres joueurs.



ORDRE IRRÉGULIER

Les Ordres Irréguliers sont apportés par les troupes avec la *Caractéristique d'Entraînement Irrégulière*.

L'Ordre Irrégulier ne peut être utilisé que par la troupe qui le fournit et ne peut jamais activer une troupe différente.

Marqueur

Chaque Ordre Irrégulier est représenté par un Marqueur d'Ordre Irrégulier (IRREGULAR).

L'état et la dépense d'Ordres Irréguliers sont des *Informations Publiques*. Les joueurs doivent placer Leurs Marqueurs d'Ordres Irréguliers à la vue des autres joueurs.



ORDRE IMPÉTUEUX

Les Ordres Impétueux sont apportés par les troupes avec la *Caractéristique de Fureur Impétueuse* ou *Extrêmement Impétueuse*.

Les Ordres Impétueux sont des Ordres additionnels devant être utilisés d'une certaine façon et uniquement par la troupe qui les fournit.

Les Ordres Impétueux ne peuvent être utilisés que durant la *Phase Impétueuse* du *Tour Actif* et les règles concernant leur utilisation sont décrites dans la section *Fureur : Extrêmement Impétueux* (voir la page 49).

Marqueur

Chaque Ordre Impétueux est représenté par un Marqueur d'Ordre Impétueux (IMPETUOUS) placé à côté de la troupe à laquelle il appartient. L'état et la dépense d'Ordres Impétueux sont des *Informations Publiques*.





ORDRE SPÉCIAL DU LIEUTENANT

Le *Lieutenant* de chaque armée a un Ordre Spécial supplémentaire qu'il ne peut utiliser que pour lui-même. Cet Ordre n'est pas inclus dans la Réserve d'Ordres mais gardé séparément pour l'utilisation du *Lieutenant*.

IMPORTANT

L'Ordre Spécial du Lieutenant a des applications spéciales qui peuvent être très utiles, mais l'utiliser indique qui est le *Lieutenant* de votre *Liste d'Armée*, ce qui donne une cible potentielle à votre adversaire. Utilisez-le judicieusement.

NOTE

Seules les unités et les Personnages avec l'option de *Lieutenant* dans leur profil de troupe peuvent être choisis comme *Lieutenant* lors de la constitution d'une *Liste d'Armée*.

Certains Personnages fournissent des Points de CAP supplémentaires à votre armée (+1, +2...), mais uniquement quand ils sont déployés comme *Lieutenant*.

Marqueur

L'Ordre Spécial du Lieutenant est représenté par le Marqueur d'Ordre Spécial du Lieutenant (LIEUTENANT).



MARQUEURS D'ORDRES ET TROUPES NON DÉPLOYÉES

L'état et l'existence d'Ordres fournis par des troupes non déployées sont des *Informations Privées*.

Si une troupe a une Compétence Spéciale qui lui permet de ne pas être déployée durant la *Phase de Déploiement*, son joueur peut conserver les Ordres de cette troupe (Régulier, Irrégulier, Impétueux, Lieutenant...) hors de vue de l'adversaire jusqu'à ce que la troupe soit finalement déployée.

L'état et la dépense de l'Ordre Spécial du Lieutenant sont des *Informations Publiques*. Les joueurs doivent placer Leur Marqueur d'Ordre Spécial du Lieutenant à la vue des autres joueurs.

RÉSERVE D'ORDRES

La Réserve d'Ordres est le nombre d'Ordres Réguliers disponibles pour chaque *Groupe de Combat* durant leur *Tour Actif*. Plus il y a de troupes avec la Caractéristique *Régulière* dans un *Groupe de Combat*, plus la Réserve d'Ordres est grande.

Chaque *Groupe de Combat* a sa propre Réserve d'Ordres qui ne peut pas être transférée à un autre *Groupe de Combat*. De plus, chaque *Groupe de Combat* ne peut utiliser que ses propres Ordres Réguliers et jamais les Ordres de la Réserve d'Ordres d'un *Groupe de Combat* différent.

Il n'y a pas de limite au nombre d'Ordres Réguliers utilisé pour activer la même troupe durant le *Tour Actif*. La seule limite est la taille de la Réserve d'Ordres de son *Groupe de Combat*.

Vous pouvez dépenser les Ordres Réguliers de votre Réserve d'Ordres dans l'ordre que vous souhaitez. Quand vous activez une troupe, vous n'avez pas besoin de dépenser tous les Ordres que vous planifiez d'utiliser consécutivement sur celle-ci, mais vous pouvez alterner entre les troupes et même entre les *Groupes de Combat*.

Les joueurs ne sont pas obligés de dépenser tous les Ordres Réguliers de leur Réserve d'Ordres.

Les Réserves d'Ordres sont recalculées au début de chaque *Tour Actif*, durant la *Phase Tactique*. Chaque fois que les joueurs subissent une perte, c'est-à-dire à chaque fois que l'une de leurs troupes passe à l'état *Inapte* (*Inconscient*, *Mort*, *Sepsitorisé*...), ils perdent les Ordres de cette troupe pour les Tours suivants.

Structure de la Réserve d'Ordres

Seuls les Ordres Réguliers vont dans la Réserve d'Ordres. Les Ordres Irréguliers, les Ordres Impétueux et l'Ordre Spécial du Lieutenant ne font partie d'aucune Réserve d'Ordres.

IMPORTANT

L'état et la dépense de la Réserve d'Ordres sont des *Informations Publiques*. Les joueurs doivent placer Leurs Marqueurs d'Ordres de chacune de leur Réserve d'Ordres à la vue des autres joueurs.

RÉSERVE D'ORDRES ET TROUPES NON DÉPLOYÉES

Seules les troupes sur le champ de bataille, que ce soit sous la forme de figurine ou de Marqueur (Camouflage, TO, Supplantation, etc.) contribuent aux Ordres de leur Réserve d'Ordres. Les troupes Régulières qui n'ont pas encore été déployées sur la table grâce à une Compétence Spéciale comme *Déploiement Aéroporté* ou *Camouflage TO* n'ajoutent pas leur Ordre à leur Réserve d'Ordres jusqu'à ce qu'elles commencent leur *Tour Actif* déployées.

L'exception à cette règle provient des troupes disposant d'une Compétence Spéciale comme *Déploiement Aéroporté* ou *Camouflage TO* qui peuvent être déployées en utilisant un *Ordre Impétueux* (voir page 30).

L'état et l'existence d'Ordres fournis par des troupes non déployées sont des *Informations Privées*. Les Marqueurs d'Ordres Réguliers fournis par ces troupes peuvent être conservés hors de vue de l'adversaire.

EXEMPLE DE RÉSERVE D'ORDRES

Un joueur a une *Liste d'Armée* avec 12 troupes Régulières divisées en deux *Grouper de Combat* de 8 et 4 troupes respectivement. Il a deux Réserves d'Ordres, une avec 8 Ordres Réguliers, l'autre avec 4 Ordres Réguliers.

Il peut utiliser les 8 Ordres Réguliers de la première Réserve d'Ordres pour activer les 8 troupes de ce *Groupe de Combat* une fois. Il peut aussi donner tous les Ordres à une seule troupe, en l'activant 8 fois. Ou il peut finir par donner 4 Ordres à une troupe, 3 à une autre et 1 à une troisième troupe.

Il peut assigner les 8 Ordres suivant n'importe quelle combinaison à l'intérieur du premier *Groupe de Combat* et faire la même chose avec les 4 Ordres Réguliers disponibles pour le deuxième *Groupe de Combat*. Mais il ne peut pas utiliser d'Ordres du premier *Groupe de Combat* pour activer des troupes du deuxième *Groupe de Combat* et inversement.

ORA : ORDRE DE RÉACTION AUTOMATIQUE

Dans Infinity, les joueurs n'arrêtent jamais de prendre des décisions modifiant la partie grâce à la mécanique des Ordres de Réaction Automatique. Même pendant le *Tour Actif* de l'adversaire, ils peuvent agir tandis que leurs figurines et Marqueurs réagissent aux Ordres activant les ennemis.

Une troupe du *Joueur Réactif* peut déclarer un ORA si n'importe quelle condition suivante est remplie:

- » Elle a une *Ligne de Vue (LdV)* sur une troupe qui est activée par le *Joueur Actif*.

- » Une troupe ennemie est activée dans sa *Zone de Contrôle (ZdC)*.
- » Elle a une *Compétence Spéciale* ou un *Équipement* qui permet de réagir aux actions ennemies sans *LdV*.

Le *Joueur Réactif* doit déclarer les ORA de toutes les troupes éligibles immédiatement après que le *Joueur Actif* ait déclaré son Ordre Entier ou la première *Compétence Courte* de son Ordre (voir : *Séquence de dépense d'un Ordre*, page 32).

Les troupes qui ne le font pas perdent leur ORA contre cet Ordre. Si, en déclarant la deuxième *Compétence Courte* de l'Ordre, la troupe active permet un ORA aux troupes ennemies qui n'avaient pas d'ORA contre la première *Compétence Courte*, alors ces troupes ennemies peuvent déclarer leur ORA.

Chaque fois que le *Joueur Actif* active une troupe en dépensant un Ordre, chaque ennemi éligible obtient **un seul ORA**, quel que soit le nombre de *Compétences* déclarées par le *Joueur Actif* durant cet Ordre.

Les ORA **doivent prendre pour cible la troupe activée par l'Ordre**.

Les troupes ne peuvent pas réagir à des ORA car seuls les Ordres du *Joueur Actif* déclenchent des ORA et seul le *Joueur Réactif* peut déclarer des ORA.

Il n'y a pas de limite au nombre de troupes pouvant réagir à l'activation d'une seule troupe ennemie.

IMPORTANT

Pour utiliser un ORA, le *Joueur Réactif* ne peut déclarer que les *Compétences* qui indiquent spécifiquement qu'elles peuvent être utilisées en ORA.

SIMULTANÉITÉ

Dans Infinity, les Ordres et ORA sont simultanés quelles que soient les *Compétences* déclarées.

Par exemple, si une troupe activée déclare *Se Déplacer + Tirer* et choisit de tirer depuis sa position de départ (pour prendre avantage d'une *Portée* favorable pour son arme), et que sa cible réagit avec un *Tir*, en choisissant de tirer à la fin du *Déplacement* (toujours pour des raisons de *Portée*), alors les deux actions sont toujours considérées comme étant simultanées pour tous les effets du jeu.

IMPORTANT

Tous les ORA sont aussi simultanés. Cela signifie que, si un Marqueur de *Camouflage* dépense un Ordre pour *Se Déplacer*, son adversaire peut déclarer *Détecter* avec toutes les troupes ayant une *LdV* sur lui mais il ne peut pas déclarer *Détecter* avec une des troupes et *Tirer* avec les autres, en attendant que le *Jet de Détecter* soit un succès (voir : *Camouflage et Dissimulation*, page 70).

SÉQUENCE DE DÉPENSE D'UN ORDRE

Chaque fois que le *Joueur Actif* décide d'utiliser un Ordre (de n'importe quel type) pour activer une troupe, les étapes suivantes doivent être suivies:

- 1. Activation:** le *Joueur Actif* déclare quelle troupe va être activée.
- 2. Dépense d'un Ordre:** le *Joueur Actif* retire de la table le Marqueur d'Ordre utilisé pour activer la troupe, ou le marque comme dépensé.
- 3. Déclaration de la Première Compétence:** le *Joueur Actif* déclare la première Compétence Courte de l'Ordre, ou l'Ordre Entier qu'il veut utiliser. Si des déplacements sont déclarés, la distance de mouvement est mesurée et la troupe est placée au point d'arrivée de son déplacement.
- 4. Déclaration des ORA:** le *Joueur Réactif* vérifie lesquelles de ses troupes peuvent réagir contre la troupe activée et il déclare les ORA de chacune d'elles. Si une troupe peut déclarer un ORA mais ne le fait pas, sa possibilité est perdue. Si des déplacements sont déclarés, la distance de mouvement est mesurée et la troupe est placée au point d'arrivée de son déplacement.
- 5. Déclaration de la Deuxième Compétence:** le *Joueur Actif* déclare la deuxième Compétence Courte de l'Ordre, si elle est applicable. Si des déplacements sont déclarés, la distance de mouvement est mesurée et la troupe est placée au point d'arrivée de son déplacement.
- 6. Déclaration des ORA:** le *Joueur Réactif* peut vérifier si de nouveaux ORA sont disponibles et les déclarer. Si des déplacements sont déclarés, la distance de mouvement est mesurée et la troupe est placée au point d'arrivée de son déplacement.
- 7. Résolution:** les mesures sont prises, les MOD sont déterminés et les Jets sont faits.
- 8. Effets:** tous les effets des Ordres ou des ORA réussis sont appliqués, les Jets de *BL/PB* sont faits.
- 9. Conclusion:** si nécessaire, les *Jets de Courage* sont faits et leurs effets appliqués.

IMPORTANT

Tous les détails et les choix liés à l'exécution d'une Compétence Courte, d'une Compétence Courte de Mouvement ou d'une Compétence d'Ordre Entier doivent être spécifiés quand ils sont déclarés. Par exemple, si un déplacement est déclaré, tout le cheminement doit être spécifié ; si un *Tir* est déclaré, le joueur doit spécifier quelle Arme sera utilisée, quelles sont les cibles, comment la Rafale sera divisée, etc.

La déclaration d'une Compétence n'est pas valide si les *Conditions* de leur exécution ne sont pas remplies. Par exemple, une *Attaque CC* ne peut pas être déclarée contre une figurine qui n'est pas au contact de l'attaquant.

Si un Joueur déclare une Compétence et, quand il applique ses *Effets*, s'il réalise que les *Conditions* ne sont pas réunies, alors la Compétence est considérée comme étant inapplicable. Cependant, la troupe l'ayant déclarée génère toujours les ORA, comme quand elle déclare *Attendre*, et perd la munition ou l'équipement utilisé si elle avait déclaré l'utilisation d'une arme ou d'un *Équipement Jetable*.

PERTE DE LIEUTENANT

Malgré leur entraînement et leur connexion constante au Contrôle de Mission, perdre un chef d'équipe à cause du feu ennemi ou d'une erreur de système peut causer des ravages sur la discipline des soldats, créant un moment de confusion durant lequel tout le monde est abandonné à ses propres équipements, sans approche tactique coordonnée. Cette situation est souvent temporaire et l'ordre règne à nouveau une fois que le suivant dans la chaîne de commandement se propose ou est choisi par le Contrôle de Mission comme nouveau chef.

ACTIVATION

Si, durant la *Phase Tactique* du *Tour Actif*, le Joueur Actif n'a pas de *Lieutenant* car celui-ci n'a pas été déployé ou que le *Lieutenant* précédent est en état *Inapte* (*Inconscient*, *Mort*, *Sepsitorisé*...) ou *Isolé*, alors une situation de Perte de Lieutenant est automatiquement déclarée.

EFFETS

Lors d'une situation de Perte de Lieutenant, toutes les troupes de la Liste d'Armée du joueur deviennent *Irrégulières*.

ANNULATION

Un nouveau *Lieutenant* peut être nommé gratuitement à la fin du *Tour* durant lequel le joueur est entré en situation de Perte de Lieutenant. L'identité de ce nouveau *Lieutenant* est toujours considérée comme une *Information Privée*.

IMPORTANT

Les troupes avec la Caractéristique *Irrégulière* ou le Type de Troupe *D.C.D* dans leur Profil d'Unité ne peuvent pas être nommées *Lieutenant*.



COMBAT



COMPÉTENCES DE TIR (TR)

Le combat à distance et les fusillades constituent le fondement de la guerre moderne, et ils jouent un rôle tout aussi important dans Infinity.

La Compétence utilisée pour les fusillades s'appelle la Compétence de Tir (*TR*). Un échange de tirs se déroule durant la séquence normale de dépense d'Ordres et utilisent les mêmes types de Jets que toutes les autres formes de combat d'Infinity.

DÉCLARATION D'UN TIR

CONDITIONS

Pour qu'une troupe déclare un *Tir* lors de son *Tour Actif* ou de son *Tour Réactif* elle doit remplir les conditions suivantes:

- » Utiliser une Arme TR, ou une Compétence ou un Équipement capable d'effectuer un *Tir*.
- » Pouvoir tracer une *Ligne de Vue (LdV)* vers la cible du *Tir*, à moins que l'Arme TR, la Compétence ou l'Équipement utilisé n'ait pas besoin de *LdV*.
- » Ne pas être au contact d'un ennemi durant la phase d'Activation de cet Ordre.

Le joueur doit s'assurer que toutes ces conditions soient remplies **avant** d'activer la troupe et de déclarer le *Tir*.

RAFALE

Chaque fois qu'une troupe déclare un *Tir*, elle peut faire autant d'attaques que la valeur de *Rafale (R)* de son *Arme TR*.

Durant la déclaration d'un *Tir*, le joueur peut distribuer un nombre d'attaques égal à la valeur de *Rafale* entre une ou plusieurs cibles tant qu'elles sont valides (dans la *LdV*, si nécessaire).

SE DÉPLACER + TIR (OU VICE VERSA)

Comme les Compétences utilisées dans un Ordre sont simultanées, un *Tir* peut être déclaré n'importe où sur la route suivie par la Compétence *Se Déplacer*. Si la *Rafale* est divisée entre plusieurs cibles, tous les tirs doivent être faits d'un seul endroit. Généralement, l'attaque est faite depuis une position qui offre le plus d'avantages : une *LdV* dégagée, une cible à découvert, une portée optimale, etc.

IMPORTANT

Lors de la déclaration du *Tir*, le joueur doit spécifier quelle *Arme TR*, *Équipement* ou *Compétence Spéciale* la troupe utilise. De plus, si l'*Arme TR*, l'*Équipement* ou la *Compétence Spéciale* choisis à différentes Munitions ou options, il doit les choisir à ce moment.

Rafale durant le Tour Réactif (ORA)

En ORA, la valeur de *R* est toujours réduite à 1 ; cependant certaines règles ou Compétences Spéciales peuvent modifier cette valeur. Si la cible déclare *Se Déplacer* plus n'importe quelle Compétence Courte ou Compétence Courte de Mouvement, le *Joueur Réactif* peut faire l'attaque n'importe où sur la route suivie par la cible.

Modificateurs de Rafale

Certaines situations peuvent modifier la valeur de *R* d'une arme. Les joueurs appliquent les Modificateurs de *Rafale* quand ils déclarent un *Tir*.

RÉSOLUTION D'UN TIR

Une fois le *Tir* déclaré, les joueurs vérifient les *MOD* qui s'appliquent, prennent les mesures nécessaires, et font les Jets de *Tir*.

MODIFICATEURS (MOD)

Avant les Jets, le joueur doit vérifier quels *MOD* s'appliquent. Les plus communs sont:

PORTÉE

La plupart des *Armes TR*, pièces d'*Équipement* ou *Compétences Spéciales* qui peuvent être utilisées pour faire un *Tir* appliquent un *MOD* de *Portée* à l'attaque qui varie suivant la distance séparant l'attaquant de sa cible (voir *Distances et mesures*, page 20).

Si la cible est plus loin que la valeur maximale de *Portée* de l'*Arme TR*, *Équipement* ou *Compétence Spéciale* de l'attaquant, alors le *Tir* échoue automatiquement (l'Ordre est dépensé, les armes *Jetables* sont utilisées, etc.).

COUVERTURE

Si la cible a une *Couverture Partielle*, l'attaquant applique un *MOD* de -3 à tous ses Jets de *Tir* contre celle-ci (voir *Couverture*, page 36).

VISIBILITÉ

Si la *LdV* passe à travers une zone avec des *Conditions de Visibilité* spéciales, le Jet de l'attaquant peut subir des pénalités (voir *Conditions de Visibilité*, page 172).

COMPÉTENCES SPÉCIALES ET ÉQUIPEMENTS

Certaines *Compétences Spéciales* et *Équipements* peuvent ajouter un *MOD* aux Jets de *Tir*.

JET DE TIR

Après avoir calculé les *MOD*, les joueurs font leurs Jets en utilisant l'Attribut pertinent, généralement le *TR*. Les Jets de *TR* simultanés peuvent être faits dans n'importe quel ordre.

JET NORMAL

Si la Compétence déclarée par la cible n'affecte pas l'issue du *Tir*, l'attaquant peut faire un Jet Normal (voir *Jets*, page 20).

L'attaquant fait un Jet pour chaque *Rafale* assignée à la cible.

JET D'OPPOSITION

Si la Compétence déclarée par la cible affecte l'issue du *Tir* (comme déclarer un autre *Tir* par exemple), alors c'est un Jet d'Opposition qui est effectué (voir *Jets*, page 20).

Chaque joueur fait un Jet pour chaque *Rafale* assignée à cet échange.

RÉSULTATS D'UN TIR

Pour chaque Jet de *Tir* réussi, la cible doit faire un Jet de *BLI/PB* (voir page 44).

CRITIQUE

Obtenir un *Critique* signifie que l'attaque est un succès automatique. À moins que ce ne soit spécifié autrement, chaque *Critique* obtenu lors d'un *Tir* cause la perte de 1 point à l'Attribut de *Blessure/Structure* de la cible sans qu'il ne soit possible de faire un Jet de *BLI/PB* pour l'éviter.

NOTE

Certaines armes utilisent des Munitions Spéciales capables d'altérer les effets d'un *Tir*, causant plus d'un Jet de *BLI/PB* pour chaque succès, ou réduisant la *BLI/PB* de la cible, etc. Cela peut aussi altérer le fonctionnement d'un *Critique*.

COUVERTURE

Le terme Couverture fait référence à tous les éléments de décors qui obstruent partiellement ou totalement la *LdV*, empêchant ainsi l'attaquant de faire un *Tir* facile.

La Couverture est un élément essentiel du gameplay d'Infinity. Assurez-vous que votre table de jeu a beaucoup d'éléments de décors pour que vos troupes puissent utiliser des Couvertures pour manœuvrer et avancer. Les terrains et décors officiels d'Infinity sont conçus pour bien s'adapter aux règles de *Couverture* et rendre votre expérience de simulation tactique encore plus intéressante.

Il y a deux catégories de Couvertures dans Infinity : la Couverture Partielle et la Couverture Totale.

COUVERTURE PARTIELLE

Une Couverture Partielle bloque partiellement la vision de l'attaquant sur sa cible.

CONDITIONS

- » La cible d'un *Tir* doit être au contact d'un élément de décors ;

Pour qu'un élément de décors soit considéré comme une *Couverture* valide, il doit cacher au moins un tiers de la cible. Cela signifie qu'il doit avoir une hauteur supérieure ou égale à un tiers de la hauteur de la cible et qu'il doit aussi couvrir l'équivalent d'un tiers de son socle.

En cas de doute, vérifiez l'attribut de *Silhouette (S)* de la cible et son *Gabarit de Silhouette* pour mesurer cette hauteur et cette largeur minimum.

- » Lorsqu'il trace une *LdV*, l'attaquant doit pouvoir voir au moins une partie de sa cible équivalente à la taille de la tête de celle-ci, soit approximativement 3 mm x 3 mm (la taille des carrés noirs sur les *Gabarits de Silhouette*).

EFFETS

- » La troupe qui a déclaré un *Tir* doit appliquer un *MOD* de -3 à son Attribut de *TR*.
- » La cible du *Tir* peut appliquer un *MOD* de +3 à son Attribut de *BLI/PB* pour tous les Jets de *BLI/PB* subséquents.

COUVERTURE TOTALE

Une Couverture Totale bloque complètement la vision de l'attaquant sur sa cible, obstruant toute *LdV*.

CONDITIONS

Pour qu'une troupe ait une Couverture Totale elle doit remplir une des conditions suivantes :

- » L'élément de décor obstrue complètement la *LdV* de l'attaquant.
- » L'attaquant n'a pas de *LdV* sur la troupe.

EFFETS

Une troupe ne peut pas déclarer de *Tir*, avec une arme, une Compétence Spéciale ou un Equipement qui nécessitent une *LdV*, contre une cible avec une Couverture Totale.

TIR ET CORPS À CORPS

Si une troupe déclare un *Tir* contre un ennemi au contact d'un allié, elle doit appliquer un **MOD de -6** à son *TR* pour chaque allié engagé dans ce *Corps à Corps* (en plus de tous les autres *MOD* pour la *Portée*, la *Couverture*, *CD* : *Camouflage*, etc.).

Si la troupe rate son Jet et que le *Seuil d'Échec (SE)* est inférieur ou égal au *MOD* appliqué pour chaque troupe alliée (-6, -12, etc., suivant le nombre d'alliés engagés dans ce *CC*), alors un allié subit la touche et est forcé de faire un Jet de *BLI/PB*. Si plusieurs alliés participent au *CC*, le tireur choisi lequel est touché.

EXEMPLE

Le Fusilier Angus voit que sa camarade Fusilier Bipandra est attaquée au *CC* par l'Alguacil Ortega. Angus, toujours gentilhomme, essaie de l'aider et il déclare donc que son *ORA* sera de faire un *Tir*, puis il ouvre le feu sur Ortega. Pour toucher Ortega, Angus a besoin de faire 9 ou moins sur un d20 [*TR* : 12 +3 (*MOD de Portée*) -6 (*MOD pour éviter un tir fratricide*) = 9]. Mais à la place, il obtient un 12. Oh oh. Il a raté son Jet et cela à cause du *MOD* pour éviter de toucher son allié engagé dans le *CC* (10 à 15 au dé). Cela signifie que son *SE* est de 3 (12-9=3), moins que la valeur du *MOD* (-6). Ainsi Angus finit par tirer accidentellement sur Bipandra. Désormais celle-ci doit faire un Jet de *BLI* et, si elle le réussit, elle voudra dire deux mots à son camarade Angus.



ARMES JUMELÉES

Lorsqu'une troupe a deux armes TR identiques, elle peut les utiliser simultanément pour une puissance de feu accrue.



ARMES JUMELÉES

AUTOMATIQUE

Optionnel, Tour Actif.

CONDITIONS

- » La troupe doit avoir deux armes TR identiques (deux Fusils, deux Fusils Combi, deux Fusils d'Abordage, deux Lance-Flammes Légers, etc.)

EFFETS

- » Une troupe avec deux armes TR identiques peut les utiliser comme une seule arme avec un MOD de +1 à la Rafale (R).
- » Grâce à ce Bonus, durant le **Tour Actif**, une troupe avec **2 Armes à Gabarit Direct identiques** (2 Chain Rifles, 2 Lance-Flammes Légers...) peut placer le Gabarit deux fois par déclaration, même contre des cibles différentes.
- » Afin d'Esquiver **plusieurs Gabarits Directs** placés durant un seul Ordre, la cible doit passer un seul Jet Normal de PH (ou PH -3). En cas de succès, tous les Gabarits sont esquivés.
- » Même si les armes ont des Modes de Tirs différents, toute la Rafale doit utiliser le même Mode de Tir.
- » Le Bonus de +1 R ne s'applique pas quand l'attaque est une **Compétence d'Ordre Entier** (Attaque Intuitive, Tir Spéculatif...);
- » Si la troupe utilise la règle d'Armes Jumelées avec des **Armes Jetables aux munitions limitées** (comme deux Panzerfausts), alors bénéficier du Bonus de +1 R entraîne la dépense d'un projectile supplémentaire.
- » Par exemple, une troupe avec deux Panzerfausts (une arme capable de tirer deux fois avec une R de 1) utilisant le bonus peut faire une attaque avec une R de 2 durant un seul Ordre en consommant un projectile de chaque Panzerfaust. Un deuxième Tir avec les deux Panzerfausts les viderait tous les deux.

NOTE

La règle d'Armes Jumelées ne s'applique pas si les deux armes ne sont pas identiques. Par exemple, une troupe avec un Fusil Combi et un Fusil MULTI, ou une troupe avec un Chain Rifle et un Nanopulseur, **ne peuvent pas** appliquer cette règle ;

Cette règle n'est utilisable que durant le **Tour Actif**.

ARMES ET ÉQUIPEMENTS À GABARIT

Les Armes TR et les Équipements qui utilisent un Gabarit à Aire d'Effet n'affectent pas seulement la cible ennemie mais aussi la zone de la table de jeu déterminée par la taille du Gabarit.

Il y a deux types de Gabarits d'Armes TR et d'Équipement, dépendant du moment et de l'endroit où ils sont placés : *Gabarit Direct* et *Gabarit d'Impact*.

AIRE D'EFFET

L'Aire d'Effet d'un Gabarit est la zone qu'il couvre en une seule déclaration de son utilisation. Par exemple, si vous déclarez une *Attaque* utilisant une Arme à Gabarit, toutes les troupes ou cibles dans l'Aire d'Effet du Gabarit, ou au contact de celui-ci, sont affectées par l'*Attaque* déclarée.

EFFETS

- » N'importe quelle troupe au contact d'un Gabarit, ou dont le socle ou le Gabarit de Silhouette est couvert partiellement par un Gabarit, est affectée par l'Arme ou l'Équipement à Gabarit.
- » Une troupe affectée par une Arme ou un Équipement à Gabarit peut déclarer une **Esquive** comme deuxième Compétence Courte ou comme ORA, **même si elle n'a pas de LdV** sur l'attaquant.
- » *Esquiver* une *Attaque* d'Arme à Gabarit implique généralement de réussir un **Jet de PH**.
- » Cependant, il s'agit d'un **Jet de PH -3** dans les cas suivants:
 - » Si la troupe affectée par l'Arme à Gabarit **n'a pas de LdV** sur l'attaquant.
 - » Si l'Arme à Gabarit est une **Arme Positionnable** (comme une Mine ou un E/Mauler) ;
 - » Une troupe, affectée par une Arme à Gabarit, qui déclare **Affronter** fera un **Jet de PH -3**.

IMPORTANT

Une troupe affectée par une Arme à Gabarit ne bénéficie pas du MOD de **Couverture Partielle** de +3 au BLI/PB.

Armes à Gabarit sur un Corps à Corps

Une Arme à Gabarit qui affecte au moins une troupe engagée dans un Corps à Corps, affecte **toutes** les troupes de ce Corps à Corps, même si certaines d'entre-elles ne sont pas au contact direct du Gabarit. Gardez à l'esprit qu'une troupe ne peut pas déclarer d'Attaque contre des troupes alliées.

Armes à Gabarit, troupes alliées et Neutres

Il est interdit de déclarer une *Attaque* contre des troupes alliées ou Neutres. Ainsi, si le joueur déclare une *Attaque* avec une arme à Gabarit et que cela affecte une troupe alliée ou Neutre, alors l'*Attaque* est annulée (mais pas les autres *Attaques* de la même Rafale n'affectant pas de Civils ou de troupes Neutres avec un Gabarit). Toutes les troupes affectées par l'*Attaque* annulée peuvent déclarer un ORA.

Dans cette situation, si l'arme à Gabarit a le Trait *Jetable*, elle est considérée comme ayant été utilisée une fois.

Arme à Gabarit, éléments de décors et Couverture Totale

L'Aire d'Effet d'un Gabarit peut être déterminée par la présence d'éléments de décors sur la table de jeu, comme présenté dans les graphiques.

Chaque Gabarit possède un **Point d'Explosion** pour vérifier si un élément de décors protège la troupe des effets du Gabarit. Si une *LdV* peut être tracée depuis le **Point d'Explosion** jusqu'à la troupe, alors celle-ci est affectée par le Gabarit. Cependant, si la *LdV* ne peut pas être tracée, à cause de la présence d'un élément de décors, alors la troupe est considérée comme ayant une Couverture Totale et elle ne peut pas être affectée par le Gabarit.

Le **Point d'Explosion** est placé au centre du Gabarit Circulaire et sur l'extrémité étroite du Gabarit en Larme.

Le **Point d'Explosion** ne peut tracer de *LdV* que dans l'Aire d'Effet du Gabarit.

TYPES DE GABARITS

Dans ce livre de règles, il y a trois types de Gabarits utilisés par des armes et des Équipements : le gabarit Circulaire, le Gabarit en Grande Larme et le Gabarit en Petite Larme.

Les Gabarits utilisés par des Armes et Équipements à Gabarit ont une hauteur égale à leur rayon ou à la moitié de leur largeur (à moins que cela ne soit spécifié autrement, comme c'est le cas pour la Munition Spéciale *Fumigène*, page 116). Pour aider à déterminer l'Aire d'Effet tridimensionnelle d'un Gabarit, ajoutez un deuxième Gabarit identique perpendiculairement au milieu pour que la section forme un X.

ARMES À GABARIT DIRECT

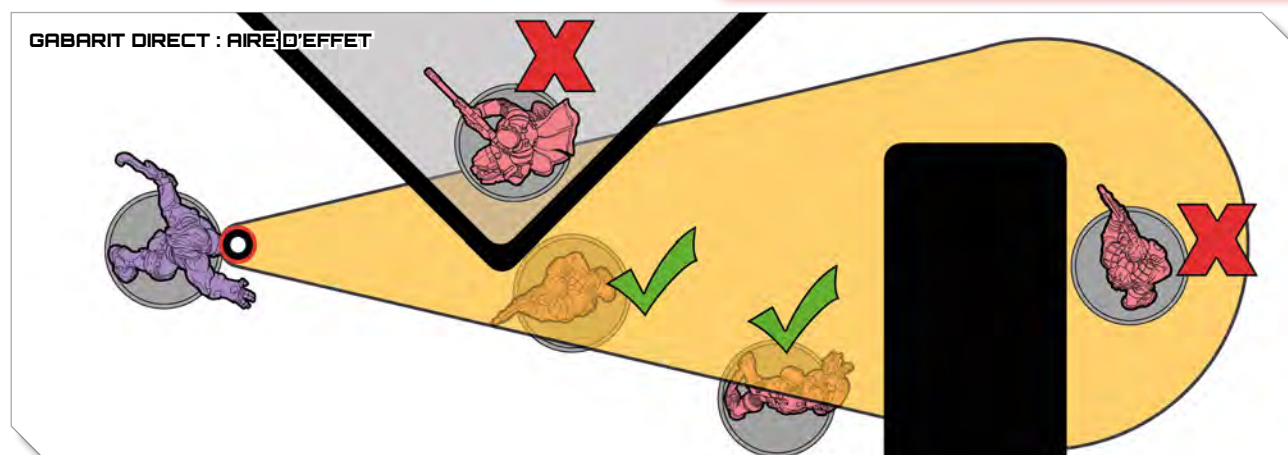
Comme leur nom l'indique, ces armes placent un Gabarit là où se trouve leur utilisateur.

EFFETS

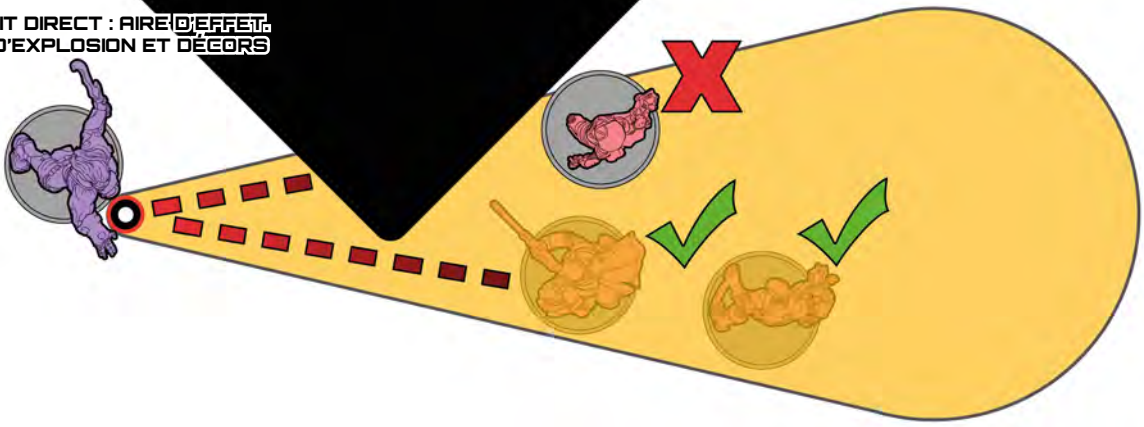
- » Ces armes ne requièrent pas de Jet de *TR* pour toucher.
- » Placez le Gabarit **quand vous déclarez l'Attaque** pour déterminer qui est affecté par celle-ci, car cela peut influencer les possibles deuxièmes Compétences Courtes et ORA.
- » **Gabarit Direct en Larme** (Chain Rifle, Lance-flammes, etc.): placez l'extrémité étroite du Gabarit en Larme (*Point d'Explosion*) au contact du bord du socle de l'attaquant. Toutes les troupes affectées par le Gabarit subissent l'*Attaque* (voir schéma).
- » **Gabarit Direct Circulaire**: placez le centre du Gabarit Circulaire (*Point d'Explosion*) sur le centre du socle de l'attaquant. Toutes les troupes affectées par le Gabarit subissent l'*Attaque*.
- » Les troupes affectées peuvent **Esquiver** l'*Attaque* d'une Arme à Gabarit Direct en réussissant un **Jet Normal de PH** (ou de *PH-3* suivant les cas mentionnés précédemment).
- » Si une troupe affectée déclare une *Attaque* contre l'utilisateur d'une Arme à Gabarit Direct, comme deuxième Compétence Courte d'un Ordre ou comme ORA, alors l'*Attaque* est résolue avec un Jet Normal utilisant l'Attribut pertinent (si l'arme, la Compétence Spéciale, etc. requiert un Jet) au lieu d'un Jet d'Opposition. Une fois l'*Attaque* résolue, et quel que soit le résultat, la troupe subit les effets du Gabarit.
- » Une Arme à Gabarit Direct avec une valeur de **Rafale (R) supérieure à 1** permet à l'attaquant de placer le Gabarit autant de fois que la valeur de *R*, par Ordre, pouvant même partager la *R* entre des cibles différentes. Vous trouverez plus d'informations sur cette possibilité sur les *Armes Jumelées*, page 37.
- » Une Arme à Gabarit Direct permet à son utilisateur de déclarer la Compétence **Attaque Intuitive**.

IMPORTANT

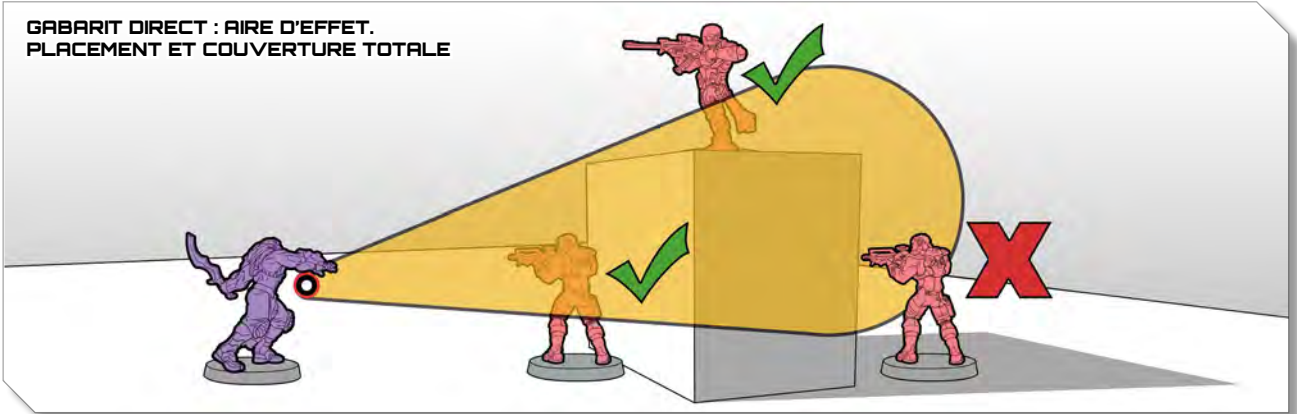
Même si elle est au contact du Gabarit, une troupe déclarant une *Attaque* avec une arme à Gabarit Direct n'est pas affectée par celui-ci, à moins que la description de l'arme ne l'indique autrement.



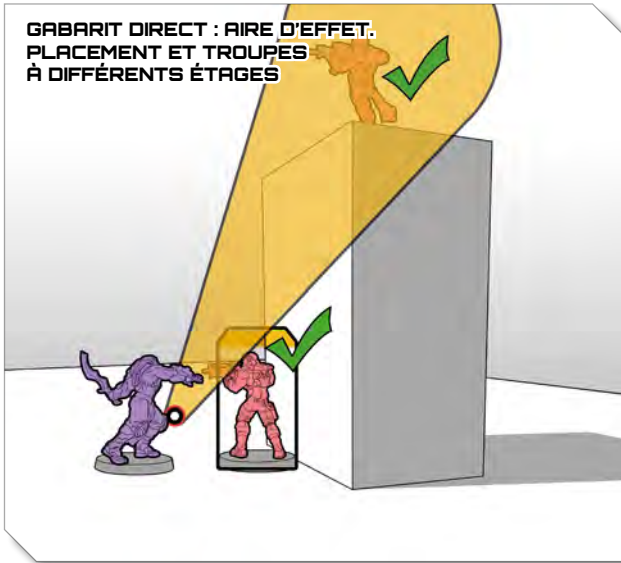
GABARIT DIRECT : AIRE D'EFFET.
POINT D'EXPLOSION ET DÉCOR



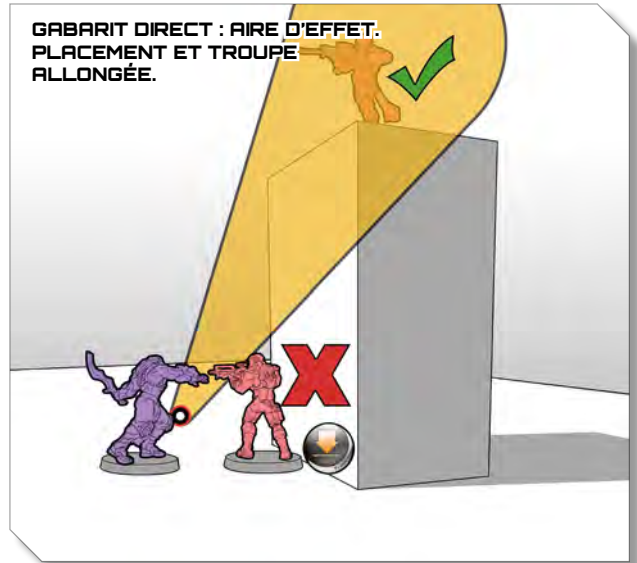
GABARIT DIRECT : AIRE D'EFFET.
PLACEMENT ET COUVERTURE TOTALE



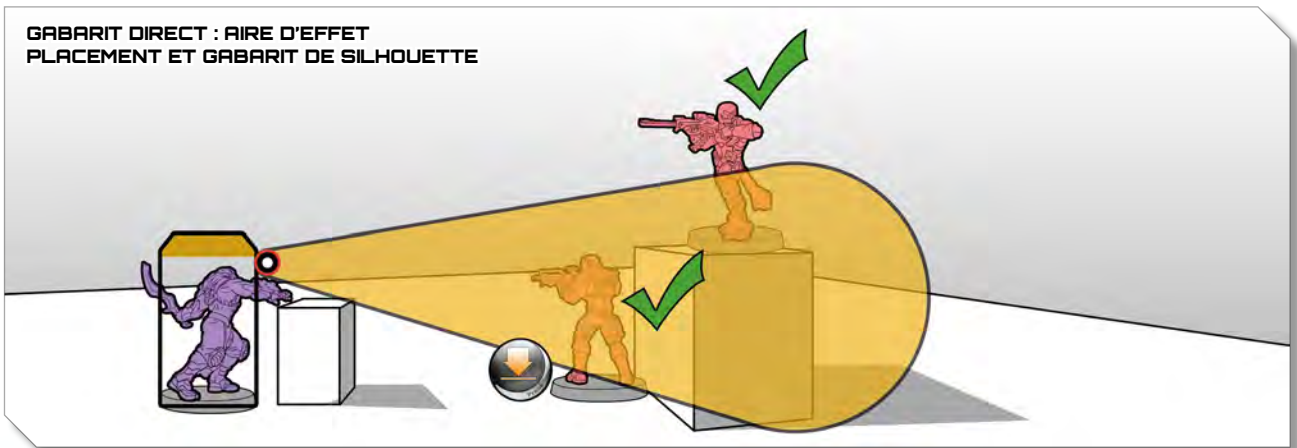
GABARIT DIRECT : AIRE D'EFFET.
PLACEMENT ET TROUPES
À DIFFÉRENTS ÉTAGES



GABARIT DIRECT : AIRE D'EFFET.
PLACEMENT ET TROUPE
ALLONGÉE.



GABARIT DIRECT : AIRE D'EFFET
PLACEMENT ET GABARIT DE SILHOUETTE



ARMES À GABARIT D'IMPACT

Ces armes placent un Gabarit au point d'impact.

CONDITIONS

- » Contrairement à une Arme à Gabarit Direct, une Arme à Gabarit d'Impact **nécessite un Jet d'Attaque**, utilisant le **TR** ou l'Attribut approprié, pour toucher.
- » L'utilisateur de cette arme doit déclarer une cible principale valide, et cette dernière est utilisée comme référence pour placer le Gabarit.
- » Placez le Gabarit **quand vous déclarez l'Attaque** pour déterminer qui est affecté par celle-ci, car cela peut influencer les possibles deuxièmes Compétences Courtes et ORA.

EFFETS

- » Le Gabarit n'applique son effet à chaque troupe affectée que si le Jet d'Attaque est réussi.
- » La troupe qui déclare l'Attaque compare individuellement son Jet contre chaque troupe ennemie affectée par le Gabarit. Chaque troupe ennemie affectée par le Gabarit résout son Jet d'Opposition avec l'utilisateur du Gabarit de façon indépendante des autres ; le Jet d'Opposition d'une troupe ennemie affectée n'affecte par les Jets d'Opposition des autres (voir l'exemple ci-dessous).
- » L'attaquant doit désigner une cible principale, à partir de laquelle tous les **MOD** appliqués à son Jet seront déterminés. Comme indiqué précédemment, ce Jet sera comparé contre chaque troupe ennemie affectée par le Gabarit.

Gabarit d'Impact en Larme (Fusil à Pompe, Fusil Plasma, etc.) : placez l'extrémité étroite du Gabarit en Larme (*Point d'Explosion*) au contact du bord du socle de la cible suivant la LdV (voir schéma).

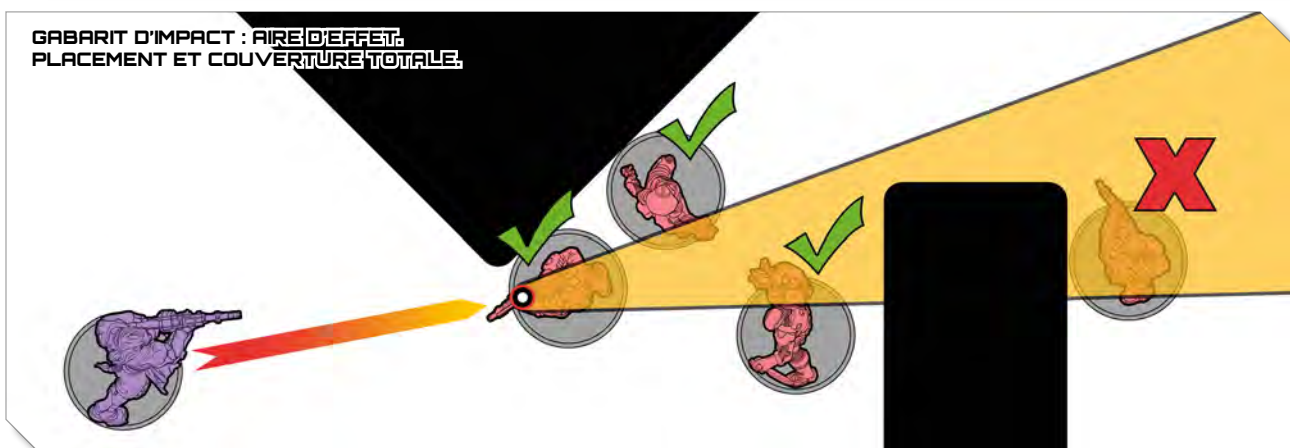
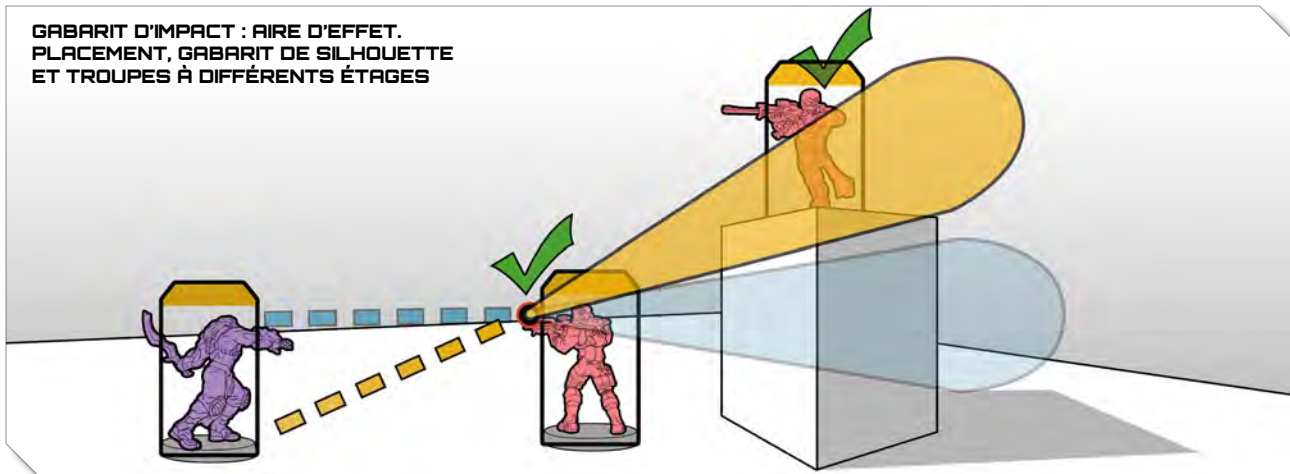
Comme le schéma le montre, l'extrémité étroite du Gabarit (*Point d'Explosion*) doit être au contact avec **le bord le plus proche de l'attaquant**, ainsi **la cible est indubitablement affectée par le Gabarit**.

Toutes les autres troupes affectées par le Gabarit subissent aussi l'*Attaque*.

Gabarit d'Impact Circulaire (Grenade, Lance-grenades, etc.) : placez le centre du Gabarit Circulaire (*Point d'Explosion*) sur le centre du socle de l'attaquant. Toutes les autres troupes affectées par le Gabarit subissent aussi l'*Attaque*.

Afin d'*Esquiver* l'*Attaque* d'une Arme à Gabarit d'Impact, **la cible et toute autre troupe affectée** peut faire un **Jet d'Opposition en utilisant l'Attribut de PH** (ou de *PH-3* suivant les cas mentionnés précédemment) contre le Jet d'Attaque de l'attaquant.

COMBAT



TOUCHES CRITIQUES AVEC DES GABARITS

Obtenir un **Critique** sur un Jet d'Attaque avec une Arme à Gabarit inflige, à la cible de l'attaque (et à elle seule), un **Dommage** automatique qui lui fait perdre 1 point à l'Attribut de **Blessure/Structure**, contournant le Jet de **BLI/PB**, et appliquant les effets de la Munition Spéciale en cas de **Critique**.

Les autres troupes affectées par le Gabarit ne subissent pas les effets d'un **Critique**, mais elles subissent les effets normaux du Gabarit.

Répondre au Jet d'une Arme à Gabarit
Chaque ennemi affecté peut faire un Jet d'Opposition séparé contre une **Attaque** utilisant une Arme à Gabarit qui nécessite un Jet pour toucher (que ce soit une **Arme à Gabarit d'Impact** ou une **Attaque Intuitive**).

Gabarit d'Impact Circulaire. Cas spéciaux
Rappelez vous qu'en déclarant une **Tir Spéculatif** (page 67) avec une Arme à Gabarit d'Impact, vous n'avez pas à placer le Gabarit au centre du socle de la cible.

En utilisant la Munition Spéciale Fumigène, vous n'avez pas à désigner une cible ennemie ; la cible peut être une zone de la table de jeu.

EXEMPLE DE GABARIT D'IMPACT EN LARME. LA CIBLE RÉAGIT EN TIRANT.

Durant son **Tour Actif**, un Hellcat armé d'un Fusil d'Abordage, une arme pouvant utiliser un Gabarit d'Impact en Petite Larme, déclare un **Tir** contre trois Fusiliers alignés devant lui. Comme le Fusil d'Abordage a une **R** de 2, le Hellcat peut faire 2 **Tirs**, chacun pouvant, en cas de réussite au Jet de **TR**, placer un Gabarit en Petite Larme.

Les joueurs vérifient l'**Aire d'Effet** du Fusil d'Abordage en plaçant l'extrémité étroite du Gabarit (**Point d'Explosion**) sur le premier Fusilier, et confirment que le Gabarit en Larme couvre également les deux autres Fusiliers.

Le premier Fusilier, le seul ayant une **LdV** sur le Hellcat, déclare un **Tir** comme **ORA**. Ce sera un Jet d'Opposition entre son Jet de **TR** et les deux Jets de **TR** du Hellcat (pour la **R** de 2 sur Fusil d'Abordage).

Les deux autres Fusiliers n'ont pas de **LdV** sur le Hellcat car le premier Fusilier la bloque. Mais, comme ils sont affectés par une **Attaque** utilisant une Arme à Gabarit, ils ont l'option de déclarer une **Esquive** en **ORA**. Chaque Fusilier peut éviter le **Dommage** en réussissant un Jet d'Opposition de **PH -3** (le **MOD** pour **Esquiver** une **Attaque** réalisée en dehors de leur **LdV**) contre les deux Jets de **TR** du Hellcat.

Si le premier Fusilier remporte son Jet d'Opposition contre le Hellcat, il évite le **Dommage** de l'**Attaque** venant de l'Arme à Gabarit d'Impact. Cependant les deux autres Fusiliers doivent remporter leur propre Jet d'Opposition en utilisant leur **PH -3** contre les Jets du Hellcat pour éviter le **Dommage** de l'arme

EXEMPLE DE GABARIT D'IMPACT EN LARME. LA CIBLE RÉAGIT EN ESQUIVANT.

Dans l'exemple précédent, imaginons que le Fusilier cible ait déclaré une **Esquive** en **ORA**. Ce serait un Jet d'Opposition utilisant son **PH** (sans **MOD** négatif car il a une **LdV** sur l'attaquant) contre les deux Jets de **TR** du Hellcat à cause de sa **R** de 2.

Comme précédemment, les deux autres Fusilier peuvent essayer d'**Esquiver** en faisant chacun un Jet d'Opposition avec leur **PH -3** contre les deux Jets de **TR** du Hellcat. En cas de réussite, ils éviteraient totalement le **Dommage** du Gabarit.

EXEMPLE DE GABARIT D'IMPACT EN LARME. TOUTES LES CIBLES RÉAGISSENT EN TIRANT.

Dans le même exemple que précédemment, imaginons que les trois Fusiliers aient une **LdV** sur le Hellcat, et qu'ils déclarent tous les trois un **Tir** en **ORA**. Dans ce cas, chaque Fusilier fait un Jet d'Opposition en utilisant son Attribut de **TR** contre les deux Jets de **Tir** du Hellcat, à cause de la **R** de 2.

Chaque Fusilier n'est affecté que par son propre résultat, et il n'affecte pas les Jets d'Opposition de ses camarades contre le Hellcat.

Supposons que le Fusilier cible principale remporte son Jet d'Opposition contre le Hellcat. Dans ce cas l'**Attaque** à son encontre est annulée et le Hellcat doit faire un Jet de **BLI**.

Toutefois, la réussite du Fusilier cible principale n'annule pas l'**Attaque** du Hellcat contre les deux autres Fusiliers. Chacun d'eux doit donc opposer son Jet de **Tir** aux deux Jets de **Tir** du Hellcat. Le Fusilier 2 remporte le Jet d'Opposition contre le Hellcat qui est forcé de faire un autre Jet de **BLI** à la fin de l'Ordre. Cependant, le Fusilier 3 perd son Jet d'Opposition, et il est donc forcé de faire un Jet de **BLI**.

EXEMPLE DE GABARIT D'IMPACT EN LARME. TIR ANNULÉ.

Supposons, dans le même cas que précédemment, que les trois Fusiliers soient plus éloignés les uns des autres, et que le Hellcat décide donc de partager sa **R** entre eux. En plaçant le Gabarit en Larme du premier tir contre le Fusilier 1, il vérifie que le Fusilier 3 est dans l'**Aire d'Effet** du Gabarit. Cependant, en plaçant le Gabarit du deuxième tir de sa **R**, il constate qu'un Alguacil est dans l'**Aire d'Effet** du Gabarit. Comme l'Alguacil est une troupe alliée, le deuxième tir est annulé. Mais le Fusilier a toujours le droit de réagir avec un **ORA**, et il déclare donc un **Tir**. Ce Fusilier réalisera un Jet Normal de **TR** contre le Hellcat.

Toutefois, le Hellcat doit résoudre le Jet d'Opposition du tir précédent, qui n'a pas été annulé.



CORPS À CORPS (CC)

Combat urbain, lutte pour le contrôle d'un bâtiment, actions d'abordage d'un vaisseau... Dans l'environnement guerrier moderne, les soldats affrontent souvent l'ennemi en combat rapproché, où il y a peu de place pour manier un fusil ou une mitrailleuse efficacement. Dans ces situations, ils sont entraînés à recourir à l'armement de combat rapproché : petites armes à feu de courte portée (comme les pistolets) et armes de corps à corps (couteaux, machettes, épées, griffes...).

Les confrontations au Corps à Corps (CC) se déroulent durant la séquence normale de dépense d'Ordres et utilisent les mêmes types de Jets que toutes les autres formes de combat d'Infinity.

DÉCLARATION D'UNE ATTAQUE CC

CONDITIONS

Pour qu'une troupe déclare une *Attaque CC* lors de son *Tour Actif* ou de son *Tour Réactif* elle doit remplir les conditions suivantes :

- » Utiliser une Arme CC, ou une Compétence ou un Équipement capable d'effectuer une *Attaque CC*.
- » Être au contact d'un ennemi.

Le joueur doit s'assurer que toutes ses conditions sont remplies **avant** d'activer la troupe et de déclarer l'*Attaque CC*.

RAFALE

Durant le *Tour Actif*, chaque fois qu'une troupe déclare une *Attaque CC*, elle peut faire autant d'attaques que la valeur de *Rafale (R)* de son *Arme CC*. Cependant, en *Tour Réactif*, la valeur de *Rafale* est de 1 mais certaines Règles et Compétences Spéciales peuvent modifier cette valeur.

Durant la déclaration d'une *Attaque CC*, le joueur peut distribuer un nombre d'attaques égal à la valeur de *Rafale* entre une ou plusieurs cibles tant qu'elles sont valides (au contact de l'attaquant).

Modificateurs de Rafale

Certaines situations peuvent modifier la valeur de *R* d'une arme. Les joueurs appliquent les Modificateurs de *Rafale* quand ils déclarent une *Attaque CC*.

IMPORTANT

Lors de la déclaration de l'*Attaque CC*, le joueur doit spécifier quelle *Arme CC*, Équipement ou Compétence Spéciale la troupe utilise. De plus, si l'*Arme CC*, l'Équipement ou la Compétence Spéciale choisie a différentes Munitions ou options, il doit les choisir à ce moment.



SÉQUENCE CC ET SE DÉPLACER

Un Corps à Corps prend généralement place immédiatement après un Déplacement. Cela signifie que la séquence de CC la plus fréquente est la suivante :

- » Une troupe active déclare utiliser la première Compétence Courte de son Ordre pour *Se Déplacer* au contact d'un ennemi.
- » Cet ennemi déclare un ORA, généralement un *Tir* ou une *Attaque CC*, mais il peut aussi s'agir d'une *Esquive* (ou d'un *Reset*), d'un *Programme de Piratage* (si disponible), ou de n'importe quelle Compétence Spéciale disponible dans cette situation ;
- » La troupe active déclare la deuxième Compétence Courte de son Ordre, qui peut être tout ce qui a déjà été mentionné précédemment : *Tir*, *Attaque CC*, *Esquive* (ou *Reset*), *Programme de Piratage* (si disponible) ou une Compétence Spéciale utilisable ;
- » Enfin, la troupe active et la cible en ORA font leurs Jets d'Opposition (à moins que les Compétences utilisées ne l'indiquent autrement).

RÉSOLUTION D'UNE ATTAQUE CC

Une fois l'*Attaque CC* déclarée, les joueurs vérifient les *MOD* qui s'appliquent, appliquent les règles nécessaires, et font les Jets d'*Attaque CC*.

MODIFICATEURS (MOD)

Avant les Jets, le joueur doit vérifier quels *MOD* s'appliquent. Les plus communs sont :

COMPÉTENCES SPÉCIALES ET ÉQUIPEMENTS

Certaines Compétences Spéciales et Équipements peuvent ajouter un *MOD* aux Jets d'*Attaque CC* (voir [Compétences Spéciales de CC](#), page 103).

COMBAT CC CONTRE PLUSIEURS ENNEMIS

Une troupe déclarant une *Attaque CC* applique un *MOD* de +1 à sa *R* pour chaque allié qui est au contact, et en état *Engagé*, avec sa cible et qui n'est pas activé par un Ordre ou un ORA.

Le nombre maximum de troupes pouvant être au contact d'une figurine sur un socle de 25 mm est de 4.

Le nombre maximum de troupes pouvant être au contact d'une figurine sur un socle de 40 mm, ou plus, est de 6.

JET D'ATTAQUE CC

Après avoir calculé les *MOD*, les joueurs font leurs Jets en utilisant l'Attribut pertinent, généralement le CC. Les Jets d'*Attaque CC* simultanés peuvent être faits dans n'importe quel ordre.

JET NORMAL

Si la Compétence déclarée par la cible n'affecte pas l'issue de l'*Attaque CC*, l'attaquant peut faire un Jet Normal (voir [Jets](#), page 20).



L'attaquant fait un Jet pour chaque *Rafale* assignée à la cible.

JET D'OPPOSITION

Si la Compétence déclarée par la cible affecte l'issue de l'*Attaque CC* (comme déclarer une autre *Attaque CC* par exemple), alors c'est un Jet d'Opposition qui est effectué (voir *Jets*, page 20).

Chaque joueur fait un Jet pour chaque *Rafale* assignée à cet échange.

RÉSULTATS D'UNE ATTAQUE CC

Pour chaque Jet d'*Attaque CC* réussi, la cible doit faire un *Jet de BLI/PB* (voir page 44).

CRITIQUE

Obtenir un *Critique* signifie que l'attaque est un succès automatique. À moins que ce ne soit spécifié autrement, chaque *Critique* obtenu lors d'une *Attaque CC* cause la perte de 1 point à l'Attribut de *Blessure/Structure* de la cible sans qu'il ne soit possible de faire un Jet de *BLI/PB* pour l'éviter.

NOTE

Certaines armes utilisent des Munitions Spéciales capables d'altérer les effets d'une *Attaque CC*, causant plus d'un Jet de *BLI/PB* pour chaque succès, réduisant la *BLI/PB* de la cible etc. Cela peut aussi altérer le fonctionnement d'un *Critique*.

INTERAGIR AVEC UN CORPS À CORPS

Une troupe au contact d'un ennemi engagée au Corps à Corps ne peut déclarer qu'*Attaque CC*, *Esquive* ou d'autres Compétences utilisables en Corps à Corps. Par exemple, les autres compétences qui requièrent d'être au contact mais ne sont pas liées au CC, comme *Médecin* ou *Ingénieur*, ne peuvent pas être déclarées dans ces circonstances.



DOMMAGE

Dans Infinity, le *Dommmage* est la capacité d'une arme, d'une Attaque, d'une Compétence Spéciale, d'un Équipement, d'un Programme de Piratage, etc. à blesser ou détériorer sa cible de n'importe quelle façon. La valeur de *Dommmage*, représentée par un chiffre, est indiquée sur le profil de l'arme ou dans les règles spécifiques des Compétences Spéciales, Équipements, etc.

Toutefois, ce *Dommmage* n'est généralement pas appliqué tel quel à la cible. Le plus souvent, celle-ci a la possibilité d'éviter la blessure en réussissant un Jet de *BLI/PB* pour ignorer le *Dommmage*.

En règle générale, chaque succès d'un Jet d'Attaque force la cible à faire un Jet de *BLI/PB* séparé.

La description du type d'Attaque, de Munition, de Compétence Spéciale, d'Équipement, de *Programme de Piratage*, etc. indique si un succès de l'Attaque force la cible à faire un Jet de *BLI* ou de *PB*.

JET DE BLI

Les Jets de *BLI* fonctionnent de façon légèrement différente des autres Jets dans Infinity. Un Jet de *BLI* est un Jet modifié par l'Attribut de *BLI*.

Pour faire un Jet de *BLI*, lancez un d20, ajoutez la valeur de l'Attribut de *BLI* de la cible et comparez le résultat à la valeur de *Dommmage* de l'Attaque.

Un Jet de *BLI* est réussi si le résultat final est supérieur à la valeur de *Dommmage* de l'Attaque. Dans ce cas, la cible ne reçoit aucun *Dommmage* et ne subit aucune altération de ses Attributs ou de ses états.

Inversement, un Jet de *BLI* échoue si le résultat final est égal ou inférieur à la valeur de *Dommmage* de l'Attaque. Quand cela arrive, la conséquence la plus commune est la perte d'un point de *Blessure/Structure* de la cible, ou un changement de son état, suivant l'arme ou la munition utilisée pour l'Attaque.

JET DE PB

Certains types de Munitions Spéciales, d'Attaques, d'Équipements, de *Programmes de Piratage*, etc. peuvent forcer la cible à utiliser son Attribut de *PB* au lieu de son *BLI*.

Les Jets de *PB* fonctionnent comme les Jets de *BLI*, mais la valeur ajoutée au résultat est l'Attribut de *PB* au lieu du *BLI*.

Un Jet de *PB* est réussi si le résultat final est supérieur à la valeur de *Dommmage* de l'Attaque. Dans ce cas, la cible ne reçoit aucun *Dommmage* et ne subit aucune altération de ses Attributs ou de ses états.

Inversement, un Jet de *PB* échoue si le résultat final est égal ou inférieur à la valeur de *Dommmage* de l'Attaque. Quand cela arrive, la conséquence la plus commune est la perte d'un point de *Blessure/Structure* de la cible, ou un changement de son état, suivant l'arme ou la munition utilisée pour l'Attaque.

BLESSURES

À moins qu'il en soit spécifié autrement, chaque Jet de *BLI/PB* raté réduit de 1 l'Attribut de *Blessure/Structure* de la troupe qui subit l'Attaque. Quand cela arrive, placez un Marqueur de Blessure (WOUND) à côté de la troupe. Utilisez le chiffre sur les Marqueurs pour indiquer la quantité de points de *Blessure/Structure* actuellement perdus par la troupe. Si la troupe a perdu assez de points de *Blessure/Structure* pour être Inconsciente, utilisez un Marqueur Inconscient (UNCONSCIOUS) à la place.

DOMMAGE : EXCEPTION

Certaines Munitions Spéciales, Attaques, Équipements, Programmes de Piratage, etc. forcent la cible à faire plus d'un Jet de *BLI/PB* pour chaque succès lors du Jet d'Attaque. D'autres forcent la cible à perdre plus d'un point de *Blessure/Structure* quand un Jet de *BLI/PB* est raté, ou causent un changement d'état de la cible... Les effets spécifiques de chaque type de Munition, Attaque, etc. sont expliqués dans leurs règles.

INCONSCIENCE ET MORT

Si la valeur de l'Attribut de *Blessure/Structure* d'une troupe arrive à 0, alors cette troupe passe immédiatement à l'état *Inconscient* (voir *États*, page 183).

Cependant, si l'Attribut de *Blessure/Structure* arrive en dessous de 0, la troupe passe à l'état *Mort* (voir *États*, page 183).

EXEMPLE DE DOMMAGE, JET DE BLI, INCONSCIENCE ET MORT

Le Fusilier Angus est impliqué dans une fusillade mortelle avec son ennemi juré l'Alguacil Ortega. Durant un Jet d'Opposition d'un *Tir*, Angus obtient deux succès avec la Munition Normale de son Fusil Combi, ce qui signifie qu'Ortega doit faire deux Jets de *BLI*. Le *Dommmage* d'un Fusil Combi est de 13 et Ortega a un Attribut de *BLI* de 1. Ortega ajoute donc +1 à chaque résultat de dé et il doit dépasser 13, le *Dommmage* du Fusil Combi, avec les deux dés pour éviter la blessure. Les dés sont lancés, et Ortega obtient 14 et 13. Il ajoute +1 à chaque dé pour des Jet de *BLI* finaux de 15 et 14. Les deux résultats sont supérieurs au *Dommmage* de l'arme, les deux Jets de *BLI* sont donc réussis et Ortega ne subit pas de *Dommmage*, c'est-à-dire qu'il ne perd pas de points à son Attribut de *Blessure*.

Après un changement de *Tour de Joueur*, l'affrontement continue avec un nouvel Ordre. Cette fois c'est Ortega qui obtient deux succès lors du Jet d'Opposition, forçant Angus à faire deux Jets de *BLI*. Ortega utilise aussi un Fusil Combi, et le *BLI* d'Angus est également de 1, les calculs sont donc les mêmes qu'au tour précédent. Angus ajoute +1 au résultat de chaque dé, et ses résultats finaux doivent dépasser 13. Angus obtient un 18 et un 9. Avec son *BLI*, les résultats finaux sont 19 et 10 : un succès et un échec. Par conséquent, Angus retire un point à son Attribut de *Blessure*. Son Attribut étant de 1, il passe à 0 et Angus passe à l'état *Inconscient*. Un Marqueur Inconscient (UNCONSCIOUS) est placé à côté du socle du pauvre Angus.

Si Angus avait raté ses deux Jets de *BLI*, il aurait perdu deux points à son Attribut de *Blessure*, le laissant avec -1 *Blessure* ce qui l'aurait fait passer à l'état *Mort* et l'aurait retiré du jeu.

EXEMPLE DE JET DE PB

Une Révérende Soigneuse déclare un *Tir* avec son Nanopulseur contre un Bolt de Néoterra panocéanien. Le Bolt déclare *Esquiver*, mais il rate son Jet. Il doit donc faire un Jet de *PB*. Le Nanopulseur utilise la Munition Spéciale *Nanotech* qui force la cible à faire un Jet de *PB* au lieu d'utiliser son *BLI*.

Le *Damage* d'un Nanopulseur est de 13 et l'Attribut de *PB* du Bolt de Néoterra est de 6. Cela signifie que ce dernier ajoute +6 au résultat de son dé. Pour réussir, il doit obtenir un résultat final supérieur à 13, la valeur de *Damage* du Nanopulseur. Le Bolt ajoute +6 à son résultat de 8, ce qui signifie que son Jet de *PB* est de 14. C'est supérieur au *Damage* du Nanopulseur, le Jet de *PB* est donc une réussite et le Bolt ne subit aucun *Damage*, c'est-à-dire qu'il ne perd aucun point de son Attribut de *Blessure*.

DOMMAGE DE CHUTE

Certaines conditions de jeu comme la Compétence *Sauter* (voir page 64) peuvent entraîner la chute d'une troupe depuis une hauteur durant la bataille. Quand cela arrive, la troupe subit des *Dommages* de la chute à moins de réussir un Jet de *BLI*.

Pour calculer le *Damage* reçu, mesurez la hauteur de la chute et utilisez la première valeur de *MOV* de la troupe pour diviser cette hauteur de chute en sections. Pour chaque section (même incomplète) la valeur cumulative de *Damage* est de 10.

Si le Jet de *BLI* est un échec, la troupe perd 1 point à son Attribut de *Blessure/Structure* et elle doit répéter le Jet de *BLI* jusqu'à réussir un Jet de *BLI* ou passer à l'état *Mort*.

EXEMPLE DE DOMMAGE DE CHUTE

Le Fusilier Angus, étant ce qu'il est, trébuche et tombe durant le combat. Pour calculer la valeur de *Damage* contre laquelle faire le Jet de *BLI*, la hauteur de la chute est mesurée : 12,5 cm. Comme la première valeur de *MOV* d'Angus est de 10, cela signifie qu'il chute de deux sections et qu'il reçoit donc un *Damage* total de 20 (10 + 10 = 20). Angus fait son Jet de *BLI* et échoue, il perd ainsi

1 point à son Attribut de *Blessure* et il est désormais *Inconscient*. Cependant, comme il a raté son jet, Angus doit faire un nouveau Jet de *BLI*. S'il vient à échouer celui-ci, il passera à l'état *Mort* et sera retiré du jeu.

JET DE COURAGE

Quand une troupe réussit un Jet de *BLI* ou de *PB*, cela signifie que son armure corporelle a absorbé l'impact, l'empêchant d'être sérieusement blessée. Cela déclenche une peur primaire de la mort et l'instinct de survie prend le dessus ce qui peut forcer la troupe à s'éloigner du danger et à plonger à couvert.

CONDITIONS

Plusieurs événements peuvent forcer une troupe à faire un Jet de *Courage*:

- » Réussir un ou plusieurs Jets de *BLI* ou de *PB*.
- » Rater un ou plusieurs Jets de *BLI* ou de *PB*, mais ne pas être en état *Inapte* ou *Immobilisée*.
- » Survivre à une ou plusieurs *Attaques* venant d'une arme, d'un Équipement ou d'un *Programme de Piratage* avec le Trait *Non Létal*, ou qui ne provoque pas de Jets de *BLI* ou de *PB*.



RÈGLES DES JETS DE COURAGE (TOUR ACTIF / RÉACTIF)

RÉSUMÉ

Si une troupe survit à une *Attaque*, elle doit faire un Jet Normal de *VOL* à la fin de l'Ordre. En cas d'échec ou de forfait, la troupe doit quitter la zone de danger ou améliorer sa *Couverture* autant que possible (une *Couverture Totale* étant préférable à une *Couverture Partielle*) en se déplaçant jusqu'à 5 cm. Si ce n'est pas possible, la troupe doit déclarer qu'elle s'*Allonge*. Si aucun des cas précédents n'est applicable, la troupe ne fait rien.

- » Pour passer un Jet de Courage, une troupe fait un seul Jet Normal de *VOL*, quel que soit le nombre d'*Attaques* auxquelles la troupe a survécues durant la résolution de l'Ordre.
- » Si le Jet de Courage est réussi, la troupe peut tenir sa position et ne peut rien faire d'autre.
- » Si la troupe rate son Jet de Courage, elle doit déclarer s'*Allonger* ou se *Déplacer* jusqu'à 5 cm afin de quitter la zone de danger, d'atteindre une *Couverture*, ou d'améliorer sa *Couverture* contre l'attaque.
- » Ce mouvement ne peut jamais être fait en direction de l'ennemi qui a déclaré l'*Attaque*, ni être utilisé pour entrer au contact d'un ennemi.
- » Le Jet de Courage est toujours effectué à la fin de la résolution de l'Ordre, lors de sa *Conclusion*, après la résolution de tous les Jets de *BLI/PB*.
- » Si une troupe doit faire un Jet de Courage, son joueur peut choisir à la place de le rater automatiquement et de déplacer la troupe de la façon requise.
- » Les troupes en *Combat au Corps à Corps* ne font pas de Jet de Courage.

Comment se déplacer après un Jet de Courage raté

- » Si la troupe n'a pas de *Couverture* contre l'attaque, elle doit se déplacer jusqu'à 5 cm afin d'obtenir une *Couverture Partielle* ou *Totale* contre au moins un des ennemis l'ayant *Attaquée*, ou déclarer qu'elle s'*Allonge*.
- » Si la troupe a une *Couverture Partielle* contre l'attaque, elle doit se déplacer jusqu'à 5 cm afin d'obtenir une *Couverture Totale* contre au moins un des ennemis l'ayant *Attaquée*, ou déclarer qu'elle s'*Allonge*.
- » Si la troupe est dans une zone de danger, comme l'*Aire d'Effet* d'une Compétence Spéciale ou d'une arme qui utilise un *Gabarit* ou qui ne requiert pas de *LdV*, elle doit se déplacer jusqu'à 5 cm afin de sortir de la zone de danger, ou déclarer qu'elle s'*Allonge* si cela peut empêcher d'autres *Attaques*.
- » Si aucun des cas précédents ne s'applique, car un déplacement de 5 cm n'est pas suffisant pour améliorer la *Couverture* de la troupe ou lui faire quitter la zone de danger, car la troupe ne peut pas s'*Allonger*, ou pour toute autre raison, la troupe ne se déplace pas du tout et ne fait aucune action.

» Le mouvement résultant d'un Jet de Courage raté doit être utilisé pour obtenir le meilleur type de *Couverture* disponible. Par exemple, une *Couverture Totale* doit être choisie avant une *Couverture Partielle*, et quitter une zone de danger est prioritaire sur gagner une *Couverture Totale*.

» Une troupe qui rate un Jet de Courage **ne peut pas utiliser le déplacement de 5 cm pour s'approcher de l'ennemi** qui a déclaré l'*Attaque* à son encontre, même si ça lui permettrait d'avoir une meilleure *Couverture*.

» Le déplacement résultant d'un Jet de Courage raté **ne peut jamais être utilisé pour entrer au contact** d'un ennemi ou d'un objectif.

JET DE COURAGE : EXEMPLE 1

L'Alguacil Ortega, dans son *Tour Actif*, affronte les Fusiliers Angus et Silva, tous deux dans leur *Tour Réactif*. Après la résolution des Jets de *TR* et de *BLI*, Ortega et Angus doivent faire un Jet de Courage.

Ortega rate son Jet de Courage. Comme il se trouve actuellement en *Couverture Partielle* et qu'il n'y a pas de *Couverture Totale* dans un rayon de 5 cm, il déclare qu'il s'*Allonge*, sortant ainsi des *LdV* de ses ennemis et gagnant une *Couverture Totale* à leur encontre.

De son côté, Angus n'a pas de *Couverture* du tout, et il rate aussi son Jet de Courage. Il doit donc se déplacer pour trouver une *Couverture*. Cependant, aucune *Couverture* ne se trouve dans un rayon de 5 cm, et Angus est donc forcé de déclarer qu'il s'*Allonge*.

JET DE COURAGE : EXEMPLE 2

Le Fusilier Angus, dans son *Tour Réactif*, affronte l'effrayant Irmandinho Fendetestas, qui déclare un *Tir* avec son *Chain Rifle*, une arme à *Gabarit Direct*. Angus réplique avec un *Tir*, il reçoit donc une touche automatique de l'arme à *Gabarit Direct*. Après avoir réussi le Jet de *BLI*, Angus doit faire un Jet de Courage. Mais Angus n'a pas de *Couverture* et il décide de rater son Jet de Courage. Comme c'est un échec automatique, Angus doit se déplacer vers une position offrant une *Couverture*. Cependant, il n'y a aucune *Couverture* dans un rayon de 5 cm qui soit hors de la *Zone d'Effet* de l'arme à *Gabarit Direct*, et donc Angus doit s'éloigner de son attaquant pour sortir de la zone de danger créée par l'arme à *Gabarit Direct*, même si ce déplacement le laisse en zone découverte.

JET DE COURAGE : EXEMPLE 3

Un T.A.G haqqislamite Garde Maghariba, durant son *Tour Actif*, dispose d'une *Couverture Partielle* au moment où il reçoit une série de touches qui le forcent à faire un Jet de Courage. Le Maghariba rate son Jet Normal de *VOL* mais il n'y a pas de *Couverture Totale* dans un rayon de 5 cm et comme c'est un T.A.G, il ne peut pas s'*Allonger*. Le Maghariba ne peut pas améliorer sa *Couverture*, il reste donc sur place et ne se déplace pas du tout.





ATTENTION !

Lorsqu'elles sont déployées sur le champ de bataille, toutes les troupes sont connectées avec leurs frères d'armes, ainsi si l'un d'entre eux subit une attaque toutes les autres troupes proches de lui en sont averties et essayeront de trouver la source de l'attaque.

CONDITIONS

Pour réaliser Attention ! les conditions suivantes doivent être remplies:

- » La troupe ne doit pas avoir été activée par un Ordre ou un ORA dans le même Ordre.
- » La troupe, ou une troupe alliée placée dans sa *Zone de Contrôle*, doit être la cible d'une *Attaque*.

RÈGLES D'ATTENTION ! (TOUR ACTIF / TOUR RÉACTIF)

- » Attention ! est toujours exécuté à la fin de l'Ordre, durant la *Conclusion*, après les Jets de *BLI/PB*.
- » Attention ! permet à la troupe de tourner, sans se déplacer, pour modifier l'arc de sa *LdV* pour que l'attaquant soit dedans.
- » C'est un mouvement automatique qui ne requiert aucun Jet.
- » Comme Attention ! est réalisé à la *Conclusion* de l'Ordre, il ne génère pas d'ORA.

EXEMPLE DE JEU D'ATTENTION!

Le malchanceux Fusilier Angus subit une touche de la part d'un sniper Grenzer situé très loin. Après avoir réalisé, et raté, le Jet de *BLI*, Angus passe à l'état *Inconscient*. Cependant, le Fusilier est dans la *Zone de Contrôle* de son inséparable Fusilier Bipandra qui n'était pas capable de réagir car elle avait le dos tourné au sniper nomade. Donc, avant la fin de cet Ordre, Bipandra peut déclarer Attention ! et tourner sur elle-même pour placer le Grenzer dans sa *LdV*.



COMPÉTENCES



CARACTÉRISTIQUES

Les Caractéristiques sont des traits distinctifs que toutes les troupes possèdent et qui sont principalement lié à leur entraînement, leur style de combat, leur histoire et leur personnalité.

Toutes les Caractéristiques sont **obligatoires**, ce qui signifie que les joueurs ne peuvent pas choisir de ne pas les utiliser. Il y a sept Caractéristiques possibles, identifiées par leurs icônes correspondantes dans le *Profil d'Unité*. Six sont groupées sous trois catégories (*Back-up*, *Entraînement* et *Fureur*) alors que la septième *Piratable* est indépendante.

BACK-UP

Cette Caractéristique indique si la troupe dispose d'un quelconque moyen de stockage externe de mémoire et de personnalité qui peut être récupéré après son décès.

BACK-UP : CUBE

Ceci indique que la troupe possède un dispositif automatique d'enregistrement et de stockage de mémoire, communément appelé un Cube.



Les troupes avec un Cube sont plus simples à soigner. De plus, les pertes possédant un Cube peuvent potentiellement être sauvées pour revenir lors de futures missions. Cette possibilité s'applique uniquement dans les Règles de Campagne d'Infinity (voir le livre *Infinity Campaign : Paradiso*).

EFFETS

- » Lors de l'utilisation de la Compétence Spéciale *Médecin* (ou d'autres Compétences Spéciales ou Équipements qui spécifient explicitement qu'ils bénéficient de cette règle) pour soigner une troupe avec un Cube, vous pouvez dépenser un *Pion de Commandement* pour répéter le Jet de VOL en cas d'échec.

ENTRAÎNEMENT

Cette Caractéristique représente le type d'entraînement qu'a reçu la troupe.

ENTRAÎNEMENT : IRRÉGULIER

Cette troupe a appris à se battre de façon indisciplinée, désorganisée, et on peut s'attendre à ce qu'elle s'inquiète d'abord et avant tout pour elle-même.



EFFETS

- » Les troupes irrégulières n'ajoutent pas leur Ordre à la *Réserve d'Ordres* de leur *Groupe de Combat*, mais elles le conservent pour leur propre utilisation. Rappelez-vous que ces troupes peuvent tout de même recevoir des Ordres de la *Réserve d'Ordres*.

ENTRAÎNEMENT : RÉGULIER

Cette troupe a reçu un entraînement militaire régulier et on peut s'attendre à ce qu'elle suive les instructions, reste disciplinée sous le feu ennemi, travaille en équipe et se coordonne avec ses camarades.



EFFETS

- » Les troupes régulières ajoutent leur Ordre à la *Réserve d'Ordres*, où il pourra être utilisé par n'importe quelle troupe du même *Groupe de Combat* pour effectuer des actions.

FUREUR

Les différents niveaux de Fureur indiquent la férocité d'une troupe quand elle entre en combat et si on peut s'attendre à ce qu'elle dédaigne sa propre sécurité pour avoir une chance de détruire l'ennemi. Les quatre niveaux de Fureur sont Extrêmement Impétueux, Impétueux, Frénésie et Non Impétueux.

EXTRÊMEMENT IMPÉTUEUX

Les troupes Extrêmement Impétueuses désirent uniquement l'exaltation du combat, de préférence rapproché et personnel.



EFFETS

- » Une troupe Extrêmement Impétueuse **ne peut pas** bénéficier des MOD de *Couverture Partielle*.
- » Être Extrêmement Impétueux donne un *Ordre Impétueux* à cette troupe. Cet *Ordre Impétueux* est généré en plus de l'Ordre normal de la troupe.
- » Une troupe avec cette Caractéristique doit dépenser son *Ordre Impétueux* durant la *Phase Impétueuse*, et suivre les règles spécifiques de ce type d'Ordre.

ORDRE IMPÉTUEUX

CONDITIONS

- » La troupe doit dépenser son Ordre Impétueux durant la *Phase Impétueuse*.
- » Un Ordre Impétueux n'autorise qu'un nombre fixé de combinaisons de Compétences Communes, comme l'indique le Tableau d'Ordre Impétueux. Durant un Ordre Impétueux, vous ne pouvez pas déclarer de Compétences ou de combinaisons de Compétences qui ne sont pas dans le Tableau d'Ordre Impétueux.
- » Comme l'indique le Tableau, l'ordre dans lequel les Compétences sont déclarées est sans intérêt (*Se Déplacer* peut être déclaré en premier ou en second).

ORDRE IMPÉTUEUX
Combinaisons légales de Compétences
Déploiement Aéroporté
Se Déplacer + Activer (Activer + Se Déplacer)
Se Déplacer + Attaquer (Attaquer + Se Déplacer)
Se Déplacer + Esquiver (Esquiver + Se Déplacer)
Se Déplacer + Attendre (Attendre + Se Déplacer)
Se Déplacer + Se Déplacer
Sauter
Escalader

- » La Compétence Commune **Se Déplacer** est obligatoire dans tous les Ordres Impétueux. Elle y fonctionne d'une façon spécifique et limitée.
- » Quand une troupe déclare **Se Déplacer** comme partie d'un Ordre Impétueux, elle se **déplace toujours de la totalité de sa valeur de MOV correspondante**.
- » Par exemple, si une troupe Impétueuse (ou Extrêmement Impétueuse) déclare tout d'abord **Se Déplacer** durant un Ordre Impétueux, elle se déplace sur la distance totale en cm indiquée par la première valeur de son MOV. Si **Se Déplacer** est déclaré une deuxième fois durant l'Ordre Impétueux, elle se déplacera sur la distance totale indiquée par sa seconde valeur de MOV.
- » Une troupe utilisant un Ordre Impétueux peut se déplacer sur une distance plus courte que la distance maximum uniquement si elle arrive au contact d'un ennemi, ou si elle entre dans une zone de *Terrain Spécial* qui diminue son *Mouvement* ou qui la force à déclarer *Sauter* ou *Escalader* afin de continuer à avancer.

Ordre Impétueux : Direction de Déplacement

Lorsqu'elle réalise un *Déplacement* faisant partie d'un Ordre Impétueux, la troupe doit se déplacer vers la figurine ennemie la plus proche par la route la plus directe possible.

La figurine ennemie la plus proche est celle qui peut être atteinte avec le moins d'Ordres, même si cette figurine n'est pas dans la *LdV*. Les Compétences *Sauter* et *Escalader* **doivent** être utilisées si elles raccourcissent la route.

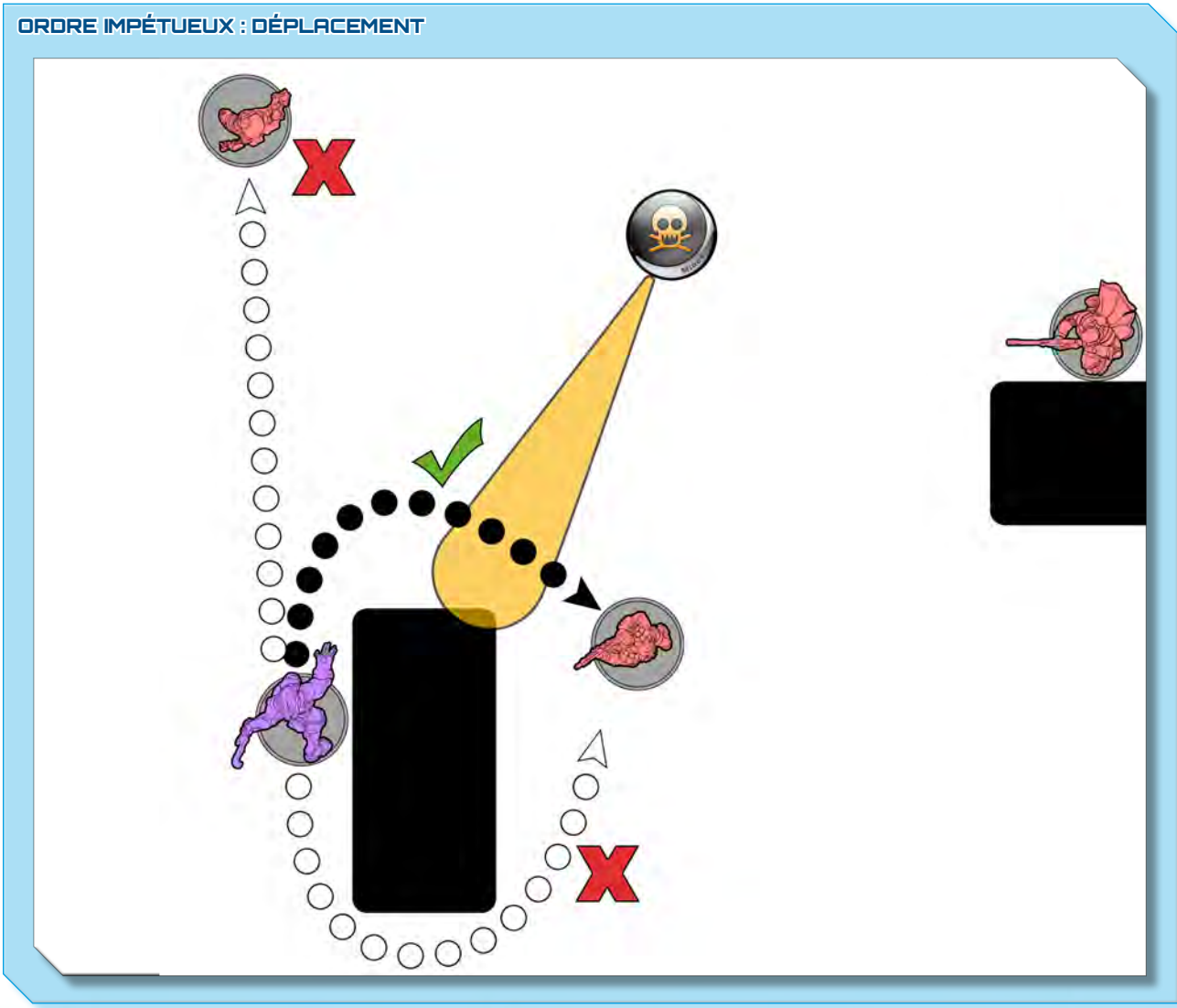
S'il n'y a pas de figurine ennemie sur la table, la troupe considère le point le plus proche de la *Zone de Déploiement* ennemie comme étant l'ennemi le plus proche et elle se déplace vers elle comme mentionné précédemment. Si la troupe est déjà dans la *Zone de Déploiement* ennemie, et qu'il n'y a pas de figurines ennemies sur la table, alors l'Ordre Impétueux est annulé.

Les **Marqueurs et les figurines à l'état Inapte** (*Inconscient*, *Sepsitorisé...*) ne sont pas considérés comme des ennemis dans le cas du mouvement Impétueux.

Durant un Ordre Impétueux, la troupe ne peut pas **Se Déplacer** alors qu'elle est **Allongée**. La troupe se lèvera automatiquement au début du *Déplacement* obligatoire ou au début d'un *Saut* ou d'une *Escalade*.

Comme l'indique le *Tableau d'Ordre Impétueux* (voir page 49), une troupe Impétueuse (ou Extrêmement Impétueuse) peut substituer à la combinaison obligatoire, Compétence Commune **Se Déplacer** + [Compétence Autorisée], les Compétences d'Ordre Entier *Escalader* ou *Sauter*, si elles sont nécessaires à

ORDRE IMPÉTUEUX : DÉPLACEMENT



l'accomplissement de son obligation d'avancer en ligne droite vers l'ennemi le plus proche.

Dans ce cas, comme lors de l'utilisation de *Se Déplacer*, le mouvement déclaré avec *Escalader* ou *Sauter* doit utiliser totalement la valeur de *MOV* de la troupe, et doit être dirigé vers la figurine ennemie la plus proche en ligne droite, ou vers la *Zone de Déploiement* ennemie sans reculer à moins d'y être forcé par le terrain.

Les troupes Impétueuses (ou Extrêmement Impétueuses) qui ne sont pas déployées à cause de la Compétence Spéciale *Déploiement Aéroporté* doivent utiliser leur Ordre Impétueux pour se déployer durant la *Phase Impétueuse* de leur *Tour de Joueur*.

Annuler un Ordre Impétueux

Durant la *Phase Impétueuse*, le joueur peut **annuler un Ordre Impétueux d'une troupe Extrêmement Impétueuse en dépensant un Ordre Régulier de sa Réserve d'Ordres**. Pour ce faire, retirez le Marqueur d'Ordre Impétueux de cette troupe, qui ne peut l'utiliser pour aucune autre raison.

Annuler un Ordre Impétueux ne donne pas à la troupe le bénéfice des *MOD* de *Couverture Partielle* car elle reste Extrêmement Impétueuse.

Ordre Impétueux et Déploiement

Si l'Ordre Impétueux est utilisé pour réaliser un déploiement hors de la *Phase de Déploiement* (en utilisant la Compétence Spéciale *Déploiement Aéroporté* par exemple), la troupe Impétueuse (ou Extrêmement Impétueuse) donne son Ordre à son joueur au moment où elle est placée sur la table de jeu, l'ajoutant à la *Réserve d'Ordre* si elle est Régulière, ou le plaçant à côté d'elle si elle est Irrégulière.

RAPPEL

L'Ordre Impétueux ne peut pas être utilisé en situation de *Retraite* !

IMPÉTUEUX

Une troupe impétueuse a toujours envie d'engager le combat.



EFFETS

- » Les troupes Impétueuses ont les mêmes règles que les troupes *Extrêmement Impétueuses*, à la seule exception qu'elles ne sont pas obligées de dépenser leur Ordre Impétueux et qu'elles peuvent l'annuler sans avoir à dépenser d'Ordre Régulier.
- » Pour ce faire, retirez simplement le Marqueur d'Ordre Impétueux de la table en annonçant que vous ne l'utilisez pas.

NOTE

Une troupe Impétueuse ne bénéficie pas des *MOD* de *Couverture Partielle*.

Renoncer à un Ordre Impétueux ne permet pas à la troupe de bénéficier des *MOD* de *Couverture Partielle* car elle est toujours Impétueuse.

FRÉNÉSIE

La soif de tuer de la troupe est difficilement contenue. Une fois qu'elle a goûté au sang, elle devient un tourbillon de mort.



CONDITIONS

- » Frénésie s'active uniquement après que la troupe ait causé la perte d'un point à l'Attribut de *Blessure/Structure* d'un ennemi.

EFFETS

- » Lors de son déploiement, une troupe avec Frénésie est *Non Impétueuse*. Cependant, si elle cause la perte d'un point à l'Attribut de *Blessure/Structure* d'un ennemi, elle commencera son prochain *Tour Actif* en tant que troupe *Impétueuse* et restera *Impétueuse* pour le reste de la partie.
- » Quand une troupe avec Frénésie devient *Impétueuse*, elle perd les avantages fournis par les Compétences Spéciales comme *CD : Camouflage* et *CD : Camouflage TO* (qui sont toutes les deux réduites à *CD : Mimétisme*), *Supplantation*, *Holo-projecteur* (voir *Infinity Human Sphere*), etc.

NON IMPÉTUEUX

Cette troupe est assez calme pour garder son sang froid même au cœur du combat, au lieu d'être emportée par son appétit de destruction.

EFFETS

- » La troupe n'est pas *Impétueuse*, sans coût en Ordres ni Jets.

PIRATABLE

Cette Caractéristique identifie les troupes suffisamment avancées technologiquement pour subir des attaques ou être aidées par des systèmes de cyber-guerre et de piratage.



EFFETS

- » Une troupe avec la Caractéristique *Piratable* peut être la cible d'alliés et d'ennemis utilisant certains *Programmes de Piratage*.

HABITÉ

Cette Caractéristique est commune à certains types de T.A.G et de Véhicules, indiquant qu'ils transportent physiquement un pilote dans leur cockpit, qui les pilote directement.

EFFETS

- » Une troupe avec la Caractéristique *Habité* peut être considérée comme une cible pour certains *Programmes de Piratage*.



COMPÉTENCES

Les actions que peuvent accomplir les troupes d'Infinity sont dénommées Compétences. Il y a deux grandes familles de Compétences : les Compétences Communes, qui sont accessibles à toutes les troupes, et les Compétences Spéciales, qui ne sont disponibles que pour les troupes dont le profil le spécifie.

ÉTIQUETTES

Les **Étiquettes** correspondent à une série d'aspects définissant la Compétence afin de s'y référer rapidement. Les Étiquettes les plus communes sont :

- » **Attaque.** L'utilisation de cette Compétence est une forme d'*Attaque*. Rappelez-vous que **vous ne pouvez pas déclarer d'Attaques contre une unité alliée ou Neutre**, qu'elle soit sous la forme d'une figurine ou d'un Marqueur.
- » **Combat Avancé: Piratage.** Cette Compétence est liée aux règles avancées de *Piratage*.
- » **Mouvement.** L'utilisation de cette Compétence est une forme de *Mouvement*.
- » **Sans Jet.** Utiliser cette capacité ne requière pas de Jet.
- » **Sans LdV.** Cette Compétence ne requière pas de *LdV* sur la cible.

Les Compétences Communes et Spéciales peuvent aussi se diviser en :

COMPÉTENCES AUTOMATIQUES

Les Compétences Automatiques peuvent être employées sans dépenser d'Ordre ou d'ORA. Par conséquent, ces Compétences ne requièrent pas de Jet.

COMPÉTENCES DE DÉPLOIEMENT

Les Compétences de Déploiement sont utilisées durant la Phase de Déploiement. Ces Compétences doivent respecter les règles de *Déploiement* habituelles à moins qu'il n'en soit indiqué autrement.

COMPÉTENCES COURTES

Pour déclarer une de ces Compétences, l'utilisateur doit dépenser une Compétence Courte.

COMPÉTENCE COURTE DE MOUVEMENT

Pour déclarer une de ces Compétences, l'utilisateur doit dépenser une Compétence Courte de Mouvement.

COMPÉTENCE D'ORDRE ENTIER

Pour déclarer une de ces Compétences, l'utilisateur doit dépenser un Ordre Entier. Ces Compétences ne peuvent être déclarées qu'en *Tour Actif*.

COMPÉTENCES D'ORA

Les Compétences d'ORA sont utilisées par les Troupes en tant qu'ORA.

COMPÉTENCES COMMUNES

Les Compétences Communes peuvent être employées par n'importe quelle troupe car elles ne requièrent aucun équipement ni aucune mention spécifique dans le Profil de Troupe.

ACTIVER

Cette Compétence Communes permet à l'utilisateur d'activer ou de désactiver des éléments de terrains interactifs, d'ouvrir ou de fermer des portes, des fenêtres ou tout autre élément mobile ou interactif sur la table de jeu.

ACTIVER

C. C. MOUVEMENT / ORA

Mouvement, Sans Jet

CONDITIONS

- » L'utilisateur doit être au contact de l'élément interactif souhaité.

EFFETS

- » Sans faire de Jet, l'utilisateur peut interagir avec un élément du champ de bataille qui peut être ouvert, fermé, ou activé d'une autre façon, mais qui n'a pas de profil d'utilisation propre.
- » Les éléments de terrain avec un profil d'utilisation propre désignés par les règles spéciales de scénario ou par accord mutuel avant la partie, peuvent nécessiter des conditions ou des actions spéciales afin d'être activés.



AFFRONTER

Cette réaction permet à l'utilisateur de se tourner face à un ennemi agissant en dehors de sa *LdV*.

AFFRONTER

ORA

Mouvement, Sans *LdV*

CONDITIONS

Une troupe ne peut déclarer cet ORA que dans l'un des cas suivants :

- » Un allié déclare un ORA *Alerter*.
- » Un ennemi déclare ou exécute un Ordre dans sa *Zone de Contrôle*.

EFFETS

- » *Affronter* fonctionne comme la Compétence *Esquiver* en Tour Réactif, mais le Jet pour l'utiliser se fait avec **PH-3** et l'utilisateur ne se *Déplace* pas en cas de réussite; il se tourne simplement pour que l'ennemi actif soit dans sa *LdV*.
- » Les règles, Traits, Compétences Spéciales, etc. qui appliquent un *MOD* à l'*Esquive* s'appliquent également à cette Compétence Commune.

Affronter et Armes à Gabarit

Une troupe qui déclare **Affronter** et qui est affectée par une **Arme à Gabarit**, réalisera un **Jet de PH-3**. Le *MOD* de -3 imposé par les Armes à Gabarit ne s'applique pas car il est considéré comme étant inclus dans le Jet de *PH-3* d'*Affronter*.

EXEMPLE D'AFFRONTER ET DE MOD CUMULÉS

Durant son *Tour Actif*, un Commando Sikh Akal armé d'un Fusil d'Abordage déclare *Se Déplacer* comme première Compétence Courte de son Ordre. Avec se Mouvement, il entre dans la *Zone de Contrôle* d'un Raicho, un TAG morat, tout en restant hors de sa *LdV*. Comme le *Mouvement* se déroule totalement hors de la *LdV* du Raicho, mais dans sa *Zone de Contrôle*, le TAG peut déclarer *Affronter* en ORA. L'Akal décide de saisir sa chance et déclare que la deuxième Compétence Courte de son Ordre sera un *Tir*. Cela donne l'opportunité au Raicho d'éviter l'Attaque en *Affrontant*, mais il doit d'abord remporter le Jet d'Opposition contre le *Tir* de l'Akal. Même si l'attaque est réalisée avec une Arme à Gabarit sans *LdV* sur l'attaquant, *Affronter* se fait tout de même avec un Jet de *PH-3*. De plus, en tant que TAG, il subit un *MOD* de -6 pour toutes ses tentatives d'*Esquiver*. Au final, le *MOD* du Jet de *PH* du Raicho est de -9.

Imaginons que la troupe *Active* soit un Spektr armé lui aussi d'un Fusil d'Abordage. Il déclare *Se Déplacer* et se faufile dans la *Zone de Contrôle* du Raicho. Le Camouflage TO du Spektr lui donne la Compétence Spéciale *Furtivité*, ce qui lui permet de *Se Déplacer* sans être détecté dans la *Zone de Contrôle* d'un ennemi, mais hors de sa *LdV*. Cela signifie que le Raicho n'a pas d'ORA en réponse de la première Compétence Courte. Le Spektr déclare ensuite sa deuxième Compétence Courte qui sera un *Tir Surprise*. En déclarant une *Attaque*, il abandonne sa Compétence Spéciale *Furtivité* et permet au Raicho d'avoir un ORA. Ce dernier l'utilise pour *Affronter* et essayer d'échapper à l'attaque. Il doit désormais réussir un Jet d'Opposition contre le *Tir* du Spektr. Même si l'attaque est réalisée avec une Arme à Gabarit sans *LdV* sur l'attaquant, *Affronter* se fait tout de même avec un Jet de *PH-3*. De plus, il subit un *MOD* de -3 au *PH* pour essayer d'esquiver un *Tir Surprise*. Les TAG ne sont pas doués pour esquiver, et ils subissent un *MOD* de -6 à toutes les tentatives d'*Esquiver*. Le total de tous les *MOD* appliqués au Jet du Raicho est de -12, celui-ci doit faire un Jet de *PH-12*.

ALERTER

Cette Compétence permet à l'utilisateur d'avertir tous les alliés d'un danger imminent pour qu'ils puissent se tourner en direction de la menace.

ALERTER

ORA

Sans Jet

CONDITIONS

- » L'utilisateur doit avoir une *LdV* sur un ennemi actif qui déclare ou exécute un Ordre.

EFFETS

- » En déclarant cette Compétence, l'utilisateur permet à n'importe quels alliés de déclarer *Affronter* et de se tourner vers l'ennemi qui a déclaré l'Ordre, même s'ils n'ont pas de *LdV* ou si l'ennemi est hors de leur *Zone de Contrôle*.
- » Les alliés sélectionnés déclarent *Affronter* dans le même Ordre lors duquel la Compétence *Alerter* a été déclarée.
- » Le *Joueur Réactif* doit sélectionner quels alliés déclarent *Affronter* immédiatement après avoir déclaré la Compétence *Alerter*.
- » En *Affrontant*, ces alliés dépensent leur ORA, et donc, les troupes que *Affrontent* ne peuvent donc pas déclarer plus d'ORA durant cet Ordre.

Manœuvre Spéciale : Alerter et Affronter

Avec cette Manœuvre Spéciale, dans l'Ordre lors duquel une troupe déclare *Alerter*, les autres troupes alliées peuvent déclarer *Affronter* quand elles n'ont pas de *LdV* avec un ennemi hors de leur *Zone de Contrôle* ou si elles se trouvent dans d'autres situations similaires.

Comme tout se déroule durant le même Ordre, le Jet pour *Affronter* peut être un Jet d'Opposition contre la troupe en *Tour Actif*, si elle déclare une *Attaque* contre la troupe déclarant *Affronter*.

EXEMPLE D'ALERTER

Durant son *Tour Réactif*, la Fusilier Bipandra a une *LdV* sur l'Alguacil Ortega, qui déclare *Se Déplacer* comme première Compétence de son Ordre afin de se glisser dans le dos du Fusilier Angus. Celui-ci, la Némésis sans défense d'Ortega, a le dos tourné et ne peut pas voir Ortega approcher.

Comme Ortega est trop loin pour que Bipandra puisse efficacement lui tirer dessus, cette dernière décide de déclarer *Alerter* en ORA.

Cela permet à Angus de déclarer un ORA, *Affronter*, pour se retourner vers Ortega. Puis, l'Alguacil déclare la deuxième Compétence de son Ordre, *Tirer*. Si Angus réussit son Jet d'Opposition de *PH-3*, non seulement il *Esquivera* l'Attaque, mais en plus il bénéficiera d'une *LdV* sur Ortega. Ainsi, la prochaine fois que l'Alguacil déclarera un Ordre, Angus pourra répliquer aux tirs de son ennemi juré.



ATTAQUE CC

Cette Compétence Commune est employée pour attaquer au corps à corps contre un ennemi au contact.

ATTAQUE CC

C. COURTE, ORA

Attaque

CONDITIONS

- » L'utilisateur doit être au contact de la cible ennemie.

EFFETS

- » L'utilisateur utilise son Attribut de CC pour combattre en Corps à Corps (CC).
- » Lors de la déclaration d'une Attaque CC, une troupe dégage automatiquement son Arme CC. Si elle a plus d'une Arme CC dans son profil, elle doit choisir laquelle elle utilise. En déclarant une Attaque CC, le joueur ne peut utiliser que des armes avec le Trait CC.
- » Si l'utilisateur a plus d'une cible et une valeur de **Rafale** supérieure à 1, alors il peut distribuer ses attaques lors de la déclaration de l'Attaque CC.

ATTAQUE INTUITIVE

Une Attaque Intuitive représente l'action d'un soldat qui, percevant un mouvement du coin de l'œil, arrose instinctivement la zone avec son arme dans l'espoir de déloger l'ennemi dissimulé.

ATTAQUE INTUITIVE

ORDRE ENTIER

Attaque

CONDITIONS

- » L'utilisateur doit employer une Arme TR avec le Trait Attaque Intuitive.

EFFETS

- » Permet à l'utilisateur de faire un seul Tir contre un ennemi se trouvant dans un état qui le rend normalement inéligible comme cible d'une Attaque sans Détection préalable, comme Camouflé, TO Camouflé, etc.
- » Une Attaque Intuitive peut aussi être utilisée quand la LdV vers la cible est bloquée par une Zone de Visibilité Nulle.
- » Afin de faire une Attaque Intuitive, l'utilisateur doit réussir un Jet de VOL non modifié. Les MOD de Couverture Partielle, des Compétences Spéciales (Camouflage, TO...), des Équipements (ODD...) ou autre, ne s'appliquent pas à ce Jet.
- » Si la cible réagit en déclarant une Attaque ou une Esquive, cette réaction est simultanée, et la résolution se fait par un Jet d'Opposition.
- » Si l'utilisateur rate son Jet de VOL, il ne peut pas faire d'autres Attaques Intuitives contre la même cible avant son prochain Tour Actif.
- » Si l'utilisateur obtient un Critique sur son Jet de VOL, la cible perd directement un point à son Attribut de Blessure / Structure, ignorant le Jet de BLI / PB habituel.
- » Si plus d'un ennemi est affecté par l'Attaque Intuitive, l'utilisateur doit en choisir un seul comme cible principale. Seule la cible principale subit le dommage Critique.

Attaque Intuitive et Rafale

En déclarant une Attaque Intuitive, la troupe ne peut faire qu'un seul Tir et sa R est toujours de 1, quelle que soit la R de l'Arme TR et les MOD de Rafale (comme ceux conférés par Armement Jumelé).

EXEMPLE D'ATTAQUE INTUITIVE CONTRE UN MARQUEUR DE CAMOUFLAGE

Durant son Tour Actif, Fendetestas l'Irmandinho, agrippant son Chain Rifle, une arme à Gabarit Direct, déclare une Attaque Intuitive contre un mystérieux Marqueur de Camouflage ennemi à quelques pas de là.

Le Marqueur de Camouflage, inquiet de l'effet de l'arme de Fendetestas, déclare un Tir en ORA. Il y a donc un Jet d'Opposition entre la VOL de l'Irmandinho et le TR de son adversaire camouflé. Celui qui remportera le Jet d'Opposition infligera un impact et empêchera son ennemi d'Attaquer.

Si le Marqueur de Camouflage avait déclaré Esquiver en ORA, il y aurait alors eu un Jet d'Opposition entre la VOL de Fendetestas et le PH de l'étranger camouflé. Si Fendetestas ratait ce Jet d'Opposition, alors son adversaire pourrait éviter l'Attaque Intuitive.



EXEMPLE D'ATTAQUE INTUITIVE DEPUIS UNE ZONE DE VISIBILITÉ NULLE CONTRE PLUSIEURS CIBLES

Durant son *Tour Actif*, l'Irmandinho Fendetestas se trouvant dans un Gabarit de Fumigène, une *Zone de Visibilité Nulle*, avec son fidèle Chain Rifle, décide de faire une Attaque Intuitive contre un duo de Fusiliers se trouvant hors de la *Zone de Visibilité Nulle*.

Le premier Fusilier déclare un *Tir* en ORA, tandis que le second choisi plutôt d'*Esquiver*.

Par Conséquent, l'Irmandinho fait un seul Jet de *VOL*, qui est comparé en Opposition contre le Jet de *TR -6* du premier Fusilier (le *MOD* imposé par la *Zone de Visibilité Nulle* pour répliquer à un *Tir* hors de la *LdV*) et contre le Jet de *PH -3* du deuxième Fusilier (le *MOD* pour essayer d'*Esquiver* une *Arme à Gabarit* sans *LdV*).

Si Fendetestas remporte son Jet d'Opposition contre les deux, alors ils devront faire un Jet de *BLI* chacun.

Si le premier Fusilier, qui a déclaré un *Tir*, remporte le Jet d'Opposition, alors Fendetestas devra faire un Jet de *BLI*. Cependant, la réussite du premier Fusilier n'empêchera pas au second de subir un Dommage ; il doit remporter le Jet d'Opposition lui-même.

Si le deuxième Fusilier remporte son Jet d'Opposition contre l'Irmandinho, alors il ne subira aucun Dommage et pourra se déplacer jusqu'à 5 cm grâce à son *Esquive* en ORA.

EXEMPLE D'ATTAQUE INTUITIVE AVEC UNE ARME POSITIONNABLE

Durant son *Tour Actif*, un Spektr équipé de mines Antipersonnel déclare une Attaque Intuitive pour placer une Mine afin qu'elle prenne un Marquer de Camouflage TO ennemi dans son *Aire d'Effet*.

Le Marqueur ne déclare par d'ORA, le Spektr doit donc réussir un Jet Normal de *VOL* pour poser la Mine. S'il échoue, la Mine ne sera pas placée sur la table de jeu, mais le Spektr aura dépensé une de ses Mines.

Si le Marqueur de Camouflage TO avait déclaré un ORA comme un *Tir*, alors il y aurait eu un Jet d'Opposition entre la *VOL* du Spektr et le *TR* de l'ennemi TO.

Si le Spektr avait remporté le Jet d'Opposition, il aurait put poser la Mine (sous la forme d'un Marqueur de Camouflage) sur la table de jeu. Le *Tir* de la troupe sous le Marqueur de Camouflage TO n'aurait aucun effet mais la Mine n'explorerait pas maintenant.

Si le Marqueur de Camouflage TO avait remporté le Jet d'Opposition, alors le Spektr n'aurait pas été capable de poser sa Mine et aurait subit l'effet de l'Attaque (généralement, un Jet de *BLI*).

ATTENDRE

Compétence Commune permettant à l'utilisateur de ne faire aucune action.

ATTENDRE

C. C. MOUVEMENT

Mouvement, Sans LdV, Sans Jet

EFFETS

- » Une troupe qui déclare Attendre n'exécute aucune action.
- » Attendre est une Compétence Commune et, comme telle, sa déclaration active la troupe, ce qui peut générer des ORA.
- » Si une troupe, qui reçoit un Ordre durant le *Tour Actif*, choisit de ne pas exécuter une action avec une des deux Compétences Courtes de cet Ordre, alors cette troupe est considérée comme déclarant Attendre.
- » La troupe est aussi considérée comme Attendant, quand elle déclare une Compétence non autorisée par les règles. Dans cette situation, la munition des armes ou des pièces d'Équipement *Jetables* est également dépensée.

COUP DE GRÂCE

Cette Compétence Commune est utilisée pour exécuter un adversaire *Inconscient* au Corps à Corps.

COUP DE GRÂCE

C. COURTE

Attaque, Sans Jet

CONDITIONS

- » L'utilisateur doit être au contact d'un ennemi *Inconscient* (indiqué par un Marqueur Inconscient ou Œuf-Embryon).

EFFETS

- » Un *Coup de Grâce* est une *Attaque CC* qui ne requière pas de Jet.
- » En déclarant un *Coup de Grâce*, la cible est automatiquement tuée, passant de l'état *Inconscient* à *Mort* sans possibilité de faire un Jet de *BLI/PB*.



DÉPLACEMENT PRUDENT

Dans certaines circonstances, une troupe peut déclarer cette Compétence Commune pour se déplacer sur le champ de bataille sans attirer les ORA ennemis.

DÉPLACEMENT PRUDENT ORDRE ENTIER

Mouvement, Sans LdV, Sans Jet

CONDITIONS

» Au moment de la déclaration, l'utilisateur doit être hors de la LdV et de la Zone de Contrôle de toutes les troupes ennemies, figurines et Marqueurs.

EFFETS

- » Permet à l'utilisateur de se déplacer de la première valeur de son Attribut de MOV, **sans générer d'ORA** de la part des ennemis.
- » Pour que le Déplacement Prudent ne génère pas d'ORA, il doit se terminer à un emplacement qui se trouve lui aussi **en dehors de la LdV et de la Zone de Contrôle** de toutes les troupes ennemies, figurines et Marqueurs.
- » Lorsque vous déclarez un Déplacement Prudent, vous pouvez mesurer la distance vers la destination souhaitée pour voir si la Compétence d'Ordre Entier est viable. Si ce n'est pas le cas, la troupe suit la route déclarée mais ne bénéficie pas des autres bénéfices du Déplacement Prudent, ainsi l'ennemi peut déclarer normalement des ORA.
- » Déplacement Prudent ne peut pas être utilisé à l'intérieur de la Zone de Contrôle d'un ennemi.
- » Déplacement Prudent doit suivre les règles Générales de Mouvement ainsi que l'encart *Déplacement et mesures*, expliqués dans les règles de la Compétence Commune *Se Déplacer*.

IMPORTANT

Les T.A.G, D.C.D, Motos et Véhicules ne peuvent jamais déclarés de Déplacement Prudent.

NOTE

Les troupes en *Déploiement Caché* ne sont ni des figurines ni des Marqueurs, aussi, elles ne peuvent pas réagir à un Déplacement Prudent même si elles ont une LdV.

EXEMPLE DE DÉPLACEMENT PRUDENT

Le Fusilier Angus veut surprendre son ennemi juré l'Alguacil Ortega. Comme il se trouve en *Couverture Totale*, derrière un grand bâtiment, Angus est hors de la LdV d'Ortega et des autres Nomades, dont un Marqueur de Camouflage TO. Il estime qu'il peut atteindre une autre Couverture Totale, derrière une poubelle, grâce à la première valeur de son Attribut de MOV. Il déclare donc un Déplacement Prudent.

Ortega et les autres troupes nomades, dont le Marqueur de Camouflage TO, ne peuvent pas réagir en ORA car le Déplacement Prudent d'Angus commence, et se termine, hors de leur LdV.

EXEMPLE DE DÉPLACEMENT PRUDENT AVEC UN DÉPLOIEMENT CACHÉ

Durant son *Tour Actif* un joueur veut que son Marqueur de Camouflage déclare un Déplacement Prudent. Il vérifie qu'aucune troupe ennemie, figurine ou Marqueur, n'a de LdV sur son Marqueur de Camouflage, que se soit sur sa position actuelle ou sur sa position finale, et il déclare le Déplacement Prudent. Son adversaire a une troupe en *Déploiement Caché* qui pourrait avoir une LdV sur le Marqueur de Camouflage à la fin de son Déplacement Prudent. Cependant, comme cette troupe n'est pas physiquement sur la table, en tant que figurine ou en tant que Marqueur, elle ne peut pas empêcher la déclaration du Déplacement Prudent. Une fois celui-ci déclaré, la troupe en *Déploiement Caché* ne peut pas se révéler avec un ORA.

DÉTECTER

Cette Compétence permet à l'utilisateur de localiser un ennemi dissimulé sous forme de Marqueur, forçant celui-ci à révéler la Troupes, l'Arme, ou l'Équipement qu'il représentait.

DÉTECTER C. C. MOUVEMENT, ORA

Mouvement

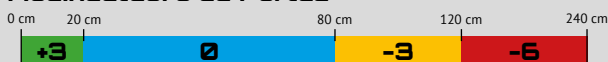
CONDITIONS

» L'utilisateur doit être capable de tracer une LdV vers la cible.

EFFETS

- » Si l'utilisateur réussit un Jet Normal de VOL, sa cible n'est plus représentée par un Marqueur de *Camouflage*, de *Camouflage TO*, de *Supplantation* (...), et elle doit être représentée par la figurine de la troupe, ou par un Marqueur d'Arme ou d'Équipement.
- » Ce Jet de VOL est modifié par les mêmes MOD affectant le Tir (*Couverture, Portée, Camouflage, Camouflage TO, DDO, Supplantation...*).
- » La Compétence Détecter a son propre tableau de MOD de *Portée*, comme pour une Arme TR.

Modificateurs de Portée



» Une troupe qui rate un Jet de VOL pour Détecter un Marqueur ne **peut pas tenter de Détecter le même Marqueur avant le Tour de Joueur suivant**. La troupe peut toujours essayer de Détecter un Marqueur différent durant le même *Tour de Joueur*, et le joueur peut toujours essayer de Détecter le premier Marqueur avec une troupe différente.

Manœuvre Spéciale : Détecter + Tirer

La combinaison de *Détecter* + *Tirer* dans un seul Ordre est une manœuvre spéciale qui permet à la troupe de faire une tentative de Détection puis un Tir contre le même ennemi, mais uniquement sur la Détection est une réussite. La séquence de jeu pour cette manœuvre spéciale est la suivante:

1. Le *Joueur Actif* déclare, comme première Compétence Courte de l'Ordre, *Détecter* contre un ennemi ;
2. Cet ennemi déclare normalement sont ORA. Si la cible déclare une ORA qui la révèle, alors le *Joueur Actif* peut déclarer *Tirer* comme deuxième Compétence Courte de son Ordre, ignorant ainsi le Jet de Détection devenu inutile.





3. Si la cible ne se révèle pas d'elle-même, alors le *Joueur Actif* peut toujours déclarer un *Tir*. Cependant, il doit faire son *Jet de Détection*, et seulement s'il le réussit, alors, il peut faire son *Tir*. Si le *Joueur Actif* rate son *Jet de Détection*, le *Tir* est annulé.

EXEMPLE DE DÉTECTION EN TOUR ACTIF

Durant son *Tour Actif*, le Fusilier Angus a, dans sa *LdV*, un Marqueur de Camouflage derrière une *Couverture Partielle*. Angus a reçu l'ordre de l'éliminer, il déclare donc la première Compétence Courte de son Ordre : *Détecter*. Le Marqueur ennemi, confiant dans sa Compétence *CD : Camouflage* et dans la protection de sa *Couverture Partielle*, attend son heure et ne déclare pas d'ORA. Angus déclare alors la deuxième Compétence Courte de son Ordre : *Tirer* avec son Fusil Combi.

Pour qu'Angus puisse *Tirer*, il doit d'abord réussir le *Jet de VOL de Détecter*. Dans ce cas, Angus applique une série de *MOD* à son Attribut de *VOL* : un *MOD* de +3 pour la Portée, un *MOD* de -3 pour la *Couverture Partielle*, et un *MOD* de -3 pour le *CD : Camouflage*. Le *Jet final* d'Angus se fera donc avec *VOL-3 (+3-3-3 : -3)*.

S'il réussit son *Jet de Détection*, il pourra alors faire son *Jet de Tir*. S'il rate le *Jet de Détection*, alors le *Tir* sera perdu.

Angus fait son *Jet de VOL-3* et réussit, le Marqueur est donc remplacé par la figurine de l'ennemi qu'il représente. Désormais, Angus peut faire le *Jet de Tir* qu'il avait précédemment déclaré.

Si Angus avait raté son *Jet de VOL-3*, il aurait été incapable de *Tirer* et aurait perdu la deuxième Compétence Courte de son Ordre.

EXEMPLE DE DÉTECTION EN TOUR RÉACTIF

Durant son *Tour Actif*, un Marqueur de Camouflage ennemi déclare une Compétence Courte de Mouvement dans la *LdV* des Fusiliers Angus et Bipandra.

Les seuls ORA disponibles aux Fusiliers sont *Esquiver* (pour essayer de se repositionner légèrement) et *Détecter* (pour révéler le Marqueur et ainsi pouvoir lui tirer dessus dans les Ordres suivants). Ce qu'ils ne peuvent pas faire, c'est qu'Angus déclare *Détecter* et Bipandra déclare *Tirer*. Gardez en mémoire que tous les ORA sont simultanés, et un Marqueur doit être révélé avant d'être la cible d'un *Tir*.

Les Fusiliers peuvent aussi repousser la déclaration de leur ORA jusqu'à ce que le Marqueur déclare la deuxième Compétence Courte de son Ordre ; mais si le Marqueur ne se révèle pas avec cette seconde Compétence, ils auront alors perdu leur chance de faire un ORA.

Après quelques délibérations, Angus va essayer de *Détecter* et Bipandra va repousser son ORA pour couvrir toutes les situations. Le Marqueur de Camouflage parie sur la malchance légendaire d'Angus et déclare *Se Déplacer* en deuxième Compétence Courte, restant ainsi camouflé pour l'instant. Cela signifie que Bipandra perd sa chance de réagir contre cet Ordre. Mais Angus peut toujours tenter un *Jet Normal de VOL* pour *Détecter* le Marqueur de Camouflage. S'il venait à rater son *Jet*, Angus ne pourrait plus essayer de *Détecter* ce Marqueur une nouvelle fois jusqu'au prochain *Tour de Joueur*.



ESCALADER

Cette Compétence Commune permet à l'utilisateur de prendre de la hauteur et de monter et descendre les surfaces verticales.

ESCALADER

ORDRE ENTIER

Mouvement, Sans LdV, Sans Jet

CONDITIONS

- » L'utilisateur doit être au contact de la surface verticale.

EFFETS

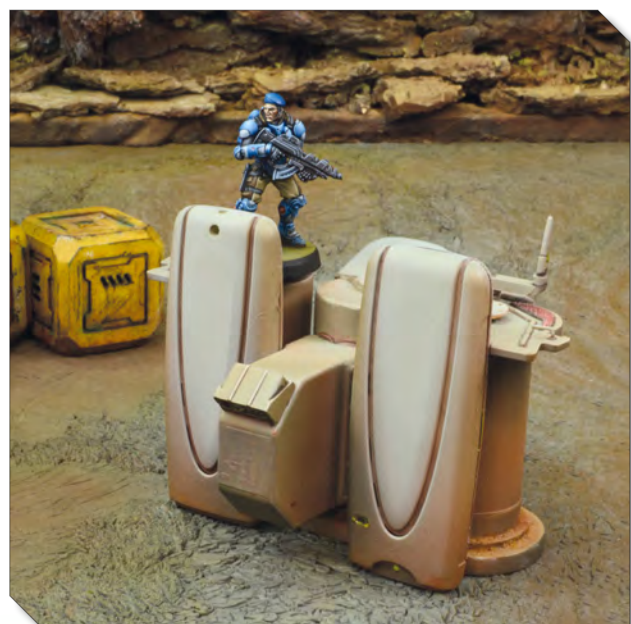
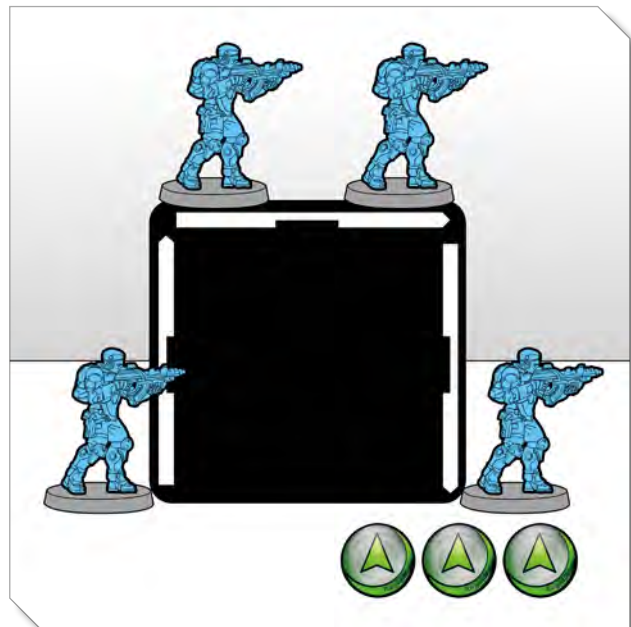
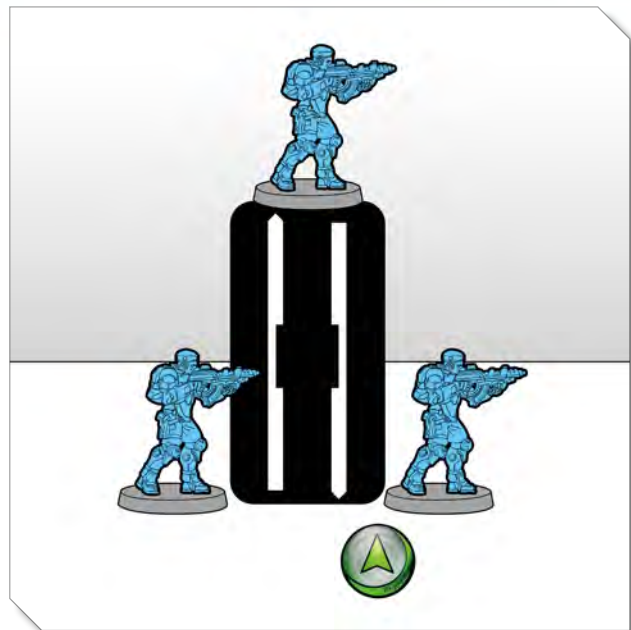
- » L'utilisateur peut escalader verticalement sur une distance maximale de la première valeur de son Attribut de *MOV*.
- » Escalader ne requière pas de Jet.
- » Tant que l'utilisateur est accroché à une surface verticale, il ne peut déclarer aucune Compétence autre qu'Escalader.
- » Une troupe en train d'Escalader, ou accrochées à une surface verticale, ne bénéficie pas des *MOD* de **Couverture Partielle**.
- » Une troupe ne peut jamais être en état **Allongé** quand elle Escalade ou quand elle est accrochée à une surface verticale.
- » Dans un souci de visualisation, une troupe utilisant la Compétence Escalader se déplace avec la base de son socle au contact de la surface verticale.
- » Escalader ne permet que de monter ou de descendre sur une surface verticale ; cela signifie qu'une troupe ne peut pas utiliser la distance déplacement excédentaire d'Escalader pour continuer de se déplacer sur une surface l'horizontale une fois qu'elle a fini d'escalader. Quand la troupe atteint une surface horizontale, son mouvement se termine pour cet Ordre (voir diagramme).
- » Le déplacement d'Escalader doit suivre les règles *Générales de Mouvement* ainsi que l'encart *Déplacement et mesures*, expliqués dans les règles de la Compétence Commune *Se Déplacer* (voir page 63).

IMPORTANT

Les Motos et les Véhicules ne peuvent pas Escalader.

NOTE

Une troupe durant le *Tour Réactif* qui est accrochée à une surface verticale ne peut pas déclarer d'ORA. En effet, tant qu'elle est sur la surface verticale, la seule Compétence disponible est Escalader, et celle-ci est un Ordre Entier qui ne peut pas être utilisé en *Tour Réactif*.



ESQUIVER

Cette Compétence Commune permet à l'utilisateur d'essayer d'éviter une *Attaque* à son encontre. Elle lui donne aussi l'opportunité de parcourir une petite distance en ORA.

ESQUIVER

C. COURTE, ORA

Mouvement

CONDITIONS

» L'utilisateur doit avoir une *LdV* sur l'attaquant.

EFFETS

- » Permet à l'utilisateur de faire un Jet d'Opposition pour éviter une ou plusieurs *Attaques* ennemies simultanées.
- » Ce Jet d'Opposition utilise l'Attribut de *PH* de l'utilisateur contre l'Attribut utilisé par l'Attaquant, quel qu'il soit (*TR*, *CC*, *PH*, *VOL*...).
- » Durant le **Tour Actif**, le Jet d'Esquive est comparé à toutes les attaques en ORA générées par la troupe active.
- » Durant le **Tour Réactif**, le Jet d'Esquive est comparé à toute les *Rafales (R)* des attaques de tous les ennemis actifs. Par exemple, une troupe réactive peut Esquiver, avec un seul Jet, plusieurs tirs d'ennemis utilisant un *Ordre Coordonné* ou plusieurs attaques au Corps à Corps.
- » Uniquement en *Tour Réactif*, une Esquive réussie permet à l'utilisateur de **Se Déplacer**, ou d'utiliser une autre Compétence Courte de Mouvement ne requérant pas de Jet, jusqu'à 5 cm.
- » Le déplacement résultant de l'Esquive en **Tour Réactif ne peut jamais être utilisé pour entrer au contact d'un ennemi**. Seule la Compétence Commune *Engager* permet cela.
- » Le déplacement résultant de l'Esquive en *Tour Réactif* doit suivre les *règles Générales de Mouvement* ainsi que l'encart *Déplacement et mesures*, expliqués dans les règles de la Compétence Commune *Se Déplacer*.

IMPORTANT

Les Motos et les D.C.D subissent un **MOD de -3** à leur Attribut de *PH* pour toutes les tentatives d'Esquive.

Les T.A.G subissent un **MOD de -6** à leur Attribut de *PH* pour toutes les tentatives d'Esquive.

Esquive et Jet d'Opposition

Gardez en mémoire que remporter un Jet d'Opposition pour Esquiver une *Attaque* n'empêche pas celle-ci de s'appliquer, mais permet juste à l'utilisateur de ne pas subir de *Domage*.

Par conséquent, Esquiver une *Attaque* n'empêche par les autres troupes alliées d'être affectées par celle-ci.

Par exemple, si une attaque avec une *Arme à Gabarit* est Esquivée par sa cible, la troupe qui réussit le Jet d'Opposition ne subit pas de *Domage*, mais le Gabarit est toujours placé et il peut affecter d'autres troupes. Pour éviter de subir des *Domages*, ces autres troupes doivent réussir leur propre Jet d'Esquive.

Ordre Coordonné : Esquive et Reset

Si la cible d'un *Ordre Coordonné* choisit d'Esquiver ou de faire un *Reset* en ORA, alors son Jet est comparé en Opposition à tous les Jets des attaquants.

Esquiver au CC : Désengagement

Au *Corps à Corps*, en plus d'échapper à l'*Attaque*, Esquiver permet à l'utilisateur de se *Désengager* du CC. Durant le *Tour Actif*, si la tentative est réussie, séparez d'un millimètre l'utilisateur de son adversaire, pour que leurs socles ne soient plus en contact. Durant le *Tour Réactif*, Esquiver permet de *Se Déplacer* jusqu'à 5 cm.

C'est le seul moyen pour une troupe d'abandonner un Corps à Corps avec une troupe ennemie active sans déclarer d'*Attaque*.

Esquiver une Arme à Gabarit

Les *Armes à Gabarit* peuvent être *Esquivées* avec un Jet de *PH*.

Une troupe peut tenter d'Esquiver une *Arme à Gabarit* sans *LdV* sur l'attaquant, en réussissant un **Jet de PH -3**.

Le Gabarit d'une *Arme Positionnable* peut aussi être *Esquivé* en réussissant un **Jet de PH -3**.

Esquiver des Programmes de Piratage et des Attaques Comms

Esquiver ne permet pas à l'utilisateur d'échapper aux *Attaques* causées par les *Programmes de Piratage* ou par les *Attaques Comms*, mais la Compétence *Reset* le permet (voir page 63).

EXEMPLE D'ESQUIVE EN TOUR ACTIF

Durant son *Tour Actif*, l'Irmandinho Fendetestas déclare *Se Déplacer* comme première Compétence Courte de son Ordre afin d'atteindre la protection d'une *Couverture Totale*. Cette action est vue par quatre ennemis, qui déclarent tous un *Tir* en ORA. Fendetestas, qui ne peut pas répliquer avec la portée limitée de son Chain Rifle, déclare Esquiver comme deuxième Compétence Courte de son Ordre.

Il y a un Jet d'Opposition entre le Jet de *PH* de l'Irmandinho et les quatre Jet de *TR* de ses ennemis. Fendetestas doit obtenir un meilleur résultat que tous ses adversaires pour échapper à toutes les *Attaques*.

Fendetestas obtient un 9 au dé, plus bas que son Attribut de *PH*, ce qui fait de ce Jet une réussite. Désormais, ses ennemis ont besoin d'un résultat supérieur à 9 mais inférieur à leur propre Attribut de *TR*, afin de pouvoir toucher l'Irmandinhos évasif. Les Jets de dés obtiennent 3, 5, 17 et 12. Le 3 et le 5 sont des succès (plus bas que l'Attribut de *TR* modifié du tireur), mais ils sont plus bas que le Jet de Fendetestas, ces deux attaquants perdent donc le Jet d'Opposition et ne peuvent pas toucher leur cible. Le 17 est un échec car il est plus élevé que l'Attribut de *TR* du tireur ajouté au *MOD de Portée* de l'arme ($11+3=14$), il est donc ignoré. Le 12, cependant, est un succès (en partant du principe que le tireur à le même *TR* et le même *MOD de Portée* que l'attaquant précédent), et il est meilleur que le résultat de Fendetestas.

Le résultat final de cette confrontation voit Fendetestas Esquiver deux *Tirs*, un troisième le rate, et le quatrième le touche, forçant l'Irmandinho à faire un Jet de *BLL*.

EXEMPLE D'ESQUIVE EN TOUR ACTIF : ESQUIVER DES TIRS ET DES GABARITS

Durant son *Tour Actif*, le Fusilier Angus déclare *Se Déplacer* comme première Compétence Courte d'un tout nouvel Ordre. Un Morat d'Avant-Garde vigilant le voit et déclare un *Tir* en ORA, tandis que Jedak, le Daturazi sans cœur, déclare un *Tir* avec son Chain Rifle, une *Arme à Gabarit Direct*.

Angus, que n'est pas friand de fusillades, déclare Esquiver comme deuxième Compétence Courte de son Ordre. Le Fusilier fait un Jet

de PH qui sera comparé en Opposition contre le Morat d'Avant-Garde, et qui sera un Jet Normal contre l'Arme à Gabarit Direct du Daturazi. Angus obtient un 3, une réussite contre le Gabarit du Chain Rifle qu'il esquive lestement sans dégâts. Cependant, le Morat d'Avant-Garde obtient un 9 à son Tir, un meilleur résultat que le 3 d'Angus. Il remporte donc le Jet d'Opposition et touche Angus avec son Tir. Une fois encore, Angus est forcé de faire un Jet de BLI pour sauver sa vie.

EXEMPLE D'ESQUIVE EN TOUR RÉACTIF

Durant son *Tour Réactif*, Fendetestas, l'Irmandinho, subit un Tir de la part d'un Fusilier. L'attaquant est hors de portée, donc Fendetestas déclare Esquiver en ORA et indique une *Couverture Totale* proche comme destination. Après avoir mesuré, il apparaît que la *Couverture Totale* se trouve au-delà de son déplacement de 5 cm, Fendetestas décide donc qu'il se déplacera totalement de 5 cm et s'arrêtera à mi-chemin de la *Couverture*. Un Jet d'Opposition entre l'Attribut de TR du Fusilier en *Tour Actif* et le PH de l'Irmandinho décideront de son destin. Si c'est le jour de chance de Fendetestas, il remportera le Jet d'Opposition, se déplaçant de 5 cm et échappant au Tir.

Si ce n'est pas son jour de chance, il perdra le Jet d'Opposition, étant touché par le Tir et devant faire un Jet de BLI. Il sera également incapable de se déplacer des 5 cm initialement prévus. Enfin, s'il réussit son Jet de BLI, il devra faire un Jet de *Courage*.

EXEMPLE D'ESQUIVE EN TOUR RÉACTIF : ESQUIVER DES TIRS ET DES GABARITS

Durant son *Tour Réactif*, le Fusilier Angus déclare *Esquiver* en ORA contre un Tir de Fusil Combi de la part de l'Alguacil Ortega. Mais l'ORA d'Angus déclenche une Mine Antipersonnel proche.

Comme toujours, malgré des Attaques venant de plusieurs sources, Angus ne fait qu'un seul Jet de PH qu'il compare à chaque action ennemie. Angus compare le résultat de son dé avec tous les Jets d'Ortega (3 Jets de TR, car le Fusil Combi a une R de 3). Angus doit aussi appliquer un MOD de -3 à son PH (à cause du Trait *Positionnable* de la Mine) et le comparer au même résultat de son dé, utilisé pour se défendre contre Ortega. Si c'est un succès, il réussit à éviter l'Attaque de la Mine.

Les résultats possibles de ce scénario sont:

- » Angus remporte son Jet d'Opposition contre Ortega, esquivant ses tirs, mais rate son Jet Normal pour éviter la Mine. Cela empêche Angus de Se Déplacer avec son Esquive et le force à faire un Jet de BLI.
- » Angus remporte le Jet Normal Modifié contre la Mine, mais perd contre les attaques d'Ortega. Une fois de plus, Angus ne peut pas Se Déplacer et doit faire les Jets de BLI nécessaires.
- » Angus échoue à éviter les deux ennemis, et donc il ne peut pas Se Déplacer et doit faire les Jets de BLI nécessaires.
- » Angus réussit miraculeusement à Esquiver toutes les attaques, il ne reçoit donc aucun dégâts et peut Se Déplacer tel qu'autorisé par la Compétence *Esquiver* en ORA.

ENGAGER

Cette Compétence Commune permet à une troupe durant le *Tour Réactif* de se déplacer au contact d'un ennemi.

ENGAGER

ORA

Mouvement

CONDITIONS

- » Afin de déclarer Engager en ORA, l'utilisateur doit avoir un ennemi actif qui déclare ou qui exécute un Ordre **dans sa LdV et dans un rayon de 5 cm de lui**.

EFFETS

- » Cet ORA permet à l'utilisateur de se déplacer au contact d'un ennemi activé par un Ordre, se trouvant dans sa LdV et dans un rayon de 5 cm.
- » Il n'est pas nécessaire de déterminer de route spécifique à suivre lors de la déclaration d'Engager.
- » L'utilisateur doit réussir un Jet Normal, ou d'Opposition, de PH afin d'Engager.
- » Si le Jet est une réussite, alors l'utilisateur *Esquive* toutes les *Attaques* à son encontre et se déplace au contact de sa cible à un emplacement préalablement déclaré.
- » Cependant, en entrant **au contact**, la troupe active décide **où, autours de son socle**, est placé la troupe réactive.
- » Si l'utilisateur se trouve dans l'*Aire d'Effet* d'une Arme Positionnable, alors une réussite dans l'Engagement de son ennemi n'active pas l'Arme Positionnable.
- » Si l'utilisateur rate son Jet, il subit alors toutes les *Attaques* réussies à son encontre et ne se déplace pas au CC.
- » Si la cible de l'Engagement déclare une *Attaque* de n'importe quel type, y compris un *Attaque CC*, contre l'utilisateur, et qu'elle remporte le Jet d'Opposition, alors l'utilisateur subit les impacts et fait tous les Jets de BLI / PB nécessaires sans se déplacer.
- » Rater un Jet d'Engagement déclenche également les Armes Positionnables ennemies si l'utilisateur est dans leur *Aire d'Effet*, le forçant ainsi à faire tous les Jets de BLI / PB nécessaires sans se déplacer.
- » Il n'est pas possible de déclarer Engager si la troupe réactive est incapable d'atteindre sa cible, même si elle se trouve à moins de 5 cm (par exemple, à cause d'un mur ou gouffre impassable).
- » Le déplacement d'Engager doit suivre les *règles Générales de Mouvement* de la Compétence Commune *Se Déplacer*.
- » Les règles, Traits, Compétences Spéciales, etc. qui appliquent un MOD à l'*Esquive* s'appliquent également à cette Compétence Commune.

Mesurer un Engagement

Immédiatement après avoir déclaré un ORA Engager, et avant que le *Joueur Actif* ne déclare la Compétence Courte suivante de son Ordre, mesurez pour vérifier si la cible est bien dans le rayon de 5 cm.

Si la cible est plus éloignée que 5 cm, alors l'ORA d'Engager ne peut pas être exécuté et la troupe réactive réalise l'ORA *Attendre* à la place.

IMPORTANT

Les Motos et les D.C.D subissent un **MOD de -3** à leur Attribut de **PH** pour toutes les tentatives d'Esquive.

Les T.A.G subissent un **MOD de -6** à leur Attribut de **PH** pour toutes les tentatives d'Esquive.

Visualiser un Engagement

Engager est un déplacement d'opportunité d'une troupe réactive quand un ennemi passe. En réussissant son Jet, la troupe réactive se déplace au contact pour forcer une situation de *Corps à Corps* lors des Ordres suivants, ou pour simplement limiter les options de l'ennemi en l'engageant au CC. Si l'utilisateur rate son Jet, il ne se déplace pas et n'*Esquive* pas les *Attaques* à son encontre. Si la cible de l'Engagement déclare une *Attaque CC* contre l'utilisateur et remporte le Jet d'Opposition, cela représente comment l'utilisateur a essayé d'approcher son ennemi, a reçu un coup et a reculé vers sa position initiale.

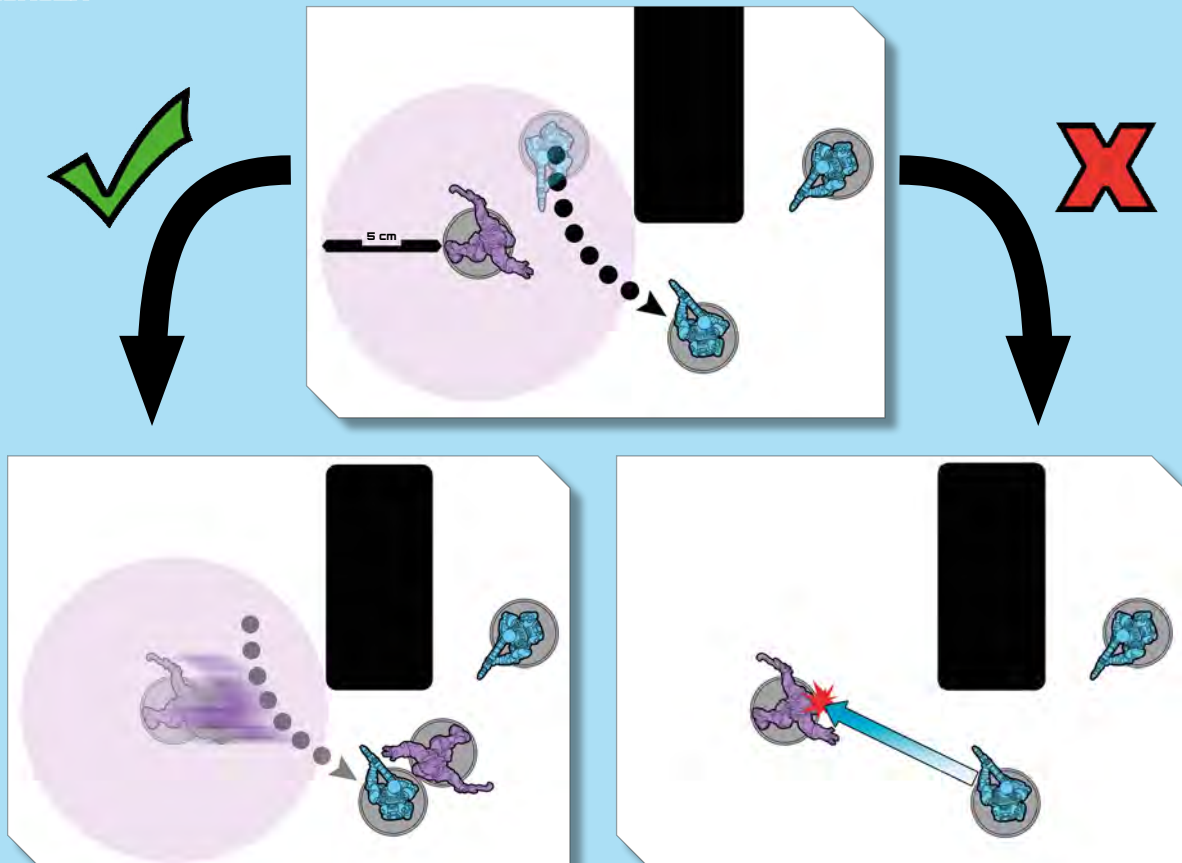
EXEMPLE D'ENGAGEMENT

Durant son *Tour Réactif*, le vieillard Daturazi Jedak est la cible d'un *Tir* de la part de l'intrépide Fusilier Angus. Comme Angus semble assez proche, Jedak déclare Engager en ORA afin d'entrer au *Corps à Corps*. Le joueur de l'Armée Combinée mesure la distance et confirme que le Fusilier ennemi est à moins de 5 cm ; la tentative d'Engagement est donc légale. Une fois cela confirmé, Angus déclare la deuxième Compétence Courte de son Ordre : *Se Déplacer vers une Couverture Partielle*. Un Jet d'Opposition entre l'Attribut de *TR* du Fusilier en Tour Actif et le *PH* du Daturazi est effectué. C'est le jour de chance de Jedak, il remporte le Jet d'Opposition, se déplaçant de 5 cm et échappant au *Tir*. Le Daturazi entre au contact de ce pauvre vieux



Angus. Désormais, le joueur d'Angus, en tant que *Joueur Actif*, doit décider où placer la figurine de Jedak au contact du socle du Fusilier. Il le place de telle façon que, dans l'éventualité quasi-certaine où Angus serait terrassé par une *Attaque CC*, Jedak se retrouve dans la *LdV* de plusieurs soldats panocéaniens.

Si ce n'avait pas été le jour de chance de Jedak, celui-ci aurait perdu le Jet d'Opposition. Dans ce cas, il n'aurait pas échappé au *Tir* et aurait dû faire un Jet de *BLL*. De plus, son déplacement au contact du Fusilier n'aurait pas eu lieu.

ENGAGER

RESET

Cette Compétence Commune permet à l'utilisateur d'éviter une cyber-attaque en redémarrant rapidement tous les systèmes.

RESET

C. COURTE, ORA

Combat Avancé : Piratage, Sans LdV

CONDITIONS

Une troupe ne peut déclarer Reset que si l'une des conditions suivantes est remplie :

- » La troupe est ciblée par une *Attaque de Piratage*, c'est-à-dire n'importe quelle *Attaque* déclarée en utilisant un *Programme de Piratage*.
- » La troupe est ciblée par une *Attaque Comms*.
- » La troupe est en état *Immobilisé-1*.
- » Durant son *Tour Réactif*, la troupe a un ennemi qui déclare ou exécute un Ordre dans sa *Zone de Contrôle*.

EFFETS

- » En remportant un Jet d'Opposition de *VOL*, la troupe évite une *Attaque de Piratage* ou une *Attaque Comms*.
- » L'utilisateur peut déclarer Reset même sans *LdV* sur l'attaquant, et même si l'attaquant est hors de sa *Zone de Contrôle* et de son *Aire de Piratage*. Reset peut également être déclaré si l'attaquant est au contact de l'utilisateur, en état *Engagé*.
- » Si l'utilisateur remporte le Jet d'Opposition de *VOL*, il doit appliquer les règles de *Jet de Courage*.
- » En réalisant un Jet Normal de *VOL*, l'utilisateur annule son propre état *Immobilisé-1*.

Ordre Coordonné : Esquive et Reset

Si la cible d'un Ordre Coordonné choisit d'*Esquiver* ou de faire un *Reset* en ORA, alors son Jet est comparé en Opposition à tous les Jets des attaquants.

Dans l'environnement guerrier moderne hyper-technologique, quasiment toutes les pièces d'équipement ont été conçues avec des protections contre les interférences hostiles. Si une cyber-attaque est en cours, le soldat peut simplement réaliser un redémarrage logiciel du système pour revenir aux réglages opérationnels optimaux et éviter ses effets pernicieux. Ce processus est très rapide car il ignore les protocoles normaux de fermeture en cas d'urgence. Cependant, des opérateurs experts en cyber-guerre sont capables de paralyser des unités robotiques semi-autonomes ou des armures servo-assistées avant qu'un redémarrage logiciel puisse être réalisé. C'est pour cette raison, que ces équipements sont universellement dotés d'un système de redémarrage manuel qui ne peut pas être bloqué par un programme.



SAUTER

Cette Compétence Commune permet à l'utilisateur de franchir des obstacles et de sauter sur de petites distances.

SAUTER

ORDRE ENTIER

Mouvement, Sans LdV, Sans Jet

EFFETS

- » Permet à l'utilisateur de se déplacer horizontalement (pour franchir une coupure), verticalement (pour atteindre une surface plus haute ou plus basse), diagonalement ou paraboliquement, jusqu'à la première valeur de son Attribut de *MOV* en cm.
- » Sauter est une Compétence Commune qui ne requière pas de Jet.
- » Lors d'un Saut, mesurez la distance horizontale, verticale, diagonale ou parabolique, entre l'emplacement de départ et le point d'atterrissage.
- » Si la première valeur de *MOV* est insuffisante pour atteindre le point d'atterrissage, alors la troupe en train de sauter tombe verticalement au sol à la fin de son Déplacement disponible. Mesurez cette distance de chute pour déterminer les *Dommages de Chute* (voir page 45).
- » Une troupe ne peut pas bénéficier des *MOD* de *Couverture Partielle* durant l'Ordre lors duquel elle déclare Sauter.
- » Le déplacement de Sauter doit suivre les règles Générales de Mouvement ainsi que l'encart *Déplacement et mesures*, expliqués dans les règles de la Compétence Commune *Se Déplacer* (voir page 63).
- » Lors d'un Saut, le point d'atterrissage ne peut pas être plus étroit que le socle de la troupe.

NOTE

Une troupe peut sauter gratuitement au-dessus d'un obstacle plus petit que son *Gabarit de Silhouette*. Tout ce qui est plus grand que cela requière la déclaration d'un *Saut*.

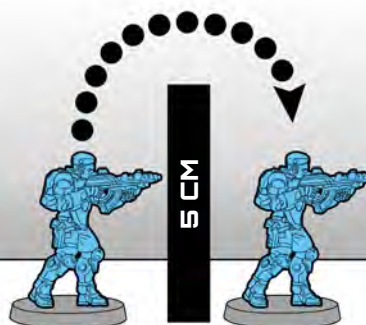
Mesurer les paraboles

La façon la plus simple de mesurer une route parabolique est d'utiliser un mètre flexible, en le pliant à votre convenance.

SAUTER EXEMPLE 1

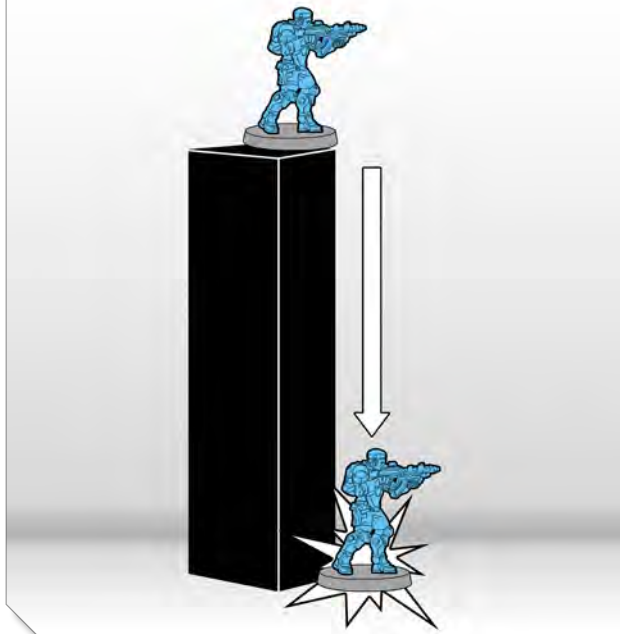
Durant son *Tour Actif*, le Fusilier Angus doit franchir un obstacle de 5 cm de hauteur. Comme la hauteur est supérieure à son *Gabarit de Silhouette*, Angus doit déclarer Sauter pour pouvoir le franchir.

GRAPHIQUE 1



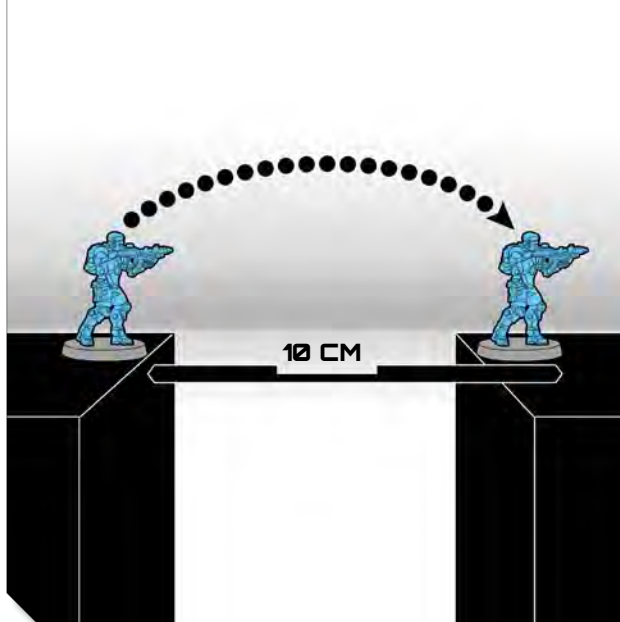
SAUTER EXEMPLE 2

Durant son *Tour Actif*, le Fusilier Angus décide de descendre du toit d'un bâtiment de la façon la plus rapide : en sautant. Le bâtiment est haut de 15 cm et la première valeur de *MOV* d'Angus est 10, il doit donc parcourir les 5 cm restant comme une chute. Suivant les règles de *Dommage de Chute*, cela signifie qu'il doit faire un Jet de *BLI* contre Dommage 10, car il s'agit d'une seule section de chute. Si Angus rate ce Jet, il doit continuer de faire des Jets de *BLI* jusqu'à ce qu'il réussisse ou qu'il passe à l'état *Mort*.

GRAPHIQUE 2**SAUTER EXEMPLE 3**

Durant son *Tour Actif*, le Fusilier Angus déclare qu'il va Sauter d'un toit à un autre. Le joueur mesure la distance, 10 cm, et constate qu'elle correspond à la première valeur de *MOV* d'Angus, qui peut donc réaliser le Saut (Graphique 3).

Si la distance était plus grande que sa première valeur de *MOV*, alors Angus aurait parcouru 10 cm avec son Saut, puis serait tombé au sol à compté de ce point.

GRAPHIQUE 3**SE DÉPLACER**

Compétence Commune permettant à l'utilisateur de se déplacer sur le champ de bataille.

SE DÉPLACER

C. C. MOUVEMENT

*Mouvement, Sans LdV, Sans Jet***CONDITIONS**

- » Le socle de l'utilisateur doit être **totale**ment au contact de la surface sur laquelle il se déplace.
- » Une troupe ne peut pas Se Déplacer à travers un espace plus étroit que son socle.

EFFETS

- » Permet à l'utilisateur de traverser le champ de bataille sur une distance déterminée par son Attribut de *MOV*.
- » En déclarant Se Déplacer, l'utilisateur peut se déplacer sur une distance faisant au maximum la première valeur de son Attribut de *MOV* en centimètres.
- » Si l'utilisateur déclare à nouveau Se Déplacer avec la deuxième Compétence Courte de son Ordre, il peut alors se déplacer sur une distance faisant au maximum la deuxième valeur de son Attribut de *MOV* en centimètres.

IMPORTANT

Une fois déclarée, la troupe atteint toujours la destination de son Déplacement, même si elle passe à l'état *Inapte* ou *Immobilisé* à cause d'une *Attaque* ennemie réussie en cours de route.

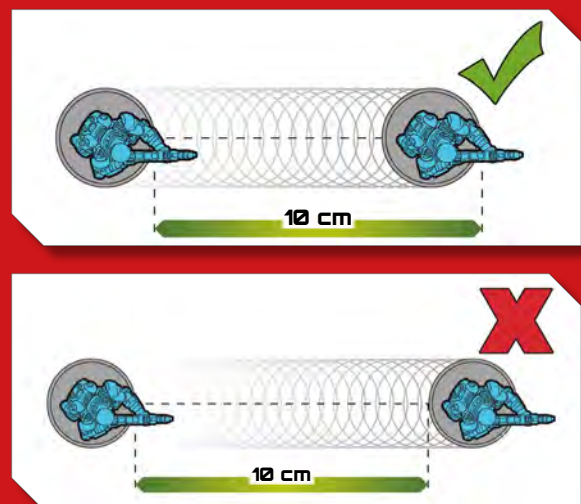
DÉPLACEMENT ET MESURE

Vous pouvez **mesurer** immédiatement après avoir déclaré Se Déplacer et avant de déterminer où la troupe finira son Déplacement.

La séquence des événements est la suivante : Déclaration du Déplacement, clarification de la direction et de l'intention de la localisation finale de la troupe, mesure, et déclaration de l'emplacement final réel de la troupe.

IMPORTANT

Lors d'un *Déplacement*, les mesures doivent toujours être faites depuis le même point du socle.



Règles Générales de Mouvement

- » La valeur de *MOV* indique la distance maximale que la troupe peut parcourir, mais il n'y a pas de minimum. Une troupe n'a pas à se déplacer de tout son mouvement quand elle déclare *Se Déplacer*.
- » En déclarant *Se Déplacer*, une troupe peut *S'Allonger* ou se relever gratuitement au début de son Mouvement. Rappelez-vous qu'une troupe Allongée voit sa mobilité réduite.
- » En déclarant *Se Déplacer*, une troupe peut **Monter ou Descendre** gratuitement d'une *Moto*, d'un *TAG*, d'un *Véhicule*, etc. au début de son Mouvement. Le nouveau profil de troupe sera appliqué durant toute la séquence de l'Ordre.
- » Une troupe peut passer gratuitement haut dessus d'un obstacle qui n'est pas plus grand que son *Gabarit de Silhouette* (tel que déterminé par l'Attribut de *Silhouette*), sans déclarer *Sauter* ou *Escalader*.
- » Après avoir Déplacé une figurine, vous pouvez **l'orienter dans n'importe quelle direction**.
- » En déclarant n'importe quelle forme de Mouvement, vous devez spécifier la route exacte qui sera empruntée par la troupe pour que votre adversaire puisse déclarer les ORA appropriés.
- » Une troupe à un arc de *LdV* de 360° quand elle se déplace.
- » Le Déplacement d'une troupe se termine automatiquement dès qu'elle entre au contact d'un ennemi, même si la route spécifiée en est écourtée.

EXEMPLE DE DÉPLACEMENT

Durant son *Tour Actif*, Angus est appuyé contre un mur en *Couverture Totale*. Il n'a pas de *LdV* sur sa Némésis l'Alguacil Ortega, se trouvant de l'autre côté du bâtiment. Prêt à mettre fin à leur querelle, Angus déclare sa première Compétence Courte : *Se Déplacer*.

Angus se déplace légèrement pour que son socle dépasse suffisamment du coin pour obtenir une *LdV* sur sa cible tout en étant en *Couverture Partielle*. Une fois qu'il a vu Ortega, la figurine d'Angus retourne à sa position originale en *Couverture Totale*. Sa déclaration de Déplacement l'aura amené au coin, puis fait revenir sur ses pas.

Comme Ortega obtient aussi un *LdV* sur Angus, il déclare son ORA : *Tirer*.

Angus déclare alors la deuxième Compétence Courte de son Ordre qui est également *Tirer*.

Lors du Jet d'Opposition qui en résulte, Ortega subit les *MOD* de *Couverture Partielle*. Si Ortega remporte le Jet d'Opposition, et qu'Angus rate son Jet de *BLI*, alors le dernier finira son Ordre en état *Inconscient* derrière la *Couverture Totale*, là où il a terminé son déplacement.

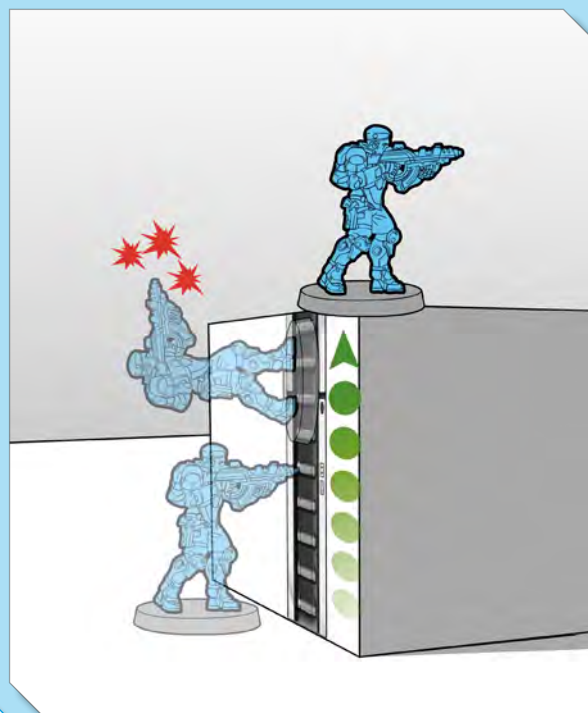
SE DÉPLACER : DÉCORS ET FIGURINES ALLIÉES

Un élément de décors dont la hauteur est inférieure ou égale au *Gabarit de Silhouette* de la troupe ne bloque pas son Déplacement.

Aussi, les troupes alliées, et uniquement alliées, dont l'Attribut de *Silhouette* est inférieur ou égal à l'Attribut de *Silhouette* de la troupe ne bloquent pas son Déplacement.

SE DÉPLACER : ESCALIERS ET ÉCHELLES

Les éléments de décors représentant des escaliers et des échelles permettent de se déplacer sur des surfaces verticales ou diagonales en utilisant gratuitement la Compétence *Se Déplacer*, sans avoir à déclarer *Sauter* ou *Escalader*.



SE PENCHER

Cette Compétence Commune représente un rapide coup d'œil de l'autre côté d'un rebord afin de tirer sur un ennemi en dessous qui serait normalement hors de *LdV*. *Se Pencher* est utile pour une troupe sur un toit voulant attaquer des ennemis au niveau du sol.

SE PENCHER

ORDRE ENTIER

Attaque

CONDITIONS

- » L'utilisateur doit être au contact du bord d'une position surélevée ou en hauteur (comme un toit, un balcon, une vitre, etc.).
- » S'il y a un élément de terrain le long du bord de la position surélevée (un parapet, une barricade, un rebord de fenêtre...), **il ne doit pas** être plus large que 2,5 cm ou plus haut que a moitié de la taille de la troupe qui *Se Penche*.

EFFETS

- » *Se Pencher* est un *Ordre Entier* composé de *Se Déplacer* + *Tir*.
- » Dans des cas exceptionnellement ambigües, vous pouvez tenir la figurine (ou le Gabarit de Silhouette) en l'air, au contact du bord du terrain afin de tracer une *LdV* et de réaliser le *Tir*. Dans ces cas, tenez la figurine de façon à ce que le dessous de son socle (ou le Gabarit de Silhouette) soit entièrement en l'aire pour aider à clarifier la *LdV* (voir diagramme).
- » À la fin de l'Ordre, placez la figurine à son emplacement précédent la déclaration de *Se Pencher*.
- » En déclarant *Se Pencher*, la troupe gagne une ***LdV*** sur les cibles directement en dessous, prêt de la base de l'élément de terrain sur lequel la troupe se trouve. Aussi, ces ennemis gagnent une *LdV* sur la troupe active (si, ils lui font face, bien entendu).
- » Une troupe au contact d'une vitre ou d'un parapet aux bonnes dimensions peut aussi *Se Pencher*. Les mêmes règles s'appliquent dans ce cas, à l'exception que l'utilisateur de cette Compétence Commune gagne une ***Couverture Partielle***.
- » Si l'utilisateur est **Allongé** quand il déclare *Se Pencher*, alors il bénéficie d'une ***Couverture Partielle*** contre tous les ennemis en position inférieure.

NOTE

Lors de la déclaration de la partie *Se Déplacer* de l'Ordre Entier, vous devez spécifier la route exacte qu'emprunte la troupe pour que l'adversaire puisse déclarer les ORA appropriés.

Les troupes ont un arc de *LdV* de 360° quand elles se déplacent.

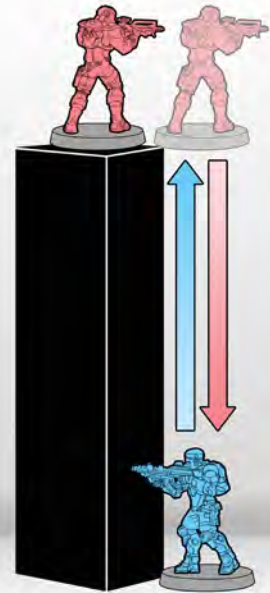
EXEMPLE DE SE PENCHER

Durant son *Tour Actif*, l'Alguacil Ortega, qui se tient au bord d'un toit sans parapet, essaie de tracer une *LdV* sur son adversaire hai, le Fusilier Angus, qui utilise ce bâtiment comme couvert au niveau du sol.

Depuis sa position, Ortega ne voit pas Angus, il déclare donc *Se Pencher* en tant qu'Ordre Entier. Le joueur d'Ortega tiens la figurine en l'air pour que son socle soit au contact du bord extérieur du toit. Les *Lignes de Vue* sont ainsi tracées depuis cette position. Une fois la *LdV* déterminée, Ortega retourne à sa position initiale. En termes de jeu, Ortega s'est déplacé, a obtenu une *LdV* sur Angus pendant un instant et a réalisé un *Tir*, finissant son déplacement là où il l'avait commencé. Le Fusilier, qui gagne également une *LdV* contre Ortega, déclare son ORA : *Tirer*.

Dans cette situation, Angus n'applique pas les *MOD* négatifs de *Couverture Partielle* à son *Tir* car le toit n'a pas de parapet ou d'autre élément pouvant donner une *Couverture Partielle* à Ortega. Inversement, si il y avait une couverture de bonne dimension le long du bord du toit, ou si Ortega avait été *Allongé*, alors Angus aurait subi les *MOD* de *Couverture Partielle*.

SE PENCHER



TIRER

Cette Compétence Commune est utilisée pour attaquer à distance en utilisant une *Arme TR* ou une autre arme appropriée, ou une pièce d'Équipement.

TIRER

C. COURTE, ORA

Attaque

CONDITIONS

- » L'utilisateur doit avoir une *LdV* sur la cible à moins que l'Arme TR, une Compétence Spéciale ou un Équipement à sa disposition n'indiquent spécifiquement qu'il n'en a pas besoin.

EFFETS

- » L'utilisateur utilise son Attribut de *TR* (ou celui spécifié par l'arme) pour tirer sur un ou plusieurs ennemis.
- » Lorsqu'il déclare le *Tir*, l'utilisateur doit choisir quelle Arme TR, Compétences Spéciales et Équipements il utilise.
- » Si l'utilisateur à plus d'une cible et une Arme TR, une Compétence Spéciale ou un Équipement avec une valeur de **Rafale** supérieure à 1, alors il peut distribuer ses attaques lors de la déclaration du *Tir*.
- » L'utilisateur doit également spécifier quel type de Munition il utilise, s'il en a plus d'une à sa disposition, lors de la déclaration du *Tir*.

TIR DE SUPPRESSION

Le Tir de Suppression est un position de combat qui permet à l'utilisateur de dissuader les actions et les mouvements ennemis grâce à un feu concentré.

Lorsqu'il est en Tir de Suppression, le soldat est plus focalisé sur la saturation de la zone de combat par ses tris que par la possibilité d'infliger des dégâts aux forces ennemies. Le but du Tir de Suppression est de restreindre la capacité de manœuvre ou de riposte des forces ennemies en les menaçant d'un feu indiscriminé.

Aux mains d'un soldat entraîné fournissant un Tir de Suppression, une arme devient un simple objet de blocage de zone, visant les chargeurs à une vitesse rendant la précision hors de propos. Le seul but est de saturer la zone de projectiles pour que l'ennemi garde la tête baissée ou affronte l'enfer.

TIR DE SUPPRESSION

ORDRE ENTIER

Attaque

CONDITION

- » L'utilisateur doit employer une arme avec le Trait *Tir de Suppression*.

EFFETS

- » Permet à l'utilisateur de passer en état de *Tir de Suppression*.

ÉTAT : TIR DE SUPPRESSION

ACTIVATION

- » Pour activer cet état une troupe doit déclarer l'Ordre Entier Tir de Suppression. Placez un Marqueur *Tir de Suppression* (SUP. FIRE) à côté de la troupe.

EFFETS

- » Les troupes ennemies appliquent un *MOD* de -3 à leur Attribut lors d'un Jet d'Opposition contre une troupe en *Tir de Suppression*.
- » **Tant qu'elle est en Tir de Suppression, le profil du Mode TS remplace le profil habituel de l'Arme TR de la troupe.** Le Mode TS est utilisé par toutes les troupes en état de *Tir de Suppression*.
- » Le Tir de Suppression permet à la troupe affectée de réagir en ORA avec une valeur de *Rafale (R)* de 3. La *R* complète doit être utilisée contre une seule cible et elle ne peut pas être divisée entre plusieurs ennemis actifs (en réagissant contre un *Ordre Coordonné* par exemple).
- » Le profil du *Mode TS* modifie la *Portée* et la valeur de *R* de l'arme utilisée, mais pas ses *Domages* qui restent inchangés, tout comme son *Type de Munition* et ses *Traits*.

Modificateurs de Portée



Domage: *

Rafale (R): 3

Type de munition: *

Traits: *

Note *: utilisez la valeur original de l'arme.

IMPORTANT

Seules les armes avec le Trait *Tir de Suppression* dans leur Tableau d'Arme peuvent être utilisées pour déclarer un *TS*. Avec quelques exceptions, seules les armes avec *R 3* ou plus peuvent être utilisées pour déclarer un *TS*. Les armes avec *R 2* ou moins, ou dont les *Traits* n'indiquent pas la capacité de *Tir de Suppression*, ne peuvent pas être utilisées pour déclarer un *TS*, même si elles appliquent un *MOD* qui rend leur *R* supérieure à 2.

ANNULATION

Le Tir de Suppression est automatiquement annulé dans chacun des cas suivants:

- » La troupe déclare un *Ordre*.
- » La troupe déclare un *ORA* différent d'un Tir utilisant le *Tir de Suppression*.
- » La troupe utilise une arme qui ne peut pas être utilisée pour le Tir de Suppression.
- » L'état de la troupe passe à *Inapte, Aveuglé, Engagé, Immobilisé, Isolé, Retraite !* ou tout autre état spécifiant qu'il annule le Tir de Suppression.
- » L'armée de la troupe passe en situation de *Perte de Lieutenant*.
- » La troupe rejoint n'importe quel type d'*Équipe Liée d'Infinity* (*Normale, Haris, Enomotarchos, Tohaa...*) (voir *Infinity.Human Sphere* et *Infinity.Campaign : Paradiso*).

TIR DE SUPPRESSION EXEMPLE 1

Durant son *Tour Actif*, un joueur panocéanien ordonne à son fidèle Fusilier Angus de fournir un Tir de Suppression. Il dépense un Ordre Entier et place un Marqueur de Tir de Suppression (SUP. FIRE) à côté du socle d'Angus. Durant son *Tour Réactif*, son adversaire active une figurine avec une Compétence Courte de Mouvement dans la *LdV* d'Angus qui réagit alors avec toute sa *Rafale*. Cependant, Angus doit substituer le profil de sa Mitrailleuse par le profil du *Mode TS*. Cela modifie les *MOD de Portée* de son arme et réduit sa *R* de 4 à 3. L'adversaire déclare la deuxième Compétence Courte de son Ordre : *Tirer* sur Angus. Cela le place sous le *Tir de Suppression* d'Angus, il doit donc appliquer un *MOD* de -3 à son *TR*.

TIR DE SUPPRESSION EXEMPLE 2

Durant son *Tour Actif*, l'adversaire du joueur panocéanien déclare un *Ordre Coordonné* qui active trois figurines dans la *LdV* d'Angus. Angus, toujours en *Tir de Suppression*, doit décider contre lequel des trois ennemis tirer la *Rafale* complète de son *Mode TS*. Ensuite, chacun des trois ennemis déclare un *Tir* contre le pauvre Angus. La figurine qu'Angus a choisie comme cible fait un Jet d'Opposition de *TR* contre Angus, subissant le *MOD* de -3 au *TR* imposé par le *Tir de Suppression*. Cependant les deux autres troupes actives résolvent leur attaque avec un Jet Normal de *TR* car Angus ne peut réagir que contre un des trois ennemis.

EXEMPLE 3 : TIR DE SUPPRESSION À TRAVERS UNE ZONE À VISIBILITÉ NULLE

Le Fusilier Angus, toujours en *Mode TS* durant son *Tour Réactif*, subit *Tir* à travers une *Zone à Visibilité Nulle*. Angus déclare qu'il réplique avec un *Tir* en ORA. Il peut utiliser toute la *Rafale* de son arme en *Mode TS*, mais chaque Jet subira un *MOD* de -6 au *TR* à cause de la *Zone à Visibilité Nulle*.

TIR SPÉCULATIF

Cette Compétence Commune permet à l'utilisateur de réaliser un *Tir* contre une cible hors de sa *LdV* ou, s'il a l'arme requise, de choisir un autre emplacement que la cible comme centre de l'attaque.

TIR SPÉCULATIF

ORDRE ENTIER

Attaque

CONDITIONS

» L'utilisateur doit employer une *Arme TR* avec le Trait *Tir Spéculatif*.

EFFETS

- » L'utilisateur peut faire un seul *Tir* contre une cible hors de sa *LdV*.
- » Si l'utilisateur emploie une *Arme TR* avec le Trait *Gabarit d'Impact Circulaire*, cette Compétence lui permet de placer le centre du *Gabarit Circulaire* ailleurs que sur la cible de l'attaque. Cependant, la cible doit être dans l'*Aire d'Effet* du *Gabarit Circulaire*.
- » Dans ce cas, la cible de l'attaque et le point d'impact peuvent être choisis sans tenir compte de la *LdV*.
- » Placez le *Gabarit* directement sur la table de jeu, ou horizontalement au dessus d'un élément de terrain, mais jamais sur une surface verticale ou en l'aire.
- » Déclarer un *Tir Spéculatif* applique un **MOD de -6** au *TR* ou à l'Attribut pertinent. Ce *MOD* s'ajoute à tous les autres *MOD* applicables au *Tir* (*Portée, Couverture, Etc.*).

Tir Spéculatif et Rafale

En déclarant un *Tir Spéculatif*, la troupe ne peut faire qu'un seul *Tir* et **sa R est toujours de 1**, quelle que soit la *R* de l'Arme *TR* et les *MOD* de *Rafale* (comme ceux conférés par *Armement Jumelé*).

Tir Spéculatif et Zones de Visibilité

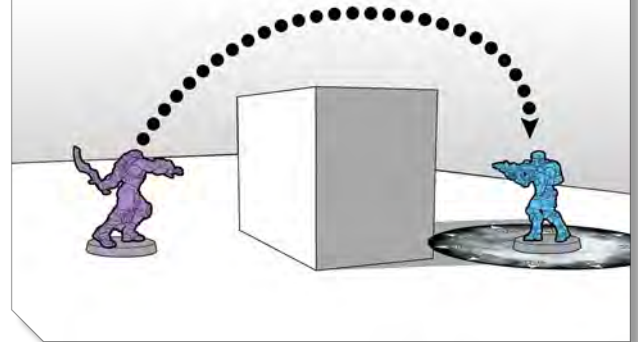
Un *Tir Spéculatif* ignore les *MOD* imposés par les *Zones de Visibilité* (qu'elle soit Basse, Mauvaise ou Nulle), car il est considéré que la pénalité pour ne pas voir la cible est incluse dans le *MOD* de -6 du *Tir Spéculatif*.

TIR SPÉCULATIF : CONSEIL TACTIQUE

Un *Tir Spéculatif* avec une arme à *Gabarit* peut éviter les *MOD* de *Couverture Partielle*, de la Compétence Spéciale *CD*, de *DDO*... en plaçant le *Gabarit* de sorte qu'il ne soit pas centré sur la cible.

Vous pouvez utiliser un *Tir Spéculatif* pour attaquer une figurine ennemie avec *CD* : *Camouflage TO* ou *DDO* se trouvant derrière une *Couverture Partielle* en plaçant le centre du *Gabarit* derrière l'ennemi. Ainsi, vous évitez les *MOD* de *Couverture Partielle* (-3) et de *TO* ou *DDO* (-6), les remplaçant par le seul *MOD* de *Tir Spéculatif* (et les *MOD* de *Portée*).

TIR SPÉCULATIF



EXEMPLE DE TIR SPÉCULATIF

Durant son *Tour Actif*, le vicieux *Daturazi Jedak* veut écraser au Corps à Corps le Fusilier *Angus* qui se trouve derrière un mur. Afin d'empêcher *Angus* de l'abattre dès qu'il aura passé le coin du bâtiment, *Jedak* veut lancer une *Grenade Fumigène* au-dessus du mur. Comme *Angus* est hors de la *LdV* du *Daturazi* et que les *Grenades Fumigènes* ont le Trait *Tir Spéculatif*, *Jedak* est capable de déclarer un *Tir Spéculatif*.

Il dépense un *Ordre Entier* et déclare donc un *Tir Spéculatif*. Puis, il place le *Gabarit Circulaire* afin qu'il affecte *Angus*. Les *Grenades Fumigènes* sont des armes à *Gabarit d'Impact*, aussi *Angus* peut déclarer un *ORA d'Esquive* (avec *PH -3*) même si le *Tir Spéculatif* est réalisé hors de sa *LdV*. Comme *Jedak* utilise une arme chargée avec la *Munition Spéciale Fumigène*, et qu'*Angus* réagit en déclarant une *Esquive*, l'*Ordre* est résolu avec deux *Jets Normaux* séparés. *Jedak* fait un *Jet Normal* de *PH -3* (+3 pour le *MOD* de *Portée* et de la *Grenade Fumigène* et -6 pour le *MOD* de *Tir Spéculatif* = -3) et *Angus* un *Jet Normal* de *PH -3*.

COMPÉTENCES SPÉCIALES

Les Compétences Spéciales ne sont disponibles que pour quelques unités sélectionnées en raison de leur entraînement intensif, de leur équipement spécialisé, ou de leurs capacités naturelles.

COMPÉTENCES SPÉCIALES ET ÉQUIPEMENTS : ÉTIQUETTES

Comme les Compétences Communes, toutes les Compétences Spéciales et pièces d'Équipement ont une ou plusieurs **Étiquettes** qui indique rapidement certaines particularités de jeu. Les **Étiquettes** possibles pour les Compétences Spéciales et les Équipements sont:

- » **Attaque.** L'utilisation de cette Compétence Spéciale ou de cet Équipement est considérée comme une *Attaque*.
- » **Attaque CC.** L'utilisation de cette Compétence Spéciale ou de cet Équipement est une forme d'*Attaque CC*.
- » **Attaque Comms.** L'utilisation de cette Compétence Spéciale ou de cet Équipement est une forme d'*Attaque* permettant à la cible de répondre en déclarant un *Reset*.
- » **Compétence Spéciale de CC.** Cette Compétence Spéciale est régie par les règles concernant les *Compétences Spéciales de CC*.
- » **Incompatible.** Une troupe ne peut utiliser qu'une Compétence Spéciale ou pièce d'Équipement avec cette Étiquette ou ce Trait à la fois. Activer une Compétence Spéciale, un Équipement, un *Programme de Piratage*, une règle spéciale, etc. Incompatible, annule et désactive automatiquement tout autre Compétence Spéciale, Équipement, *Programme de Piratage*, etc. Incompatible de cette troupe. Cet effet s'applique tant que la Compétence Spéciale, l'Équipement, etc. nouvellement activé soit annulé.
- » **Information Privée.** La possession de cette Compétence Spéciale ou cet Équipement par votre troupe est une Information Privée et vous n'êtes pas obligé de la partager.
- » **Mouvement.** L'utilisation de cette Compétence Spéciale ou de cet Équipement est une forme de *Mouvement*.
- » **Obligatoire.** L'utilisation de cette Compétence Spéciale ou de cet Équipement est obligatoire et ne peut pas être annulée.
- » **Optionnel.** L'utilisation cette Compétence Spéciale ou de cet Équipement est optionnelle est peut être annulée.
- » **Tir.** L'utilisation de cette Compétence Spéciale ou de cet Équipement est une forme de *Tir*.

Dans la section *Étiquette* de certaines Compétences Spéciales, vous trouverez également des **Traits** comme ceux utilisés pour les Armes et les Équipements. Vous pouvez consulter la liste complète des *Traits* à la page 111.

NIVEAUX DE COMPÉTENCE SPÉCIALE

Certaines Compétences Spéciales sont divisées en Niveaux d'expertise ayant des effets et des usages distincts.

Sauf indication contraire, n'importe quel **Niveau numérique** d'une Compétence Spéciale confère automatiquement tous les Niveaux inférieurs de celle-ci. Par exemple, un Niveau 3 confère également les Niveaux 1 et 2.

En revanche, les **Niveaux alphabétiques** comme le Niveau X indiquent s'ils confèrent d'autres niveaux de la Compétence ou non.

ANTIPODE

Les membres de cette race alien ont un comportement unique en jeu car ils forment des Meutes d'Assaut.

RÉSUMÉ

Les membres d'une Meute d'Assaut agissent toujours à l'unisson comme une seule troupe : ils s'activent avec un seul Ordre, déclarent les mêmes Compétences, choisissent la même cible, et génèrent un seul ORA.

ANTIPODE

C. AUTOMATIQUE

Obligatoire

CONDITIONS

- » Afin de déployer des troupes avec cette Compétence Spéciale, vous devez inclure une troupe avec un *Dispositif de Contrôle d'Antipodes* dans le même *Groupe de Combat*.
- » Tous les membres d'une Meute d'Assaut appartiennent **au même Groupe de Combat**, dans lequel ils comptent comme **une seule troupe**.
- » Les troupes avec cette Compétence Spéciale se déploient en Meutes d'Assaut comprenant au moins trois membres.
- » Quand vous déclarez un Ordre, désignez un membre de la Meute d'Assaut comme Fer de Lance de l'Ordre, et placez le Marqueur Fer de Lance (SPEARHEAD) à côté de lui.

EFFETS

- » Tous les membres d'une Meute d'Assaut **génèrent un seul Ordre entre eux et s'activent à l'unisson avec un seul Ordre**.
- » Tous les membres d'une Meute d'Assaut doivent déclarer et exécuter la même séquence de Compétences.
- » Si une des Compétences de l'Ordre requiert une cible, tous les membres de la Meute d'Assaut doivent agir contre **la même cible unique**.
- » Si un des membres de la Meute d'Assaut est incapable d'exécuter l'Ordre Entier (ou les deux Compétences Courtes de l'Ordre) déclaré, alors il Attend tandis que les autres membres agissent normalement.

- » Comme ils s'activent avec un seul Ordre, tous les membres d'une Meute d'Assaut **gènèrent un seul ORA** pour les ennemis ayant une *LdV* sur eux, ou dans la *ZdC* desquels ils se trouvent.
- » En **Corps à Corps**, un seul Antipode fait le Jet de *CC*, mais il bénéficie d'un *MOD* de +1 à la *R* et de +1 au Dommage pour chaque autre membre de la Meute au contact de la cible, et en état *Engagé*.
- » L'adversaire peut cibler n'importe quel membre de Meute, mais uniquement l'un d'entre eux.
- » Durant leur *Tour Réactif*, chaque membre de la Meute d'Assaut qui a un ennemi qui déclare ou exécute un Ordre dans sa *LdV* ou dans sa *ZdC* peut réagir en ORA. Tous les membres éligibles d'une Meute d'Assaut doivent déclarer le même ORA et suivre les règles d'Antipode pour l'exécution de l'Ordre.
- » Chaque membre d'une Meute d'Assaut doit **toujours être dans la Zone de Contrôle (ZdC) d'un autre** membre de la même Meute qui n'est pas en état *Inapte*. Par exemple, dans une Meute d'Assaut de trois membres, chaque membre doit toujours avoir au moins un des deux autres membres dans sa *ZdC*.
- » Un membre d'une Meute qui se trouve hors de la *ZdC* d'un autre membre entre en état *Immobilisé-2* à la fin de l'Ordre. Placez un Marqueur *Immobilisé-2* (IMM-2) à côté de ce membre. L'état *Immobilisé-2* est automatiquement annulé à la fin de n'importe quel Ordre durant lequel l'Antipode isolé se retrouve dans la *ZdC* d'un autre membre de sa Meute.
- » Au début de chaque *Tour Actif*, si une de vos Meutes d'Assaut a perdu son Contrôle ou au moins un de ses membres (qu'ils soient en état *Inconscient* ou *Mort*), ou si le Dispositif de Contrôle est *Désactivé*, faites un seul **Jet de VOL -3** pour toute la Meute.
- » Si le Jet de *VOL -3* est réussi, elle continue d'agir normalement.
- » Si le Jet de *VOL -3* est raté, la Meute entre en état de *Retraite* ! (placez un Marqueur de *Retraite* ! à côté de chaque membre de la Meute) et doit essayer de sortir **par le bord le plus proche de la table de jeu**. Les membres d'une Meute d'Assaut dans cet état ne peuvent pas déclarer d'autres Compétences que *Se Déplacer* ou *Esquiver*.

Antipode et Tir de Suppression

Si plusieurs membres d'une Meute d'Assaut passent dans la *LdV* d'une troupe en état de *Tir de Suppression (TS)*, seul l'un d'entre eux peut être ciblé par l'ennemi en *TS*.

Antipodes et Frénésie

Suivant les règles de *Frénésie*, un Antipode devenant *Impétueux* rend tous les autres membres de la Meute automatiquement *Impétueux*.

Le comportement des Antipodes est gouverné par un système unique d'intelligence distribuée qui requiert la communion de trois membres de l'espèce afin de former un individu pleinement conscient. Cet individu *ad hoc* est un amalgame des personnalités fragmentaires de ses trois Antipodes. Nos protocoles standards d'évaluation du *QI* semblent inappropriés

pour déterminer l'étendue de ces intelligences, et beaucoup considèrent que cette espèce n'est pas consciente ou rationnelle. Ce point de vue est devenu la base philosophique des Ariadnais concernant le traitement des Antipodes qu'ils considèrent au mieux comme pouvant être capturés, entraînés et forcés à combattre en Meutes d'Assaut, des unités éclairs qui exploitent les extraordinaires capacités physiques de ses êtres via un implant radio-contrôlé rudimentaire exacerbant leurs instincts agressifs.

BIO-IMMUNITÉ

L'utilisateur de cette Compétence Spéciale a acquis, naturellement ou artificiellement, une résistance aux dégâts de l'armement toxique ou biologique.

BIO-IMMUNITÉ

C. AUTOMATIQUE

Obligatoire

EFFETS

- » L'utilisateur est immunisé aux effets spéciaux des *Bio-Munitions*, comprenant **Shock, Virale** (voir *Infinity: Human Sphere*) et toutes les autres dans la Catégorie de *Bio-Munition*, les considérant comme des Munitions Normales à la place. De plus, il peut choisir d'effectuer un Jet de *BLI* ou de *PB*.

EXEMPLE DE BIO-IMMUNITÉ

Une troupe avec une valeur de *PB* élevée, possédant la Compétence Spéciale Bio-Immunité, touchée par un impact de Munition Spéciale *Shock*, peut effectuer un Jet de *PB*. Si le Jet échoue, la troupe perd un point de *Blessure* au lieu d'appliquer les effets spéciaux de la munition *Shock*. Si la troupe a une valeur de *BLI* élevée et qu'elle est touchée par un impact de Munition Spéciale *Virale*, alors elle peut effectuer un seul Jet de *BLI* au lieu de deux Jets de *PB* pour la munition *Virale*. En cas d'échec au Jet, la figurine perd un point de *Blessure* sans appliquer les effets spéciaux de la munition *Virale*.

Une série de mécanismes à la fois innés et artificiels (à base de biotechnologie ou autre) peut stimuler la réponse immunitaire aux attaques s'appuyant sur les munitions virales ou ayant un facteur de dégâts ajouté sous la forme de venins, de toxines et d'agents infectieux. Cette immunité peut résulter de barrières physiques et chimiques particulièrement solides, mais dans la grande majorité des cas, elle est causée soit par des mécanismes naturels (ou préprogrammés) de réponse soit par une immunité acquise lors d'une exposition précédente. Les sujets manifestant cette soi-disant Bio-immunité présentent souvent des interférons et des Lymphocytes NK (Natural Killer) renforcés, lui conférant des capacités antigènes extraordinaires. Les soldats avec cette capacité sont parfaitement adaptés aux opérations en environnements extrêmement hostiles ou contre les méthodes d'un ennemi particulièrement insidieux.



BUTIN

Les soldats avec cette Compétence Spéciale ont la capacité étrange de trouver de l'équipement et de l'armement durant leurs opérations sur le terrain, et d'en prendre comme souvenir. Par conséquent, chacun d'eux porte une arme ou de l'équipement supplémentaire différent au combat.

BUTIN NIVEAU 1

C. DE DÉPLOIEMENT

Optionnelle

EFFETS

- » Immédiatement après avoir déployé une troupe disposant de Butin Niveau 1 sur la table, vous pouvez faire un Jet sur le [Tableau de Butin N1](#) pour déterminer l'équipement supplémentaire de celle-ci.
- » Le butin obtenu via le Tableau de Butin N1 est ajouté à la dotation de la troupe et ne remplace pas son propre armement ou Équipement.

TABLEAU DE BUTIN N1

1-3	+1 BLI	12	Grenades E/M
4	Arme CC EXP	13	Arme CC E/M
5	Fusil à Pompe Léger	14-15	+2 BLI
6	+4 BLI	16	Viseur X
7	Grenades	17	Arme CC Monofilament
8	Lance-Adhésif	18	Fusil Combi
9	Lance-Grenades Léger	19	Fusil AP
10	Lance-Flammes Léger	20	AutoMédiKit
11	Panzerfaust		

BUTIN NIVEAU 2

C. DE DÉPLOIEMENT

Optionnelle

EFFETS

- » Immédiatement après avoir déployé une troupe disposant de Butin Niveau 2 sur la table, vous pouvez faire un Jet sur le [Tableau de Butin N2](#) pour déterminer l'équipement supplémentaire de celle-ci, ou utiliser la Compétence Spéciale Butin Niveau 1 à la place.
- » Le butin obtenu via le Tableau de Butin N2 est ajouté à la dotation de la troupe et ne remplace pas son propre armement ou Équipement.

TABLEAU DE BUTIN N2

1-2	+1 BLI	11	Fusil MULTI
3	Chain Rifle	12	Viseur Multi-Spectral N1
4	AutoMédiKit	13	Fusil Breaker
5	Nanopulseur	14-15	Lance-Adhésif
6	Panzerfaust	16	+3 BLI
7	Fusil de Sniper MULTI	17	Pulsation Flash
8	Grenades Fumigènes	18	Moto (MOV 20-15)
9	CD: Mimétisme	19	DDO : Disrupteur Optique
10	+2 BLI	20	Mitrailleuse

La plupart des soldats conservent des trophées et des souvenirs des opérations et des déploiements auxquels ils ont participé. Généralement, ces souvenirs sont des petites babioles prises aux combattants ennemis comme preuve de bravoure pour éblouir des civils impressionnables ou des petits-enfants sceptiques. Des soldats plus orientés vers le profit préfèrent mettre la main sur des armes et des équipements, moins tape-à-l'œil mais plus précieux. Cela est particulièrement vrai pour les unités irrégulières sans ravitaillement stable et abondant, dont certaines sont connues pour leurs pillages. Choisir un outil au lieu d'un souvenir est souvent considéré comme un signe de pragmatisme et d'intelligence, particulièrement parmi ceux destinés à rester en activité.

CAMOUFLAGE ET DISSIMULATION (CD)

Cette Compétence Spéciale représente la capacité du soldat à dissimuler sa position et à se déplacer furtivement. Il y a plusieurs niveaux de Camouflage et Dissimulation.

CD NIVEAU 1. MIMÉTISME

L'utilisateur de ce Niveau de CD peut utiliser plusieurs astuces pour devenir plus difficile à toucher.

MIMÉTISME

C. AUTOMATIQUE

Obligatoire, Incompatible

EFFETS

- » Les Tirs ciblant l'utilisateur de CD : Mimétisme subissent un MOD de -3 à l'Attribut pertinent (TR, PH, VOL...).

Après un entraînement intensif, certaines unités apprennent à se déplacer de façon à masquer leur présence, dissimulant leurs intentions et devenant plus difficiles à toucher. Combinées à des dispositifs basiques de mimétisme comme des vêtements photosensibles, ces techniques rendent les soldats plus difficiles à localiser, tout en évitant les grandes dépenses associées à un équipement caméléonesque complet.

CD NIVEAU 2. CAMOUFLAGE

L'utilisateur de ce Niveau de CD a les outils et l'expertise pour disparaître du champ de vision.

CAMOUFLAGE

C. AUTOMATIQUE

Optionnel, Incompatible, Inflammable

EFFETS

- » Durant la Phase de Déploiement, cette Compétence permet à l'utilisateur de se déployer en état *Camouflé*.
- » Durant la partie, cette Compétence permet à l'utilisateur d'être en état *Camouflé*.
- » Les Tirs ciblant l'utilisateur de CD : Camouflage subissent un MOD de -3 à l'Attribut pertinent (TR, PH, VOL...).

IMPORTANT!

CD : Camouflage confère automatiquement à son utilisateur les Compétences Spéciales *Attaque Surprise*, *Tir Surprise N1* et *Furtivité*.

CD : Camouflage et Munition Spéciale Incendiaire

Une troupe avec CD : Camouflage qui est affectée par la Munition Spéciale *Incendiaire*, quel que soit le résultat du Jet de *BLI*, voit son CD diminué au Niveau 1, CD : *Mimétisme* jusqu'à ce qu'il soit réparé (par un *Ingénieur* par exemple). Pour indiquer cela, placez un Marqueur Brûlé (BURNT) à côté de la troupe.

ORA contre un Marqueur de CD

Les seuls ORA possibles contre un Marqueur de CD : Camouflage (CAMO) ou de CD : Camouflage TO (TO CAMO) sont *Détecter*, *Affronter* et *Esquiver*.

Gardez à l'esprit qu'en réagissant contre un Marqueur de CD : Camouflage ou CD : Camouflage TO, vous pouvez retarder la déclaration de votre ORA jusqu'à ce que le Marqueur ait déclaré sa deuxième Compétence Courte.

Cependant, si vous choisissez de retarder votre ORA, vous ne pourrez le déclarer que si le Marqueur de Camouflage s'est révélé avec la deuxième Compétence Courte. Si le Marqueur ne se révèle pas, la troupe réactive perd son droit à l'ORA.

CAMOUFLÉ (ÉTAT)

ACTIVATION

- » Automatique durant la *Phase de Déploiement*.
- » Durant son *Tour Actif*, une troupe avec CD : Camouflage peut retourner à l'état *Camouflé* en dépensant un Ordre Entier, si elle se trouve hors des *LdV* ennemies.



EFFETS

- » Tant qu'elle est *Camouflée*, une troupe n'est pas représentée par une figurine mais par un Marqueur de Camouflage (CAMO).
- » Une troupe ne peut pas entrer au contact d'un Marqueur de Camouflage.
- » Les ennemis ne peuvent pas déclarer d'*Attaque* contre une troupe en état *Camouflé* sans l'avoir précédemment *Détectée*, ou en déclarant une *Attaque Intuitive*.
- » Afin de *Détecter* une troupe *Camouflée*, l'ennemi doit faire un **Jet de Détection avec un MOD de -3**.
- » Si un ennemi réussit à *Détecter* la troupe *Camouflée*, remplacez le Marqueur *Camouflage* (CAMO) par la figurine de la troupe, orientée dans la direction de votre choix.
- » Si un ennemi rate le Jet de *Détection*, il ne peut pas tenter de *Détecter* la même troupe *Camouflée* jusqu'au prochain *Tour Actif* ou *Réactif*.
- » Uniquement durant son *Tour Actif*, une troupe en état *Camouflé* peut utiliser la Compétence Spéciale **Attaque Surprise**.
- » Uniquement durant son *Tour Actif*, une troupe en état *Camouflé* peut utiliser la Compétence Spéciale **Tir Surprise N1** pour déclarer un *Tir* ou une *Attaque de Piratage* bénéficiant des *MOD* de Tir Surprise N1.

- » Un Marqueur de Camouflage (CAMO) a une **LdV de 360°**.
- » Un Marqueur de Camouflage (CAMO) conserve la valeur de **Silhouette (S)** indiquée sur son Profil de Troupe.
- » Si le Marqueur de Camouflage dissimule **une arme ou un Équipement** disposant de la Compétence Spéciale CD : Camouflage, sa **valeur de Silhouette (S) est de 2**.
- » Cet état n'affecte pas les Compétences Spéciales et les Équipements Automatiques.

ANNULATION

- » L'état *Camouflé* d'une troupe est annulé, et son Marqueur est remplacé par sa figurine si:
 - » La troupe *Camouflée* déclare une Compétence autre que **Déplacement Prudent** ou une **Compétence Courte de Mouvement qui ne requiert pas de Jet** (sauf *Alerter*).
 - » Comme indiqué précédemment, la troupe *Camouflée* déclare une **Attaque Surprise** ou un **Tir Surprise**.
 - » La troupe *Camouflée* entre **au contact** d'une figurine.
 - » La troupe *Camouflée* est **Détectée** avec succès.
 - » La troupe *Camouflée* reçoit un impact la forçant à faire un Jet de *BLI/PB*, ou une touche *Critique*, sans avoir été précédemment *Détectée* (au moyen d'une *Attaque Intuitive*, d'une *Arme à Gabarit* ciblant une figurine proche, etc.).
 - » La troupe *Camouflée* devient **Impétueuse** (à cause de la Caractéristique *Frénésie* ou d'un autre effet) ou entre en situation de **Retraite !** Dans les deux cas, le Niveau de CD de la troupe passe à CD : *mimétisme*. La troupe récupère son Niveau de CD original si la situation de **Retraite !** est levée. Cependant, la troupe ne revient pas à l'état *Camouflé*. Pour récupérer l'état *Camouflé*, la troupe doit suivre les *règles d'Activation*.
- » Dès que l'état *Camouflé* est annulé, **remplacez le Marqueur** de Camouflage (CAMO) par la figurine de la troupe, orientée dans la direction de votre choix.
- » Lorsque vous remplacez un Marqueur par une figurine, il faut que vous partagiez les *Informations Publiques* qui lui sont relatives.
- » L'annulation de l'état *Camouflé* s'applique à la totalité de l'Ordre déclaré. Ainsi, si une troupe *Camouflée* déclare un Ordre *Se Déplacer + Tirer*, alors elle sera considérée détectée tout au long de son Déplacement, même si le *Tir* devait être réalisé à la fin de ce Déplacement.





EXEMPLE DE CAMOUFLAGE ET DISSIMULATION ET DE CONTACT SOCLE À SOCLE

Durant son *Tour Actif*, un SAS sous forme de Marqueur de Camouflage (CAMO) déclare la première Compétence Courte de son Ordre : *Se Déplacer* au contact d'un Fusilier ennemi. Comme il termine son *Déplacement* au contact, le SAS se révèle automatiquement : il perd son état Camouflé et le Marqueur est remplacé par sa figurine. Rappelez-vous qu'en règle générale, tous les événements prenant place durant un Ordre sont simultanés. Cela signifie qu'en entrant au contact socle à socle à la fin de son *Déplacement*, le SAS est révélé et qu'il agit comme une figurine durant tout le cheminement de son *Déplacement*. Le Marqueur de CD : Camouflage (CAMO) est donc remplacé par la figurine du SAS au moment où il déclare son *Déplacement* et cela affecte les ORA possibles.

Les troupes ennemies avec une *LdV* peuvent réagir contre le SAS, mais comme il exécute la première Compétence Courte de son Ordre en tant que figurine et non comme Marqueur, les ennemis ne peuvent pas retarder la déclaration de leurs ORA.

Ils peuvent, toutefois, choisir de réagir avec une *Attaque* contre le SAS. Le Fusilier, désormais au contact du SAS, peut par exemple réagir en déclarant un *Tir*, une *Attaque CC*, ou une *Esquive*.

Une fois que les ennemis ont déclaré leurs ORA, Le SAS déclare la deuxième Compétence Courte de son Ordre. Il peut déclarer *Tir Surprise N1*, *Attaque Surprise*, ou *Esquiver*, parmi d'autres, suivant les ORA de ses ennemis.

Le SAS déclare une Attaque Surprise. Considérant qu'il n'y a pas d'autres ennemis ayant de *LdV*, la meilleure action à déclarer pour le SAS est une *Attaque Surprise* contre le Fusilier seul. Cette Compétence Spéciale inflige un *MOD* de -6 à son adversaire lors du Jet d'Opposition. Ce Jet se fera entre l'Attribut de *CC* du SAS et soit l'Attribut de *CC* -6 du Fusilier (si son ORA est une *Attaque CC*), l'Attribut de *TR* -9 du Fusilier (-6 pour l'*Attaque Surprise* et -3 pour *CD : Camouflage*, si son ORA est un *Tir*) ou l'Attribut de *PH* -6 du Fusilier (si son ORA est une *Esquive*).

Cependant, comme l'*Attaque Surprise* est une *Attaque CC*, et qu'elle doit être réalisée au contact, le SAS peut également bénéficier de ses *Compétences Spéciales* de *CC* et de leurs *MOD* associés.

Si le Fusilier déclare *Esquiver* et remporte le Jet d'Opposition, il peut se désengager du contact avec le SAS et se déplacer sur la distance autorisée par l'*Esquive* en *Tour Réactif*, finissant l'Ordre à quelques centimètres du SAS.

Le SAS déclare Tir Surprise N1. Supposons que deux ennemis ont une *LdV* sur le SAS en plus du Fusilier. Dans ce cas, le SAS calcule que sa meilleure chance est de déclarer *Tir Surprise N1* comme deuxième Compétence Courte et partage la *R* de 3 de son Fusil entre le Fusilier ciblé avec lequel il va arriver au contact et les deux autres ennemis, appliquant à chacun un *MOD* de -3 en plus du -3 imposé par son CD : *Camouflage*.

Dans ce scénario, il y a 3 Jets d'Opposition entre le *TR* de la troupe active et l'Attribut modifié des trois Fusiliers. Si le Fusilier ciblé déclare un *Tir*, son Attribut de *TR*, modifié par le *MOD* de -3 du *Tir Surprise N1* et le *MOD* de -3 de *CD : Camouflage*, est comparé au *TR* du SAS.

Comme lors de l'exemple précédent, si ce Fusilier ciblé déclare *Esquiver* et remporte le Jet d'Opposition, les deux figurines entrent brièvement au contact mais le Fusilier se déplace grâce à son *Esquive* en ORA, et termine l'Ordre loin de la figurine du SAS.

Le SAS déclare Esquiver. Imaginons que plusieurs ennemis ont une *LdV* sur le SAS, et qu'ils déclarent tous une *Attaque* à son encontre. Dans ce scénario, le SAS peut choisir de déclarer *Esquiver* en deuxième Compétence Courte de son Ordre, afin d'éviter les dégâts.

Un Jet d'Opposition est fait entre l'Attribut de *PH* du SAS et l'Attribut pertinent de ses adversaires. Si le SAS remporte le Jet d'Opposition, alors il échappe à toutes les *Attaques* et termine l'Ordre au contact du Fusilier ciblé.

Comme dans les cas précédents, si ce Fusilier ciblé déclare *Esquiver* et remporte le Jet d'Opposition, les deux troupes entrent brièvement au contact mais le Fusilier se déplace grâce à son *Esquive* en ORA, et termine l'Ordre loin de la figurine du SAS.

EXEMPLE DE CAMOUFLAGE ET DISSIMULATION, FURTIVITÉ ET CONTACT SOCLE À SOCLE AVEC UN ENNEMI REGARDANT AILLEURS

Durant son *Tour Actif*, un SAS en état de Marqueur de Camouflage (CAMO) déclare la première Compétence Courte de son Ordre : *Se Déplacer* au contact d'un Fusilier ennemi qui lui tourne le dos.

Comme le SAS possède également la Compétence Spéciale *Furtivité*, sa cible ne peut pas déclarer d'ORA contre la Compétence Spéciale de Mouvement déclarée dans sa *Zone de Contrôle* mais hors de sa *LdV*.

Cependant, le Fusilier peut déclarer un ORA si la deuxième Compétence Courte de l'Ordre du SAS est n'importe quelle Compétence Spéciale autre que de Mouvement. Dans cette situation, le Fusilier ne peut déclarer qu'un ORA d'*Attaque CC* ou d'*Esquive* (ou de *Reset*, mais le SAS n'est pas un Hacker), car il est en état *Engagé*. S'il n'était pas au contact socle à socle, alors le Fusilier pourrait déclarer *Affronter* en ORA.

Les experts en reconnaissance développent un sens poussé de la dissimulation et de la furtivité, que ce soit par l'expérience ou par l'entraînement. Pour tirer avantage de leurs compétences, ces soldats sont dotés d'équipements caméléonesques : des cellules photo-réactives et des camouflages ajustables se fondant dans l'environnement. Ces technologies, intégrées à leur uniforme, leur armure corporelle et leurs équipements, combinées à leurs capacités spéciales, sont conçus pour en faire des cibles évasives et des figures fantomatiques, mais n'atteignent pas l'invisibilité absolue.

CD NIVEAU 3. CAMOUFLAGE TO

Ce niveau d'expertise et d'équipement permet à un soldat de disparaître totalement pour devenir virtuellement invisible.

CAMOUFLAGE TO

C. AUTOMATIQUE

Optionnel, Incompatible, Inflammable

EFFETS

- » Durant la *Phase de Déploiement*, cette Compétence permet à l'utilisateur de se déployer en état de *Déploiement Caché*.
- » Ou durant la *Phase de Déploiement*, cette Compétence permet à l'utilisateur de se déployer en état *TO Camouflé*.
- » Durant la partie, cette Compétence permet à l'utilisateur d'être en état *TO Camouflé*.
- » Les *Tirs* ciblant l'utilisateur de CD : Camouflage TO subissent un **MOD de -6 à l'Attribut pertinent** (*TR, PH, VOL...*).

IMPORTANT!

CD : Camouflage TO confère automatiquement à son utilisateur les Compétences Spéciales *Attaque Surprise, Tir Surprise N1 et Furtivité*.

Déploiement Caché et Infiltration

Une troupe disposant à la fois de CD : *Camouflage TO* et d'*Infiltration* peut combiner les effets du *Déploiement Caché* avec ceux d'*Infiltration*. Dans ce cas, notez l'emplacement de déploiement souhaité **avant** de faire le *Jet d'Infiltration*, afin de déterminer les effets d'un *Jet raté*.

CD : Camouflage TO et Munition Spéciale Incendiaire

Une troupe avec CD : *Camouflage TO* qui est affectée par la *Munition Spéciale Incendiaire*, quel que soit le résultat du *Jet de BLI*, voit son CD diminué au Niveau 1, *CD : Mimétisme* jusqu'à ce qu'il soit réparé (par un *Ingénieur* par exemple). Pour indiquer cela, placez un *Marqueur Brûlé* (BURNT) à côté de la troupe.

DÉPLOIEMENT CACHÉ (ÉTAT)

ACTIVATION

- » Automatique durant la *Phase de Déploiement*.

EFFETS

- » L'état de *Déploiement Caché* est une forme spéciale de déploiement permettant à l'utilisateur de se déployer durant la *Phase de Déploiement* mais **sans placer de figurine ni de Marqueur** sur le champ de bataille.
- » Durant votre *Phase de Déploiement*, notez la position de vos troupes en *Déploiement Caché* le plus précisément possible (assurez vous de spécifier si la troupe à une *Couverture*, est *Allongée*, etc.) afin de la montrer à votre adversaire lorsque l'état est annulé et la position révélée.
- » L'état de *Déploiement Caché* est une *Information Privée*. Cependant, une fois qu'il est annulé, votre adversaire a le droit de vérifier le déploiement de cette troupe.
- » Tant qu'elle reste en état de *Déploiement Caché*, une troupe **n'ajoute pas son Ordre** dans la Réserve d'Ordres, mais elle génère un Ordre qu'elle peut utiliser pour elle-même.

- » Jusqu'à ce que le *Déploiement Caché* de la troupe soit annulé, cette troupe est considérée comme **n'étant pas du tout sur la table de jeu**. Par conséquent, cette troupe n'affecte pas les *LdV* alliées, n'est pas affectée par les *Armes à Gabarit*, etc.
- » Uniquement durant son *Tour Actif*, une troupe en état de *Déploiement Caché* peut utiliser la Compétence Spéciale *Tir Surprise N1* pour déclarer un *Tir* ou une *Attaque de Piratage* bénéficiant des *MOD* de *Tir Surprise N1*.

ANNULLATION

- » L'état de *Déploiement Caché* est automatiquement annulé si la troupe déclare une Compétence Courte, un Ordre Entier ou un ORA.
- » Si la troupe en *Déploiement Caché* déclare un **Déplacement Prudent** ou tout autre **Compétence Courte de Mouvement ne requérant pas de Jet** (sauf *Alerter*), alors son état de *Déploiement Caché* est annulé. Placez un *Marqueur de Camouflage TO* (TO CAMO) à l'endroit que vous aviez noté durant la *Phase de Déploiement*.
- » Si la troupe déclare une Compétence ou un Ordre Entier autre que ceux précédemment mentionnés, l'état de *Déploiement Caché* est également annulé. Dans ce cas, placez la figurine qui représente la troupe à l'endroit que vous aviez noté, orientée dans la direction de votre choix.
- » Lorsque vous placez une figurine sur le champ de bataille, il faut que vous partagiez les *Informations Publiques* qui lui sont relatives.
- » L'état de *Déploiement Caché* est annulé si l'utilisateur est **DéTECTÉ** au moyen d'une Compétence Spéciale qui l'autorise explicitement (comme *Capteur*).
- » Une fois que la troupe a perdu son état de *Déploiement Caché*, elle ne peut pas le récupérer.

CAMOUFLÉ TO (ÉTAT)

ACTIVATION

- » Automatique durant la *Phase de Déploiement*.

- » Automatique durant la partie lorsque l'utilisateur de CD : *Camouflage TO* annule son état de *Déploiement Caché* en déclarant une Compétence qui ne le révèle pas en tant que figurine.
- » Durant son *Tour Actif*, une troupe avec CD : *Camouflage TO* peut retourner à l'état *Camouflé TO* en dépensant un Ordre Entier, si elle se trouve hors des *LdV* ennemies.

EFFETS

- » Tant qu'elle est *Camouflée TO*, une troupe n'est pas représentée par une figurine mais par un *Marqueur de Camouflage TO* (TO CAMO).
- » Une troupe ne peut pas entrer au contact d'un *Marqueur de Camouflage TO*.
- » Les ennemis ne peuvent pas déclarer d'*Attaque* contre une troupe en état *Camouflé TO* sans l'avoir précédemment *DéTECTÉE*, ou en déclarant une *Attaque Intuitive*.

- » Afin de Détecter une troupe Camouflée TO, l'ennemi doit faire un **Jet de Détection avec un MOD de -6**.
- » Si un ennemi **réussit à Détecter** la troupe Camouflée TO, remplacez le Marqueur *Camouflage TO* (TO CAMO) par la figurine de la troupe, orientée dans la direction de votre choix.
- » **Si un ennemi rate** le Jet de *Détection*, il ne peut pas tenter de *Détecter* la même troupe Camouflée TO jusqu'au prochain *Tour Actif* ou *Réactif*.
- » Uniquement durant son *Tour Actif*, une troupe en état *Camouflé TO* peut utiliser la Compétence Spéciale **Attaque Surprise**.
- » Uniquement durant son *Tour Actif*, une troupe en état *Camouflé TO* peut utiliser la Compétence Spéciale **Tir Surprise N1** pour déclarer un *Tir* ou une *Attaque de Piratage* bénéficiant des *MOD* de Tir Surprise N1.
- » Un Marqueur de Camouflage TO (TO CAMO) a une **LdV de 360°**.
- » Un Marqueur de Camouflage TO (TO CAMO) conserve la valeur de **Silhouette (S)** indiquée sur son Profil de Troupe.
- » Si le Marqueur de Camouflage TO dissimule un **Équipement** disposant de la Compétence Spéciale CD : Camouflage, sa **valeur de Silhouette (S) est de 2**.
- » Cet état n'affecte pas les Compétences Spéciales et les Équipements Automatiques.

ANNULATION

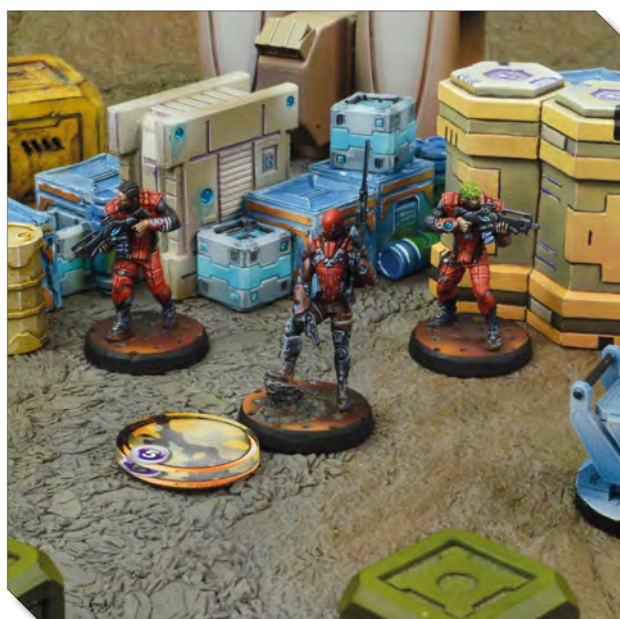
- » L'état *Camouflé TO* d'une troupe est annulé, et son Marqueur est remplacé par sa figurine si :
 - » La troupe Camouflée TO déclare une Compétence autre que **Déplacement Prudent** ou une **Compétence Courte de Mouvement** qui ne requiert pas de **Jet** (sauf *Alerter*).
 - » Comme indiqué précédemment, la troupe Camouflée TO déclare une **Attaque Surprise** ou un **Tir Surprise**.
 - » La troupe Camouflée TO entre **au contact** d'une figurine.
 - » La troupe Camouflée TO est **Détectée** avec succès.
 - » La troupe Camouflée TO reçoit un impact la forçant à faire un **Jet de BLI/PB**, ou une touche **Critique**, sans avoir été précédemment **Détectée** (au moyen d'une *Attaque Intuitive*, d'une *Arme à Gabarit* ciblant une figurine proche, etc.).
 - » La troupe Camouflée TO devient **Impétueuse** (à cause de la Caractéristique *Frénésie* ou d'un autre effet) ou entre en situation de **Retraite !** Dans les deux cas, le Niveau de CD de la troupe passe à CD : mimétisme. La troupe récupère son Niveau de CD original si la situation de **Retraite !** est levée. Cependant, la troupe ne revient pas à l'état *Camouflé TO*. Pour récupérer l'état *Camouflé TO*, la troupe doit suivre les *règles d'Activation*.

- » Dès que l'état *Camouflé TO* est annulé, **remplacez le Marqueur** de Camouflage TO (TO CAMO) par la figurine de la troupe, orientée dans la direction de votre choix.
- » Lorsque vous remplacez un Marqueur par une figurine, il faut que vous partagiez les *Informations Publiques* qui lui sont relatives.
- » L'annulation de l'état *Camouflé TO* s'applique à la totalité de l'Ordre déclaré. Ainsi, si une troupe Camouflée déclare un **Ordre Se Déplacer + Tirer**, alors elle sera considérée détectée tout au long de son **Déplacement**, même si le **Tir** devait être réalisé à la fin de ce **Déplacement**.

EXEMPLE DE CAMOUFLAGE : RÉCUPÉRER LE CAMOUFLAGE CONTRE DÉPLOIEMENT CACHÉ

Durant son *Tour Actif*, un joueur souhaite que l'une de ses figurines disposant de la Compétence Spéciale CD : Camouflage retourne à l'état *Camouflé*. Il confirme qu'il n'y a pas de figurines ou de Marqueurs ennemis ayant une *LdV* sur la troupe, puis dépense un Ordre pour le dissimuler en Marqueur de Camouflage. Son adversaire sait qu'il possède une troupe en *Déploiement Caché* qui pourrait avoir une *LdV* sur la troupe active. Cependant, comme une troupe en *Déploiement Caché* n'est pas du tout sur la table, ni comme figurine, ni comme Marqueur, il ne peut pas empêcher la déclaration de la troupe active souhaitant récupérer son état *Camouflé*. Une fois l'Ordre Entier déclaré, la troupe en *Déploiement Caché* a néanmoins une possibilité de se révéler et de déclarer un ORA, empêchant l'exécution de l'Ordre, qui ne peut pas être accompli s'il ne remplit pas toutes les Conditions, et faisant perdre son Ordre à la troupe active car celui-ci devient alors illégal. De plus, si la troupe en *Déploiement Caché* avait déclaré une *Attaque* en ORA, elle aurait fait un **Jet Normal**.

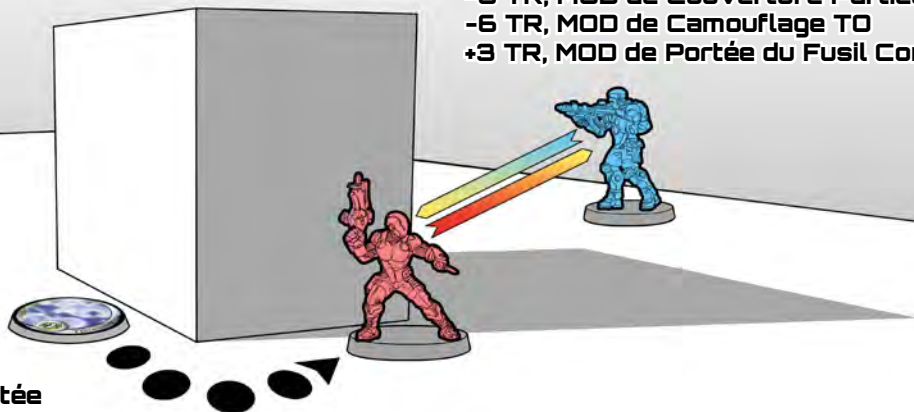
Dans les rares cas où le budget n'est pas un problème, les forces militaires contemporaines équipent leurs opérateurs experts avec le meilleur camouflage : des dispositifs de dissimulation Thermo-Optique. Ces systèmes utilisent une technologie d'un niveau avancé pour tordre la lumière autour du porteur, le rendant totalement invisible même pour les capteurs thermiques. Cet équipement sophistiqué est également capable de fondre les perturbations environnementales causées par les mouvements de l'utilisateur, le rendant indétectable aussi bien par les radars que par les sonars.



EXEMPLE : CAMOUFLAGE TO ET TIR SURPRISE

Troupe Active avec Camouflage TO:

+3 TR, MOD de Portée du Fusil Combi



Troupe Réactive:

- 3 TR, MOD de Tir Surprise
- 3 TR, MOD de Couverture Partielle
- 6 TR, MOD de Camouflage TO
- +3 TR, MOD de Portée du Fusil Combi

CD NIVEAU X. CAMOUFLAGE EMBUSQUÉ

L'utilisateur du Niveau X de la Compétence Spéciale Camouflage et Dissimulation (CD) peut faire plus que dissimuler sa position, il sait aussi comment tromper l'ennemi en utilisant un leurre crédible.

CAMOUFLAGE EMBUSQUÉ C. AUTOMATIQUE

Optionnel, Incompatible, Inflammable

EFFETS

- » Le Niveau X dispose des mêmes bénéfices et limitations que le Niveau 2, CD : Camouflage.
- » En plus des effets du Niveau 2, uniquement durant la *Phase de Déploiement*, l'utilisateur peut déployer un Marqueur de Camouflage (CAMO) supplémentaire, dans sa *Zone de Contrôle*.
- » Ce Marqueur de Camouflage supplémentaire est un leurre, il ne dissimule aucune troupe, arme ou pièce d'Équipement. Il doit rester immobile jusqu'à ce qu'il soit *DéTECTÉ*, ou jusqu'à que l'utilisateur de Camouflage Embusqué se révèle ou soit *DéTECTÉ*. Dans ces cas, le Marqueur de Camouflage est retiré de la table de jeu.
- » Le placement du Marqueur de Camouflage leurre ne peut pas violer les règles de Déploiement ou toutes autres restrictions impliquées par le scénario joué.
- » Lorsque vous déployez l'utilisateur de Camouflage Embusqué et son leurre, vous devez noter secrètement le numéro du Marqueur de Camouflage servant de leurre afin de le montrer à votre adversaire lorsque le leurre ou le possesseur cette Compétence Spéciale est révélé.

IMPORTANT!

CD : Camouflage Embusqué confère automatiquement à son utilisateur les Compétences Spéciales *Attaque Surprise*, *Tir Surprise N1* et *Furtivité*.

CAPTEUR

Sens hyper-développés et technologie sophistiquée de poursuite sont les deux faces de la pièce du Capteur. Quel que soit le moyen, le résultat est le même : la capacité à détecter des menaces dissimulées dans l'entourage immédiat.

CAPTEUR

C. COURTE

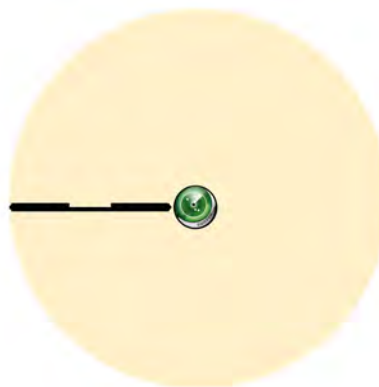
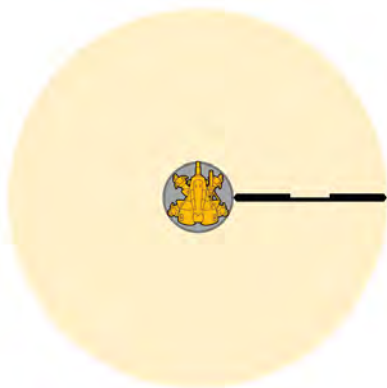
Attaque, Optionnel, Zone de Contrôle

EFFETS

- » En déclarant Capteur, l'utilisateur peut faire un Jet Normal de **VOL +6** (sans Modificateurs de *Portée* ou de *Camouflage* et *Dissimulation*) pour *DéTECTER* simultanément toutes les troupes ennemies, Armes ou Equipements en *Déploiement Caché*, en état *Camouflé* ou *Camouflé TO* dans l'*Aire de Capteur* de l'utilisateur.
- » Pour déclarer Capteur, vous n'avez pas besoin de *LdV* sur la cible, ni de désigner de cible.
- » Les ennemis avec les Compétences Spéciales *CD : Camouflage* et *CD : Camouflage TO* ne peuvent pas reprendre l'état *Camouflé* ou *Camouflé TO* à l'intérieur de la *Zone de Contrôle* d'une troupe avec la Compétence Spéciale Capteur.
- » Capteur confère à son utilisateur, automatiquement et sans dépenser d'Ordre, un MOD de +6 à la *VOL* lorsqu'il déclare *DÉTECTER* contre un Marqueur de Camouflage ou de Camouflage TO.
- » Capteur confère également à son utilisateur la capacité de déclarer Capteur : *Tir Triangulé*.



AIRES DE CAPTEUR



CARACTÉRISTIQUES ET COMPÉTENCES

CAPTEUR : TIR TRIANGULÉ

ORDRE ENTIER

Tir, Optionnel

CONDITIONS

- » L'utilisateur doit avoir la Compétence Spéciale *Capteur*.
- » L'utilisateur doit avoir une *LdV* sur la cible.

EFFETS

- » Permet à l'utilisateur de déclarer un *Tir* avec une de ses Armes TR contre une cible dans sa *LdV* en réalisant un *Jet de TR -3*, ignorant tous les autres *MOD* applicables (*Portée, Couverture, Compétences Spéciales* telles que *Camouflage, TO, DDO...*).

NOTE

Tir Triangulé ne permet pas à l'utilisateur de toucher une cible plus éloignée que la *Portée Maximale* de l'arme. Par exemple, un Fusil Combi ne peut pas toucher une cible se trouvant à plus de 120 cm.

Capteur et Aire d'Effet

Capteur est une Compétence Spéciale à *Aire d'Effet* : elle n'a pas besoin de cible mais s'applique de façon identique dans une *Aire d'Effet* et elle peut révéler plusieurs Marqueurs et ennemis en *Déploiement Caché* avec un seul Jet.

Tant qu'il y a des Ordres disponibles, il n'y a pas de limite au nombre de fois qu'une troupe peut déclarer la Compétence Spéciale Capteur en *Tour Actif*, même sur la même zone.

Aire de Capteur

L'Aire de Capteur d'une troupe est l'*Aire d'Effet* de sa Compétence Spéciale Capteur, et elle comprend sa *Zone de Contrôle (ZdC)* et les *Zones de Contrôle* des *Sniffers* alliés.

Ce que nous appelons Capteur est le résultat soit d'appareils de détection à haute sensibilité soit d'un impeccable sens de l'odorat, avec pour objectif final de localiser les ennemis cachés à courte portée. Ces systèmes de détection peuvent également aider à la triangulation précise de la cible, entraînant une acquisition plus efficace. Les utilisateurs de Capteurs de terrain sont des pisteurs et des chiens de garde idéaux ; avec eux dans le périmètre une zone devient inaccessible subrepticement.

COMMANDEMENT AVANCÉ

Cette Compétence Spéciale identifie les soldats ayant les meilleures ressources et un don pour les missions de Commandement et Contrôle.

COMMANDEMENT AVANCÉ C. AUTOMATIQUE

Optionnel

EFFETS

- » Enrôler l'utilisateur de cette Compétence Spéciale dans votre *Liste d'Armée* vous donne un Pion de Commandement supplémentaire à utiliser durant la partie.
- » Vous pouvez dépenser ce Pion de Commandement supplémentaire n'importe quand durant la partie, même si l'utilisateur de cette Compétence Spéciale n'est pas encore déployé, ou s'il est en état *Inapte (Inconscient, Mort, Sepsitorisé...)*.

Certaines troupes ont un lien privilégié avec leur poste de commandement, ou avec le commandement central si elles opèrent à distance. Cette connexion améliorée permet une communication plus rapide et plus fluide avec le commandant de mission, entraînant une meilleure compréhension des détails de la situation telle qu'elle se développe. Cela se traduit par des ordres plus clairs et mieux coordonnés, plus de ressources de commandement et contrôle pour l'officier de terrain, et de meilleures chances de succès pour les troupes déployées.



DÉPLOIEMENT AÉROPORTÉ (DA)

Les unités d'infanterie aéroportée utilisent des véhicules pour atteindre des positions clés du champ de bataille et créer des lignes de tirs inattendues.

DÉPLOIEMENT AÉROPORTÉ

ORDRE ENTIER

Optionnel

EFFETS

- » Vous pouvez choisir de ne pas déployer vos troupes DA durant la *Phase de Déploiement*, et de les garder hors de la table de jeu jusqu'à ce que vous décidiez de les déployer durant votre *Tour Actif*.
- » Tant qu'elle est hors de la table de jeu, une troupe DA n'ajoute pas son Ordre à sa Réserve d'Ordres. Cependant, une troupe DA non déployée continue de générer un Ordre utilisable uniquement pour se déployer avec Déploiement Aéroporté.
- » Pour se déployer, quel que soit le Niveau de la Compétence Spéciale Déploiement Aéroporté, l'utilisateur doit déclarer un Ordre Entier et dépenser son propre Ordre, qui n'était pas ajouté à la Réserve d'Ordre durant la *phase de Compte des Ordres* du *Tour Actif*.
- » Une troupe utilisant Déploiement Aéroporté **ne peut pas** se déployer *Allongée* ou au contact d'une autre figurine, d'un Marqueur, d'un objectif de mission ou d'un élément de décors.

Déploiement Aéroporté et Impétuosité

Une troupe *Impétueuse* ou *Extrêmement Impétueuse* avec n'importe quel Niveau de Déploiement Aéroporté est forcée d'utiliser son *Ordre Impétueux* pour se déployer durant la *Phase Impétueuse* de son *Tour Actif*. Vous pouvez empêcher ce déploiement comme n'importe quelle autre déclaration d'*Ordre Impétueux*.

DÉPLOIEMENT AÉROPORTÉ NIVEAU 1. PARACHUTISTE

Cette unité a été entraînée au parachutage ou à la descente de corde lisse depuis un hélicoptère immédiatement avant le combat afin de trouver un point de pénétration alternatif sur le champ de bataille et flanquer les forces ennemies.

PARACHUTISTE

ORDRE ENTIER

Optionnel

PRÉPARATIONS

- » Durant la *Phase de Déploiement*, divisez mentalement les bords de la table de jeu en huit segments égaux (deux de chaque côté du milieu de la table).
- » Puis, choisissez **un** de ces segments et inscrivez-le secrètement pour vérification ultérieure. Pour le reste de la partie, **toutes** vos troupes avec la Compétence Spéciale DA : Parachutiste se déploient via ce segment de bord de table.

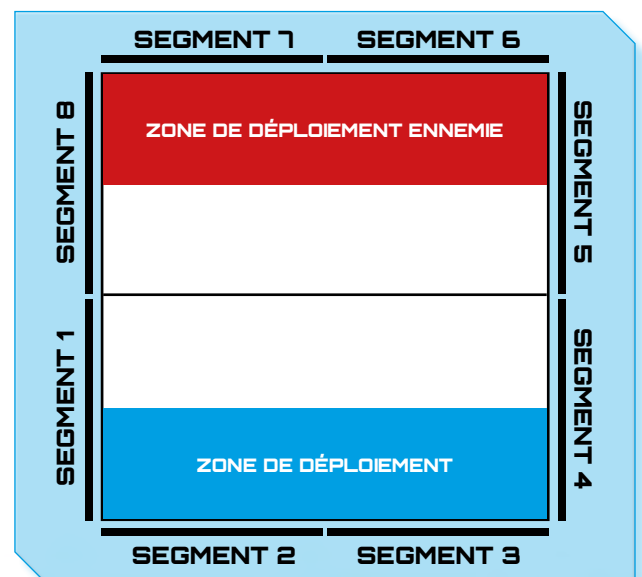
EFFETS

- » En dépensant un Ordre Entier, l'utilisateur de cette Compétence Spéciale peut se déployer n'importe où sur le segment du bord de table de jeu choisi durant la *Phase de Déploiement*.
- » L'utilisateur ne peut **jamais** se déployer dans la *Zone de Déploiement* ennemie.
- » En se déployant de cette façon, le socle de la figurine ou le Marqueur doit être au contact du bord de la table de jeu.
- » Quand vous placez une figurine, mais pas un Marqueur, sur le champ de bataille, il faut que vous partagiez les *Informations Publiques* qui lui sont relatives.

Segments de la table de jeu

Utilisez ce diagramme comme référence lorsque vous divisez les bords de la table de jeu en segments. Les troupes avec DA : Parachutiste ou DA : Infiltration Aéroportée peuvent entrer sur le champ de bataille par n'importe quel point des segments 1, 2, 3 ou 4 ; ou par la moitié des segments 5 ou 8 qui sont en dehors de la *Zone de Déploiement* ennemie.

Les troupes avec DA : Saut Tactique peuvent entrer par n'importe quel point de n'importe quel segment, même ceux qui sont dans la *Zone de Déploiement* ennemie.



DÉPLOIEMENT AÉROPORTÉ NIVEAU 2. INFILTRATION AÉROPORTÉE

Les troupes avec la Compétence Spéciale DA : Infiltration Aéroportée sont des parachutistes expérimentés qui sont le plus à l'aise lors d'opérations d'incursion, derrière les lignes ennemies.

INFILTRATION AÉROPORTÉE ORDRE ENTIER

Optionnel

EFFETS

- » Durant votre *Tour Actif*, lorsque vous décidez de déployer une troupe avec cette Compétence Spéciale, divisez mentalement les bords de la table de jeu en huit segments égaux (deux de chaque côté du milieu de la table).
- » En dépensant un Ordre Entier, l'utilisateur de cette Compétence Spéciale peut se déployer n'importe où sur le segment du bord de table de jeu souhaité.
- » L'utilisateur ne peut **jamais** se déployer dans la *Zone de Déploiement* ennemie.
- » En se déployant de cette façon, le socle de la figurine ou le Marqueur doit être au contact du bord de la table de jeu.
- » Quand vous placez une figurine, mais pas un Marqueur, sur le champ de bataille, il faut que vous partagiez les *Informations Publiques* qui lui sont relatives.

Infiltration Aéroportée et Ordres Coordonnés

Si vous déclarez un *Ordre Coordonné* pour un déploiement utilisant DA : Infiltration Aéroportée, tous les participants doivent entrer sur le champ de bataille par le même segment.

DÉPLOIEMENT AÉROPORTÉ NIVEAU 3. SAUT DE COMBAT INFÉRIEUR

Certaines unités aéroportées ne peuvent se permettre d'avoir que des équipements de saut plus anciens que le standard militaire moderne, mais elles en font bon usage malgré les limitations en correction de trajectoire et en manœuvrabilité.

SAUT DE COMBAT INFÉRIEUR ORDRE ENTIER

Optionnel

EFFETS

- » Le Niveau 3 de Déploiement Aéroporté est identique au Niveau 4, *Saut de Combat*, à la seule exception que la troupe doit faire un **Jet de PH -3** lors du déploiement.



DÉPLOIEMENT AÉROPORTÉ NIVEAU 4. SAUT DE COMBAT

Certaines troupes, dotées d'équipements de saut spéciaux, sont entraînées pour plonger depuis le ciel directement sur le champ de bataille, s'abattant sur l'ennemi dans une frappe surprise dévastatrice.

SAUT DE COMBAT ORDRE ENTIER

Optionnel

EFFETS

- » Durant votre *Tour Actif*, lorsque vous décidez de déployer une troupe avec cette Compétence Spéciale, placez un Gabarit Circulaire n'importe où sur le champ de bataille. Ce Gabarit représente la *Zone d'Atterrissage*.
- » N'importe quelle surface plate de la taille d'un Gabarit Circulaire et **sans éléments de décors** peut être choisie comme *Zone d'Atterrissage*.
- » Vous **ne pouvez pas** placer la *Zone d'Atterrissage* à l'intérieur ou au contact d'une *Zone à Visibilité Basse* ou *Nulle*.
- » Placez votre troupe DA : Saut de Combat n'importe où dans la *Zone d'Atterrissage*, déterminant ainsi votre emplacement de déploiement. **Tout le socle** de la figurine ou le Marqueur doit être à l'intérieur du Gabarit Circulaire de la *Zone d'Atterrissage*.
- » Puis, la troupe fait un **Jet de PH**. Si le Jet est réussi, elle se déploie à l'emplacement choisi. Les ORA ne sont générés qu'en prenant cet emplacement en compte.
- » Si la troupe rate son Jet de PH, faites un *Jet de Déviation* (page 22), en plaçant le centre du Gabarit Circulaire de *Déviation* sur le centre du socle de la troupe. Le résultat du *Jet de Déviation* détermine l'emplacement final de déploiement de la troupe.
- » Quand vous placez une figurine, mais pas un Marqueur, sur le champ de bataille, il faut que vous partagiez les *Informations Publiques* qui lui sont relatives.

Saut de Combat et Ordres Coordonnés

Si vous déclarez un *Ordre Coordonné* pour un déploiement utilisant DA : Saut de Combat, **tous les participants doivent** utiliser la même *Zone d'Atterrissage*, mais les Jets de PH, et les possibles Déviations, sont résolus **individuellement**.

Saut de Combat et Balise IA

Si une troupe avec la Compétence Spéciale *Balise IA* (voir *Infinity: Human Sphere*) subit une *Déviation* en tentant d'utiliser DA ; Saut de Combat lors de sa *Phase de Déploiement*, et que cette *Déviation* l'amène hors de la table de jeu, alors considérez cette troupe comme une perte pour les conditions de *Retraite !* et de Points de Victoire.



DÉPLOIEMENT AÉROPORTÉ NIVEAU 5. SAUT DE COMBAT SUPÉRIEUR

Les combattants ayant ce Niveau de Déploiement Aéroporté sont des chuteurs particulièrement talentueux qui maîtrisent toujours leur trajectoire de saut et ont un plan de secours au cas où quelque chose tournerait mal en plein ciel.

SAUT DE COMBAT SUPÉRIEUR ORDRE ENTIER

Optionnel

EFFETS

» Le Niveau 5 de Déploiement Aéroporté est identique au Niveau 4, Saut de Combat, à la seule exception que si la troupe rate son Jet de PH pour se déployer et que la *Déviaton* l'amène hors de la table de jeu ou sur un endroit où elle ne peut pas se déployer, alors elle peut se déployer n'importe où dans sa *Zone de Déploiement* tant que l'emplacement peut recevoir le Gabarit Circulaire de *Zone d'Atterrissage*.

DÉPLOIEMENT AÉROPORTÉ NIVEAU X. SAUT TACTIQUE

Les troupes avec DA : Saut Tactique sont non seulement d'incroyables parachutistes mais aussi des infiltrateurs perspicaces dotés d'un sens tactique aigüe.

SAUT TACTIQUE

ORDRE ENTIER

Optionnel

EFFETS

- » Durant votre *Tour Actif*, lorsque vous décidez de déployer une troupe avec cette Compétence Spéciale, divisez mentalement les bords de la table de jeu en huit segments égaux (deux de chaque côté du milieu de la table).
- » En dépensant un Ordre Entier, l'utilisateur de cette Compétence Spéciale peut se déployer n'importe où sur le segment du bord de table de jeu souhaité.
- » L'utilisateur **peut se déployer dans** la *Zone de Déploiement* ennemie.
- » En se déployant de cette façon, le socle de la figurine ou le Marqueur doit être au contact du bord de la table de jeu.
- » Quand vous placez une figurine, mais pas un Marqueur, sur le champ de bataille, il faut que vous partagiez les *Informations Publiques* qui lui sont relatives.
- » Ce Niveau n'accorde aucun Niveau numérique de cette Compétence Spéciale à l'utilisateur.

DA : Saut Tactique et Ordres Coordonnés

Des troupes avec DA : Saut Tactique peuvent participer à un *Ordre Coordonné* avec des troupes disposant des Niveaux 1 ou 2 de Déploiement Aéroporté.

Cependant, dans ce cas, la troupe avec DA : Saut Tactique doit être déployée sur le champ de bataille par le même segment que les autres participants.

Il apparaît que les possibilités tactiques et stratégiques des déploiements aéroportés dépendent plus spécifiquement du niveau technologique des armées, tempéré par les restrictions de budget et d'approvisionnements spécifiques au théâtre d'opération, que de la compétence de leurs soldats. Les résultats attendus d'une force ayant uniquement accès à des appareils atmosphériques de basse-altitude, généralement des insertions par corde lisse et par saut HALO (haute altitude, ouverture basse) ou HAHO, ne sont pas comparables aux vaisseaux spatiaux disposant de capacités de lancements supra-atmosphériques ou orbitales. Cette supériorité technologique se traduit en avantage tangible en termes de précision et de flexibilité en situation de combat. Néanmoins, les réalités du terrain et les conditions locales (météorologie défavorable, absence de suprématie aérienne ou de renseignements) peuvent nécessiter des méthodes de déploiement plus archaïques. C'est une des raisons poussant les unités aéroportées modernes à encourager les programmes d'entraînements holistiques qui préparent les opérateurs à toutes les circonstances et à tous les modes d'entrée possibles, confiant dans le fait que des soldats versatiles iront au-delà de l'accomplissement de leurs missions quelles que soient les conditions opérationnelles.

Extrait de Manuel de Saut Tactique, par Kirpal Singh.
Services de Publication de l'Hexaèdre Panocéanien.

DÉPLOIEMENT AVANCÉ

Cette Compétence Spéciale distingue les troupes qui se déplacent devant le gros de leurs propres forces et prennent position au-delà des lignes alliées.

DÉPLOIEMENT AVANCÉ NIVEAU 1

C. DE DÉPLOIEMENT

Optionnel

EFFETS

» L'utilisateur de cette Compétence Spéciale peut se déployer librement jusqu'à 10 cm au-delà de la limite de sa *Zone de Déploiement*.

IMPORTANT

Vous ne pouvez pas utiliser Déploiement Avancé pour vous déployer au contact d'une autre figurine, d'un Marqueur, ou d'un objectif de mission.

On peut faire confiance à certaines unités militaires pour trouver et prendre sans risque une position avancée avantageuse afin d'accélérer le contact avec l'ennemi. Ces unités comptent rarement sur autre chose que des méthodes conventionnelles de déploiement bien exécutées, mais une fois sur le terrain elles peuvent se déployer suivant un style de combat standard ou spécial, avec l'avantage supplémentaire d'être toujours les premières sur le champ de bataille. Ces unités diffèrent des forces d'infiltration par deux aspects fondamentaux : elles ne comptent pas sur la furtivité et le camouflage, et elles opèrent dans le *no-man's land* juste devant le territoire ennemi, là où elles agissent sous la protection de leur propre artillerie.



DÉPLOIEMENT MÉCANISÉ

Cette Compétence Spéciale distingue les troupes, faisant généralement partie de régiments mécanisés, qui ont une liberté de déploiement plus grande grâce à leur utilisation de véhicules de transport.

DÉPLOIEMENT MÉCANISÉ C. DE DÉPLOIEMENT

NIVEAU 1

Optionnel

CONDITIONS

- » Toutes les troupes du joueur utilisant cette Compétence Spéciale doivent se déployer dans la *Zone de Contrôle* de l'une d'entre elles, désignée par le joueur.

EFFETS

- » L'utilisateur de cette Compétence Spéciale peut ignorer la restriction de déploiement à l'intérieur de la *Zone de Déploiement*, et peut se déployer n'importe où dans sa moitié de table de jeu.

IMPORTANT

Vous ne pouvez pas utiliser *Déploiement Mécanisé* pour vous déployer au contact d'une autre figurine, d'un Marqueur, ou d'un objectif de mission.

NOTE

Si le Profil de Troupe de l'unité indique uniquement *Déploiement Mécanisé*, considérez que cette unité a le Niveau 1 de cette Compétence Spéciale.

Les soldats ayant accès aux méthodes de déploiement mécanisé appartiennent généralement à des unités d'infanterie mécanisée qui s'appuient sur des véhicules blindés pour atteindre des positions avancées d'où elles couvriront l'avance de leurs camarades. Les corps d'infanterie mécanisée sont un basique des forces expéditionnaires, et sont souvent chargés de la sécurité en environnement hostile en raison de leur mobilité, leur protection et leur puissance de feu, supérieures aux unités d'infanterie légère. Cependant, ces unités ont également des besoins plus lourds en maintenance et en personnel. La charge supplémentaire pour les lignes de ravitaillement, et, surtout, leur manque de discrétion, rendent ces unités inopportunes pour des missions d'entrée et sortie rapides ou pour des opérations secrètes.

ESCALADER PLUS

Les troupes avec Escalader Plus sont particulièrement douées ou équipées pour l'escalade et le déplacement vertical.

ESCALADER PLUS

C. AUTOMATIQUE

Optionnel

EFFETS

- » Cette Compétence Spéciale fait passer la Compétence Escalader d'un Ordre Entier à une Compétence Courte de Mouvement.
- » Escalader Plus permet à l'utilisateur de se déplacer sur des surfaces verticales comme s'il exécutait un *Déplacement* sur le sol.
- » Escalader Plus permet à l'utilisateur de déclarer d'autres Compétences Courtes de Mouvement ou des Compétences Courtes (*Se Déplacer* + *Tirer*, par exemple) tout en se déplaçant ou en s'accrochant à une surface verticale.
- » Cependant, comme pour la Compétence *Escalader*, l'utilisateur **ne bénéficie pas des MOD de Couverture Partielle** tant qu'il est sur une surface verticale.
- » Durant son *Tour Réactif*, l'utilisateur d'Escalader Plus peut réagir normalement en ORA bien qu'il soit accroché à une surface verticale.

NOTE

En déclarant l'utilisation d'Escalader Plus durant un *Déplacement*, vous devez spécifier la route exacte empruntée par la troupe pour que l'adversaire puisse déclarer les ORA appropriés.

Une troupe a un arc de *LdV* de 360° durant son déplacement.

EXEMPLE D'ESCALADER PLUS

Un *Reaktion Zond*, un D.C.D nomade avec la Compétence Spéciale *Escalader Plus*, déclare la première Compétence Courte de son Ordre : *Se Déplacer* de sa position jusqu'au sommet d'un mur proche. Le *Reaktion Zond* (MOV 15-10) se déplace horizontalement de 5 cm pour atteindre le pied du mur puis escalade les 10 cm restant jusqu'au sommet. Son adversaire déclare un *Tir* en ORA dès qu'il gagne une *LdV* sur le Drone en train de graver le mur. Le Zond déclare la deuxième Compétence Courte de son Ordre, *Tirer*, mais durant le *Jet d'Opposition* qui en découle il ne peut pas bénéficier du MOD de *Couverture Partielle* car il est encore sur une surface verticale.

Aliens homicides rôdant sur le plafond d'un vaisseau, prêts à s'abattre sur leur proie. Drones fonçant sur leur objectif, arrivant contre un mur et l'escaladant sans perdre de vitesse. Soldat descendant en courant le long d'un bâtiment tout en tirant, chaque foulée aussi confiante que s'il était sur le sol. Les avantages des systèmes de mobilité communément appelés *Escalade Plus* sont si importants qu'ils sont devenus prioritaires dans tous les programmes militaires de R&D concevant le soldat de demain.



EXPLOSER

Cette Compétence Spéciale distingue les troupes ayant la capacité d'exploser, volontairement ou non. Exploder est une Compétence Spéciale ayant plusieurs Niveaux.

EXPLOSER NIVEAU 1

C. AUTOMATIQUE

Obligatoire

CONDITIONS

- » L'utilisateur doit être en état *Inconscient* pour que cette Compétence Spéciale s'active.

EFFETS

- » Cette Compétence Spéciale force son utilisateur à exploser automatiquement quand il passe à l'état *Inconscient*.
- » À la fin de l'Ordre durant lequel l'utilisateur passe à l'état *Inconscient*, placez un Gabarit Circulaire centré sur son socle. Ce Gabarit Circulaire indique l'*Aire d'Effet* de l'explosion.
- » Exploder cause une touche de *Domage* 13 avec la Munition Spéciale *Shock*.
- » Une fois tous les Jet réalisés, l'utilisateur passe à l'état *Mort* et est retiré de la table de jeu.

NOTE

Si l'utilisateur passe directement à l'état *Mort* à cause d'une Compétence Spéciale (comme *V : Tenace*), d'une Munition Spéciale (comme *Shock*) ou parce qu'il a perdu plus de Blessures que son Attribut de *Blessure* actuel durant un seul Ordre, alors il n'Explose pas.

NOTE

Si le Profil de Troupe d'une unité indique uniquement *Exploser*, considérez que cette unité a le Niveau 1 de cette Compétence Spéciale.

L'utilisation de dispositifs explosifs connectés à un détonateur de « l'homme mort », qui s'active uniquement quand l'opérateur est blessé, est considérée comme un anathème moral à travers la Sphère Humaine, comme l'ont montré les lois civiles et militaires internationales (voir le Chapitre 3 de la Convention de Concilium et les titres afférents). L'utilisation extensive de tels dispositifs est la signature de l'Armée Combinée, particulièrement parmi la race Morat, dont le mépris de la vie des autres espèces est bien connu. Cependant, l'utilisation de méthodes similaires de la part du Service Impérial yu jing a été dénoncée. L'Empereur lui-même a personnellement assuré les enquêteurs que toutes les unités de Police Judiciaire respectaient rigoureusement les lois de l'Yu Jing, et que tout incompatibilité entre ces lois et la législation internationale devait être réglé suivant les protocoles approuvés devant la Haute Cour de Concilium. Les avocats des Droits de l'Homme ont accusés l'Empereur et le Parti yu jing de bloquer toutes les procédures judiciaires en la matière, que ce soit en Yu Jing que devant les tribunaux internationaux.

GHOST (G)

Cette Compétence Spéciale est un trait distinctif des troupes artificielles ou biomécaniques opérées via télé-présence ou par une IA pilote embarquée. Il y a plusieurs types de Ghost, mais cette Compétence Spéciale n'a pas de Niveau numérique.

Un Ghost est une intelligence, résidente ou étrangère, organique ou artificielle, qui prend le contrôle de la machine et gouverne ses actions. Mais quelle est exactement la différence entre une machine et un être humain.

La technologie de télé-pilotage est un trait caractéristique des T.A.G sans équipage et des drones. Les drones sont contrôlés par une pseudo-IA et une suite de programmes experts qui gouvernent leur comportement au combat avec une précision et une logique impavide. Les T.A.G, quant à eux, bénéficient de l'autonomie d'un pilote humain, mais la technologie de télé-pilotage permet aux pilotes, à des kilomètres du champ de bataille, de se focaliser sur les performances et non sur la sécurité.

GHOST :
COMMANDÉ À DISTANCE

C. AUTOMATIQUE

Obligatoire

EFFETS

- » G : Commandé à Distance confère la Compétence Spéciale **Valeur : Courage** à son utilisateur.
- » Une troupe avec G : Commandé à Distance n'a pas de *Cube*.
- » Une troupe avec G : Commandé à Distance et un Attribut de *STR* dispose de **deux niveaux distincts d'Inconscience**.
- » En termes de jeu, quand une troupe avec G : Commandé à Distance perd tous ses points de *STR*, elle passe à l'état *Inconscient* comme n'importe quelle autre troupe. Cependant, si la troupe subit encore des dégâts et qu'elle perd un point de *STR* de plus, elle ne passe pas à l'état *Mort* mais entre dans un second niveau d'état *Inconscient*, indiqué par un deuxième Marqueur d'Inconscience (UNCONSCIOUS). C'est uniquement si l'utilisateur perd plus de points de *STR* qu'il passe à l'état *Mort* et qu'il est retiré du jeu.
- » Une troupe avec G : Commandé à Distance a seulement besoin qu'un *Ingénieur* au contact réussisse **un seul Jet de VOL** pour quitter n'importe quel niveau d'Inconscience et revenir à 1 point de *STR*.
- » De plus, en utilisant *Ingénieur* (ou d'autres Compétences Spéciales ou Équipement qui l'indiquent explicitement) pour réparer une troupe avec G : Commandé à Distance, **vous pouvez dépenser un Pion de Commandement pour relancer un Jet de VOL raté**.

Le système d'IA limitée Auto-Outil fut développé durant l'âge d'or de la Civilisation UR, et modelé suivant le modèle comportemental du Ruaria. Avec cette technologie, les Ur créèrent et produisirent en masse des outils semi-autonomes de toutes sortes, révolutionnant de nombreux domaines. Finalement, l'IE a amélioré la dernière version de cette technologie et l'a reconditionné pour le contrôle auxiliaire de ses incarnations tactiques.

GHOST : AUTO-OUTIL

C. AUTOMATIQUE

Obligatoire

EFFETS

- » Cette Compétence Spéciale équivaut à *G : Commandé à Distance*, mais elle requiert en plus que la Liste d'Armée du joueur dispose d'au moins une troupe avec *G : Mnémotechnique*, ou un *Hacker*, ou un T.A.G, afin de pouvoir recruter l'utilisateur.
- » Malgré le manque de Cube, une troupe avec la Compétence Spéciale *G : Auto-Outil* peut recevoir la valeur de VOL d'une troupe *G : Mnémotechnique*. La Compétence Spéciale *G : Mnémotechnique* et la Compétence Spéciale *Lieutenant* (si elle s'applique).

La Mnémotechnique est une capacité affichée uniquement par les Aspects de l'IE, une nouvelle preuve de la terrible sophistication de la VoodooTech. Elle permet à l'Aspect de sauter dans le Cube d'un réceptacle allié à la destruction de son enveloppe physique (un Charontide, un Anathématique, un terrifiant Avatar...), surpassant le contrôle de l'hôte sur son propre corps pour que l'IE puisse continuer de mener la charge, quel que soit le cout en vies de soldats.

G : MNÉMOTECHNIQUE

C. AUTOMATIQUE

Optionnel

CONDITIONS

- » L'utilisateur doit être en état *Inapte* pour que cette Compétence Spéciale s'active.

EFFETS

- » L'utilisateur peut transférer son propre Attribut de VOL, ainsi que la Compétence Spéciale *G : Mnémotechnique* et la Compétence Spéciale *Lieutenant* (si elle s'applique) à n'importe quelle autre troupe de la même armée qui se trouve sur le champ de bataille sous la forme d'une figurine ou d'un Marqueur, et qui dispose d'un *Cube*.
- » La nouvelle valeur de VOL remplace la valeur originale de l'hôte.
- » Si la troupe avec *G : Mnémotechnique* était le *Lieutenant* de l'armée, l'hôte devient le nouveau *Lieutenant*.
- » Ce transfert est automatique à la fin de l'Ordre durant lequel l'utilisateur passe à l'état *Mort*.
- » Vous devez indiquer la figurine ou le Marqueur faisant office d'hôte, mais pas si la Compétence Spéciale *Lieutenant* est transférée, car c'est une *Information Privée*.
- » Une fois le transfert réalisé, l'utilisateur original, désormais en état *Mort*, est retiré du jeu.
- » Si l'hôte passe à l'état *Inconscient*, la VOL originale de l'utilisateur, Compétence Spéciale *G : Mnémotechnique* et la Compétence Spéciale *Lieutenant* peuvent de nouveau être transférées dans un autre allié remplissant les conditions (*Cube*...). Ce transfert fait passer l'hôte de l'état *Inconscient* à *Mort*.
- » *G : Mnémotechnique* confère également la Compétence Spéciale **Valeur : Courage** à son utilisateur.
- » Les troupes avec *G : Mnémotechnique* n'ont pas de *Cube*.

HABITÉ

Cette Compétence Spéciale est caractéristique de certains T.A.G et véhicule ayant un pilote à bord pouvant abandonner le cockpit et prendre les armes si nécessaire.

HABITÉ

C. AUTOMATIQUE

Obligatoire

EFFETS

- » L'utilisateur peut être la cible de certains *Programmes de Piratage* avec cette condition.
- » Une unité avec cette Compétence Spéciale a un *Profil de Troupe* alternatif disposant de la Compétence Spéciale *Pilote*.
- » Cette Compétence Spéciale permet à l'utilisateur de recevoir des Ordres de la Réserve d'Ordre bien qu'étant **Inconscient**. Ces Ordres ne peuvent être utilisés que pour faire Descendre le *Pilote* (voir les règles Générales de Mouvement, *Se Déplacer*, page 61) et utiliser le *Profil de Troupe* du *Pilote*.
- » Une troupe Habitée dont le *Pilote* est descendu ne peut pas utiliser son *Profil de Troupe* de T.A.G ou de Véhicule pour déclarer des Ordres ou des ORA.
- » La figurine de T.A.G ou de Véhicule d'une troupe Habitée dont le *Pilote* est descendu reste une cible valide pour les attaques ennemies.
- » Si la figurine de T.A.G ou de Véhicule d'une troupe Habitée, dont le *Pilote* est descendu, passe à l'état *Mort*, alors retirez le T.A.G ou le Véhicule et le *Pilote* du jeu.

HACKER

Les Hackers sont des spécialistes de cyber-guerre de terrain.

HACKER

C. AUTOMATIQUE

Obligatoire

EFFETS

- » Un Hacker est équipé d'un Dispositif de Piratage lui permettant d'utiliser des techniques de *Combat Avancé : Piratage*.
- » Les troupes avec cette Compétence Spéciale ont des façons uniques d'interagir avec les **Objets du Décor**.
- » Les règles d'*Objets du Décor* qui sont également des objectifs de mission doivent toujours spécifier si un Hacker peut être utilisé pour interagir avec eux et comment.
- » D'autres *Objets du Décor* avec des traits prédéfinis ont un profil d'*Élément de Décors* indiquant le Jet de VOL nécessaire pour interagir avec eux en utilisant *Hacker*.
- » Dans certaines missions et des scénarios, les Hackers sont considérés comme des *Troupes Spécialistes*, c'est-à-dire qu'ils remplissent les conditions pour accomplir certains objectifs de mission.

La Cyber-guerre, abréviation de Guerre Cybernétique, est devenue un élément clé de l'environnement guerrier moderne autant tactiquement que stratégiquement. De nos jours, il est inconcevable pour une équipe d'opérateurs de ne

pas inclure au moins un expert en cyber-guerre de terrain, communément appelé Hacker Tactique. La fonction d'un Hacker Tactique est de fournir des données tant offensives que défensives, ainsi que des capacités de communications en temps réel. La cyber-guerre tactique offensive consiste en l'application d'une petite force destructrice focalisée sur les systèmes d'informations ennemis, les ordinateurs, les réseaux, afin de désactiver ses systèmes d'armes, ses capacités de contrôle et de commandement, et ses équipements les plus technologiquement sophistiqués. La cyber-guerre tactique défensive, quant à elle, consiste en la protection des systèmes alliés contre les perturbations hostiles. Elle est devenue l'un des aspects les plus importants de la planification militaire et un casse-tête continu pour les stratèges opérationnels de toutes les armées et forces de sécurité de la Sphère Humaine.

IMMUNITÉ

Les troupes avec cette Compétence Spéciale ont une capacité extraordinaire, innée ou artificielle, à résister à certains types de dégâts. Il y a plusieurs types d'Immunités mais cette Compétence Spéciale n'a pas de Niveaux numériques.

IMMUNITÉ : POSSESSION C. AUTOMATIQUE

Optionnel

EFFETS

- » L'utilisateur est immunisé à tous les effets induits par l'état Possédé, incluant les Programmes de Piratage et les autres règles spéciales.

IMMUNITÉ : SHOCK C. AUTOMATIQUE

Optionnel

EFFETS

- » L'utilisateur est immunisé aux effets spéciaux de la Munition Spéciale Shock, qu'il considère comme une Munition Normale.

IMMUNITÉ : TOTALE C. AUTOMATIQUE

Optionnel

EFFETS

- » L'utilisateur est immunisé aux effets spéciaux des Munitions Spéciales Standards – **AP, DA, EXP, Incendiaire, Nanotech, Plasma, Shock, T2** (voir *Infinity: Human Sphere*) – et à toute autre Munition Spéciale l'indiquant explicitement, qu'il considère comme une Munition Normale.
- » La **Munition Spéciale Étourdissante** (voir *Infinity: Campaign Paradiso*) ne force pas l'utilisateur à faire le Jet de *BLI* ni le Jet de *Courage*.

Dans la course à l'armement sans fin entre la lame et le bouclier, le complexe militaire global ne recherche jamais le concept d'une nouvelle arme ou munition sans rechercher parallèlement une contre-mesure. Cependant, malgré l'accumulation du savoir technologique de la Sphère, tous les cas de résistance à des formes exotiques de dégâts ne peuvent être expliqués suite aux résultats de recherches militaires humaines. Même de nos jours, les recherches relatives aux possibilités génétiques de l'hybridation humain-antipode produit des résultats révolutionnaires, et les mystères du métabolisme des Dogfaces restent encore mystérieux.

INFILTRER

L'utilisateur de cette Compétence Spéciale peut se déployer hors des limites de sa propre Zone de Déploiement. Infiltration est divisée en plusieurs Niveaux.

Les infiltrateurs ont des capacités de déploiement supérieures leur permettant de traverser le no-man's land et de pénétrer les lignes ennemies sans être détectés.

INFILTRER NIVEAU 0 : INFILTRATION INFÉRIEURE C. DE DÉPLOIEMENT

Obligatoire

EFFETS

- » Une troupe avec cette Compétence Spéciale **doit se déployer** hors de sa propre Zone de Déploiement, et **dans la moitié de table ennemie**. Pour ce faire, elle doit réaliser un Jet d'*Infiltration* (Jet Normal de PH-3).

INFILTRER NIVEAU 1 : INFILTRATION C. DE DÉPLOIEMENT

Optionnel

EFFETS

Ce Niveau permet à l'utilisateur de choisir entre deux formes de *Déploiement*:

- » **Option A:** durant la Phase de *Déploiement*, et sans avoir à faire de Jet, l'utilisateur peut être déployé n'importe où dans la moitié de table de son joueur, sans pouvoir passer la ligne médiane.
- » **Option B:** durant la Phase de *Déploiement*, l'utilisateur peut être déployé n'importe où dans la moitié de table ennemie, sauf sans la Zone de *Déploiement* de l'adversaire. Pour ce faire, elle doit réaliser un Jet d'*Infiltration* (Jet Normal de PH-3).

Jet d'Infiltration

Le Jet d'Infiltration est un Jet Normal de PH-3 nécessaire pour s'infiltrer au-delà de la ligne médiane de la table de jeu.

Vous devez faire le Jet d'Infiltration **après** avoir placé l'utilisateur de cette Compétence Spéciale sur le champ de bataille, afin de déterminer les effets d'un échec au Jet.

Rater un Jet d'Infiltration. Si l'utilisateur rate son Jet d'Infiltration, il doit se déployer dans la Zone de *Déploiement* de son joueur et au contact d'un bord de la table de jeu.

De plus, après avoir raté un Jet d'Infiltration, l'utilisateur perd l'option de se déployer en état *Camouflé* ou *Camouflé TO* et l'option de *Déploiement Caché*, conférées par la Compétence Spéciale *Camouflage* et *Dissimulation (CD)*, ainsi que toutes les *Armes et Équipements Positionnables* déployés avec lui, qui sont retirés du jeu.

IMPORTANT!

Vous ne pouvez pas utiliser *Infiltrer* pour vous déployer dans la Zone de *Déploiement* ennemie, ou au contact d'une autre figurine, d'un Marqueur, ou d'un objectif de mission.

Cela s'applique à tous les Niveaux de la Compétence Spéciale *Infiltrer* à moins que cela ne soit indiqué dans les règles du Niveau ou dans les conditions du scénario joué.

INFILTRER NIVEAU 2 : INFILTRATION SUPÉRIEURE

C. DE DÉPLOIEMENT

Optionnel

EFFETS

- » Le Niveau 2 de cette Compétence Spéciale est identique au Niveau 1, à l'exception du *Jet d'Infiltration* qui est un **Jet Normal de PH +3**.

Les méthodes d'infiltration modernes sont adaptées à l'environnement et aux ressources technologiques disponibles. Il y a de nombreuses façons d'infiltrer un opérateur en territoire ennemi : par véhicule marin ou sous-marin, par appareil aérien ou orbital, par un large éventail de véhicules terrestres blindés, ou simplement à pied. Toutes ces méthodes partagent l'essence de la mission : renoncer à la sécurité des lignes alliées, traverser le no man's land et passer discrètement les lignes ennemies. Une fois en territoire hostile, les ordres sont généralement de collecter des informations, de sélectionner des cibles, de contrôler, de saboter, de lancer des attaques chirurgicales, ou simplement de propager chaos et confusion. Mais il y a peu d'espoir d'aide si les choses tournent mal, et même si tout se passe bien, il y a encore une longue route retour vers un territoire ami.

INFIRMIER

Les infirmiers procurent les premiers soins sur le terrain à leur unité.

INFIRMIER

C. AUTOMATIQUE

Obligatoire

EFFETS

- » Un Infirmier est équipé de *MédiKits* pour stabiliser ses camarades tombés.
- » Un Infirmier dispose d'un nombre illimité de *MédiKits*.
- » Dans certaines missions et des scénarios, les Infirmiers sont considérés comme des *Troupes Spécialistes*, c'est-à-dire qu'ils remplissent les conditions pour accomplir certains objectifs de mission.

Les Infirmiers sont des fantassins disposant de traitements de premiers soins et traumatismes de combats d'urgence. Avec leurs connaissances médicales et leurs instruments limités, les Infirmiers stabilisent leurs patients durant les premières minutes critiques suivant une blessure au combat, leur donnant une chance d'atteindre un hôpital de campagne et de recevoir les traitements médicaux appropriés. Les Infirmiers de combat sont quasiment indiscernables des troupes régulières de leur régiment, à l'exception de leur sac de *MédiKit* rempli de doses.

INGÉNIEUR

Les Ingénieurs ont les moyens et les compétences pour réparer l'équipement endommagé sur le terrain.

INGÉNIEUR

C. COURTE

Optionnel

CONDITIONS

- » L'utilisateur doit être au contact de la cible.

EFFETS

- » En déclarant Ingénieur l'utilisateur peut faire un **Jet Normal de VOL pour réparer la cible et lui faire récupérer 1 point à son Attribut de Structure**. L'utilisateur peut déclarer l'utilisation de cette Compétence Spéciale jusqu'à ce que la cible ait récupéré tous ses points de *STR*.
- » Si l'utilisateur rate son Jet Normal de *VOL*, la cible **perd 1 point de Structure** au lieu d'en regagner un.
- » En outre, en réalisant un Jet Normal de *VOL*, l'utilisateur peut annuler les états de la cible susceptibles d'être réparés par un Ingénieur (**Brûlé, Désactivé, Immobilisé, Isolé...**). Quand ces états sont annulés, retirez les Marqueurs correspondants. Si la cible est affectée par plus d'un état à la fois, un seul Jet de *VOL* réussi les annule tous.
- » Il n'y a aucun effet négatif à rater un Jet Normal de *VOL* pour annuler les états de la cible, et l'utilisateur peut faire plusieurs tentatives tant qu'il continue à dépenser des Ordres.
- » L'état **Inconscient** est une exception à cette règle. Il requiert un Jet de *VOL* séparé pour être annulé, et son annulation n'affecte pas les autres états. Si l'utilisateur rate son Jet Normal de *VOL*, sa cible **perd 1 point de Structure**, passant à l'état *Mort*, s'il s'applique.
- » Cette Compétence Spéciale confère également à son utilisateur l'Équipement **Désactiveur**, lui permettant de désactiver les Charges Creuses et les *Armes Positionnables* ennemies.
- » Les troupes avec cette Compétence Spéciale ont des façons uniques d'interagir avec les **Objets du Décor**.
- » Les règles d'*Objets du Décor* qui sont également des objectifs de mission doivent toujours spécifier si un Ingénieur peut être utilisé pour interagir avec eux et comment.
- » D'autres *Objets du Décor* avec des traits prédéfinis ont un profil d'*Élément de Décors* indiquant le Jet de *VOL* nécessaire pour interagir avec eux en utilisant *Ingénieur*.
- » Dans certaines missions et des scénarios, les Ingénieurs sont considérés comme des *Troupes Spécialistes*, c'est-à-dire qu'ils remplissent les conditions pour accomplir certains objectifs de mission.

Ingénieur et Compétence Spéciale Ghost

Si la cible de la réparation est une troupe avec la Compétence Spéciale Ghost, alors l'Ingénieur peut dépenser un Pion de Commandement pour relancer un Jet de *VOL* raté. Ce Jet peut être relancé indéfiniment tant qu'un Pion de Commandement est dépensé à chaque fois.

Ces relances prennent place dans le même Ordre durant lequel la Compétence Spéciale Ingénieur a été déclarée, et ne génèrent pas d'ORA supplémentaires.



INGÉNIEUR : DÉTONNER DES CHARGES CREUSES

C. COURTE, ORA

Optionnel

EFFETS

- » Les troupes avec la Compétence Spéciale Ingénieur peuvent faire détonner à distance, **sans restrictions de portée ni de LdV et sans Jet**, une Charge Creuse précédemment posée par eux-mêmes ou par n'importe quelle autre troupe de leur armée.

Les Ingénieurs de Combat sont les hommes à tout faire du champ de bataille. Chaque Ingénieur est un soldat ayant suivi une formation supplémentaire le qualifiant pour assurer un large éventail de tâches techniques, de la réparation à la construction en passant par la démolition de combat. Traditionnellement, ces professionnels ont pour travail d'entretenir les lignes de transport militaires et d'entraver les manœuvres ennemies, mais de nos jours leur profil de travail implique bien plus que de la construction et de la réparation de ponts, de pistes d'atterrissage, de routes et de fortifications, et même la pose et le nettoyage de mines. Les forces militaires modernes requièrent des spécialistes en réparation et en maintenance d'équipements extrêmement sophistiqués et délicats déployés sur les champs de batailles contemporains. Mais malgré leur formation technique poussée, les Ingénieurs de Combat doivent être de vrais soldats pour accomplir leurs missions sous le feu ennemi, avec leurs tripes les poussant à protéger leurs camarades et à accomplir le travail.

INSPIRATION

Cette Compétence Spéciale lie le comportement d'armées entières à la discipline et à l'état d'esprit de l'utilisateur.

INSPIRATION

C. AUTOMATIQUE

Obligatoire

CONDITIONS

- » Afin d'appliquer les effets d'Inspiration, l'utilisateur doit être le *Lieutenant* de son armée, qu'il soit choisi lors de la création de la Liste d'Armée ou désigné durant la bataille.

EFFETS

- » Tant que l'utilisateur d'Inspiration est sur le champ de bataille, dans un état qui n'est pas *Inapte* (tout sauf *Inconscient*, *Mort*, ou *Sepsitorisé*), remplacez la Caractéristique d'Entraînement (**Régulier / Irrégulier**) de chaque troupe dans la Liste d'Armée par celle de l'utilisateur.
- » Tant que l'utilisateur d'Inspiration est sur le champ de bataille, dans un état qui n'est pas *Inapte*, toutes les troupes sous son commandement bénéficient de la Compétence Spéciale **V : Courage**.
- » Vous pouvez déclarer un *Ordre Coordonné*, auquel participe l'utilisateur, en dépensant uniquement l'Ordre Spécial du Lieutenant, sans avoir à dépenser de Pions de Commandement ou d'Ordres supplémentaires.
- » Tant que l'utilisateur d'Inspiration est sur le champ de bataille, dans un état qui n'est pas *Inapte*, son armée n'est pas affectée par les effets de la règle de *Retraite* !

Les chefs nés se distinguent par leur capacité à inspirer naturellement les autres. Certains ont un tel charisme que les hommes et les femmes sous leur commandement les suivront sans la moindre hésitation.

KINEMATIKA

Cette Compétence Spéciale permet à l'utilisateur de se déplacer plus loin avec une *Esquive* en *Tour Réactif*.

KINEMATIKA NIVEAU 1

C. AUTOMATIQUE

Obligatoire

CONDITIONS

- » L'utilisateur ne peut bénéficier des effets de cette Compétence Spéciale que lorsqu'il déclare *Engager* ou *Esquiver* en *Tour Réactif*.

EFFETS

- » L'utilisateur bénéficie d'un bonus de 2,5 cm à la distance de déplacement autorisée par les Compétences *Engager* en ORA et *Esquiver* en *Tour Réactif*.
- » Ce bonus de 2,5 cm s'applique également au rayon d'*Engager*.

KINEMATIKA NIVEAU 2

C. AUTOMATIQUE

Obligatoire

CONDITIONS

- » L'utilisateur ne peut bénéficier des effets de cette Compétence Spéciale que lorsqu'il déclare *Engager* ou *Esquiver* en *Tour Réactif*.

EFFETS

- » L'utilisateur bénéficie d'un bonus de 5 cm à la distance de déplacement autorisée par les Compétences *Engager* en ORA et *Esquiver* en *Tour Réactif*.
- » Ce bonus de 5 cm s'applique également au rayon d'*Engager*.
- » Le bonus de 5 cm accordé par ce Niveau ne se cumule pas avec le bonus de 2,5 cm accordé par le Niveau précédent.

Кинематика fut le terme choisi par la Section d'Entraînement Spécial des Services du Renseignement Russe pour se référer à une série de déplacements tactiques et de techniques de relocalisation au combat qu'elle a créées. Les techniques cinématiques ont pour but de prendre un avantage tactique au combat en avançant vers l'ennemi ou un couvert de façon à minimiser les possibilités d'être touché par un tir. Plus tard, ce terme a été récupéré par les centres de recherche travaillant sur les technologies d'implants pour améliorer la réponse instinctive. Avec cette technologie, un soldat dispose d'une capacité d'accélération immédiate améliorée mais courte afin de ne pas surchauffer les tissus. Cela permet aux combattants d'accomplir des pointes de vitesses spectaculaires, suffisantes pour dépasser des champions olympiques sur de très courtes distances.



LIEUTENANT

L'utilisateur de cette Compétence Spéciale est l'officier en charge de toute sa force de combat. Cette Compétence Spéciale a différents Niveaux, mais à chaque fois qu'une règle mentionne le terme *Lieutenant* sans spécifier de Niveau, elle s'applique à tous.

LIEUTENANT NIVEAU 1

C. AUTOMATIQUE

Obligatoire, Information Privée

CONDITIONS

- » Vous devez enrôler une seule troupe avec cette Compétence Spéciale (quel que soit le Niveau) dans votre Liste d'Armée.
- » Votre Liste d'Armée ne peut pas inclure plus d'une troupe avec cette Compétence Spéciale (quel que soit le Niveau).

EFFETS

- » Le premier Niveau de cette Compétence Spéciale est indiqué sur le Profil de Troupe en tant que *Lieutenant* sans mentionner son Niveau.
- » L'utilisateur de cette Compétence Spéciale dispose d'un *Ordre Spécial du Lieutenant* (voir page 31) ;
- » Durant la Phase Tactique, si le *Lieutenant* de votre armée entre en état *Inapte (Inconscient, Mort...)* ou qu'il n'est pas encore déployé sur la table de jeu, appliquez les règles de *Perte de Lieutenant* (page 33).
- » Certaines Compétences Spéciales, telle que *Chaîne de Commandement* (voir *Infinity: Human Sphere*) peuvent éviter cette situation.

En jargon militaire de la Sphère Humaine, le terme « *Lieutenant* » ne se réfère pas spécifiquement à ce grade d'officier, mais au code générique pour le chef d'une force de combat déployé pour une opération spéciale. Ce chef d'équipe peut aller du sous-officier à l'officier supérieur, mais tous se réfèrent à lui en tant que « *LT* » quand la mission est en cours, pour tromper les oreilles indiscrettes ennemies. Le *Lieutenant* est le lien direct entre les troupes sur le terrain et le Contrôle de Mission, et il dispose d'une plus grande marge de manœuvre qu'un simple soldat. Chaque troupe de la force prend référence sur le *Lieutenant*. Il définit les paramètres d'actions de la mission en cours, planifie son exécution tactique, et surveille son évolution sur le terrain, prenant des décisions en temps réel tandis qu'il est engagé avec la force ennemie. Votre *LT* doit être un chef né, rapide dans ses décisions, et calme sur le champ de bataille. Vous pouvez compter sur un *Lieutenant* qui impose le respect et inspire confiance pour assurer une victoire décisive efficace.



MÉDECIN

Les troupes avec cette Compétence Spéciale ont les connaissances médicales nécessaires pour stabiliser leurs camarades inconscients sur le terrain, sauvant leur vie et leur permettant de reprendre du service actif. Cette Compétence Spéciale a plusieurs Niveaux reflétant l'approfondissement des connaissances et l'accès à de l'équipement médical militaire de pointe.

MÉDECIN

C. COURTE

Optionnel

CONDITIONS

- » L'utilisateur doit être au contact de sa cible.
- » La cible doit avoir un Attribut de *Blessure*.
- » La cible doit être en état *Inconscient*.

EFFETS

- » Médecin permet à l'utilisateur, en réussissant un Jet Normal de **VOL**, de soigner 1 point de l'Attribut de *Blessure* de la cible et d'annuler l'état *Inconscient* pour la faire revenir à l'état *Normal*.
- » Si l'utilisateur rate son Jet de **VOL**, la cible *Meurt* automatiquement et est retirée du jeu.
- » Une troupe peut quitter l'état *Inconscient* pour l'état Normal autant de fois que nécessaire, en déclarant à chaque fois l'utilisation de cette Compétence Spéciale et en réussissant le Jet de **VOL** correspondant.
- » Une troupe soignée par un Médecin peut postérieurement être soignée par un *MédiKit*, un *AutoMédiKit* ou la *Régénération*, et vice versa.
- » Dans certaines missions et des scénarios, les Médecins sont considérés comme des *Troupes Spécialistes*, c'est-à-dire qu'ils remplissent les conditions pour accomplir certains objectifs de mission.

NOTE

Un Médecin avec **V** : *Ignorer les Blessures* qui est en état *Inconscient* peut tenter de se soigner lui-même, mais rater son jet de **VOL** le fera passer à l'état *Mort*.

Médecin et porteurs de Cube

Si la cible est une troupe avec un Cube, alors le Médecin peut dépenser un *Pion de Commandement* pour relancer un Jet de **VOL** raté. Ce Jet peut être relancé indéfiniment tant qu'un *Pion de Commandement* est dépensé à chaque fois.

Ces relances prennent place dans le même Ordre durant lequel la Compétence Spéciale *Médecin* a été déclarée, et ne génèrent pas d'ORA supplémentaires.



MÉDECIN PLUS

C. COURTE

Optionnel

CONDITIONS

- » L'utilisateur doit être au contact de sa cible.
- » La cible doit avoir un Attribut de *Blessure*.
- » La cible doit être en état *Inconscient*.

EFFETS

- » Médecin Plus a les mêmes effets et limitations que *Médecin*.
- » Cependant, l'utilisateur de Médecin Plus bénéficie d'un **MOD de +3** à son Attribut de **VOL** lorsqu'il utilise cette Compétence Spéciale.
- » Une troupe Médecin Plus a le même statut qu'un Médecin dans les missions ou scénarios qui considèrent les Médecins comme des *Troupes Spécialistes*.

MÉDECIN AKBAR

C. COURTE

Optionnel

CONDITIONS

- » L'utilisateur doit être au contact de sa cible.
- » La cible doit avoir un Attribut de *Blessure*.
- » La cible doit être en état *Inconscient*.

EFFETS

- » Médecin Akbar a les mêmes effets et limitations que *Médecin*.
- » Cependant, en cas d'utilisation réussie de la Compétence Spéciale Médecin Akbar, non seulement la cible quitte l'état *Inconscient* mais elle récupère en plus **tous les points de son Attribut de Blessure** initialement indiqués sur son Profil de Troupe.
- » Médecin Akbar accorde la Compétence Spéciale **Médecin Plus** à son utilisateur.
- » Cependant, les effets de ces deux Compétences Spéciales ne sont pas cumulables, et l'utilisateur doit donc déclarer laquelle il utilise pour en tirer des bénéfices différents.
- » Une troupe Médecin Akbar a le même statut qu'un Médecin dans les missions ou scénarios qui considèrent les Médecins comme des *Troupes Spécialistes*.

En jargon militaire de la Sphère Humaine, les médecins de combat, des soldats qualifiés pour pratiquer la médecine de terrain, sont appelés « Docteur » ou « Doc ». Ces hommes et femmes ont un entraînement poussé et l'équipement nécessaire pour sauver leurs camarades de l'étreinte de la mort, et reçoivent plus de déférence que les auxiliaires médicaux de l'escouade. Les médecins de combat ont pour mission d'apporter les premiers secours et de prendre en charge les traumatismes sur le terrain, durant l'évacuation des blessés et dans les hôpitaux de campagne après le combat. Ils fournissent également des conseils de santé à la chaîne de commandement. Mais n'oubliez jamais que ces médecins sont aussi des soldats entraînés et qu'ils représentent une menace tactique totalement opérationnelle et dangereuse.

La médecine militaire moderne permet aux Docs d'accéder au Cube de leur patient par le biais de leur comlog pour vérifier leurs constantes biologiques en plus des informations fournies par les contrôleurs métaboliques non-invasifs intégrés à leur uniforme. Avec ces outils, le médecin peut faire un diagnostic en temps réel et administrer un traitement personnalisé comprenant une médication adaptée au génome et au métabolisme du patient pour améliorer son pronostic vital et minimiser les risques de rejet de greffe et d'anaphylaxie.

Le titre « Akbar » (de l'Arabe أكبر, « le grand ») n'est attribué qu'aux maîtres de la Tebb al Nabi, la Médecine du Prophète, la branche de science biomédicale spécifique développée en Haqqislam. Tebb al Nabi mélange science et philosophie, élevant la compréhension holistique de la médecine au niveau d'un art. Suivant ses principes, la recherche biotechnologique de pointe est guidée par une intuition particulière découlant d'une profonde contemplation philosophique, et les résultats parlent d'eux-mêmes.



MÉTA-CHIMIE

Cette Compétence Spéciale confère des avantages et Compétences Spéciales aléatoires représentant pléthore de drogues de combat et d'augmentations biotechnologiques.

MÉTA-CHIMIE

C. DE DÉPLOIEMENT

Optionnel

EFFETS

- » Immédiatement après avoir déployé une troupe disposant de Méta-Chimie sur la table, vous pouvez faire un Jet sur le [Tableau de Méta-Chimie](#) pour déterminer le MOD ou la Compétence Spéciale supplémentaire de celle-ci.

TABLEAU DE MÉTA-CHIMIE

1-3	Blindage Naturel (+1 BLI)	12-13	V : Ignorer les Blessures
4-5	V: Tenace	14	Sixième Sens N2
6	Bio-Immunité	15-16	Régénération
7-8	Mobilité Améliorée (MOV: 20-10)	17-18	Super-Saut
9	Biotech Renforcée (+6 PB)	19	Escalader Plus
10-11	Physique Amélioré (+3 PH)	20	Immunité Totale

Méta-Chimie est le nom de code d'un composé nano-chimique conçu pour contrôler l'agressivité et induire une forme physique en environnement militaire. Un effet secondaire du conditionnement mémétique de la Méta-chimie rend le sujet plus réceptif aux augmentations physiques, neurales et métaboliques sous la forme d'implants cybernétiques ou biotechnologiques.

MORAT

Cette Compétence Spéciale codifie la robustesse et le sens du devoir caractéristiques des membres de l'espèce morat.

MORAT	C. AUTOMATIQUE
<i>Obligatoire</i>	
EFFETS	
<ul style="list-style-type: none"> » La troupe dispose des Compétences Spéciales <i>Vétéran N1</i> et <i>Troupe Religieuse</i>. » Les Listes d'Armées formées exclusivement de troupes disposant de cette Compétence Spéciale, ainsi que les Listes d'Armées de la Force d'Aggression Morat (voir <i>Infinity: Human Sphere</i>), ignore la <i>Condition de Fin de Partie : Mode de la Mort Subite</i>. 	

Les Morats sont la quintessence de la race militariste. Les troupes morats ont un fort sens d'appartenance à l'unité de combat à laquelle ils ont été assignés. Leur entraînement encourage la formation de forces d'attaque où les notions personnelles de devoir et d'honneur sont remplacées par leurs contreparties collectives. Les Morats sont toujours stricts et disciplinés, et ils combattront toujours jusqu'au dernier, ne se dispersant jamais ni ne reculant tant que leur mission n'est pas accomplie.

MULTI-TERRAIN

Cette Compétence Spéciale distingue son utilisateur disposant d'une compétence spéciale pour opérer dans une grande variété d'environnement.

MULTI-TERRAIN	C. AUTOMATIQUE
<i>Optionnel</i>	
CONDITIONS	
<ul style="list-style-type: none"> » Avant son déploiement, l'utilisateur doit choisir dans quel <i>Type de Terrain</i> il se spécialise. » L'utilisateur ne peut choisir qu'un seul <i>Type de Terrain</i> parmi ceux listés dans le livre de règles (voir <i>Aquatique, Désertique, Montagneux, Sylvestre ou Zéro-G</i>). » Si le Profil de Troupe inclus une liste de <i>Types de Terrains</i> entre parenthèse après Multi-Terrain, alors l'utilisateur ne peut choisir que dans cette liste. » Vous devez déclarer le <i>Type de Terrain</i> choisi pour l'utilisateur lorsque vous le déployez. 	
EFFETS	
<ul style="list-style-type: none"> » Une troupe avec cette Compétence Spéciale peut se déplacer normalement à travers le <i>Type de Terrain</i> choisi, ignorant les restrictions habituelles appliquées au Déplacement par un <i>Terrain Difficile</i> ou un <i>Terrain Très Difficile</i> (voir <i>Difficulté de MOV</i>, page 170). 	

Les unités spéciales à vocation expéditionnaire se préparent méticuleusement pour chaque mission, en employant des simulateurs ou en s'entraînant dans des zones aux caractéristiques environnementales similaires à celles de leur prochain déploiement. D'autres unités ont leur quartier général dans des endroits présentant une variété d'environnements difficiles,

tel que le delta d'une rivière entourée de jungle. De tels soldats « chanceux » sont habitués aux singularités de leur foyer, et peuvent se déplacer facilement dans les terrains connus.



NON PIRATABLE

Les systèmes technologiques que cette unité porte sont assez rudimentaires pour ne pas être victimes de Piratage.

NON PIRATABLE	C. AUTOMATIQUE
<i>Obligatoire</i>	
EFFETS	
<ul style="list-style-type: none"> » L'utilisateur de cette Compétence Spéciale ne peut pas être la cible d'<i>Attaques de Piratage</i> dont les <i>Conditions</i> pourraient le considérer comme un <i>Type de Troupe</i> spécifique (ILO, D.C.D, T.A.G...) généralement sujet à des tentatives de piratage. 	

EXEMPLES DE NON PIRATABLE

Un Veteran Kazak, une unité Non-Piratable dont le Type de Troupe est ILO, ne peut pas être la cible de *Programmes de Piratage* tels que *Gotcha !, Basilic* or *Carbonite*, même si les *Conditions* de ces *Programmes de Piratage* demandent uniquement que la cible soit une ILO. Ces *Programmes de Piratage* manipulent des systèmes qui sont absents de l'équipement de l'armure lourde primitive du Veteran Kazak.

Cependant, le Veteran Kazak peut être la cible d'un *Programme de Piratage* tel que *Spotlight*, induisant l'état *Ciblé*, car ses *Conditions* ne spécifient pas que la cible doit appartenir à un Type de Troupe. C'est parce que ce *Programme de Piratage* ne s'appuie pas sur les systèmes de l'armure lourde de la cible mais sur l'utilisation de systèmes externes, tels que des aéro-drones ou des satellites, pour la marquer.

Aussi anachronique que cela puisse paraître, des systèmes technologiques entiers encore utilisés dans la Sphère n'ont pas de capacités d'accès à la sphère de données. Malgré des effets préjudiciables évidents en termes de performance, d'efficacité, et de durabilité, l'étanchéité aux intrusions informatiques peut être un effet secondaire bénéfique dans un environnement militaire ou le cyber-combat est un élément tactique clé. Comme les forces ariadnaïses l'ont démontré durant les *Conflicts Commerciaux*, un stratège rusé peut exploiter cet avantage avec de grands effets.

OBSERVATEUR D'ARTILLERIE

Les Observateurs d'Artillerie sont des spécialistes capables de marquer une cible afin que leurs alliés puissent déclencher des tirs indirects ou guidés sans avoir besoin de Ligne de Vue dégagée.

OBSERVATEUR D'ARTILLERIE C. COURTE

Tir, Optionnel

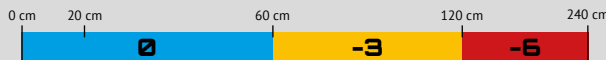
CONDITIONS

- » L'utilisateur doit avoir une *LdV* sur la cible.

EFFETS

- » L'utilisation d'Observateur d'Artillerie est une forme d'*Attaque* avec une *Arme TR* utilisant l'Attribut de *VOL*. Au lieu de forcer la cible à faire un Jet de *BLI*, celle-ci est forcée de passer à l'état *Ciblé*.
- » Placez un Marqueur Ciblé (*TARGETED*) à côté de la cible d'une attaque réussie d'Observateur d'Artillerie.
- » La Compétence Spéciale Observateur d'Artillerie confère également à son utilisateur une *Arme TR* appelée **Pulsation Flash**, qu'il peut utiliser suivant sa description et son profil d'arme.
- » Dans certaines missions et des scénarios, les Observateurs d'Artillerie sont considérés comme des *Troupes Spécialistes*, c'est-à-dire qu'ils remplissent les conditions pour accomplir certains objectifs de mission.

Modificateurs de Portée



Dommage: * **Rafale:** 2 **Munition:** -
Traits: Arme Technique, Irrécupérable, Non Léta.
NOTE*: La cible entre en état *Ciblé*.

Touche Critique et Observateur d'Artillerie

Une touche *Critique* avec Observateur d'Artillerie n'a pas de bénéfice spécial supplémentaire. Obtenir un *Critique* avec cette Compétence Spéciale **ne transforme pas** les attaques de Munitions Spéciales guidées suivantes en *Critiques* automatiques.

Les Observateurs d'Artillerie sont des spécialistes dotés des outils pour fournir des télémétries et des données sur la position exacte des forces hostiles sur le champ de bataille afin de maximiser l'efficacité des tirs indirects. Ces unités sont responsables du ciblage et de la correction des tirs d'appui et d'artillerie venant de plateformes spatiales et navales, ou du terrain. Pour ce faire, elles transportent la pointe des équipements de communication dont les capacités d'émission de signal peuvent également être utilisées comme projecteur de *Pulsation Flash* défensif.

ORDRE EXÉCUTIF

L'utilisateur de cette Compétence Spéciale a une autorisation spéciale de son Haut Commandement pour assumer le commandement immédiat de la force de combat.

ORDRE EXÉCUTIF

C. AUTOMATIQUE

Obligatoire, Information Privée

CONDITIONS

- » Cette Compétence Spéciale s'active uniquement quand l'utilisateur se déploie sur la table de jeu.

EFFETS

- » Au moment où l'utilisateur de l'Ordre Exécutif est déployé sur la table de jeu, il devient le *Lieutenant* de son armée, remplaçant le *Lieutenant* actuel ;
- » L'identité de ce nouveau *Lieutenant* est toujours considérée comme une *Information Privée*.

Perte de Lieutenant et Ordre Exécutif

Vous ne pouvez pas utiliser cette Compétence Spéciale quand votre armée est en situation de *Perte de Lieutenant*. Vous pouvez normalement désigner une troupe avec Ordre Exécutif comme *Lieutenant* à la fin de votre *Tour Actif*.

Dans le jargon militaire de la Sphère Humaine, les variations d'« Ordre Exécutif » se réfèrent aux ordres prioritaires d'un officier supérieur, particulièrement quand ils viennent de l'échelon le plus élevé de l'armée. Ce terme est fréquemment accompagné de sarcasme et de dérision car la violation soudaine des procédures militaires standards est considérée comme le résultat ennuyeux d'une intervention extérieure, souvent par des officiers de haut rang bien loin du champ de bataille.

PILOTE

L'utilisateur de cette Compétence Spéciale est un pilote ou un conducteur de véhicule ou de T.A.G disposant de la Compétence Spéciale *Habité*.

PILOTE

C. AUTOMATIQUE

Obligatoire

CONDITIONS

- » Cette Compétence Spéciale s'active uniquement quand l'utilisateur se déploie sur la table de jeu.

EFFETS

- » Cette Compétence Spéciale permet à l'utilisateur d'utiliser un *Profil de Troupe* alternatif.
- » Le *Profil de Troupe* du Pilote est uniquement utilisable après que la troupe ait déclaré la Compétence Courte *Se Déplacer* et spécifié qu'elle l'utilisera pour Descendre de son T.A.G ou Véhicule *Habité*.
- » Le *Profil de Troupe* du Pilote peut aussi s'activer suite à la réussite d'un *Programme de Piratage* ennemi avec cet *Effet*.
- » Le Pilote d'un Véhicule ou d'un T.A.G *Inconscient* ne génère pas d'Ordres pour lui-même ni pour sa Réserve d'Ordres.
- » Le Pilote d'un Véhicule ou d'un T.A.G *Inconscient* n'est considéré ni comme un survivant, ni comme une perte pour les *Points de Victoire*, la *Retraite !* ou tout autre objet.

POIDS LOURD

Cette Compétence Spéciale fait référence aux troupes possédant une taille ou un volume plus gros que la moyenne de leur catégorie de *Type de Troupe*.

POIDS LOURD	C. AUTOMATIQUE
<i>Obligatoire</i>	
EFFETS	
<ul style="list-style-type: none"> » Une troupe possédant cette Compétence Spéciale ne peut pas traverser de <i>Portes Étroites</i>, quel que soit son Attribut de <i>Silhouette</i>. » Le Déplacement d'une troupe Poids Lourd s'arrête automatiquement dès qu'elle traverse une <i>Porte Large</i>, même si la route du déplacement spécifiée en est abrégée. La troupe est alors placée au contact du Marqueur de Porte Large. 	

En jargon militaire, le terme sportif « Lourd » s'applique aux équipements tactiques ou aux véhicules possédant une taille excessive en comparaison de leur catégorie. En général, il est considéré comme un terme péjoratif utilisé par les ingénieurs et les pilotes, pour les unités obsolètes ou déployées dans des zones ne correspondant pas à leur profil opérationnel.

RÉACTION TOTALE

Les troupes avec cette Compétence Spéciale ont des capacités de réaction améliorées, apportant autant de punch en ORA qu'en offensive.

RÉACTION TOTALE	C. AUTOMATIQUE
<i>Optionnel</i>	
EFFETS	
<ul style="list-style-type: none"> » L'utilisateur peut utiliser la <i>Rafale (R)</i> complète de son arme contre une seule cible en ORA. 	

Notes sur Réaction Totale

Si le *Tir* est un Jet Normal, faites autant de Jets que la valeur de *R* de l'arme, comme vous le feriez en *Tour Actif*.

Si le *Tir* est un Jet d'Opposition, la résolution est similaire à tirer en *Tour Actif*, mais en prenant plus de dés en compte. Les joueurs font tous les Jets de *Tir* puis les comparent. Tous les résultats modifiés qui sont supérieurs aux meilleurs Jets de l'adversaire touchent leur cible et forcent la cible à faire un Jet de *BLI* / *PB*.

EXEMPLE DE RÉACTION TOTALE

Le Fusilier Angus se tient à découvert, à 30 cm d'un D.C.D Yaókòng Hùsòng avec Réaction Totale. Durant son *Tour Actif*, Angus déclare un *Tir* contre le Yaókòng Hùsòng. Le D.C.D réagit en déclarant un *Tir* en ORA. Avec sa Compétence Spéciale Réaction Totale, le Yaókòng Hùsòng fait quatre tirs (sa Mitrailleurse a une *R* de 4) au lieu d'un.

Le Fusil Combi d'Angus a une *R* de 3, il fait donc trois Jets d'Opposition de *TR* contre les quatre du D.C.D. Angus à un *TR* de 12. Avec le *MOD de Portée* de son Fusil Combi (-3), son Attribut modifié est de $12 - 3 = 9$. Angus fait ses Jet et obtient un 3 (réussite), un 17 (échec) et un 8 (réussite). Le Yaókòng a un *TR* modifié de $11 + 3$ (*MOD de Portée*). Ses quatre dés obtiennent un 2 (réussite), un 14 (touche *Critique*), un 13 (réussite) et un 20 (échec). Le Yaókòng Hùsòng touche Angus avec tous les dés supérieurs au meilleur

résultat d'Angus (un 8). Cela signifie que le D.C.D touche deux fois, avec son 14 et son 13. Au final, Angus perd automatiquement un point à son Attribut de *Blessure* (à cause du *Critique*) et doit faire un seul Jet de *BLI*.

Avec l'aide de servomoteurs spéciaux, les temps de réponses améliorés et des systèmes de mobilité, certaines unités sont capables de réagir plus vite et plus précisément aux menaces, gagnant ainsi un précieux avantage offensif-défensif. Cette caractéristique est commune parmi les unités robotiques conçues pour la surveillance et la sécurité, mais les unités de contre-sniping présentent des capacités similaires.

RÉGÉNÉRATION

Cette Compétence Spéciale représente la capacité de certaines troupes à guérir les *Blessures* qu'elles ont subies et à sortir de l'*Inconscience* sans aide extérieure.

RÉGÉNÉRATION	ORDRE ENTIER
<i>Optionnel</i>	
EFFETS	
<ul style="list-style-type: none"> » Cette Compétence Spéciale permet à l'utilisateur de dépenser l'Ordre Entier requis pour l'activer même s'il est en état <i>Inapte</i>. » Régénération permet à son utilisateur de recupérer 1 point de son Attribut de Blessure précédemment perdu, en réussissant un Jet de <i>PH</i>. » Si l'utilisateur rate son Jet de <i>PH</i>, il perd 1 point de plus de son Attribut de <i>Blessure</i>. » Si l'utilisateur est <i>Inconscient</i> et qu'il rate son Jet de <i>PH</i>, il passe immédiatement à l'état <i>Mort</i> et est retiré du jeu. » Si l'utilisateur perd assez de points de son Attribut de <i>Blessure</i> pour passer à l'état <i>Mort</i> avant de pouvoir activer Régénération, alors il ne peut pas utiliser cette Compétence Spéciale et doit être retiré du jeu (par exemple, si une troupe avec <i>Blessure 1</i> reçoit trois touches d'une <i>Rafale</i> et rate deux Jets de <i>BLI</i>). » Une troupe avec Régénération ne génère pas d'Ordres pour elle-même ni pour sa <i>Réserve d'Ordres</i> tant qu'elle est <i>Inconsciente</i>. 	
IMPORTANT	
<p>Régénération confère automatiquement la Compétence Spéciale <i>Immunité Shock</i> à son utilisateur.</p> <p>Régénération est compatible avec l'utilisation d'un <i>MédiKit</i> ou de <i>Médecin</i>. Cela signifie qu'une troupe avec Régénération peut être soignée par Régénération après avoir été soignée par un <i>Infirmier</i> ou un <i>Médecin</i>, et vice versa, tant que les Conditions sont remplies.</p>	

« Régénération » signifie que l'organisme est doté de capacités surhumaines de soin et de réparation physique. Communément appelé « facteur soignant », cette capacité permet au métabolisme du sujet de réparer les tissus endommagés bien plus rapidement que ne le ferait un humain normal. Les personnes régénérant présentent une résistance à une vaste gamme de maladies, presque au point de l'immunité biologique.

SAT-LOCK

L'utilisateur de cette Compétence Spéciale est capable de se connecter à un réseau de satellites et de l'utiliser pour détecter les menaces dissimulées et de marquer à distance les ennemis pour en faire des cibles pour l'artillerie.

SAT-LOCK

ORDRE ENTIER

Attaque Comms, Équipement de Communication, Optionnel, Sans LdV, Zone de Contrôle

CONDITIONS

- » En plus de Sat-Lock, l'utilisateur doit posséder les deux Compétences Spéciales *Observateur d'Artillerie* et *Capteur*.
- » La cible doit être dans l'**Aire de Capteur** de l'utilisateur.

EFFETS

- » Cette Compétence Spéciale permet son utilisateur de déclarer une *Attaque Comms* avec un Jet de **VOL -6** contre une cible dans l'**Aire de Capteur**.
- » Ce Jet n'applique aucun autre *MOD* (pour la *Portée*, la *Couverture*, *CD*, *DDO*...) ou bonus à moins que ce ne soit spécifié autrement.
- » Si le Jet est réussi, la cible entre en état **Ciblé**, et un Marqueur Ciblé (TARGETED) est placé à côté d'elle.
- » L'utilisateur n'a pas besoin de *LdV* sur la cible.
- » Avec cette Compétence Spéciale, l'*Attaque Comms* peut être déclarée contre un **Marqueur de Camouflage ou de Camouflage TO** ennemi. Dans ce cas, une réussite au Jet fait non seulement passer la cible en état **Ciblé**, mais elle est également *Détectée*, remplaçant le Marqueur par la figurine de la cible.

Pendant des siècles, le cadre de la guerre a tendu vers une expansion en hauteur. Actuellement, n'importe quel théâtre d'opération est couvert d'aéro-drones et d'unités volantes tactiques qui surveillent et transmettent la progression de la bataille en temps réel. Mais les unités de surveillance in situ sont très fragiles et vulnérables aux activités hostiles. Cela entraîne encore plus d'extension verticale vers des soutiens orbitaux pour les fantassins, spécialement sous la forme de satellites espions en orbite basse, disposant de systèmes de poursuite extrêmement sophistiqués et précis. La meilleure façon d'exploiter le potentiel de ce réseau satellitaire se fait via des unités spécialisées dont le rôle tactique est d'identifier les menaces et de localiser les cibles prioritaires. Avec des yeux dans le ciel et l'appui feu approprié, les performances opérationnelles de ces unités crèvent le proverbial plafond.

SHASVASTII

Compétence Spéciale raciale représentant le comportement caractéristique des combattants shasvastii lorsque qu'ils tombent *Inconscient*.

SHASVASTII

C. AUTOMATIQUE

Obligatoire

EFFETS

- » Une troupe avec cette Compétence Spéciale possède une forme d'état *Inconscient* appelé **Œuf-Embryon**.



ŒUF-EMBRYON (ÉTAT)

ÉTIQUETTES

Inapte

ACTIVATION

- » Cet état est activé quand une troupe avec la Compétence Spéciale *Shasvastii* passe à l'état *Inconscient*.

EFFETS

Œuf-Embryon est le nom de l'état *Inconscient* des troupes possédant la Compétence Spéciale *Shasvastii*.

L'état d'Œuf-Embryon fonctionne comme l'état *Inconscient*, à l'exception des points suivants:

- » Au lieu de placer un Marqueur *Inconscient* (UNCONSCIOUS) à côté de la troupe, placez un Marqueur d'Œuf-Embryon (SPAWN-EMBRYO).
- » En cours de partie, une troupe en état d'Œuf-Embryon **ne compte pas comme une perte au regard de la détermination du nombre total de point de troupes survivantes**. Aussi, l'armée de l'adversaire ne peut pas la compter comme une perte lors de la détermination du nombre total de point de troupes éliminées.
- » Si une troupe en état d'Œuf-Embryon subit une *Attaque*, elle utilise la valeur normale de *BLI* indiquée sur son profil.
- » Une troupe en état d'Œuf-Embryon n'est pas retirée du jeu même si son joueur n'a pas les moyens de la soigner (*Médecin*, *Infirmier*, *AutoMédiKit*...).
- » À la fin de la partie, les troupes en état d'Œuf-Embryon sont traitées comme des troupes *Inconscientes*, c'est-à-dire qu'elles **ne comptent pas dans les Points de Victoire de leur joueur**.

ANNULATION

- » Comme pour l'état *Inconscient*, une troupe en état d'Œuf-Embryon qui perd un ou plusieurs points à son Attribut de *Blessure* passe en état *Mort* et est retirée du jeu comme perte.
- » De même, comme pour l'état *Inconscient*, l'état d'Œuf-Embryon est annulé si la troupe récupère au moins un point à son Attribut de *Blessure* et passe à l'état Normal en étant soignée par une Compétence Spéciale (*Médecin*, *Régénération*...), un Équipement (*AutoMédiKit*, *MédiKit*...) ou tout autre effet.

RAPPEL

L'état d'Œuf-Embryon est un type d'état *Inconscient*, et les troupes dans ces états ne génèrent pas d'Ordres.

EXEMPLE DE SHASVASTII

Un Enseveli Shasvastii tombe *Inconscient* et son joueur place un Marqueur d'Œuf-Embryon (SPAWN-EMBRYO) à côté de sa figurine. À la fin du Tour, l'Enseveli, en état d'Œuf-Embryon, n'est pas compté comme perte pour son armée.

Durant le Tour suivant, un ennemi touche l'Enseveli en état d'Œuf-Embryon avec un *Tir*. L'Enseveli conserve sa valeur habituelle de *BLI* lors du *Jet de BLI* qui s'ensuit mais rate quand même le Jet et est retiré du jeu. À la fin de ce Tour, l'Enseveli rejoint la liste des pertes.

Comme part fondamentales du plan obsessionnel de colonisation de tout l'univers, la race Shasvastii a volontairement bio-modifié sa physiologie pour garantir la survie de l'espèce, sinon de n'importe quel individu. Avec ces modifications, tous les Shasvastii porte dans leur torse un Œuf-Embryon avec lequel coloniser de nouveaux territoires ou maintenir le contrôle d'une zone contestée même après la mort de l'hôte.

La morphologie alien des Shasvastii, résultat de leur instinct de survie surdéveloppé, n'a rien à voir avec le notre. Tous les Shasvastii sont partiellement hermaphrodites et hôtes d'un Œuf-Embryon à croissance rapide pouvant être planté en territoire ennemi. Ces Œufs-Embryons sont également capable de se nourrir du cadavre de l'hôte, augmentant ainsi les chances de survie de la souche génétique. Après une courte période, un Shasvastii adulte éclot de l'Œuf-Embryon, avec des instructions codées génétiquement nécessaire à la progression des plans expansionnistes du Continuum Shasvastii.

**SIXIÈME SENS**

Une troupe avec cette Compétence Spéciale a la capacité mystérieuse de sentir les dangers imminents. Il y a plusieurs Niveaux de Sixième Sens, représentant l'étendue de cette capacité.

Le Sixième Sens est un don instinctif, ou une émulation de celui-ci au moyen d'une pseudo-IA d'évaluation des menaces, permettant de localiser immédiatement une menace. Les soldats avec Sixième Sens sont, en quelque sorte, capables de percevoir les intensions hostiles d'un ennemi qu'ils ne voient pas, et ainsi de réagir rapidement et efficacement aux attaques surprises.

SIXIÈME SENS NIVEAU 1

L'utilisateur de ce Niveau n'est jamais pris au dépourvu par une attaque dans le dos ou un ennemi dissimulé à portée de voix.

SIXIÈME SENS NIVEAU 1

C. AUTOMATIQUE

*Optionnel, Zone de Contrôle***CONDITIONS**

Afin d'utiliser Sixième Sens N1, les conditions suivantes doivent être remplies:

- » Un ennemi doit être dans la *Zone de Contrôle* de l'utilisateur
- » Cet ennemi doit déclarer une *Attaque* contre l'utilisateur.

EFFETS

- » Permet à l'utilisateur de répondre avec un Jet d'Opposition aux *Attaques* (et seulement aux *Attaques*) à son encounter réalisées par un ennemi dans sa *Zone de Contrôle*, même sans *LdV* sur l'attaquant et quel que soit son orientation.
- » En *Corps à Corps*, l'utilisateur peut ignorer le *MOD* négatif imposé à son Jet par une *Attaque Surprise* ennemie.
- » Si l'utilisateur est la cible d'un *Tir Surprise* réalisé depuis l'intérieur de sa *Zone de Contrôle*, il peut ignorer le *MOD* négatif imposé à son Jet par n'importe quel Niveau de cette Compétence Spéciale.
- » Sixième Sens N1 permet à son utilisateur de répondre aux *Attaques* à son encounter, réalisées à travers une *Zone à Visibilité Nulle*, sans subir le *MOD* habituel de -6, tant que l'attaquant se trouve dans la *Zone de Contrôle* de l'utilisateur.
- » Durant le *Tour Réactif*, Sixième Sens N1 permet à son utilisateur de **retarder la déclaration de son ORA** jusqu'à la déclaration de la deuxième Compétence Courte de l'ennemi dans sa *Zone de Contrôle*.
- » Lorsqu'il est attaqué avec une arme à gabarit hors de sa *LdV* mais à l'intérieur de sa *ZdC*, l'utilisateur peut ignorer le *MOD* de -3 pour *Esquiver* le gabarit venant d'en dehors de sa *LdV*.

EXEMPLE DE SIXIÈME SENS N1 CONTRE UN MARQUEUR DE CAMOUFLAGE TO

Un Spketr Camouflé TO déclare la première Compétence Courte de son Ordre : *Se Déplacer* vers une Traqueuse Maakrep qui a le dos tourné. Le Spketr est dans la *Zone de Contrôle* de la Traqueuse, mais comme il n'a pas déclaré d'*Attaque* celle-ci ne peut pas utiliser son Sixième Sens N1 pour répliquer.

La Traqueuse Maakrep choisit de retarder la déclaration de son ORA jusqu'à ce que le Spketr déclare sa deuxième Compétence Courte. Elle peut le faire car la troupe active est un Marqueur TO et aussi parce qu'elle possède Sixième Sens N1. Le Spketr déclare un *Tir* comme deuxième Compétence Courte de son Ordre. Désormais cible d'une *Attaque*, la Traqueuse Maakrep peut bénéficier de son Sixième Sens N1 pour réagir comme si elle faisait face au Spketr et ignorer le malus imposé par le *Tir Surprise N1* de celui-ci. La Traqueuse choisit de déclarer un *Tir*, l'Ordre est donc résolu avec un Jet d'Opposition de *TR* entre les deux soldats.

EXEMPLE DE SIXIÈME SENS N1 CONTRE UNE ATTAQUE DANS LE DOS

Un Alguacil, durant son Tour Actif, déclare la première Compétence Courte de son Ordre : *Se Déplacer* vers une Traqueuse Maakrep qui a le dos tourné, restant bien hors de sa *LdV*. L'Alguacil est désormais dans la *Zone de Contrôle* de la Traqueuse qui peut donc utiliser sa Compétence Spéciale Sixième Sens N1 pour retarder son ORA, attendant que l'Alguacil fasse son déplacement.

L'Alguacil déclare un Tir comme deuxième Compétence Courte de son Ordre. Comme elle est la cible d'une *Attaque*, la Traqueuse Maakrp utilise son Sixième Sens N1 pour réagir comme si elle était face à l'Alguacil. La Traqueuse choisit de déclarer un *Tir*, et l'Ordre est donc résolu avec un Jet d'Opposition de TR entre les deux soldats.

Si l'Alguacil avait déclaré un deuxième *Déplacement* au lieu d'un *Tir*, la Traqueuse Maakrep aurait pu déclarer un ORA contre un ennemi actif dans sa *Zone de Contrôle* (*Affronter*).

SIXIÈME SENS NIVEAU 2

L'utilisateur de ce Niveau ne peut pas être surpris par des ennemis à l'état *Camouflé*, *TO* ou *Supplantation*, ou par des ennemis hors de sa *Ligne de Vue*.

SIXIÈME SENS NIVEAU 2 C. AUTOMATIQUE

Optionnel

CONDITIONS

» Afin d'utiliser Sixième Sens N2, l'utilisateur doit être la cible d'une *Attaque*.

EFFETS

- » Permet à l'utilisateur de répondre avec un Jet d'Opposition aux *Attaques* (et uniquement aux *Attaques*) à son encontre réalisées par un ennemi en dehors de sa *LdV* et quel que soit son orientation.
- » Si l'utilisateur est la cible d'un *Tir Surprise*, il peut ignorer le *MOD* négatif imposé à son Jet par n'importe quel Niveau de cette Compétence Spéciale.
- » Sixième Sens N2 permet à son utilisateur de répondre aux *Attaques* à son encontre, réalisées à travers une *Zone a Visibilité Nulle*, sans subir le *MOD* habituel de -6.
- » Lorsqu'il est attaqué avec une arme à gabarit hors de sa *LdV*, l'utilisateur peut ignorer le *MOD* de -3 pour *Esquiver* le gabarit venant d'en dehors de sa *LdV*.

Compétence Spéciale Sixième Sens et Tir Spéculatif

Une troupe avec Sixième Sens peut réagir à un *Tir Spéculatif* à son encontre, réalisé en dehors de sa *LdV*, avec un Jet de *PH* non modifié, comme si l'attaquant était dans sa *LdV*. Concernant Sixième Sens N1, cela n'est possible que si l'attaquant est dans la *Zone de Contrôle* de l'utilisateur. Sixième Sens N2 n'a pas de restriction de distance.

Compétence Spéciale Sixième Sens et armement Guidé

De même, une troupe avec Sixième Sens peut réagir à une *Attaque d'arme Guidée* déclarée à son encontre, et réalisée en dehors de sa *LdV*, avec un Jet de *PH* non modifié, comme si l'attaquant était dans sa *LdV*. Concernant Sixième Sens N1, cela n'est possible que si l'attaquant est dans la *Zone de Contrôle* de l'utilisateur. Sixième Sens N2 n'a pas de restriction de distance.

STRATEGOS

Cette Compétence Spéciale identifie les stratèges professionnels, des individus à l'esprit d'analyse supérieur et aux profondes connaissances de l'art de la guerre et de ses implications psychologiques.

STRATEGOS NIVEAU 1

C. AUTOMATIQUE

Optionnel

CONDITIONS

» Afin de bénéficier de ce Niveau de Strategos, l'utilisateur doit être le *Lieutenant* de son armée.

EFFETS

- » Au début de votre *Tour Actif*, durant le *Compte des Ordres*, remplacez le Marqueur d'*Ordre Spécial du Lieutenant* par un Marqueur d'*Ordre Régulier*.
- » Ajoutez ce Marqueur à la Réserve d'Ordres du *Groupe de Combat* de l'utilisateur.

STRATEGOS NIVEAU 2

C. AUTOMATIQUE

Optionnel

CONDITIONS

» Afin de bénéficier de ce Niveau de Strategos, l'utilisateur doit être le *Lieutenant* de son armée.

EFFETS

- » Durant la *Phase de Déploiement*, vous pouvez conserver deux troupes à déployer après votre adversaire au lieu d'une.

STRATEGOS NIVEAU 3

C. AUTOMATIQUE

Optionnel

CONDITIONS

» Afin de bénéficier de ce Niveau de Strategos, l'utilisateur doit être le *Lieutenant* de son armée.

EFFETS

- » Durant la *Phase de Déploiement*, vous pouvez empêcher votre adversaire de conserver une troupe pour la déployer après vous.

EXEMPLE : STRATEGOS N2 CONTRE STRATEGOS N3

Une armée commandée par un Strategos N2 affrontant une armée menée par un Strategos N3 peut conserver une troupe durant la *Phase de Déploiement*, alors que le N3 peut en conserver deux.

EXEMPLE : STRATEGOS N3 CONTRE STRATEGOS N3

Deux armées dirigées par des Strategos N3 se déploient normalement, chacune conservant une troupe pour la déployer après son adversaire.

Étymologiquement, le verbe grec *Stratego* signifie « planifier la destruction de ses ennemis grâce à l'utilisation efficace des ressources ». Mais un Strategos moderne ne maîtrise pas uniquement l'Art de la Guerre, il vit par celui-ci. Chaque action est une réflexion sur ces principes, et chaque stratégie doit être étudiée, planifiée, révisée et mise à jour constamment. Voilà pourquoi un Strategos est toujours « l'homme de la situation ».

SUPER-SAUT

Une troupe avec Super-Saut a la capacité de réaliser des sauts surhumains grâce à un équipement spécial, des augmentations, ou un avantage évolutionnaire.

SUPER-SAUT

C. AUTOMATIQUE

Mouvement, Optionnel

EFFETS

- » Cette Compétence Spéciale fait passer la Compétence *Sauter* d'un Ordre Entier à une Compétence Courte de Mouvement.
- » Elle permet à l'utilisateur de sauter verticalement, diagonalement et horizontalement d'autant de centimètres que la première valeur de son Attribut de *MOV*.
- » Super-Saut permet à l'utilisateur de déclarer d'autres Compétences Courtes de Mouvement ou des Compétences Courtes (*Se Déplacer* + *Tirer*, par exemple) tout en sautant dans les airs.
- » L'utilisateur peut déclarer la Compétence *Sauter* avec un Ordre Entier pour additionner ses deux valeurs de *MOV* en un seul saut puissant.
- » Cependant, comme pour la Compétence *Sauter*, l'utilisateur ne bénéficie pas des *MOD de Couverture Partielle* lorsqu'il est en l'air. L'utilisateur de Super-Saut peut bénéficier des *MOD de Couverture Partielle* (si toutes les autres conditions sont remplies) lorsqu'il est posé, au début ou à la fin du saut.

Obstacles

Lorsque l'utilisateur de Super-Saut se déplace normalement sur le sol, il peut passer sans pénalité des obstacles faisant jusqu'à sa taille.

Dommage de Chute et Super-Saut

Une troupe avec Super-Saut subit le Dommage de Chute sur la portion de chute excédant la somme de ses deux valeurs de *MOV* en centimètres. En d'autres termes, soustrayez la valeur totale de *MOV* de l'utilisateur à sa distance de chute pour calculer le Dommage de Chute. Par exemple, une troupe avec Super-Saut disposant d'un Attribut de *MOV* de 10-10 qui saute du toit d'un bâtiment de 25 cm subit un Dommage de Chute pour les 5 derniers centimètres ($25 - 10 - 10 = 5$). Suivant les règles de *Dommage de Chute* (voir page 45), il doit faire un Jet de *BLI* pour absorber une touche de *Dommage* 10.

Chute et ORA

Les ennemis peuvent réagir normalement en ORA au mouvement de chute d'une troupe activée, même si la chute fait que cette troupe active se déplace plus que son *MOV*.

RAPPEL

En déclarant l'utilisation de Super-Saut, vous devez spécifier la route exacte empruntée par la troupe pour que l'adversaire puisse déclarer les ORA appropriés.

Une troupe à un arc de *LdV* de 360° durant son déplacement.

EXEMPLE DE SUPER-SAUT

Dans le Schéma d'Exemple de Super-Saut, vous pouvez voir trois des conditions les plus communes de cette Compétence Spéciale. Le protagoniste est Tarik Mansuri, qui dispose de Super-Saut, *MOV* 15-10, 2 *Blessures* et une *Silhouette* de 5.

A – Un obstacle de la même taille que la troupe (par soucis de simplicité, 2,5 cm de haut). Tarik peut aller tout droit en traversant l'obstacle avec la totalité de sa première valeur de *MOV* (Graphique A) ;

B – Un obstacle de la taille maximum pouvant être sauté par Tarik et toujours exécuter une autre Compétence Courte (comme un *Tir*). Durant le saut de 15 cm de Tarik, et pendant qu'il jette un coup d'œil au dessus de l'obstacle pour faire un *Tir*, celui-ci ne bénéficie par des *MOD de Couverture*. La chute de 10 cm est sans danger pour Tarik, car elle est plus courte que la somme de ses valeurs de *MOV* (Graphique B) ;

C – Une situation plus complexe. Tarik estime une chute de 30 cm, et il a plusieurs déclarations possibles, suivant son audace du jour.

Éviter de risquer un Jet de BLI. Pour cela, Tarik a plusieurs options:

En déclarant une Compétence Courte de *Super-Saut* + *Tirer* ou *Se Déplacer* après avoir touché le sol, Tarik peut:

Sauter verticalement en se laissant tomber au sol (Graphique C-1).

Sauter diagonalement jusqu'au point W (Graphique C-2).

En déclarant un seul Super-Saut, ce qui additionne ses valeurs de *MOV* ($15 + 10 = 25$), Tarik peut sauter diagonalement jusqu'au point Z (Graphique C-3).

Choisir *Saut* + *Se Déplacer* aurait le même effet que de déclarer un seul Super-Saut dans une direction. Cela permettrait aussi à Tarik de se Déplacer vers une position plus bénéfique après l'atterrissage.

Quoi qu'il en soit, les ennemis voyant Tarik chuter peuvent déclarer un ORA.

Risquer un Jet de BLI. Dans cette situation Tarik a plusieurs options:

Sauter horizontalement jusqu'au point X en déclarant la Compétence Spéciale *Super Saut* + *Tir* ou *Se Déplacer* après avoir atterri. La hauteur de chute forcera Tarik à faire un Jet de *BLI de Dommage de Chute* (Graphique C-4).

En déclarant un seul Super-Saut, ce qui additionne ses valeurs de *MOV* ($15 + 10 = 25$), Tarik peut:

Sauter horizontalement jusqu'au point Y, le saut horizontal en avant le plus long possible. Tarik sera forcé de faire un Jet de *BLI de Dommage de Chute* (Graphique C-5).

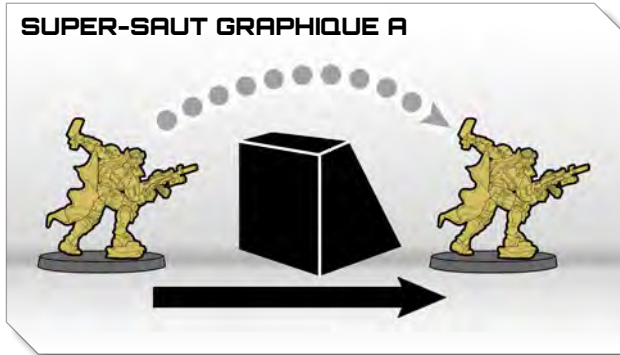
Sauter verticalement. Si Tarik saute vers le haut, au-delà d'une hauteur de 55 cm, alors il court à sa *Mort* car le Dommage accumulé excédera ce que Tarik peut absorber avec un Jet de *BLI* (Graphique C-6).

Comme précédemment, les ennemis voyant Tarik chuter peuvent déclarer un ORA.

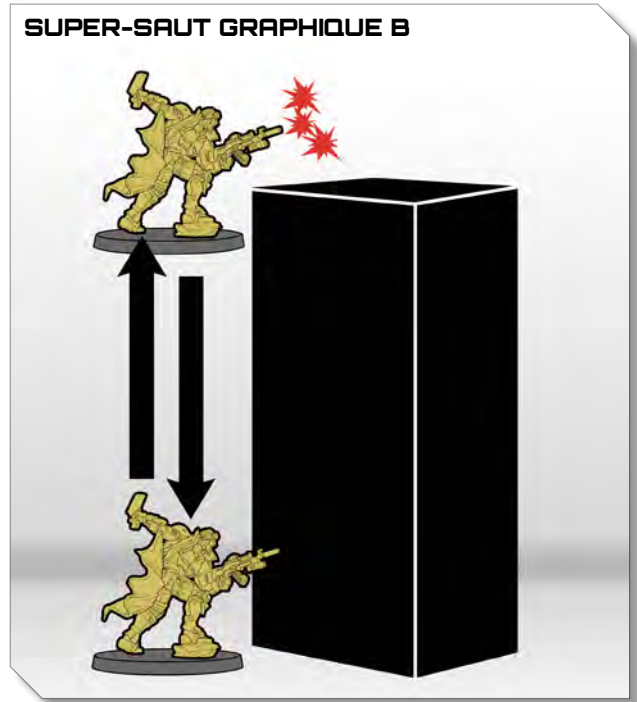
Le combat urbain se caractérise par son développement vertical. Ainsi, avoir des options de mobilité pouvant ignorer les obstacles et traverser le vide lorsque les passerelles et les corniches ont cédé sous les tirs est un avantage indéniable. Voilà pourquoi, de nombreuses voies de recherches pour un équipement tactique amélioré incluent des unités de rétropropulsion à courte portée, dont la plupart permet aux soldats de littéralement bondir sur le champ de bataille. Les troupes irrégulières d'origine antipode, et la plupart

des hybrides Dog-Warriors, ne requièrent quasiment pas d'entraînement pour contrôler la trajectoire de leurs bonds puissants, comptant d'avantage sur leur instinct. Mais rien n'attire plus l'attention que le résultat d'un certain programme de Super-Soldats, à savoir le Runihura, signifiant Destructeur, développé derrière les portes bien fermées de certains laboratoires de biotechnologie haqqislamite. Ces expériences fascinantes donnent un aperçu de ce que pourrait être la prochaine étape évolutive de l'Humanité.

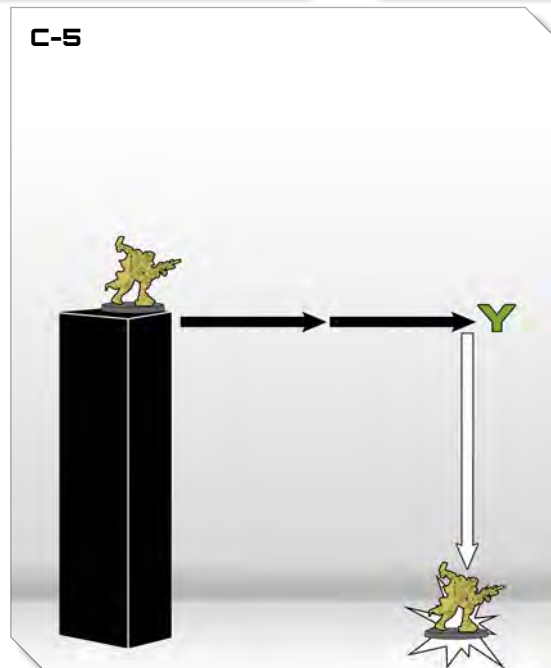
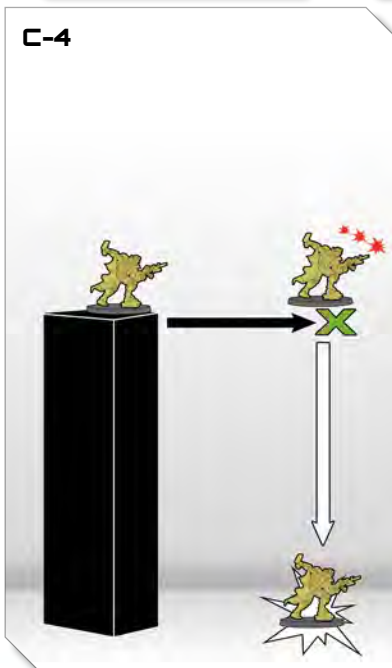
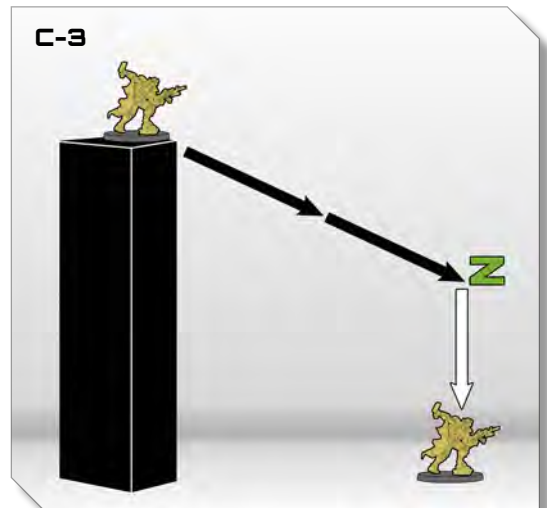
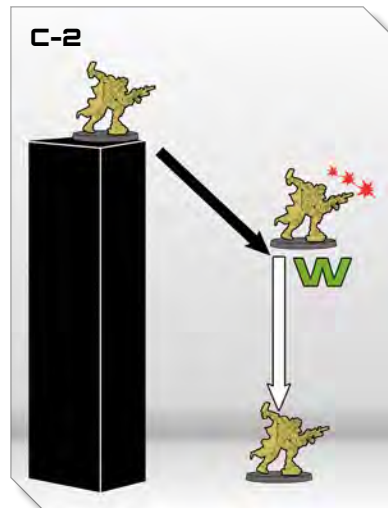
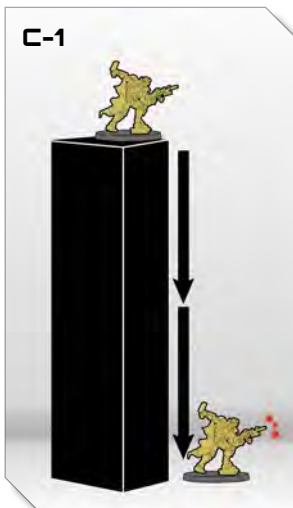
SUPER-SAUT GRAPHIQUE A



SUPER-SAUT GRAPHIQUE B



SUPER-SAUT GRAPHIQUE C



CARACTÉRISTIQUES ET COMPÉTENCES

SUPPLANTATION

Cette Compétence Spéciale permet à l'utilisateur de se déployer plus loin que le reste de son armée et d'éviter d'être détecté en se déguisant comme un ennemi. Supplantation a plusieurs états représentant la difficulté à identifier l'utilisateur.

IMPORTANT

N'importe quel Niveau de Supplantation confère automatiquement à son utilisateur les Compétences Spéciales **Attaque Surprise**, **Tir Surprise N1** et **Furtivité**.

SUPPLANTATION NIVEAU 1.
SUPPLANTATION DE BASE

C. DE DÉPLOIEMENT

Optionnel, Incompatible, Inflammable

EFFETS

- » Durant la *Phase de Déploiement*, permet à l'utilisateur de se déployer n'importe où sur la table de jeu sauf dans la *Zone de Déploiement* ennemie.
- » Permet à l'utilisateur de se déployer en état de *Supplantation-1*.
- » Permet à l'utilisateur de se déployer dans la *Zone de Déploiement* ennemie en réalisant un *Jet de VOL*.
- » Faites le *Jet de VOL* de l'utilisateur **après** l'avoir placé sur le champ de bataille afin de déterminer les effets d'un échec au *Jet*.
- » L'utilisateur ne peut pas se déployer au contact d'une autre troupe.
- » Ce Niveau de Supplantation est moins efficace contre des armées constituées d'espèces aliens. Une troupe humaine (dans une armée de l'Haqqislam, par exemple) avec Supplantation de Base **ne peut jamais être en état de *Supplantation-1* contre une armée alien** (l'Armée Combinée, par exemple).

Supplantation : rater un Jet de Déploiement

Si l'utilisateur rate son *Jet de VOL*, il doit faire un *Jet de Déviation*. Placez le centre du Gabarit Circulaire sur le centre du socle de l'utilisateur.

Si la *Déviation* place l'utilisateur hors de la table de jeu, ou dans un endroit où il ne peut pas se déployer, alors placez-le dans la *Zone de Déploiement* de son joueur au contact d'un bord de la table de jeu.

De plus, si l'utilisateur rate son *Jet de Déploiement*, il perd l'option de se déployer en état de *Supplantation-1*, il doit se déployer en tant que figurine et non comme Marqueur, et il perd toutes les *Armes et pièces d'équipement Positionnables* déployées avec lui, qui sont retirées du jeu.

IMPORTANT

Vous ne pouvez pas utiliser Supplantation pour vous déployer au contact d'une autre figurine, d'un Marqueur ou d'un objectif de mission.

Cela s'applique à tous les Niveaux de la Compétence Spéciale Supplantation à moins que ce ne soit indiqué autrement dans les règles du Niveau ou dans les conditions du scénario joué.

SUPPLANTATION-1 (ÉTAT)

ACTIVATION

- » Automatique durant la *Phase de Déploiement*, en considérant que l'utilisateur réussisse le *Jet de VOL* si nécessaire.



- » Durant son *Tour Actif*, l'utilisateur peut retourner à l'état de *Supplantation-1* en dépensant un *Ordre Entier*, s'il se trouve hors des *LdV* ennemies.

EFFETS

- » Tant qu'elle est en *Supplantation-1*, une troupe n'est pas représentée par une figurine mais par un Marqueur de *Supplantation-1* (IMP-1).
- » Une troupe ne peut pas entrer au contact d'un Marqueur de *Supplantation-1*.
- » Les ennemis ne peuvent pas déclarer d'*Attaque* contre une troupe en état de *Supplantation-1*.
- » Afin de *Détecter* une troupe en *Supplantation-1*, l'ennemi doit faire un **Jet de Détection avec un MOD de -6**.
- » Si un ennemi **réussit** son *Jet de Détection*, l'imposteur passe à l'état de *Supplantation-2*. Pour représenter cela, remplacez le Marqueur de *Supplantation-1* (IMP-1) par le Marqueur *Supplantation-2* (IMP-2).
- » Si un ennemi rate le *Jet de Détection*, il ne peut pas tenter de *Détecter* le même imposteur jusqu'au prochain *Tour Actif* ou *Réactif*.
- » Uniquement durant son *Tour Actif*, une troupe en état de *Supplantation-1* peut utiliser la Compétence Spéciale **Attaque Surprise**.
- » Uniquement durant son *Tour Actif*, une troupe en état de *Supplantation-1* peut utiliser la Compétence Spéciale **Tir Surprise N1** pour déclarer un *Tir* ou une *Attaque de Piratage* bénéficiant des *MOD* de *Tir Surprise N1*.
- » Un Marqueur de *Supplantation-1* (IMP-1) a une **LdV de 360°**.
- » Un Marqueur de *Supplantation-1* (IMP-1) conserve la valeur de **Silhouette (S)** indiquée sur son Profil de Troupe.
- » Cet état n'affecte pas les Compétences Spéciales et les Équipements Automatiques.

ANNULATION

L'état de *Supplantation-1* d'une troupe est annulé si:

- » L'imposteur déclare une Compétence autre que **Déplacement Prudent** ou une **Compétence Courte de Mouvement qui ne requiert pas de Jet** (sauf *Alerter*). Dans ce cas, remplacez le Marqueur de *Supplantation-1* (IMP-1) par la figurine de l'utilisateur.
- » L'imposteur déclare une **Attaque Surprise** ou un **Tir Surprise**.
- » L'imposteur entre **au contact** d'une troupe. Dans ce cas, remplacez le Marqueur de *Supplantation-1* (IMP-1) par la figurine de l'utilisateur.

- » L'imposteur est **Détecté** avec succès. Dans ce cas, l'imposteur passe en état de Supplantation-2. Pour représenter cela, remplacez le Marqueur de Supplantation-1 (IMP-1) par le Marqueur Supplantation-2 (IMP-2).
- » L'imposteur devient *Impétueux* (à cause de la Caractéristique *Frénésie* ou d'un autre effet) ou entre en situation de *Retraite !* Dans les deux cas, la troupe perd la possibilité d'utiliser la Compétence Spéciale Supplantation. La troupe récupère la possibilité d'utiliser cette Compétence Spéciale si la situation de *Retraite !* est levée. Cependant, la troupe ne revient pas à l'état de Supplantation-1. Pour récupérer l'état de Supplantation-1, la troupe doit suivre les règles d'*Activation*.
- » Dès que vous remplacez un Marqueur de Supplantation par la figurine de la troupe, orientez-la dans la direction de votre choix.
- » Lorsque vous placez la figurine sur le champ de bataille, il faut que vous partagiez les *Informations Publiques* qui lui sont relatives.
- » L'annulation de l'état de Supplantation-1 s'applique à la totalité de l'Ordre déclaré. Ainsi, si une troupe Supplantée déclare un Ordre *Se Déplacer + Tirer*, alors elle sera considérée détectée tout au long de son Déplacement, même si le *Tir* devait être réalisé à la fin de ce Déplacement.

SUPLANTATION-2 (ÉTAT)

ACTIVATION

- » L'état de Supplantation-2 s'active quand une troupe est *Détectée* alors qu'elle se trouve en état de Supplantation-1.



EFFETS

- » Tant qu'elle est en *Supplantation-2*, une troupe n'est pas représentée par une figurine mais par un Marqueur de Supplantation-2 (IMP-2).
- » Une troupe ne peut pas entrer au contact d'un Marqueur de *Supplantation-2*.
- » Les ennemis ne peuvent pas déclarer d'Attaque contre une troupe en état de *Supplantation-2*.
- » Afin de *Détecter* une troupe en *Supplantation-2*, l'ennemi doit faire un Jet de *Détection* sans appliquer de *MOD*.
- » En cas de réussite de la *Détection*, remplacez le Marqueur de *Supplantation-2* (IMP-2) par la figurine de l'utilisateur.
- » Si un ennemi rate le Jet de *Détection*, il ne peut pas tenter de *Détecter* le même imposteur jusqu'au prochain *Tour Actif* ou *Réactif*.
- » Uniquement durant son *Tour Actif*, une troupe en état de *Supplantation-2* peut utiliser la Compétence Spéciale *Attaque Surprise*.
- » Uniquement durant son *Tour Actif*, une troupe en état de *Supplantation-2* peut utiliser la Compétence Spéciale *Tir Surprise N1* pour déclarer un *Tir* ou une *Attaque de Piratage* bénéficiant des *MOD* de *Tir Surprise N1*.

- » Un Marqueur de Supplantation-2 (IMP-2) a une *LdV* de **360°**.
- » Un Marqueur de Supplantation-2 (IMP-2) conserve la valeur de *Silhouette (S)* indiquée sur son Profil de Troupe.
- » Cet état n'affecte pas les Compétences Spéciales et les Équipements Automatiques.

ANNULATION

L'état de Supplantation-2 d'une troupe est annulé si :

- » L'imposteur déclare une Compétence autre que *Déplacement Prudent* ou une *Compétence Courte de Mouvement* qui ne requiert pas de *Jet* (sauf *Alerter*). Dans ce cas, remplacez le Marqueur de Supplantation-2 (IMP-2) par la figurine de l'utilisateur.
- » L'imposteur déclare une *Attaque Surprise* ou un *Tir Surprise*.
- » L'imposteur entre **au contact** d'une troupe. Dans ce cas, remplacez le Marqueur de Supplantation-2 (IMP-2) par la figurine de l'utilisateur.
- » L'imposteur est **Détecté** avec succès. Dans ce cas, remplacez le Marqueur de Supplantation-2 (IMP-2) par la figurine de l'utilisateur.
- » L'imposteur devient *Impétueux* (à cause de la Caractéristique *Frénésie* ou d'un autre effet) ou entre en situation de *Retraite !* Dans les deux cas, la troupe perd la possibilité d'utiliser la Compétence Spéciale Supplantation. La troupe récupère la possibilité d'utiliser cette Compétence Spéciale si la situation de *Retraite !* est levée. Cependant, la troupe ne revient pas à l'état de Supplantation-2. Pour récupérer l'état de Supplantation, la troupe doit suivre les règles d'*Activation* de l'état de Supplantation-1.
- » Dès que vous remplacez un Marqueur de Supplantation par la figurine de la troupe, orientez-la dans la direction de votre choix.
- » Lorsque vous placez la figurine sur le champ de bataille, il faut que vous partagiez les *Informations Publiques* qui lui sont relatives.
- » L'annulation de l'état de Supplantation-2 s'applique à la totalité de l'Ordre déclaré. Ainsi, si une troupe Supplantée déclare un Ordre *Se Déplacer + Tirer*, alors elle sera considérée détectée tout au long de son Déplacement, même si le *Tir* devait être réalisé à la fin de ce Déplacement.

SUPLANTATION NIVEAU 2. C. DE DÉPLOIEMENT SUPLANTATION PLUS

Optionnel, Incompatible, Inflammable

EFFETS

Ce Niveau possède les mêmes effets et limitations que Supplantation N1, à l'exception qu'il permet à l'utilisateur d'utiliser Supplantation N2 contre une armée alien.

IMPORTANT

Les ennemis perçoivent un imposteur en état de Supplantation 1 ou Supplantation-2 (Marqueur IMP-1 ou IMP-2) comme un allié.

ORA contre un Marqueur de Supplantation

Les seuls ORA possibles contre un Marqueur de Supplantation sont *Détecter*, *Affronter* et *Esquiver*.

Gardez à l'esprit qu'en réagissant contre un Marqueur de Supplantation, vous pouvez retarder la déclaration de votre ORA jusqu'à ce que le Marqueur ait déclaré sa deuxième Compétence Courte.

Cependant, si vous choisissez de retarder votre ORA, vous ne pourrez le déclarer que si le Marqueur de Supplantation s'est révélé avec la deuxième Compétence Courte. Si le Marqueur ne se révèle pas, la troupe réactive perd son droit à l'ORA.

Supplantation et Munition Spéciale Incendiaire

Une troupe avec Supplantation qui est affectée par la Munition Spéciale *Incendiaire*, quel que soit le résultat du Jet de *BLI*, perd la possibilité d'utiliser cette Compétence Spéciale jusqu'à ce qu'elle soit réparée (par un *Ingénieur* par exemple). Pour indiquer cela, placez un Marqueur Brûlé (BURNT) à côté de la troupe.

EXEMPLE DE SUPPLANTATION ET DE CONTACT SOCLE À SOCLE

Durant son *Tour Actif*, un Hassassin Fiday en état de Marqueur de Supplantation-1 (IMP-1) déclare la première Compétence Courte de son Ordre : *Se Déplacer* au contact d'un Fusilier ennemi. Comme il termine son *Déplacement* au contact, le Fiday se révèle automatiquement : il perd l'état de Supplantation-1 et le Marqueur est remplacé par sa figurine. Rappelez-vous qu'en règle générale, tous les événements prenant place durant un Ordre sont simultanés. Cela signifie qu'en entrant au contact socle à socle à la fin de son *Déplacement*, le Fiday est révélé et qu'il agit comme une figurine durant tout le cheminement de son *Déplacement*. Le Marqueur de Supplantation-1 (IMP-1) est donc remplacé par la figurine du Fiday au moment où il déclare son *Déplacement* et cela affecte les ORA possibles.

Les troupes ennemies avec une *LdV* peuvent réagir contre le Fiday, mais comme il exécute la première Compétence Courte de son Ordre en tant que figurine et non comme Marqueur, les ennemis ne peuvent pas retarder la déclaration de leurs ORA.

Ils peuvent, par contre, choisir de réagir avec une *Attaque* contre le Fiday. Le Fusilier, désormais au contact du Fiday, peut par exemple réagir en déclarant un *Tir*, une *Attaque CC*, ou une *Esquive*.

Une fois que les ennemis ont déclaré leurs ORA, Le Fiday déclare la deuxième Compétence Courte de son Ordre. Il peut déclarer *Attaque CC*, *Tir Surprise N1*, ou *Esquiver*, parmi d'autres, suivant les ORA de ses ennemis.

Le Fiday déclare une Attaque CC. Considérant qu'il n'y a pas d'autres ennemis ayant de *LdV*, la meilleure action à déclarer pour le Fiday est une *Attaque CC* contre le Fusilier esseulé. Ce Jet se fera entre l'Attribut de *CC* du Fiday et soit l'Attribut de *CC* du Fusilier (si son ORA est une *Attaque CC*), l'Attribut de *TR* du Fusilier (si son ORA est un *Tir*) ou l'Attribut de *PH* du Fusilier (si son ORA est une *Esquive*).

Cependant, comme l'*Attaque CC*, est réalisée au contact, le Fiday peut également bénéficier de ses *Compétences Spéciales de CC* et de leurs *MOD* associés.

Si le Fusilier déclare *Esquiver* et remporte le Jet d'Opposition, il peut se désengager du contact avec le Fiday et se déplacer sur la

distance autorisée par l'*Esquive* en *Tour Réactif*, finissant l'Ordre à quelques centimètres du Fiday.

Le Fiday déclare un Tir. Supposons qu'un autre ennemi ait une *LdV* sur le Fiday en plus du Fusilier ciblé. Dans ce cas, le Fiday déclare un *Tir* comme deuxième Compétence Courte et partage la *R* de 2 de son Fusil à Pompe entre ses deux ennemis.

Dans ce scénario, il y a deux Jets d'Opposition entre le *TR* de la troupe active et l'Attribut pertinent des deux ennemis. Si le Fusilier cible déclare une *Attaque CC*, son Attribut de *CC* est comparé au *TR* du Fiday.

Comme lors de l'exemple précédent, si ce Fusilier cible déclare *Esquiver* et remporte le Jet d'Opposition, les deux figurines entrent brièvement au contact mais le Fusilier se déplace grâce à son *Esquive* en ORA, et termine l'Ordre loin de la figurine du Fiday.

Le Fiday déclare Esquiver. Imaginons que plusieurs ennemis ont une *LdV* sur le Fiday, et qu'ils déclarent tous une *Attaque* à son encontre. Celui-ci décide alors d'*Esquiver* en deuxième Compétence Courte de son Ordre pour maximiser ses chances de survie.

Un Jet d'Opposition est fait entre l'Attribut de *PH* du Fiday et les Attributs pertinents de ses adversaires. Si le Fiday remporte le Jet d'Opposition, alors il échappe à toutes les *Attaques* et termine l'Ordre au contact du Fusilier cible.

Comme dans les cas précédents, si ce Fusilier cible déclare *Esquiver* et remporte le Jet d'Opposition, les deux troupes entrent brièvement au contact mais le Fusilier se déplace grâce à son *Esquive* en ORA, et termine l'Ordre loin de la figurine du Fiday.

EXEMPLE DE SUPPLANTATION : RÉCUPÉRER LA SUPPLANTATION CONTRE DÉPLOIEMENT CACHÉ

Durant son *Tour Actif*, un joueur souhaite que l'une de ses figurines disposant de la Compétence Supplantation retourne à l'état de Marqueur de Supplantation-1. Il confirme qu'il n'y a pas de figurines ou de Marqueurs ennemis ayant une *LdV* sur la troupe, puis dépense un Ordre pour le déguiser en Marqueur de Supplantation-1. Son adversaire sait qu'il possède une troupe en *Déploiement Caché* qui pourrait avoir une *LdV* sur la troupe active. Cependant, comme une troupe en *Déploiement Caché* n'est pas du tout sur la table, ni comme figurine, ni comme Marqueur, il ne peut pas empêcher la déclaration de la troupe active souhaitant récupérer son état de Marqueur de Supplantation-1. Une fois l'Ordre Entier déclaré, la troupe en *Déploiement Caché* a néanmoins une possibilité de se révéler et de déclarer un ORA, empêchant l'exécution de l'Ordre, qui ne peut pas être accompli s'il ne remplit pas toutes les Conditions, et faisant perdre son Ordre à la troupe active car celui-ci devient alors illégal. De plus, si la troupe en *Déploiement Caché* avait déclaré une *Attaque* en ORA, elle aurait fait un Jet Normal.

Les opérateurs agissant sous la désignation d'imposteur sont considérés comme des experts en infiltration et des comédiens de premier ordre. Sur le terrain, ils sont équipés d'un équipement de masquage holographique sophistiqué. Un maître imposteur peut traverser les lignes ennemies, éliminer une cible et, en se faisant passer pour elle, prendre sa place dans les ennemis pour porter un coup dévastateur des semaines ou des mois plus tard. Les imposteurs sont les assassins ultimes. Personne, aussi bien protégé soit-il, n'est à l'abri qu'un imposteur le tue, puis disparaisse dans la foule dans un changement de masque en un tour de passe-passe.

TERRAIN

Certaines unités reçoivent un entraînement supplémentaire pour manœuvrer et combattre efficacement dans certains types de terrains.

TERRAIN

C. AUTOMATIQUE

Optionnel

CONDITIONS

- » Le Type de Terrain sur la table de jeu doit correspondre au Type de Terrain indiqué dans le Profil de Troupe de l'utilisateur.

EFFETS

- » Une troupe avec cette Compétence Spéciale peut se déplacer normalement à travers le Type de Terrain indiqué, ignorant toutes les restrictions habituelles appliquées au Déplacement par un Terrain Difficile ou un Terrain Très Difficile (voir *Difficulté de MOV*, page 170).

TIR PRÉCIS

L'utilisateur de cette Compétence Spéciale est un excellent tireur d'élite, capable de toucher les points faibles de ses cibles et de faire mouche à chaque tir.

Certains soldats ont gagné une renommée grâce à la précision spectaculaire de leurs tirs, mais plus que tout, l'armée apprécie la capacité d'être précis et mortel même en tirant instinctivement sans épauler. La capacité d'appuyer d'abord sur la gâchette et de toucher la cible quand même peut être innée ou obtenue suite à un entraînement intensif, ou une abondante expérience martiale, mais ce n'est pas quelque chose que le militaire professionnel lambda peut espérer atteindre. Le truc n'est pas de simplement toucher la cible, il y a des aides à la visée pour ça, mais de trouver ses points découverts et d'exploiter ses faiblesses. C'est à ce moment que l'instinct de tueur d'un prédateur se distingue.



TIR PRÉCIS NIVEAU 1

C. AUTOMATIQUE

Optionnel

CONDITIONS

- » L'utilisateur ne peut bénéficier des effets de cette Compétence Spéciale que lorsqu'il déclare un Tir.

EFFETS

- » En plus de leurs Munitions habituelles, toutes les Armes TR de cette troupe sont considérées comme ayant la Munition Spéciale *Shock*.
- » L'effet de la Munition Spéciale *Shock* fourni par Tir Précis est ajouté à n'importe quelle Munition Spéciale chargée dans l'Arme TR.
- » Cependant, cette Compétence Spéciale ne s'applique pas aux Armes TR ayant au moins un des traits suivants: **Arme de Jet**, **Arme Technique**, et **Non Létal**.

TIR PRÉCIS NIVEAU 2

C. AUTOMATIQUE

Optionnel

CONDITIONS

- » L'utilisateur ne peut bénéficier des effets de cette Compétence Spéciale que lorsqu'il déclare un Tir.

EFFETS

- » L'utilisateur peut ignorer le **MOD** négatif à l'Attribut de **TR** imposé par la *Couverture Partielle* de la cible.

TIR PRÉCIS NIVEAU X

C. AUTOMATIQUE

Optionnel

CONDITIONS

- » L'utilisateur ne peut bénéficier des effets de cette Compétence Spéciale que lorsqu'il déclare un Tir.
- » L'utilisateur doit utiliser une *Arme TR* ayant une valeur de **R** supérieure ou égale à 2 après avoir appliqué les Modificateurs.

EFFETS

- » Cette Compétence Spéciale permet à l'utilisateur de **réduire la valeur de R de son arme à 1**, et d'appliquer en retour un **MOD de +6 au TR**. Ce **MOD** s'ajoute à tous les autres **MOD** applicables.
- » Cette *Compétence Spéciale* n'est utilisable qu'en *Tour Actif*.
- » Tir Précis Niveau X **n'inclut aucun** autre Niveau de la Compétence Spéciale *Tir Précis*.



TIR SURPRISE

En utilisant cette Compétence Spéciale, une troupe peut tirer sur des ennemis ne se doutant de rien, ce qui complique leur riposte.

TIR SURPRISE N1

C. COURTE

Tir, Optionnel

CONDITIONS

- » En plus de Tir Surprise, l'utilisateur doit être capable d'utiliser une des Compétences Spéciales CD : *Camouflage*, *CD : Camouflage Limité*, *CD : Camouflage TO*, *Supplantation*, une Compétence Spéciale, un Équipement ou un état permettant à l'utilisateur d'être à l'état de Marqueur, ou une autre autorisant explicitement son utilisateur à faire des Tirs Surprises.
- » L'utilisateur de cette Compétence Spéciale doit être en **état de Marqueur** (*Camouflé*, *Camouflé TO*, *Supplantation-1...*) ou en **état de Déploiement Caché** au moment où il reçoit un Ordre et s'active.

EFFETS

- » Lors d'un Jet d'Opposition entre le *Tir* ou l'*Attaque de Piratage* de l'utilisateur et un ennemi, l'ennemi subit un **MOD de -3 à l'Attribut pertinent**. Ce MOD de -3 est ajouté aux autres MOD causés par *Camouflage* et *Dissimulation*, la *Portée*, la *Couverture*, etc. ;
- » L'utilisateur de cette Compétence Spéciale ne peut pas déclarer d'Attaque Surprise jusqu'à ce qu'il soit retourné à l'état de Marqueur.

TIR SURPRISE N2

C. COURTE

Tir, Optionnel

CONDITIONS

- » En plus de Tir Surprise, l'utilisateur doit être capable d'utiliser n'importe quelle Compétence Spéciale autorisant explicitement son utilisateur à faire des Tirs Surprises N2.
- » L'utilisateur de cette Compétence Spéciale doit être en **état de Marqueur** au moment où il reçoit un Ordre et s'active.

EFFETS

- » Ce Niveau a les mêmes effets que Tir Surprise N1, mais le **MOD à l'Attribut de l'adversaire est de -6**.

L'entraînement spécial suivi par tous les opérateurs avec un background de dissimulation, de camouflage et de déguisement, inclut invariablement la mise en place efficace d'embuscade et l'exécution de lignes de tir les plus inattendues lors d'attaques surprises. Après une attaque si rapide que les victimes embrouillées ne peuvent rien faire pour sauver leur vie, l'opérateur est libre de se déplacer vers un nouveau point avantageux.



TRANSFORMATION

Cette Compétence Spéciale représente la capacité de l'utilisateur à se transformer en un type de troupe différent possédant ses propres Attributs et Compétences. L'exemple le plus parlant est la transformation d'un Dogface en Dog-Warrior.

TRANSFORMATION

C. AUTOMATIQUE

Obligatoire

CONDITIONS

- » Pour activer cette Compétence Spéciale, l'utilisateur doit perdre son premier point de *B / STR*.

EFFETS

- » L'utilisateur substitue son Profil de Troupe par la version alternative indiquée dans la Liste d'Armée.
- » Remplacez la figurine de l'utilisateur par sa forme alternative à la fin de l'Ordre durant lequel il a perdu le premier point de son Attribut de *B / STR*. À partir de ce moment, l'utilisateur adopte le Profil de Troupe de sa forme alternative.
- » Si l'utilisateur n'a pas de figurine de forme alternative, placez le Marqueur Transformé (TRANSMUTED), ou le Marqueur spécifique requis par la forme alternative de l'utilisateur, à côté de sa figurine pour représenter ce nouvel état.
- » Par exemple, utilisez un Marqueur Transformé (TRANSMUTED) pour indiquer qu'un Fractaa a adopté sa Forme de Survie.
- » Si l'utilisateur perd plus d'un point à son Attribut de *B / STR* durant l'Ordre, déduisez le reste de l'Attribut de *B / STR* du nouveau profil à la fin de l'Ordre.

EXEMPLE DE TRANSFORMATION

Mikhail, un Dogface brutal et insensible, reçoit trois touches simultanées. Il fait ses trois Jets de *BLI* et en rate un. Il perd donc 1 point à son Attribut de *Blessure* actuel. Son joueur remplace la figurine du Dogface par une figurine de Dog-Warrior, et Mikhail change son Profil de Troupe pour celui d'un Dog-Warrior, ce qui lui confère un Attribut de *B* de 2.

Imaginons que le féroce Mikhail ait raté deux de ses Jets de *BLI* et perdu deux points à son Attribut de *Blessure*. Il aurait alors soustrait un point à l'Attribut de *Blessure* de son profil de Dogface, remplacé son profil par la forme de Dog-Warrior, puis soustrait l'autre point à l'Attribut de *Blessure* de son nouveau profil. Mikhail est toujours debout, mais son Attribut de *Blessure* est désormais de 1 au lieu de l'Attribut initial de 2 d'un Dog-Warrior.

Si Mikhail avait eu l'infortune de rater ses trois Jets de *BLI*, il aurait subi la perte de trois points à son Attribut de *Blessure*. Mikhail aurait alors soustrait un point à l'Attribut de *Blessure* de son profil de Dogface, remplacé son profil par la forme de Dog-Warrior, puis soustrait les deux points restants à l'Attribut de *Blessure* de son nouveau profil. Le profil de Dog-Warrior de Mikhail se retrouverait avec 0 à l'Attribut de *Blessure* au lieu des 2 points originaux ($2 - 2 = 0$ Blessures), il serait passé à l'état *Inconscient*, représenté par un Marqueur Inconscient (UNCONSCIOUS) à côté de la figurine du Dog-Warrior.

Malgré les nombreuses pistes de recherche, la science moderne n'a pas encore percé le secret des changements physiologiques radicaux subis pas les créatures capables de transformation. Pour que la transformation s'effectue, le sujet doit subir un stress important, comme celui provoqué par un traumatisme physique. La combinaison de douleur et de peur entraîne une décharge d'adrénaline et d'hormones ACTH responsables de la réponse d'agressivité. Cette décharge est d'une magnitude plus importante que pour un sujet humain, et elle entraîne une réaction cellulaire en cascade qui transforme physiquement le sujet.

TROUPE RELIGIEUSE

Les croyances et les enseignements de leurs chefs ont transformés ces soldats en guerriers loyaux à la foi inébranlable. L'ardeur de ces zélotes est suffisante pour les aider à tenir bon au combat même lorsque leurs camarades ont perdu tout espoir.

TROUPE RELIGIEUSE

C. AUTOMATIQUE

Obligatoire

EFFETS

- » Une troupe avec cette Compétence Spéciale réussit automatiquement ses Jets de Courage sans faire de Jet.
- » Cela signifie qu'une troupe avec cette Compétence Spéciale est forcée de tenir sa position et ne peut pas se replier ou chercher un couvert après avoir survécu à un ou plusieurs Jets de BLI / PB.
- » Cependant, l'utilisateur a la possibilité de faire volontairement un Jet de Courage après avoir survécu à un ou plusieurs Jets de BLI / PB ou à une Attaque Non Létale.
- » Dans ce cas, la Compétence Spéciale Troupe Religieuse fait que le Jet de Courage a l'effet l'inverse, c'est-à-dire que l'utilisateur doit réussir son Jet de Courage afin de s'Allonger ou de se déplacer jusqu'à 5 cm pour abandonner la zone de danger, rejoindre une Couverture ou améliorer sa Couverture.
- » Ce déplacement ne peut jamais être fait vers l'ennemi ayant déclaré l'Attaque, ni être utilisé pour entrer au contact d'un ennemi.
- » Une troupe avec la Compétence Spéciale Troupe Religieuse n'est pas affectée par les règles de Retraite !, agissant normalement jusqu'à la fin de la partie.
- » De plus, durant une situation de Retraite !, les troupes avec cette Compétence Spéciale ne peuvent pas abandonner volontairement la table de jeu à moins que les règles du scénario ne l'indiquent autrement.

EXEMPLE DE TROUPE RELIGIEUSE

Un Père-Chevalier panocéanien qui se trouve en Couverture Partielle est touché par une Attaque mais réussit tous ses Jets de BLI. Comme il dispose de la Compétence Spéciale Troupe Religieuse, il n'a pas à faire de Jet de Courage et doit tenir sa position.

Cependant, le Père-Chevalier considère qu'il est trop exposé sur cette position. Après avoir fait tous les Jets de BLI nécessaires, et avant que la séquence de l'Ordre ne se termine, le Père-Chevalier déclare qu'il fait un Jet de Courage pour améliorer sa Couverture. S'il réussit le Jet de Courage, il pourra déclarer s'Allonger ou se déplacer de 5 cm pour atteindre une Couverture Totale.

Rien, dans l'histoire militaire de la race humaine ne s'est montré une excellente ressource tactique comme le fanatisme, qu'il soit religieux ou autre. D'innombrables batailles, semblant totalement perdues, ont vu leur cours renversé par la force de la conviction et l'obstination fervente du côté des perdants. Le morale d'une troupe, ses croyances en un but supérieur, est la clé de la victoire.

VALEUR (V)

Cette Compétence Spéciale codifie le courage et la détermination au combat. Il y a trois Niveaux de Valeur, chacun représentant un Niveau différent de ténacité, d'engagement et d'endurance à la douleur.

"Il n'y a pas de vertu plus grande que la bravoure. Le courage est l'essence des héros, ce qui nous pousse à accomplir des prouesses impossibles. La valeur est le seul chemin vers la divinité."

Chef Taharat, seigneur de guerre de l'Host Implacable durant l'Age du Fléau, Deuxième Ère Morat.

VALEUR NIVEAU 1. COURAGE C. AUTOMATIQUE

Optionnel

EFFETS

- » V : Courage permet à l'utilisateur de choisir le résultat de ses Jets de Courage.
- » Une troupe avec la Compétence Spéciale V : Courage n'est pas affectée par l'état de **Retraite !** et continue d'agir normalement jusqu'à la fin de la partie.
- » Cependant, même en situation de **Retraite !**, une troupe possédant la Compétence Spéciale V : Courage est affectée par la **Perte de Lieutenant**.

VALEUR NIVEAU 2. TENACE C. AUTOMATIQUE

Optionnel

EFFETS

- » Une troupe avec cette Compétence Spéciale a une forme particulière d'état **Inconscient** appelé **Tenace**.

TENACE (ÉTAT)

ACTIVATION

- » La troupe entre à l'état **Inconscient** et son joueur annonce qu'il active la Compétence Spéciale Tenace, que ce soit en **Tour Actif** ou **Réactif**.



EFFETS

L'état **Inconscient** de la troupe utilisant la Compétence Spéciale Tenace a les règles spéciales suivantes:

- » Au lieu de placer Marqueur Inconscient à côté de la troupe, placez un Marqueur V2.
- » Pour activer cet état, le joueur doit annoncer que la troupe utilise Tenace au moment où elle devient **Inconsciente**.
- » Tenace modifie temporairement l'état **Inconscient** de l'utilisateur, retirant l'Étiquette **Inapte**.

- » Cela signifie que *Tenace* permet à la troupe d'ignorer les effets de l'état *Inconscient*, en le traitant comme l'état *Normal* à la place mais seulement pour le reste du *Tour* du Joueur.
- » À la fin du *Tour*, la troupe en état *Tenace* devient automatiquement *Morte* et elle est retirée du jeu.
- » Si la troupe se trouvant dans cet état perd un ou plusieurs points à son Attribut de *Blessure*, elle passe directement à l'état *Mort* et elle est retirée du jeu.
- » Une fois activé, cet état **empêche** la troupe d'être soignée par une Compétence Spéciale ou un Équipement tels que *Médecin*, *AutoMédiKit*, *MédiKit*, *Régénération*...).
- » Cet état n'affecte pas les Compétences Spéciales Automatiques et les Équipements Automatiques.

ANNULATION

- » L'état *Tenace* est automatiquement annulé quand la troupe perd un autre point à son Attribut de *Blessure* ou que le *Tour du Joueur* prend fin. Dans chaque cas, elle passe à l'état *Mort* et elle est retirée du jeu.

VALEUR NIVEAU 3. C. AUTOMATIQUE

IGNORER LES BLESSURES

Optionnel

EFFETS

- » Une troupe avec cette Compétence Spéciale a une forme particulière d'état *Inconscient* appelé Ignorer les Blessures.

IGNORER LES BLESSURES (ÉTAT)

ACTIVATION

- » La troupe entre à l'état *Inconscient* et son joueur annonce qu'il active la Compétence Spéciale Ignorer les Blessures, que ce soit en *Tour Actif* ou *Réactif*.



EFFETS

L'état *Inconscient* de la troupe utilisant la Compétence Spéciale Ignorer les Blessures a les règles spéciales suivantes:

- » Au lieu de placer le Marqueur *Inconscient* à côté de la troupe, placez un Marqueur *V3* : *NWI*.
- » Pour activer cet état, le joueur doit annoncer que la troupe utilise Ignorer les Blessures au moment où elle devient *Inconsciente*.
- » Ignorer les Blessures modifie l'état *Inconscient* de l'utilisateur, retirant l'Étiquette *Inapte*.
- » Cela signifie qu'ignorer les Blessures permet à la troupe d'ignorer les effets de l'état *Inconscient*, en le traitant comme l'état *Normal* à la place.
- » Cependant, si la troupe se trouvant dans cet état perd un point de plus à son Attribut de *Blessure*, elle passe directement à l'état *Mort* et elle est retirée du jeu.
- » Cet état n'affecte pas les Compétences Spéciales Automatiques et les Équipements Automatiques.

ANNULATION

- » L'état Ignorer les Blessures est automatiquement annulé quand la troupe perd un autre point à son Attribut de *Blessure*. Dans chaque cas, elle passe à l'état *Mort* et elle est retirée du jeu.
- » L'état Ignorer les Blessures peut aussi être annulé en soignant la troupe affectée (en utilisant des Compétences Spéciales ou des Équipements comme *Médecin*, *AutoMédiKit*, *MédiKit*, *Régénération*...), lui faisant récupérer au moins un point à son Attribut de *Blessure* et la ramenant à l'état *Normal*.
- » Si le Jet pour soigner la troupe en état Ignorer les Blessures échoue, la troupe passe automatiquement à l'état *Mort* et elle est retirée du jeu.

VÉTÉRAN

Ce soldat a survécu à des années de service actif au milieu des combats, et il en a retenu plus d'un tour.

RÉSUMÉ DE VÉTÉRAN N1

Durant la partie, l'utilisateur reste toujours *Régulier* et n'est pas affecté par l'état de *Retraite* !

VÉTÉRAN NIVEAU 1 C. AUTOMATIQUE

Optionnel

EFFETS

- » Si l'armée de l'utilisateur passe en situation de *Perte de Lieutenant*, l'utilisateur reste *Régulier*.
- » Si l'armée de l'utilisateur passe en situation de *Retraite* !, l'utilisateur reste *Régulier* et n'est pas affecté par l'état de *Retraite* !, agissant normalement jusqu'à la fin de la partie.
- » L'utilisateur ignore tous les effets de l'état *Isolé* (causé par la Munition Spéciale *E/M*, le Programme de Piratage *Oblivion*, les règles spéciales du scénario, etc.).

VÉTÉRAN NIVEAU 2 C. AUTOMATIQUE

Optionnel

EFFETS

- » Vétéran N2 confère à son utilisateur les Compétences Spéciales *Sixième Sens N2* (voir page 92) et *V : Ignorer les Blessures* (voir page 102).

Ce sont des vétérans endurcis par le combat. Ils peuvent surmonter toute forme de douleur et sentir un sniper avant qu'il n'appuie sur la détente. Tout vétéran ayant été forgé dans le feu de l'action vaut trois soldats entraînés en simulateur ou détachés dans des zones de conflit à basse intensité. Une fois que vous avez vu toute l'horreur de la guerre, une fois que vous avez senti le souffle glacé de la mort vous frôler... Une fois que vous avez survécu à ça, le reste n'est que du bonus.



COMPÉTENCES SPÉCIALES DE CC

Les *Compétences Spéciales de CC* sont des *Compétences Spéciales* qui peuvent être utilisées lorsque la troupe est engagée au *Corps à Corps*.

Toutes les *Compétences* incluses dans le groupe des *Compétences Spéciales de CC* partagent les points communs suivants :

- » Leur utilisation est **optionnelle**.
- » Elles ne sont utilisables qu'au *Corps à Corps*, une troupe doit donc être au contact socle à socle d'un ennemi pour les utiliser.
- » Les *Compétences Spéciales de CC*, ainsi que les *MOD* qu'elles fournissent, fonctionnent et sont appliqués durant les *Tours Actifs* et *Réactifs*, à moins que cela ne soit indiqué autrement.
- » Si une troupe a plus d'une *Compétence Spéciale de CC*, elle peut toutes les utiliser et combiner leurs effets. Par exemple, une troupe avec *Berserk* et *Arts Martiaux* peut appliquer les deux et combiner les *MOD* fournis par la première avec les *MOD* de l'un des Niveaux de la seconde.

Si une *Compétence Spéciale de CC* est une exception à ces règles, ceci sera explicitement indiqué dans sa description.

COMMENT LIRE LES TABLEAUX DE CC

Certaines *Compétences Spéciales de CC* fournissent une série de *MOD* et d'avantages à la troupe, qui sont indiqués dans les tableaux sous les éléments suivants :

- » **MOD d'Attaque** : un *MOD* à l'*Attribut de CC* de l'utilisateur quand il fait une *Attaque CC*.
- » **MOD de l'Adversaire** : un *MOD* à l'*Attribut* d'un ennemi lors d'un *Jet d'Opposition*.
- » **MOD de Dommage** : un *MOD* à l'*Attribut de PH* de l'utilisateur pour déterminer les *Dommages* d'une *Attaque CC* réussie.
- » **MOD de Rafale** : un *MOD* à la valeur de *R* de l'utilisateur d'une *Arme CC* (Couteau, Arme CC, Pistolet...) quand il fait une *Attaque CC*.
- » **Type de Dommage** : effets spéciaux appliqués au *Dommage* fait au *CC* par l'utilisateur.
- » **Spécial** : effets spéciaux généraux que l'utilisateur peut appliquer.



ARTS MARTIAUX

Grâce à la méditation, à une discipline rigoureuse et à un entraînement intense, les troupes avec cette Compétence Spéciale ont des capacités supérieures de combat rapproché qui se traduisent avantagement dans leurs compétences de Corps à Corps.

IMPORTANT

Les troupes avec n'importe quel Niveau d'Arts Martiaux ont automatiquement les Compétences Spéciales *Attaque Surprise*, *Furtivité* et *V : Courage*, même si elles ne sont pas au Corps à Corps.

ARTS MARTIAUX

C. AUTOMATIQUE

Optionnel, Compétence Spéciale de CC

CONDITIONS

» Que ce soit en *Tour Actif* ou *Réactif*, une troupe doit être au contact d'un ennemi pour pouvoir utiliser cette Compétence Spéciale.

EFFETS

- » Chaque Niveau d'Arts Martiaux donne une série de *MOD* spécifiques et d'avantages au CC comme l'indique le *Tableau d'Arts Martiaux*.
- » Si une troupe a un Niveau d'Arts Martiaux, elle a automatiquement tous les Niveaux inférieurs. Cependant, vous ne pouvez pas combiner les avantages des différents Niveaux de cette Compétence Spéciale.
- » Lorsqu'elle utilise Arts Martiaux, **une troupe ne peut utiliser qu'un Niveau parmi ceux à sa disposition.**
- » Le joueur doit indiquer quel Niveau d'Arts Martiaux il utilise lorsqu'il déclare l'utilisation de cette Compétence Spéciale.

ORA d'Arts Martiaux N5, Ordres Coordonnés et Antipodes

Durant le *Tour Réactif*, lors d'un Jet d'Opposition contre le *Fer de Lance* d'un *Ordre Coordonné* ou d'*Antipodes*, si la troupe avec Arts Martiaux N5 déclare une *Attaque CC*, alors sa *R* est égale à la *R* de son adversaire.

EXEMPLE 1. ARTS MARTIAUX N5 EN TOUR ACTIF

Durant son *Tour Actif*, Miyamoto Mushashi, un Mercenaire avec Arts Martiaux N5, utilise la première Compétence Courte de son Ordre pour entrer au contact socle contre socle avec trois Fusiliers. Les trois réagissent en ORA en déclarant une *Attaque CC*. Comme

deuxième Compétence Courte de son Ordre, Miyamoto déclare une *Attaque CC* et annonce qu'il utilise le cinquième Niveau de ses Arts Martiaux. Cela signifie qu'il peut faire une *Attaque CC* contre chaque Fusilier. Trois Jets d'Opposition séparés sont faits (Miyamoto contre chacun des trois Fusiliers). Pour chacun de ces Jets d'Opposition, le Fusilier impliqué doit appliquer un *MOD* de -6 à son CC à cause d'Arts Martiaux Niveau 5 de Miyamoto.

EXEMPLE 2. ARTS MARTIAUX N5 EN TOUR RÉACTIF

Si les trois Fusiliers avaient été en *Tour Actif* et que l'un d'entre eux avait déclaré une *Attaque CC* contre Miyamoto, ce Fusilier aurait appliqué un *MOD* de +1 à sa *R* en Corps à Corps pour chaque troupe alliée en contact avec Miyamoto. Dans ce cas, le Fusilier aurait eu une *R* de 3 en Corps à Corps (sa *R* habituelle de 1 plus un *MOD* de +2 accordé par les deux autres Fusiliers au contact de Miyamoto).

Cependant, grâce à Arts Martiaux Niveau 5, Miyamoto peut réagir au Corps à Corps en égalant la *R* de l'*Attaque CC* faite contre lui. Il a donc, lui aussi, une *R* de 3. Ainsi, un Jet d'Opposition de CC est fait, mais le Fusilier doit appliquer un *MOD* de -6 à son CC à cause d'Arts Martiaux Niveau 5 de Miyamoto.

EXEMPLE 3. ARTS MARTIAUX N5 CONTRE ORDRE COORDONNÉ

Partons du principe que, lors de leur *Tour Actif*, les trois Fusiliers déclarent un *Ordre Coordonné Se Déplacer + Attaque CC*.

Lors d'un *Ordre Coordonné*, les trois Fusiliers se déplacent à l'unisson et entrent au contact en même temps. Seul le Fusilier désigné comme *Fer de Lance* peut réaliser l'*Attaque CC*, obtenant un *MOD* de +1 à sa *R* pour chaque autre Fusilier participant à l'*Ordre Coordonné*. Cependant, Miyamoto peut utiliser Arts Martiaux Niveau 5, ce qui lui permet de réagir en répliquant avec une *Attaque* disposant de la même *R* que le *Fer de Lance*.

EXEMPLE 4. TOUR ACTIF : ARTS MARTIAUX N5 CONTRE ARTS MARTIAUX N3

Miyamoto Mushashi, l'infatigable duelliste, est maintenant en contact avec trois Moines Shaolin. Durant son *Tour Actif*, Miyamoto utilise Arts Martiaux N5 pour déclarer une *Attaque CC* contre eux tous. Les Moines Shaolin réagissent en déclarant une *Attaque CC*. Trois Jets d'Opposition de CC sont faits séparément (Miyamoto contre chacun des trois moines Shaolin). Les Moines Shaolin ont Arts Martiaux N3 et ils décident d'utiliser le troisième Niveau de cette Compétence Spéciale. Ainsi, chaque Shaolin applique un *MOD* de +3 au CC de son Jet d'Opposition, moins le *MOD* de -6 au CC du Niveau 5 de Miyamoto (*MOD* de CC : 3-6=-3). Miyamoto, quant à lui, doit appliquer un *MOD* de -3 à son CC lors de chaque Jet d'Opposition à cause d'Arts Martiaux Niveau 3 des Moines Shaolin.

ARTS MARTIAUX						
Niveau	MOD d'Attaque	MOD de l'Adversaire	MOD de Dommage	MOD de Rafale	Type de Dommage	Spécial
1	0	-3	+1	0	-	-
2	0	0	+3	0	-	-
3	+3	-3	0	0	-	-
4	0	0	0	+1	-	-
5	0	-6	0	0	-	*

NOTE * Niveau 5. Durant le *Tour Actif*, en déclarant une Compétence Courte d'un Ordre, ce Niveau permet à l'utilisateur de faire une *Attaque CC* **contre chaque ennemi** en contact avec lui, et en état *Engagé*. Durant le *Tour Réactif*, lors d'un Jet d'Opposition, quand l'utilisateur déclare une *Attaque CC*, sa *R* est toujours **égale** à la *R* de son adversaire.

EXEMPLE 5. TOUR RÉACTIF : ARTS MARTIAUX N5 CONTRE ARTS MARTIAUX N3

Cette fois, Miyamoto est dans son *Tour Réactif* et c'est un des trois Moines Shaolin qui décide de déclarer une *Attaque CC* à son encontre. Le Moine Shaolin utilise le Niveau 3 de ses Arts Martiaux, mais en plus des *MOD* de cette Compétence Spéciale, il applique un *MOD* de +1 à sa *R* en *Corps à Corps* pour chaque troupe alliée au contact avec Miyamoto. Dans ce cas, le Moine Shaolin a une *R* de 3 en *Corps à Corps* (sa *R* normale de 1 plus un *MOD* de +2 venant des deux autres Moines au contact de Miyamoto).

Cependant, grâce à ses Arts Martiaux Niveau 5, Miyamoto peut réagir en *Corps à Corps* en égalant la *R* de l'*Attaque CC* faite contre lui. Il a donc une *R* de 3 au *Corps à Corps* lui aussi. Un Jet d'Opposition de CC est alors fait, mais, en plus du *MOD* de +3 au CC venant d'Arts Martiaux N3, le Moine Shaolin doit en plus appliquer le *MOD* de -6 à son CC à cause des Arts Martiaux N5 de Miyamoto (*MOD* de CC : 3-6=-3). Miyamoto doit appliquer un *MOD* de -3 à son CC en application d'Arts Martiaux N3 du Moine qui l'attaque.

ASSAUT

Certaines troupes, particulièrement entraînées aux techniques d'assaut, sont capables de tirer le meilleur avantage lorsqu'elles chargent l'ennemi tête la première, plongeant dans la mêlée avec une force irrésistible.

ASSAUT

ORDRE ENTIER

Mouvement, Compétence Spéciale de CC

CONDITIONS

- » La cible doit être dans la *LdV* de l'utilisateur quand cette *Compétence Spéciale de CC* est déclarée.
- » La cible doit être à une distance maximum inférieure ou égale à la somme des deux valeurs de *MOV* de l'utilisateur.

EFFETS

- » Assaut est un Ordre Entier constitué de la Compétence Courte de Mouvement **Se Déplacer + Attaque CC**.
- » L'utilisateur peut déclarer Assaut pour **additionner les deux valeurs de son Attribut de MOV** dans une seule Compétence Courte de Mouvement lui permettant d'entrer au contact d'un ennemi.
- » Assaut applique également un *MOD* d'Attaque, comme indiqué dans le *Tableau d'Assaut*.
- » Cette Compétence Spéciale de CC applique les *Conditions Générales de Mouvement* et l'encart *Mouvement* et *Mesures* de la Compétence Commune *Se Déplacer*.

NOTE

En déclarant Assaut comme *Ordre Entier*, vous devez déclarer à la fois la Compétence Courte de Mouvement *Se Déplacer* et la cible de l'*Attaque CC* **avant** que l'adversaire déclare les ORA.

IMPORTANT : MESURER ASSAUT

Quand une troupe déclare Assaut comme *Ordre Entier*, le joueur doit vérifier si la cible est à portée d'Assaut, c'est-à-dire la somme des deux valeurs de l'Attribut de *MOV* de l'utilisateur, **en mesurant immédiatement après la déclaration d'Assaut** et avant que le Joueur Réactif déclare ses ORA.

Si la distance à la cible est plus longue que la somme des deux valeurs de *MOV* de l'utilisateur, alors **celui-ci se Déplace uniquement sur la distance et la trajectoire déclarée**.

ATTAQUE SURPRISE

En utilisant cette Compétence Spéciale, une troupe peut surprendre un ennemi avec une attaque soudaine au Corps à Corps qui est difficile à contrer.

ATTAQUE SURPRISE

C. COURTE

Attaque, Compétence Spéciale de CC

CONDITIONS

Pour pouvoir utiliser l'Attaque Surprise, la troupe doit remplir **toutes** les Conditions suivantes:

- » En plus d'Attaque Surprise, la troupe doit être capable d'utiliser une des Compétences Spéciales *CD* : *Camouflage*, *CD* : *Camouflage Embusqué*, *CD* : *Camouflage Limité*, *CD* : *Camouflage TO*, *Supplantation*, une Compétence Spéciale, un Équipement ou un état permettant à l'utilisateur d'être à l'état de Marqueur, ou une autre Compétence Spéciale qui autorise explicitement son utilisateur à faire une Attaque Surprise.
- » L'utilisateur de cette Compétence Spéciale doit être à l'état de **Marqueur** (*Camouflage*, *TO*, *Supplantation-1...*) ou en état de **Déploiement Caché** lorsqu'il reçoit un Ordre et est activé.
- » L'utilisateur de cette *Compétence Spéciale de CC* doit entrer **au contact** de sa cible durant le même Ordre utilisé lors de sa déclaration.

EFFETS

- » Si toutes les conditions sont satisfaites, l'utilisateur de cette *Compétence Spéciale de CC* peut appliquer le *MOD* d'Attaque Surprise quand il est au *Corps à Corps*, comme l'indique le *Tableau d'Attaque Surprise*.
- » L'utilisateur de cette *Compétence Spéciale de CC* ne peut pas refaire une Attaque Surprise tant qu'il n'est pas repassé à l'état de *Marqueur*.

"Il n'y a qu'une dague plus mortelle que celle que vous ne pouvez pas voir, et c'est celle que vous voyez entre les mains d'une personne que vous pensiez être un ami."

Proverbe Hassassin.

ATTAQUE SURPRISE et CD : CAMOUFLAGE ET DISSIMULATION / SUPPLANTATION

Si une troupe a accès à ces deux Compétences Spéciales, elle peut combiner leurs effets pour obtenir plus d'avantage pour manœuvrer. Il y a des exemples en jeu aux page 72.

ASSAUT					
MOD d'Attaque	MOD de l'Adversaire	MOD de Dommage	MOD de Rafale	Type de Dommage	Spécial
-3	0	0	0	-	*

NOTE *: permet à l'utilisateur d'utiliser la Compétence Spéciale de CC Assaut.

EXEMPLE DE FURTIVITÉ + ATTAQUE SURPRISE

Durant son *Tour Actif*, une Ninja avance vers une Troupe Orc insouciante. La Ninja est en état de Marqueur de Camouflage TO grâce à sa Compétence Spéciale CD : *Camouflage TO*, et elle déclare que les deux Compétences Courtes de son Ordre seront *Se Déplacer* pour se rapprocher de la Troupe Orc.

La Ninja choisit le cheminement de son Déplacement afin d'éviter la LdV d'un Fusilier proche, mais elle traverse sa *Zone de Contrôle*. Le Fusilier ne peut pas réagir en *Affrontant* ni en *Alertant* comme il pourrait le faire habituellement, car la Compétence CD : *Camouflage TO* donne en plus à la Ninja la Compétence Spéciale *Furtivité*, qui empêche le Fusilier de la remarquer.

Pour son Ordre suivant, la Ninja déclare que sa première Compétence Courte sera *Se Déplacer* pour entrer au contact de la Troupe Orc. Le mouvement de la Ninja évite aussi la LdV de la Troupe Orc mais, comme son déplacement se termine au contact, la troupe Orc peut réagir avec une *Attaque CC* sans avoir à *Affronter* préalablement. La Ninja, souriant derrière son masque, déclare qu'elle fera une *Attaque CC* contre l'Orc comme deuxième Compétence Courte de son Ordre.

Comme elle a déclaré un *Déplacement* qui se termine au contact, le Marqueur de Camouflage TO est automatiquement remplacé par sa figurine. Cependant, quand la Ninja a été activée, elle était toujours un Marqueur TO et donc, même si le déplacement est fait en tant que figurine et non en Marqueur, la Ninja peut utiliser la *Compétence Spéciale de CC* *Attaque Surprise* pour infliger un MOD de -6 au CC de son adversaire. De plus, la Ninja a Arts Martiaux N3, une autre *Compétence Spéciale de CC* qui peut être combinée avec *Attaque Surprise*. La Ninja choisit d'utiliser le deuxième Niveau de ses Arts Martiaux, ce qui donne un MOD de +3 aux *Dommages* de son Arme CC. Ainsi, lors du Jet d'Opposition, l'Orc doit appliquer un MOD de -6 à son CC à cause de l'*Attaque Surprise* et, si il rate le Jet, la Ninja pourra bénéficier d'un MOD de +3 aux *Dommages* de son Arme CC AP.

Même s'il rate le Jet d'Opposition, l'Orc ne peut perdre qu'un point à son Attribut de *Blessure*, et il en a deux. Donc, avec son Ordre suivant la Ninja déclare une nouvelle *Attaque CC* pour en finir une fois pour toute. Cependant, comme la Ninja est désormais à l'état de figurine et non de Marqueur Camouflage TO, elle ne peut pas faire une autre *Attaque Surprise* et doit compter sur ses prouesses au CC et Arts Martiaux N3.

BERSERK

Une troupe berserk est envahie d'une soif de sang ou d'une détermination telle que toutes les considérations de sécurité personnelle sont mises de côté dans le but d'annihiler l'adversaire.

C. AUTOMATIQUE

BERSERK

Optionnel, Compétence Spéciale de CC

CONDITIONS

- » L'utilisateur doit entrer ou être au contact d'un ennemi. Cette Compétence Spéciale peut être utilisée durant les *Tours Actifs* et *Réactifs*.

EFFETS

- » La troupe avec cette *Compétence Spéciale de CC* peut choisir entre deux *Modes de Combat CC*, comme indiqué dans le [Tableau de Berserk](#).
- » L'utilisateur peut choisir un *Mode de Combat CC* mais pas les deux. Leurs effets ne se combinent pas.
- » Quand il déclare l'utilisation de Berserk, **l'utilisateur ne peut choisir qu'un seul Mode de Combat CC**.
- » Le joueur doit indiquer quel *Mode de Combat CC* il utilise quand il déclare l'utilisation de *Berserk*.

IMPORTANT

Une troupe avec la *Compétence Spéciale Berserk* a automatiquement la *Compétence Spéciale V : Courage* même si elle n'est pas en *Corps à Corps*.

EXEMPLE D'ATTAQUE BERSERK

Un Highlander du 45th Highlander Rifles est au contact d'un Nisse de Svalarheima. Le Highlander déclare une *Attaque CC* avec sa Compétence Spéciale *Berserk* ; il applique donc les effets d'*Attaque Berserk*. Le Nisse déclare une *Attaque CC* en réponse. À cause de l'effet spécial de l'*Attaque Berserk*, ils font tous les deux un Jet Normal de CC et non un Jet d'Opposition de CC comme d'habitude. Cependant, le Highlander peut ajouter le MOD de +6 à son CC grâce à l'*Attaque Berserk*. Si les deux adversaires réussissent leur Jet Normal de CC, ils devront, tous les deux, faire un Jet de *BLI/PB*.

ATTAQUE SURPRISE					
MOD d'Attaque	MOD de l'Adversaire	MOD de Dommage	MOD de Rafale	Type de Dommage	Spécial
0	-6	0	0	-	-

BERSERK						
	MOD d'Attaque	MOD de l'Adversaire	MOD de Dommage	MOD de Rafale	Type de Dommage	Spécial
Attaque Berserk	+6	0	0	0	-	*
Assaut	-3	0	0	0	-	**

NOTE *: Transforme le Jet d'Opposition en un Jet Normal. Les deux troupes font un Jet Normal à la place du Jet d'Opposition habituel. Quiconque déclare une *Attaque* et réussit son Jet Normal force l'ennemi à faire un Jet de *BLI/PB*. Il peut en résulter que les deux combattants subissent des *Dommages*.

NOTE **: permet à l'utilisateur d'utiliser la Compétence Spéciale *Assaut* (voir page 105).



CC AVEC 2 ARMES

Les troupes avec cette *Compétence Spéciale de CC* ont été spécialement entraînées pour pouvoir utiliser efficacement une arme de Corps à Corps dans chaque main.

DEUX ARMES

C. AUTOMATIQUE

Optionnel, *Compétence Spéciale de CC*

CONDITIONS

» L'utilisateur doit entrer ou être en contact d'un ennemi. Cette *Compétence Spéciale* peut être utilisée durant les *Tours Actifs* et *Réactifs*.

EFFETS

» Cette *Compétence Spéciale de CC* permet à l'utilisateur de combiner les effets des *Munitions Spéciales* de ses deux *Armes CC* différentes.

EXEMPLE DE CC AVEC 2 ARMES

Miyamoto Mushashi, Mercenaire duelliste avec la *Compétence Spéciale Deux Armes*, a remporté un *Jet d'Opposition de CC* contre un *Garde Suisse PanOcéanien*. Comme Miyamoto a une *Arme CC AP* et une *Arme CC EXP*, le *Garde Suisse* doit faire trois *Jets de BLI* (causés par la *Munition Spéciale EXP*) et appliquer l'effet de la *Munition Spéciale AP* (diminue de moitié la valeur de *BLI* de la cible) pour chacun d'eux.

FURTIVITÉ

L'utilisateur de cette *Compétence Spéciale* a reçu un entraînement spécial se focalisant sur le mouvement silencieux, l'art de rester discret et la capacité de frapper un ennemi qui ne se doute de rien avec des attaques de corps à corps soudaines et continues.



FURTIVITÉ

C. AUTOMATIQUE

Optionnel, *Compétence Spéciale de CC*

CONDITIONS

» L'utilisateur de cette *Compétence Spéciale* doit être dans son *Tour Actif*.

EFFETS

- » Permet à l'utilisateur de faire des *Mouvements Prudents* dans la *Zone de Contrôle* d'un ennemi.
- » Une troupe avec *Furtivité* qui déclare une *Compétence Courte de Mouvement* ou un *Déplacement Prudent* dans la *Zone de Contrôle* d'un ou de plusieurs ennemis, mais hors de leurs *LdV*, ne leur donne pas d'ORA, même s'il arrive au contact avec eux.
- » Cependant, si la deuxième *Compétence Courte* de l'Ordre n'est pas une *Compétence de Mouvement*, alors ces ennemis peuvent réagir normalement en ORA.
- » Si le *Déplacement* de la troupe avec *Furtivité* se termine au contact d'un ennemi et que celle-ci déclare une *Compétence Courte* autre que de *Mouvement*, alors l'ennemi ne peut que déclarer *Attaque CC*, *Esquive*, *Reset* ou les *Compétences* pouvant être utilisées en état *Engagé*.

Furtivité, Sixième Sens et Équipement Positionnable

Cette *Compétence Spéciale* n'affecte pas les troupes avec la *Compétence Spéciale Sixième Sens*, ni, évidemment, les *Armes* et *Équipements Positionnables* (*Mines*, *E/Maulers*...).

ATTAQUE SURPRISE, FURTIVITÉ ET CD : CAMOUFLAGE ET DISSIMULATION / SUPPLANTATION

Si une troupe a accès à ces trois *Compétences Spéciales*, elle peut combiner leurs effets pour obtenir des avantages supplémentaires de manœuvre. Il y a des exemples en jeu à la page 72.

PILLEUR

Les troupes avec cette Compétence Spéciale ont l'opportunité et le manque de scrupule nécessaire pour se procurer du matériel sur les ennemis tombés.

PILLEUR

ORDRE ENTIER

Attaque CC, Compétence Spéciale de CC, Optionnel

CONDITIONS

- » L'utilisateur de cette Compétence Spéciale doit être en *Tour Actif*.
- » L'utilisateur doit être au contact d'une troupe ennemie *Inconsciente* et dépenser un Ordre Entier.

EFFETS

- » La Compétence Spéciale Pilleur permet à l'utilisateur de prendre un objet (un **Équipement**, une **Arme TR** ou une **Arme CC**) à un ennemi en état *Inconscient*.
- » L'utilisateur ne peut prendre qu'un **seul objet** parmi ceux indiqués dans le *Profil de Troupe* de la cible ennemie.
- » Chaque fois que l'utilisateur prend un nouvel objet à un ennemi *Inconscient*, il doit **se débarrasser** de n'importe quel autre objet précédemment récupéré avec cette Compétence Spéciale.
- » L'utilisateur **ne peut pas** prendre d'objets avec le Trait *Irrécupérable*.
- » L'utilisateur peut utiliser et bénéficier des effets de chaque objet récupéré qu'il porte (par exemple il peut parfaitement utiliser un Dispositif de Piratage).
- » En utilisant cette Compétence Spéciale pour prendre un objet, **l'utilisateur réalise automatiquement un Coup de Grâce** contre l'ennemi. Par conséquent, l'utilisation de cette Compétence Spéciale est une forme d'*Attaque CC*.

En temps de guerre, le comportement des soldats est parfois loin d'être exemplaire. C'est un fait à prendre en compte, sans pour autant le tolérer. En outre, certains actes de guerre sont si répugnants qu'ils renvoient à certains des moments les plus sombres de l'histoire humaine. Certaines unités, dans une démonstration d'indiscipline, abandonnent leur devoir pour piller tous les objets de valeur des morts, tranchant la gorge des victimes ayant encore assez de force pour protester. Les actions de ces charognards, de la cruauté pure derrière un vernis de pragmatisme, sautent au visage de nos actions humanitaires, et de n'importe quel code militaire concevable, et sont soumises à des punitions allant jusqu'à l'exécution sommaire.

POISON

Grâce à des bio-modification poussées, ou à cause d'un avantage évolutionnaire, la troupe est capable de sécréter une neurotoxine rendant ses coups particulièrement létaux.

POISON

C. AUTOMATIQUE

Optionnelle, Compétence Spéciale de CC

EFFETS

- » En *Corps à Corps*, cette Compétence Spéciale force la cible à faire un Jet de *PB* supplémentaire pour chaque réussite à l'*Attaque CC* déclarée par l'utilisateur.
- » Le Jet de *PB* supplémentaire doit être fait sans tenir compte de l'*Arme CC* ou de la Munition Spéciale utilisée lors de l'*Attaque CC*.
- » Le Dommage du Jet de *PB* est déterminé par l'Attribut de *PH* de l'utilisateur et le *MOD* au *PH* de l'*Arme CC* (Couteau, Arme CC...) utilisé lors de l'*Attaque CC*.
- » Une touche *Critique* lors du Jet d'*Attaque CC* n'a pas d'effet supplémentaire sur le Jet de *PB* imposé par cette Compétence Spéciale.
- » Les troupes avec un Attribut de **Structure (STR)** au lieu de *Blessure* sont immunisées aux effets de cette Compétence Spéciale.

EXEMPLE DE POISON

Une remarque désobligeante du Fusilier Angus concernant les femmes haqqislamites s'est transformée en brève bagarre entre lui et Tarik Mansuri. Angus perd rapidement le Jet d'Opposition de CC, et il doit donc faire deux Jet de *BLI* à cause de la Munition Spéciale de l'*Arme CC DA* de Tarik. Angus doit également faire un Jet de *PB* à cause de la Compétence Spéciale Poison de Mansuri. Si Angus survie au déluge de coups, peut-être aura-t-il appris une précieuse leçon.

Du point de vue de la recherche militaire, la Nature est un trésor de poisons, venins et toxines aux applications potentielles intéressantes. Mais malgré l'offre vaste de la Nature, les laboratoires militaires en ont synthétisés beaucoup plus, personnalisés leurs effets pour créer des bio-armes effrayantes.

Certaines créatures ont des glandes à venin transformant leurs griffes, crocs ou aiguillons en puissantes armes offensives. En s'en inspirant, les biotechnologies militaires ont développé des glandes améliorées pouvant être greffées sur un sujet pour lui faire fabriquer des toxines mortelles ou incapacitantes. Les effets de ces toxines synthétiques varient largement d'un fabriquant à l'autre, leur mécanisme allant du blocage du métabolisme cellulaire, causant une mort rapide et douloureuse, à la paralysie respiratoire, en passant par une mort par effondrement cardiovasculaire rapide... La liste est longue. Quel que soit l'effet, le but d'une arme empoisonnée et de causer une mort terrible et inéluctable.



TABLEAU DE COMPÉTENCES

COMPÉTENCE COURTE DE MOUVEMENT		
Nom	Type	Page
Activer	C. Commune	52
Attendre	C. Commune	55
Détecter	C. Commune	56
Se Déplacer	C. Commune	63
COMPÉTENCES AUTOMATIQUES		
Nom	Type	Page
Antipode	C. Spéciale	68
Arts Martiaux	C. Spéciale	104
Berserk	C. Spéciale	106
Bio-Immunité	C. Spéciale	69
Camouflage	C. Spéciale	70
Camouflage Embusqué	C. Spéciale	75
Camouflage TO	C. Spéciale	73
CC avec Deux Armes	C. Spéciale	107
Commandement Avancé	C. Spéciale	76
Escalader Plus	C. Spéciale	80
Exploser	C. Spéciale	81
Furtivité	C. Spéciale	107
Ghost: Auto-Outil	C. Spéciale	82
Ghost: Commandé à Distance	C. Spéciale	81
Ghost: Mnémotechnique	C. Spéciale	82
Habité	C. Spéciale	82
Hacker	C. Spéciale	82
Infirmier	C. Spéciale	84
Inmunité: Possession	C. Spéciale	83
Inmunité: Shock	C. Spéciale	83
Inmunité: Totale	C. Spéciale	83
Inspiration	C. Spéciale	85
Kinematika N1	C. Spéciale	85
Kinematika N2	C. Spéciale	85
Lieutenant N1	C. Spéciale	86
Mimétisme	C. Spéciale	70
Morat	C. Spéciale	88
Multi-Terrain	C. Spéciale	88
Non Piratable	C. Spéciale	88
Ordre Exécutif	C. Spéciale	89
Pilote	C. Spéciale	89
Poids Lourd	C. Spéciale	90
Poison	C. Spéciale	108
Réaction Totale	C. Spéciale	90
Shasvastii	C. Spéciale	91
Sixième Sens N1	C. Spéciale	92
Sixième Sens N2	C. Spéciale	93
Strategos N1	C. Spéciale	93
Strategos N2	C. Spéciale	93
Strategos N3	C. Spéciale	93
Super-Saut	C. Spéciale	94
Terrain	C. Spéciale	99
Tir Précis N1	C. Spéciale	99
Tir Précis N2	C. Spéciale	99
Tir Précis NX	C. Spéciale	99
Transformation	C. Spéciale	100
Troupe Religieuse	C. Spéciale	101
V: Courage	C. Spéciale	101
V: Ignorer les Blessures	C. Spéciale	102
V: Tenace	C. Spéciale	101
Vétéran N1	C. Spéciale	102
Vétéran N2	C. Spéciale	102

COMPÉTENCES D'ORA

Nom	Type	Page
Activer	C. Commune	52
Affronter	C. Commune	53
Alerter	C. Commune	53
Attaque CC	C. Commune	54
Détecter	C. Commune	56
Engager	C. Commune	60
Esquiver	C. Commune	59
Ingénieur: Détonner des Charges Creuses	C. Spéciale	85
Reset	C. Commune	62
Tirer	C. Commune	65

COMPÉTENCES COURTES

Nom	Type	Page
Attaque CC	C. Commune	54
Attaque Surprise	C. Spéciale	105
Capteur	C. Spéciale	75
Coup de Grâce	C. Commune	55
Esquiver	C. Commune	59
Ingénieur	C. Spéciale	84
Ingénieur: Détonner des Charges Creuses	C. Spéciale	85
Médecin	C. Spéciale	86
Médecin Akbar	C. Spéciale	87
Médecin Plus	C. Spéciale	87
Observateur d'Artillerie	C. Spéciale	89
Reset	C. Commune	62
Tirer	C. Commune	65
Tir Surprise	C. Spéciale	100

COMPÉTENCE D'ORDRE ENTIER

Nom	Type	Page
Assaut	C. Spéciale	105
Attaque Intuitive	C. Commune	54
Capteur: Tir Triangulé	C. Spéciale	76
Déplacement Prudent	C. Commune	56
Déploiement Aéroporté	C. Spéciale	77
Escalader	C. Commune	58
Infiltration Aéroportée	C. Spéciale	78
Parachutiste	C. Spéciale	77
Pilleur	C. Spéciale	108
Régénération	C. Spéciale	90
Sat-Lock	C. Spéciale	91
Sauter	C. Commune	62
Saut de Combat	C. Spéciale	78
Saut de Combat Inférieur	C. Spéciale	78
Saut de Combat Supérieur	C. Spéciale	79
Saut Tactique	C. Spéciale	79
Se Pencher	C. Commune	65
Tir de Suppression	C. Commune	66
Tir Spéculatif	C. Commune	67

COMPÉTENCES DE DÉPLOIEMENT

Nom	Type	Page
Butin N1	C. Spéciale	70
Butin N2	C. Spéciale	70
Déploiement Avancé N1	C. Spéciale	79
Déploiement Mécanisé N1	C. Spéciale	80
Infiltration	C. Spéciale	83
Infiltration Inférieure	C. Spéciale	83
Infiltration Supérieure	C. Spéciale	84
Méta-Chimie	C. Spéciale	87
Supplantation de Base	C. Spéciale	96
Supplantation Plus	C. Spéciale	97

ARMEMENT ET ÉQUIPEMENT



ARMEMENT


Dans le marché de la guerre, les armes sont les outils du soldat. Le monde d'Infinity a une énorme variété d'équipements de combat allant des plus futuristes et sophistiqués aux plus basiques et rudimentaires. Entre de bonnes mains, tous peuvent être absolument létaux.

Chaque arme d'Infinity dispose de son propre profil de jeu, et certaines ont des règles spéciales. Ce chapitre va vous apprendre comment lire ces profils, et expliquer les règles de chaque arme. Ce livre de règles contient également un *Tableau des Armes* (voir page 218) pour vous y référer en cours de partie.

PROFIL D'ARME

Toutes les armes utilisables ont leur propre profil. Pour expliquer comment lire un profil d'arme nous allons prendre un Fusil Combi comme exemple, l'arme la plus commune d'Infinity.

FUSIL COMBI



Modificateurs de Portée

0	20	40	80	120	240
COURTE		MOYENNE		LONGUE	
+3		+3		-3	
				-6	

Dommages: 13 **Rafale:** 3 **Munition:** N

Traits: Tir de Suppression

PORTÉE

Ceci indique la portée de l'arme en centimètres et son efficacité lorsqu'elle tire sur une cible à différentes distances. Les armes ont 4 Portées possibles : Courte, Moyenne, Longue et Maximale.

Dans le tableau, chaque Portée a deux valeurs. La première est la limite de distance, en centimètres, pour la Portée. La deuxième est le *Modificateur (MOD)* appliqué aux attaques effectuées à cette Portée.

Les *Tirs* contre une cible se trouvant plus loin que la **Portée Maximale** de l'arme échoue automatiquement sans avoir de Jet à faire.

EXEMPLE

Un Fusil Combi tirant sur une cible à Portée Courte (de 0,01 cm à 20 cm) applique un MOD de +3 à l'Attribut de TR du tireur.

À Portée Moyenne (20,01 cm à 40 cm), il applique un MOD de +3 à l'Attribut de TR du tireur.

À Longue Portée (40,01 cm à 80 cm), le Fusil Combi applique un MOD de -3 à l'Attribut de TR du tireur.

Enfin, à Portée Maximale (80,01 cm à 120 cm), le Fusil Combi applique un MOD de -6 à l'Attribut de TR du tireur. Tout tir réalisé avec cette arme contre une cible plus éloignée que 120 cm échoue automatiquement.

DOMMAGE

Cela représente le potentiel destructeur de l'arme. Plus la valeur de Dommage de l'arme est élevée, plus celle-ci est dangereuse. Utilisez la valeur de Dommage pour calculer la difficulté des *Jets de BLI/PB* contre cette arme (voir page 44)

RAFALE (R)

La valeur de R est le nombre de tirs que l'arme est capable d'effectuer lors de la déclaration d'une seule Compétence *Tirer*. Cette valeur s'applique uniquement durant le *Tour Actif*.

Durant le *Tour Réactif*, la valeur de R est réduite à 1.

Lorsque vous tirez, vous pouvez distribuer la Rafale de l'arme entre n'importe quels ennemis dans la *LdV*. Choisissez cette distribution lorsque vous déclarez la Compétence Courte *Tirer*.

Cela signifie que lors de la déclaration d'un *Tir* avec un Fusil Combi, vous pouvez faire trois Jets de TR – chacun étant une tentative de toucher une cible – car la *Rafale* de l'arme est de 3.

TRAITS

La plupart des armes et Équipements ont des caractéristiques spéciales, appelées Traits.

Les Traits sont généralement liés à des Compétences Communes ou Spéciales, ou à des effets spécifiques rendant ces armes ou pièces d'Équipements spéciales. Certains d'entre eux sont assez évidents, mais voici la liste de tous les Traits majeurs afin de vous y référer.

- » **Anti-matériel.** La Munition Spéciale de cette arme peut affecter les structures et les éléments de décors.
- » **Arme de Jet.** Cette arme peut faire un *Tir*, mais elle utilise l'Attribut de PH à la place du TR. En utilisant cette arme, considérez que toutes les règles et MOD qui affecteraient le TR de la troupe s'appliquent à son Attribut de PH à la place.
- » **Arme Technique.** Cette arme peut faire un *Tir*, mais elle utilise l'Attribut de VOL à la place du TR. En utilisant cette arme, considérez que toutes les règles et MOD qui affecteraient le TR de la troupe s'appliquent à son Attribut de VOL à la place.
- » **Attaque.** L'utilisation de cet Équipement est une forme d'Attaque.
- » **Attaque Intuitive.** Cette arme peut faire une *Attaque Intuitive*.
- » **Caché.** Cette arme ou cette pièce d'Équipement bénéficie de tout ou partie des effets de la Compétence Spéciale CD : *Camouflage* (Marqueur Camouflage, -3 TR, etc.) Référez vous à la description de l'arme ou de l'Équipement pour plus de détails.

Les Marqueurs de Camouflage cachant **une arme ou un Équipement** ont une **valeur de Silhouette (S) de 2**.

- » **CC.** Cette arme peut faire des *Attaques CC*.
- » **Déploiement Prioritaire.** Vous devez placer cette arme ou pièce d'Équipement sur la table de jeu durant la *Phase de Déploiement*.
- » **Durée.** Indique la durée de l'effet de cette arme ou pièce d'Équipement. *Tour* signifie que l'effet s'arrête automatiquement à la fin de ce *Tour de Joueur*. *2 Tours*, par exemple, indique que l'effet s'arrête automatiquement à la fin du *Tour de Joueur* suivant.
- » **Équipement de Communication.** La technologie de cette pièce d'Équipement s'appuie sur des signaux et des communications. Cet Équipement est vulnérable aux effets de certains *Programmes de Piratage* et Munitions Spéciales.
- » **Esquive.** Cette arme peut être utilisée comme *Esquive Spéciale*, page 117.
- » **État.** Cette arme ou pièce d'Équipement peut faire entrer la cible dans l'état indiqué par le profil.
- » **Gabarit Direct.** Cette arme ou pièce d'Équipement utilise la règle du Gabarit Direct. Le type spécifique de Gabarit est indiqué entre parenthèses.
- » **Gabarit d'Impact.** Cette arme ou pièce d'Équipement place un Gabarit sur le point d'impact. Le type spécifique de Gabarit est indiqué entre parenthèses.
- » **Guidé.** En *Tour Actif*, cette arme peut faire un *Tir* contre une cible en état **Ciblé**, ignorant la *LdV* et faisant un Jet de **TR +6** (Cela inclus le *MOD Ciblé*. N'appliquez aucun autre *MOD* pour la *Portée*, la *Couverture*, *CD : Camouflage*, etc.).

Résolvez l'Attaque avec un Jet d'Opposition si une *Arme à Gabarit d'Impact* est utilisée, ou si la cible a une *LdV* sur l'attaquant.

En utilisant le Trait Guidé, l'arme a **toujours une R de 1**, ignorant tous les bonus et Modificateurs possibles.

Le Trait Guidé est **limité à 5 Attaques par Tour Actif**.

Les projectiles Guidés sont **Piratables** et peuvent être neutralisés par un **ECM**.

- » **Incompatible.** Comme l'Étiquette du même nom, l'utilisation de cet Équipement est incompatible avec n'importe quelle pièce d'Équipement ou Compétence Spéciale possédant le même Trait ou la même Étiquette (voir *Étiquettes*, page 52).
- » **Inflammable.** Cette arme ou pièce d'Équipement est affectée par la Munition Spéciale *Incendiaire*.
- » **Irrécupérable.** Cette arme ou pièce d'Équipement ne peut pas être récupérée avec la Compétence Spéciale *Pilleur*.
- » **Jetable.** Cette arme ou Équipement a une quantité limitée de munitions ou d'utilisations, et l'une d'elles est dépensée à chaque fois que vous déclarez son utilisation, que le Jet impliqué soit une réussite ou un échec. Le profil indique,

par un chiffre entre parenthèse après le Trait Jetable, le nombre d'utilisations possibles pour cette arme ou pièce d'Équipement.

- » **MULTI Léger.** Il s'agit d'une arme polyvalente capable d'utiliser différents types de Munitions Légères Spéciales. Les armes MULTI Légères ont 2 Modes de Tir:
 - » **Mode Rafale. Munition Spéciale AP ou Shock.** Le tireur choisit lequel de ces types de Munitions il utilise. Toute la Rafale de l'arme doit utiliser le même type de Munition. Ce Mode permet de bénéficier du Trait *Tir de Suppression*.
 - » **Mode Anti-matériel.** Avec ce Mode de Tir, le tireur utilise la Munition Spéciale *DA*. La valeur de *Rafale* de l'arme est réduite à 1. Ce Mode permet de bénéficier du Trait *Anti-matériel*.
- » **MULTI Lourd.** Il s'agit d'une arme polyvalente capable d'utiliser différents types de Munitions Lourdes Spéciales. Les armes MULTI Lourdes ont 2 Modes de Tir:
 - » **Mode Rafale. Munition Spéciale AP ou Shock.** Le tireur choisit lequel de ces types de munition il utilise. Toute la Rafale de l'arme doit utiliser le même type de Munition. Ce Mode permet de bénéficier du Trait *Tir de Suppression*.
 - » **Mode Anti-matériel.** Avec ce Mode de Tir, le tireur utilise la Munition Spéciale *EXP*. La valeur de *Rafale* de l'arme est réduite à 1. Ce Mode permet de bénéficier du Trait *Anti-matériel*.
- » **MULTI Moyen.** Il s'agit d'une arme polyvalente capable d'utiliser différents types de Munitions Moyennes Spéciales. Les armes MULTI Moyennes ont 2 Modes de Tir:
 - » **Mode Antichar. Munition Spéciale AP.** Le tireur ne peut utiliser que ce type de Munition.
 - » **Mode Anti-matériel.** Munition Spéciale *DA*. Le tireur ne peut utiliser que ce type de Munition. Ce Mode permet de bénéficier du Trait *Anti-matériel*.
- » **Non Létal.** Cette arme ou pièce d'Équipement utilise un Type de Munition qui ne cause pas de *Domage*, ou qui ne requiert pas que la cible fasse des Jets de *BLI/PB* quand elle est touchée.
- » **ORA.** Cette arme ou pièce d'Équipement ne peut être utilisée qu'en ORA.
- » **Positionnable.** L'utilisateur de cette arme ou pièce d'Équipement peut la placer sur le champ de bataille - mais jamais sur une surface verticale - où elle devient un élément indépendant.

Les armes et Équipements Positionnables ont leur propre profil avec des *Attributs* et peuvent être la cible d'*Attaques* et de *Compétences*.

Le placement d'une arme ou d'un Équipement Positionnable ne peut pas violer les règles de *Déploiement* ou toute restriction de déploiement indiquée par les règles du scénario joué.

Durant le **Tour Actif**, la troupe peut déployer l'arme ou l'Équipement Positionnable au contact de son socle, ou si elle s'est déplacée, au contact de n'importe quelle partie de son cheminement. Durant le **Tour Réactif**, la troupe doit déployer l'arme ou l'Équipement au contact de son socle.

Une arme ou un Équipement Positionnable n'est pas considéré déployé avant la **Conclusion** de l'Ordre.

- » **Réfléchissant.** Les effets de cette arme s'appliquent également aux troupes équipées d'un *Viseur Multi-Spectral* quel qu'en soit le Niveau, ou de tout autre Équipement le spécifiant.
 - » **Sans Cible.** Cette arme utilise une Munition Spéciale capable d'être tirée sans désigner d'ennemi comme cible.
 - » **Sans Discrimination.** Cette arme ou pièce d'Équipement peut être utilisée ou déployée même s'il y a un Marqueur de Camouflage et Dissimulation dans son *Aire d'Effet*, alors qu'il n'y a aucune cible valide proche.
 - » **Sélecteur de Tir.** Cette arme a plusieurs modes de *Tirs* différents. Les modes de *Tir* disponibles (Gabarits, Munitions Spéciales...) sont indiqués entre parenthèses. Toute la *Rafale* de l'arme doit utiliser le même mode de *Tir*.
 - » **Silencieux.** Si cette arme ou pièce d'Équipement est utilisée pour faire une Attaque hors de la *LdV* de la cible, alors cette dernière ne peut pas réagir en *Affrontant* ou en appliquant les règles d'*Attention !* à moins qu'elle ne survive à l'*Attaque* (c'est-à-dire qu'elle n'est pas en état *Inapte* après la résolution de l'*Attaque*).
- De plus, les ennemis qui n'ont pas de *LdV* et pour lesquels l'*Attaque* se déroule, ou a été déclarée, dans leur Zone de Contrôle, ne peuvent pas déclarer d'ORA ou appliquer les règles d'*Attention !* à moins que la cible ne survive à l'*Attaque*. Cela signifie que ces ennemis doivent retarder la déclaration de leur ORA jusqu'à ce que l'*Attaque* soit résolue.
- » **Tir de Suppression (TS).** Cette arme peut effectuer un *Tir de Suppression*, remplaçant son profil habituel par le profil de *Mode TS*.
 - » **Tir Spéculatif.** Cette arme peut faire un *Tir Spéculatif*.
 - » **Zone de Contrôle (ZdC).** L'*Aire d'Effet* de cette arme ou pièce d'Équipement est équivalente à la *Zone de Contrôle* de l'utilisateur (un rayon de 20 cm).

MUNITION

Il s'agit de la Classe de Munition utilisée par l'arme. Il y a deux Classes de Munitions : Normale (N) et Spéciale.

Catégories de Munitions

Les Catégories sont un moyen de classification des Munitions suivant leurs propriétés. Il y a trois Catégories:

- » **Standard** : cette Munition est affectée par la Compétence Spéciale *Immunité : Totale*.
- » **Exotique** : cette Munition ignore les effets de la Compétence Spéciale *Immunité : Totale*.

- » **Bio-munition** : cette Munition est affectée par la Compétence Spéciale *Bio-immunité*.

MUNITION NORMALE (N)

La Munition Normale est la forme conventionnelle de munition, et n'a pas d'effets spéciaux.

CATEGORIE: *Standard*.

JET: Une Munition Normale force la cible à faire un Jet de *BLI* par impact reçu.

EFFETS

- » Chaque Jet de *BLI* échoué contre une Munition Normale (N) fait perdre 1 point à l'Attribut de *Blessure/Structure* de la cible.
- » Une touche *Critique* avec une Munition Normale fait directement perdre 1 point à l'Attribut de *Blessure/Structure*, contournant le Jet de *BLI* habituel.

TYPES DE MUNITIONS SPÉCIALES

Certaines armes peuvent tirer des munitions avec des effets différents de la Munition Normale. Les différents Types de Munitions Spéciales et leurs effets sont listés ci-dessous.

COMBINER DES MUNITIONS SPÉCIALES

Des armes avec deux types de Munitions Spéciales, ou plus, entre parenthèses, séparées par le symbole « plus » (*AP+DA*, par exemple) appliquent les effets de toutes les munitions pour chaque Attaque.

Certaines Compétences Spéciales, comme *Deux Armes*, permettent à l'utilisateur de combiner les effets de deux types de Munitions Spéciales ou plus.

Dans ces cas, quand les effets combinés impliquent le même Attribut (par exemple, *BLI*), appliquez-les sur le même Jet. Par exemple, dans le cas d'*AP+DA*, deux types de Munitions Spéciales qui affectent le *BLI*, chaque attaque réussie entraînera deux Jets de *BLI* pour la cible (à cause de la Munition Spéciale *DA*) avec la valeur de *BLI* divisée par deux (à cause de la Munition Spéciale *AP*) pour chaque Jet.

Autrement, si les Munitions Spéciales affectent des Attributs différents, alors leurs effets ne sont pas combinés mais appliqués séparément, forçant la cible à faire un Jet séparé pour chaque Attribut affecté. Par exemple, dans le cas d'*AP+E/M*, la cible doit faire un Jet de *BLI* divisé par 2 (à cause de la Munition Spéciale *AP*) et, en plus, faire un Jet de *PB* divisé par 2 (à cause de la Munition Spéciale *E/M*).



MUNITION SPÉCIALE ADHÉSIVE (ADH)

Cette Munition projette une charge de colle très forte à prise ultra-rapide, conçue pour immobiliser la cible.

CATÉGORIE: *Exotique.*

JET: Lorsqu'elle est touchée par une attaque utilisant la Munition Spéciale Adhésive, la cible doit faire un Jet de PH -6.

EFFETS

- » Si la cible échoue le Jet de PH -6, elle entre en état *Immobilisé-2*. Placez un Marqueur d'Immobilisé-2 (IMM-2) à côté d'elle.
- » La troupe qui rate le Jet de PH -6 et qui passe à l'état *Immobilisé-2* ne peut pas faire le *Jet de Courage* subséquent.
- » Une touche **Critique** avec la Munition Spéciale ADH fait directement passer la cible à l'état *Immobilisé-2*, contournant le Jet de PH -6 habituel.

La Munition Adhésive est un type d'armement polyvalent, non léthal. Il s'agit d'une alternative bon marché à la munition perforante standard comme solution anti-char, stoppant et immobilisant quasiment tous les types de véhicules quelle que soit l'importance de leur blindage. Cependant, l'utilisation, de loin, la plus commune de cette munition spéciale est anti-émeute et pour des mesures de contrôle de foule, où elle est particulièrement utilisée pour maîtriser et détenir rapidement une cible sans dégâts graves ou permanents.

MUNITION SPÉCIALE BREAKER

Ce type de munition est dédié à percer les protections biotechnologiques des troupes et des véhicules.

CATÉGORIE: *Standard.*

JET: Lorsqu'elle est touchée par une attaque utilisant la Munition Spéciale Breaker, la cible doit faire un Jet de PB en réduisant la valeur de PB de moitié.

EFFETS

- » La Munition Spéciale Breaker divise par deux la valeur originale de PB de la cible, arrondie au supérieur.
- » Les effets de la Munition Spéciale Breaker s'appliquent uniquement à la valeur de PB de la cible, et non au MOD de Couverture Partielle qui ne change pas.
- » Chaque Jet de PB échoué contre la Munition Spéciale Breaker cause la perte d'un point à l'Attribut de Blessure/Structure de la cible.
- » Une touche **Critique** avec la Munition Spéciale Breaker fait directement perdre 1 point à l'Attribut de Blessure/Structure de la cible, contournant le Jet de PB habituel.

GUIDE DE RÉFÉRENCE RAPIDE MUNITION BREAKER

ATTRIBUT DE PB	VALEUR CONTRE LA MUNITION BREAKER
0	0
3	2
6	3
9	5

« Breaker » est un terme générique pour un certain nombre de types de munitions conçus pour percer les barrières défensives des protections biotechnologiques modernes (Nucléaire, Radiologique, Biologique et Chimique). Ce nom fait référence à l'expression technique « délai de rupture », un critère utilisé dans l'évaluation de la protection NRBC qui mesure le délai avant lequel les agents dangereux atteignent le corps. La munition Breaker peut avoir une grande variété de mécanismes opérationnels différents – nano-technologique, chimique, biologique, électromagnétique, etc. – mais sa philosophie conceptuelle est toujours de percer ou de dégrader le matériel constituant la défense de la cible.

MUNITION SPÉCIALE DOUBLE ACTION (DA)

Cette Munition Spéciale utilise un projectile de petit calibre à fort impact.

CATÉGORIE: *Standard.*

JET: Lorsqu'elle est touchée par une attaque utilisant la Munition Spéciale DA, la cible doit faire deux Jets de BLI séparés.

EFFETS

- » La Munition Spéciale DA force la cible à faire deux Jets de BLI par impact reçu.
- » Le deuxième Jet de BLI est obligatoire, même si la cible échoue au premier Jet ou passe à l'état *Inconscient*.
- » Chaque Jet de BLI échoué contre la Munition Spéciale DA cause la perte d'un point à l'Attribut de Blessure/Structure de la cible.
- » Une touche **Critique** avec la Munition Spéciale DA fait directement perdre 1 point à l'Attribut de Blessure/Structure de la cible, contournant le Jet de BLI habituel. La cible doit toujours faire le Jet de BLI restant.

MUNITION DA ET TERRAIN

La Munition Spéciale DA peut affecter les structures ou les éléments de décors qui ont un profil avec des Attributs et ont été identifiés comme des cibles possibles par les règles du scénario ou d'un commun accord.

ATTENTION : l'utilisation de cette Munition Spéciale est interdite par la Convention de Concilium. Les contrevenants seront poursuivis par les tribunaux internationaux.

La munition Double Action a été développée récemment afin de couvrir les besoins militaires d'une munition légère maximisant la puissance d'arrêt tout en restant compatible avec l'armement standard d'infanterie.

MUNITION SPÉCIALE DOUBLE TROUBLE (DT)

La dénomination de cette Munition Spéciale identifie plusieurs types de munitions à large spectre et fort impact.

CATÉGORIE: *Standard.*

JET: Lorsqu'elle est touchée par une attaque utilisant la Munition Spéciale DT, la cible doit faire deux Jets de *PB* séparés.

EFFETS

- » La Munition Spéciale DT force la cible à faire deux Jets de *PB* par impact reçu.
- » Le deuxième Jet de *PB* est obligatoire, même si la cible échoue au premier Jet ou passe à l'état *Inconscient*.
- » Chaque Jet de *PB* échoué contre la Munition Spéciale DT cause la perte d'un point à l'Attribut de *Blessure/Structure* de la cible.
- » Une touche *Critique* avec la Munition Spéciale DT fait directement perdre 1 point à l'Attribut de *Blessure/Structure* de la cible, contournant le Jet de *PB* habituel. La cible doit toujours faire le Jet de *PB* restant.

ATTENTION : l'utilisation de cette Munition Spéciale est interdite par la Convention de Concilium. Les contrevenants seront poursuivis par les tribunaux internationaux.

Double Trouble est un terme descriptif très large pour une variété de munitions qui, bien qu'utilisant des technologies très différentes, ont l'effet identique d'être hautement toxiques. À cause de sa létalité accrue, la munition DT est restreinte à l'usage militaire. L'accès à ce type de munition est quasiment impossible hors de l'armée, et la possession civile est un crime grave partout dans la Sphère.

MUNITION SPÉCIALE ÉLECTROMAGNÉTIQUE (E/M)

Cette munition émet une pulsation électromagnétique à haute énergie par activation ou par impact, avec pour but de désactiver l'électronique de la cible.

CATÉGORIE: *Exotique.*

JET: Lorsqu'elle est touchée par une attaque utilisant la Munition Spéciale E/M, la cible doit faire un Jet de *PB* en réduisant la valeur de *PB* de moitié.

EFFETS

- » La Munition Spéciale E/M divise par deux la valeur originale de *PB* de la cible, arrondie au supérieur.
- » Échouer au Jet de *PB* contre la Munition Spéciale E/M fait passer la cible à l'état *Isolé*, l'empêchant de recevoir des Ordres de la *Réserve d'Ordres*. Dans ce cas, placez un Marqueur *Isolé* à côté de la figurine affectée.
- » Si, au début du Tour Actif suivant, la troupe affectée est toujours à l'état *Isolé*, alors elle est considérée *Irrégulière* et elle n'ajoute pas son Ordre dans la *Réserve d'Ordres* de ce Tour.

» Si la cible qui rate le Jet de *PB* est une **Infanterie Lourde (ILO), un T.A.G, un Drone (D.C.D) ou un Véhicule**, alors elle passe à l'état *Immobilisé-2* en plus d'être *Isolée*. Dans ce cas placez un Marqueur *Immobilisé-2* (IMM-2) à côté d'elle en plus du Marqueur *Isolé*.

» Si la cible qui rate le Jet de *PB* a une ou plusieurs pièces d'Équipement avec le Trait **Équipement de Communication**, alors cet Équipement passe à l'état *Hors-service*, en plus des états *Isolé* et *Immobilisé-2* s'ils s'appliquent. Dans ce cas, placez le Marqueur *Hors-service* (DISABLED), à côté d'elle.

» Une troupe touchée par la Munition Spéciale E/M et qui rate le Jet de *PB* doit faire un *Jet de Courage* habituel.

» Les ILO, T.A.G, D.C.D et Véhicules constituent une exception car s'ils ratent leur Jet de *PB*, ils passent à l'état *Immobilisé-2* et ne peuvent pas faire de *Jet de Courage*. Enfin, les troupes possédant la Compétence Spéciale V : *Courage* ou un équivalent peuvent ignorer cette règle.

» Une touche *Critique* avec la Munition Spéciale E/M applique directement ses effets (*Isolée*, etc.), contournant le Jet de *PB* habituel.

Munition Spéciale E/M et Armes CC

Les Armes de Corps à Corps qui utilisent la Munition Spéciale E/M causent un dommage Normal en plus de l'effet E/M.

Par conséquent, la cible doit faire un Jet de *BLI* en plus du Jet de *PB* (avec la valeur initiale de *PB* divisée par deux). Pour chaque Jet, le *Dommage* de l'Arme CC est l'Attribut de *PH* de la troupe.

GUIDE DE RÉFÉRENCE RAPIDE MUNITION E/M	
ATTRIBUT DE PB	VALEUR CONTRE LA MUNITION E/M
0	0
3	2
6	3
9	5

EXEMPLE DE MUNITION SPÉCIALE E/M

Le Fusilier Angus se repose contre une *Couverture Partielle* quand une Grenade E/M explose soudain à côté de lui. Comme le Gabarit Circulaire de la Grenade affecte Angus, celui-ci doit passer un Jet de *PB*. L'Attribut de *PB* d'Angus est de 0, mais la *Couverture Partielle* lui donne +3 pour le Jet de *PB*. En dépit de cela, il rate évidemment son Jet. Un Marqueur *Isolé* (ISOLATED) est placé à côté de lui. Angus doit ensuite faire un *Jet de Courage*.

Dans le même temps, le Fusilier Spencer, qui était derrière Angus et la *Couverture*, est également affecté par le Gabarit Circulaire, et donc il doit faire un Jet de *PB*. Son Jet de *PB* est réussi, mais il doit toujours faire un *Jet de Courage* s'il veut tenir sa position.

La Grenade bien lancée affecte également le Père-Chevalier Bernhardt, qui rate son Jet de *PB*. Il a désormais un Marqueur *Isolé* (ISOLATED) et, encore pire, son armure se désactive, le faisant passer à l'état *Immobilisé-2*, le piégeant à l'intérieur. Ceci est indiqué en plaçant un Marqueur *Immobilisé-2* (IMM-2) à côté de lui.

ATTENTION : cette Munition Spéciale affecte les Cubes et son utilisation est interdite par la Convention de Concilium. Les contrevenants seront poursuivis par les tribunaux internationaux.

Bien que ne causant pas de dégâts physiques directs aux organismes vivants, la Munition E/M est très utile contre les unités offensives ou de soutien plus lourdes, les désactivant et stoppant leur déplacement. Les pulsations électromagnétiques constituent actuellement un des éléments offensifs les plus communs dans le domaine de la guerre électronique. Leur potentiel de désactivation des composants électroniques et quantiques est crucial quand les communications sont essentielles pour maximiser l'efficacité opérationnelle des soldats d'infanterie. La Munition E/M peut réduire un soldat contemporain hypersophistiqué en un guerrier de l'Antiquité, l'isolant du reste de la force de combat.

MUNITION SPÉCIALE EXPLOSIVE (EXP)

C'est un type de munition conçu pour causer des dégâts massifs à la cible en explosant à l'impact.

CATÉGORIE: Standard.

JET: Lorsqu'elle est touchée par une attaque utilisant la Munition Spéciale EXP, la cible doit faire trois Jets de *BLI* séparés.

EFFETS

- » La Munition Spéciale EXP force la cible à faire trois Jets de *BLI* par impact reçu.
- » Les trois Jets de *BLI* sont obligatoires, même si la cible échoue à l'un d'eux ou passe à l'état *Inconscient*.
- » Chaque Jet de *BLI* échoué contre la Munition Spéciale EXP cause la perte d'un point à l'Attribut de *Blessure/Structure* de la cible.
- » Une touche *Critique* avec la Munition Spéciale EXP fait directement perdre 1 point à l'Attribut de *Blessure/Structure* de la cible, contournant le Jet de *BLI* habituel. La cible doit toujours faire les deux Jets de *BLI* restants.

MUNITION EXP ET TERRAIN

La Munition Spéciale EXP peut affecter les structures ou les éléments de décors qui ont un profil avec des Attributs et ont été identifiés comme des cibles possibles par les règles du scénario ou d'un commun accord.

ATTENTION : l'utilisation de cette Munition Spéciale est interdite par la Convention de Concilium. Les contrevenants seront poursuivis par les tribunaux internationaux.

La Munition Explosive combine dans un seul projectile les effets dévastateurs d'une pointe creuse à un noyau HE (Hautement Explosif) nano-amélioré. Les armes de combat au corps à corps classifiées comme Explosives ont des propriétés technologiques militaires avancées et sont très rares. Ces armes utilisent des mécanismes similaires aux munitions électrothermiques : le tranchant ou la tête de l'arme est couvert de microsillons remplis de gel super-conducteur. L'impact cinétique de la frappe transforme le gel en plasma ionisé, créant une petite mais puissante explosion dirigée.

MUNITION SPÉCIALE FLASH

Il s'agit d'une variété d'armements et d'équipements non létaux capable d'handicaper une cible en surchargeant ses récepteurs visuels.

CATÉGORIE: Exotique.

JET: Lorsqu'elle est touchée par une attaque utilisant la Munition Spéciale Flash, la cible doit faire un Jet de *PB*.

EFFETS

- » Échouer le Jet de *PB* fait passer la cible à l'état *Aveuglé*. Dans ce cas, placez un Marqueur *Aveuglé* (BLINDED) à côté de la figurine affectée.
- » De plus, rater le Jet de *PB* fait automatiquement échouer le Jet de *Courage* subséquent de la cible à moins qu'elle n'ait la Compétence Spéciale *V : Courage* ou un équivalent.
- » La cible reste *Aveuglée* jusqu'à la fin du *Tour de Joueur* durant lequel elle est passée dans cet état.
- » Une touche *Critique* avec la Munition Spéciale Flash fait directement passer la cible à l'état *Aveuglé*, contournant le Jet de *PB* habituel.

La Munition Spéciale Flash émet des rayons concentrés de lumière et du son pour étourdir la cible. Ce terme est également utilisé pour des salves concentrées de données capables de saturer les ports sensoriels de la cible. Généralement, le Flash aveuglant interfère avec les yeux et les capteurs de la cible, causant un aveuglement et une désorientation temporaire. Elle peut également affecter l'oreille interne des êtres organiques, provoquant vertiges et nausées. Contre les troupes mécaniques, la surcharge sensorielle cascade dans les systèmes de contrôle, causant des effets similaires.

MUNITION SPÉCIALE FUMIGÈNE

La Munition Spéciale Fumigène est une munition inoffensive utilisée pour bloquer les lignes de vue ennemies et permettre aux forces alliées d'avancer et de manœuvrer.

CATÉGORIE: Exotique

EFFETS

- » La Munition Spéciale Fumigène génère une zone de la taille d'un Gabarit Circulaire, de hauteur infinie, ayant les effets d'une *Zone à Visibilité Nulle* (voir *Terrains Spéciaux, Conditions de Visibilité*, page 172).
- » Le Gabarit Fumigène reste en jeu jusqu'à la fin du *Tour de Joueur* au cours duquel il a été placé.
- » Utiliser une Munition Spéciale Fumigène est une *Esquive Spéciale*.
- » La Munition Spéciale Fumigène est une munition non offensive, elle ne requiert donc pas de troupe comme cible et peut être lancée n'importe où sur la table.
- » Une touche *Critique* avec la Munition Spéciale Fumigène n'entraîne pas d'effet supplémentaire.

Fumigène et Esquive Spéciale

Contrairement aux autres Munitions Spéciales, un Fumigène peut être utilisé pour éviter une *Attaque* ennemie, mais uniquement si cette *Attaque* a besoin d'une *LdV* et d'un Jet, et que sa *LdV* est bloquée par le Gabarit Circulaire Fumigène qui va être placé.

Le Fumigène a la propriété spéciale de pouvoir stopper une *Attaque* dans le même Ordre qu'elle a été déclarée. Voilà pourquoi utiliser cette Munition Spéciale est une **Esquive Spéciale**.

Cependant, une troupe qui utilise un Fumigène en ORA **ne peut pas se déplacer** jusqu'à 5 cm comme le permet une *Esquive* normale.

Gardez à l'esprit que le Trait *Esquive Spéciale* et la Compétence *Esquive* sont deux éléments avec des règles différentes.

Fumigène et Armes à Gabarit

L'utilisation du Fumigène comme *Esquive Spéciale* affecte les règles d'Armes à Gabarit de deux façons séparées:

- » Quand la troupe qui utilise un Fumigène comme partie d'un Ordre ou d'un ORA affronte plusieurs ennemis, son Jet est utilisé contre tous les Jets d'Opposition d'*Attaque* éligibles, mais elle doit remporter **tous** les Jets d'Opposition pour placer le Gabarit Fumigène sur la table.
- » Un ennemi, affecté par l'*Aire d'Effet* du Gabarit Fumigène, qui déclare une *Esquive* comme ORA pour quitter cette *Aire d'Effet*, fait un **Jet Normal** et non un Jet d'Opposition contre la troupe ayant utilisé le Fumigène.

Fumigène et Tir Spéculatif

Certaines armes utilisant la Munition Spéciale Fumigène permettent à l'utilisateur de faire des *Tirs Spéculatifs*. Dans ce cas, la Compétence Commune *Tir Spéculatif* fonctionne normalement, même s'il s'agit d'une *Esquive Spéciale* et non d'une *Attaque*.

Fumigène et Tir Surprise

Cette Munition est utilisable comme partie d'un *Tir Surprise* bien qu'elle soit une *Esquive Spéciale*.

EXEMPLE D'ARMES À GABARIT D'IMPACT ET FUMIGÈNE

Dans son *Tour Actif*, un Moine Shaolin décide de lancer une Grenade Fumigène sur quelques Fusiliers pour s'approcher discrètement d'eux. Le Shaolin déclare une *Esquive Spéciale* avec sa Grenade Fumigène et place le Gabarit sur la table. Au total, 3 fusiliers sont affectés par l'*Aire d'Effet* du Gabarit.

Deux d'entre eux déclarent un *Tir* comme ORA contre la déclaration du Shaolin. Cela signifie qu'il y a deux Jets d'Opposition de *TR* contre le Jet de *PH* fait par le Shaolin.

Le troisième Fusilier n'a pas de *LdV* sur le Shaolin, mais, comme il est affecté par l'*Aire d'Effet*, il peut réagir avec une *Esquive* en ORA. Il déclare donc une *Esquive*, et s'il réussit son Jet, il peut se déplacer hors du Gabarit. Dans ce cas, le Fusilier doit faire un Jet Normal de *PH*-3 pour Esquiver.

Les dés sont lancés et le Shaolin fait mieux que les deux Fusiliers qui tirent, il laisse donc son Gabarit Circulaire *Fumigène* sur la table et évite les deux attaques.

Dans le même temps, le Fusilier qui *Esquive* réussit son Jet Normal de *PH*-3 et se déplace de 5 cm pour sortir du Gabarit Circulaire.

Imaginons qu'un des Fusiliers ayant déclaré un *Tir* perde son Jet d'Opposition contre le Shaolin mais que l'autre Fusilier qui Tire le réussisse. Dans ce cas, le Shaolin éviterait l'*Attaque* du premier Fusilier, mais serait forcé de faire un Jet de *BLI* suite au *Tir* du deuxième Fusilier. De plus, le Joueur du Shaolin devrait retirer le Gabarit Fumigène de la table.

Le Fumigène est une forme de munition inoffensive aux nombreuses applications tactiques. De la signalisation visuelle à la défense, en passant par l'utilisation offensive, le Fumigène peut être le meilleur ami du soldat ou son pire ennemi. Les écrans de fumée sont fréquemment employés pour dissimuler les mouvements et manœuvres alliés en zones exposées ou sensibles. Les nuages de fumée peuvent aussi bien couvrir l'avance des troupes d'assaut qu'un repli tactique. Cependant, l'utilisation la plus efficace du fumigène se trouve en opérations conjointes avec des unités offensives ou au profil « recherche et destruction », l'utilisant comme élément clé pour aveugler l'ennemi tout en éliminant les cibles prioritaires en utilisant des Viseurs Multi-Spectraux.

MUNITION SPÉCIALE INCENDIAIRE

Variété de lance-flammes et de munitions incendiaires qui endommagent la cible en saturant la zone alentour de flammes durables et de chaleur.

CATÉGORIE: *Standard*.

JET: Lorsqu'elle est touchée par une attaque utilisant la Munition Spéciale Incendiaire, la cible doit faire un Jet de *BLI*.

EFFETS

- » Un Jet de *BLI* raté contre la Munition Spéciale Incendiaire cause la perte d'un point à l'Attribut de *Blessure/Structure* de la cible et celle-ci doit continuer de faire des Jets de *BLI* jusqu'à ce qu'elle passe à l'état Mort ou réussisse un Jet de *BLI*. Dès que la cible réussit un Jet de *BLI*, le feu s'éteint.
- » De plus, une troupe affectée par la Munition Spéciale Incendiaire qui a des Compétences Spéciales ou des Équipements avec le Trait *Inflammable* passera à l'état **Brûlé**, quel que soit le résultat du Jet de *BLI*.
- » Dans ce cas, placez un Marqueur Brûlé (BURNT) à côté de la troupe.
- » Une touche **Critique** avec la Munition Spéciale Incendiaire fait directement perdre 1 point à l'Attribut de *Blessure/Structure* de la cible, contournant le Jet de *BLI* habituel. La cible doit continuer de faire des Jets de *BLI* jusqu'à ce qu'elle passe à l'état Mort ou réussisse un Jet de *BLI*.

ATTENTION : L'utilisation de cette Munition Spéciale est interdite par la Convention de Concilium. Les contrevenants seront poursuivis par les tribunaux internationaux.

Depuis l'aube des temps, le feu est l'incarnation d'une terrible force destructrice. Et cela est toujours d'actualité. Des matières modernes inflammables capables de faire perdurer des déflagrations ont rendu les armes incendiaires encore plus cruelles et terrifiantes que jamais.

MUNITIONS SPÉCIALES K1

Munition de haute-technologie conçue pour pénétrer même les blindages les plus denses actuellement utilisés.

CATÉGORIE: *Exotique.*

JET: Lorsqu'elle est touchée par une attaque utilisant la Munition Spéciale K1, la cible doit faire un Jet de *BLI*.

EFFETS

- » La Munition Spéciale K1 ignore l'armure de la cible, considérant son Attribut de *BLI* comme étant de 0.
- » La Munition Spéciale K1 a une valeur fixe de **Damage** de **12**, quelle que soit l'arme utilisée. Ce Damage de 12 ne peut jamais être altéré par des bonus ou des *MOD* issus d'une Compétence Spéciale (comme *Arts Martiaux N2*), d'un Équipement, de règles de scénario, etc., à moins qu'il n'en soit spécifié autrement.
- » Chaque Jet de *BLI* échoué contre la Munition Spéciale K1 cause la perte d'un point à l'Attribut de *Blessure/Structure* de la cible.
- » Une touche **Critique** avec la Munition Spéciale K1 fait directement perdre 1 point à l'Attribut de *Blessure/Structure* de la cible, contournant le Jet de *BLI* habituel.

MUNITION SPÉCIALE K1 ET COUVERTURE

La Munition Spéciale K1 n'a aucun effet sur les *MOD* de Couverture qui s'appliquent normalement.

MUNITION SPÉCIALE K1 ET TERRAIN

La Munition Spéciale K1 peut affecter les structures ou les éléments de décors qui ont un profil avec des Attributs et ont été identifiés comme des cibles possibles par les règles du scénario ou d'un commun accord.

La munition K1 est le résultat d'un laborieux développement parallèle à la recherche d'un projectile perforant compatible avec les fusils légers existants, donnant aux fantassins la capacité d'éliminer des unités lourdes ou des fortifications sans avoir besoin d'équipement spécialisé. Les détails techniques exacts de cette munition sont classifiés Top Secret Niveau Alpha-1, cependant certains disent que son développement a impliqué la rétro-ingénierie d'un type d'arme alien désignée VoodooTech. Bien que la munition K1 permette aux industries d'armements de la Sphère d'avoir une alternative au Teseum comme solution anti-char, la technologie impliquée et les coûts de production importants d'une seule munition K1 font que celle-ci restera rare sur le champ de bataille dans un avenir proche.



MUNITION SPÉCIALE MONOFILAMENT

La technologie du monofilament est très sophistiquée et est utilisée pour couper n'importe quels matériaux avec très peu d'efforts.

CATÉGORIE: *Exotique.*

JET: Lorsqu'elle est touchée par une attaque utilisant la Munition Spéciale Monofilament, la cible doit faire un Jet de *BLI*.

EFFETS

- » La Munition Spéciale Monofilament ignore l'armure de la cible, considérant son Attribut de *BLI* comme étant de 0.
- » La Munition Spéciale Monofilament a une valeur fixe de **Damage** de **12**, quelle que soit l'arme utilisée. Ce Damage de 12 ne peut jamais être altéré par des bonus ou des *MOD* issus d'une Compétence Spéciale (comme *Arts Martiaux N2*), d'un Équipement, de règles de scénario, etc., à moins qu'il n'en soit spécifié autrement.
- » La Munition Spéciale Monofilament tue automatiquement, ainsi un Jet de *BLI* raté fait passer la cible à l'état *Mort* et la retire du jeu, sans tenir compte des points de *Blessure/Structure* restant ou des Compétences Spéciales (*Ceuf-Embryon, G : Commandé à Distance...*).
- » Une touche **Critique** avec la Munition Spéciale Monofilament fait directement passer la cible à l'état *Mort* et la retire du jeu, contournant le Jet de *BLI* habituel.

MUNITION SPÉCIALE MONOFILAMENT ET COUVERTURE

La Munition Spéciale Monofilament n'a aucun effet sur les *MOD* de Couverture qui s'appliquent normalement.

Les armes à Monofilament utilisent un fil mono-moléculaire, un tranchant de l'épaisseur d'une seule molécule stabilisé par un faible champ E/M. Les équipements à Monofilament sont l'avant-garde absolue de la technologie de pointe ; une technologie expérimentale extrêmement sophistiquée, trop coûteuse pour connaître une utilisation généralisée.

MUNITION SPÉCIALE NANOTECH

Une technologie d'usage militaire qui se base sur la dispersion à courte portée de robots microscopiques programmés pour détruire la cible.

CATÉGORIE: *Standard.*

JET: Lorsqu'elle est touchée par une attaque utilisant la Munition Spéciale Nanotech, la cible doit faire un Jet de *PB*.

EFFETS

- » Chaque Jet de *PB* raté contre une Munition Spéciale Nanotech fait perdre 1 point à l'Attribut de *Blessure/Structure* de la cible.
- » Une touche **Critique** avec une Munition Spéciale Nanotech fait directement perdre 1 point à l'Attribut de *Blessure/Structure*, contournant le Jet de *PB* habituel.

La Munition Nanotech disperse un nuage de nanobots militaires, des robots microscopiques au programme d'attaque létal. Les effets métaboliques sur la cible diffèrent suivant leur programmation, mais le résultat final est toujours le même : une douleur atroce et de sévères dommages corporels.

MUNITION SPÉCIALE NIMBUS

Le Nimbus est une munition non létale utilisée pour obstruer les lignes de vues ennemies et réduire la puissance de feu de tout tir traversant la zone.

CATÉGORIE: Exotique.

EFFETS

- » La Munition Spéciale Nimbus génère une zone de la taille d'un Gabarit Circulaire, de hauteur infinie, ayant les effets d'une Zone à Basse Visibilité et d'une Zone de Saturation (voir [Terrains Spéciaux, Conditions de Visibilité et Saturation](#), pages 172).
- » Les MOD de la Zone à Basse Visibilité créée par la Munition Spéciale Nimbus s'appliquent également aux troupes équipées d'un **Viseur Multi-Spectral** quel qu'en soit le Niveau, ou tout autre Équipement le spécifiant.
- » Le Gabarit Nimbus reste en jeu jusqu'à la fin du Tour du Joueur au cours duquel il a été placé.
- » Utiliser une Munition Spéciale Nimbus est une *Attaque*.
- » La Munition Spéciale Nimbus est une munition non offensive, elle ne requiert donc pas de troupe comme cible et peut être lancée n'importe où sur la table.
- » Une touche **Critique** avec la Munition Spéciale Nimbus n'entraîne pas d'effet supplémentaire.

La Munition Spéciale Nimbus est une application inoffensive de nanotechnologie militaire dont le déploiement localisé respecte les restrictions sur la prolifération nanotech imposée par la réglementation internationale après la débâcle des Guerres Nanotech. La munition Nimbus est un système nano-technologique à double usage. D'une part, il bloque la vision et interfère avec les signaux d'information grâce à un nuage de nanobots assez épais pour réduire la visibilité et le taux de pénétration des radiations. D'autre part, l'écran de nanobots sert de système de réduction de la puissance de feu, réagissant à une pénétration par une augmentation localisée de son épaisseur qui peut dévier ou stopper entre dix et cinquante pour cent des projectiles. La technologie Nimbus a été développée comme élément de couverture pour les groupes tactiques et a réussi à augmenter leur taux de survie sur le terrain.

MUNITION SPÉCIALE NIMBUS PLUS

La Munition Spéciale Nimbus Plus est une application plus avancée et plus efficace de la technologie Nimbus.

CATÉGORIE: Exotique.

EFFETS

- » La Munition Spéciale Nimbus Plus fonctionne de façon identique à la Munition Spéciale Nimbus mais la zone générée a les effets d'une Zone à **Mauvaise Visibilité** et d'une Zone de Saturation (voir [Terrains Spéciaux, Conditions de Visibilité et Saturation](#), page 172).
- » Les MOD de la Zone à Mauvaise Visibilité créée par la Munition Spéciale Nimbus s'appliquent également aux troupes équipées d'un **Viseur Multi-Spectral** quel qu'en soit le Niveau, ou tout autre Équipement le spécifiant.

La Munition Spéciale Nimbus Plus est la nouvelle génération de munitions Nimbus. Grâce aux avancées récentes, ses nanobots peuvent former un écran plus épais, réduisant encore plus l'opacité à la lumière et aux autres signaux.

MUNITION SPÉCIALE PERFORANTE (AP)

Cette munition est conçue pour pénétrer les blindages les plus épais.

CATÉGORIE: Standard.

JET: Lorsqu'elle est touchée par une attaque utilisant la Munition Spéciale AP, la cible doit faire un Jet de *BLI* en réduisant la valeur de *BLI* de moitié.

EFFETS

- » La Munition Spéciale AP divise par deux la valeur originale de *BLI* de la cible, arrondie au supérieur. Par conséquent, n'importe quelle valeur de *BLI* supérieure à 0 ne peut pas être réduite en dessous de 1.
- » Les effets de la Munition Spéciale AP s'appliquent uniquement à la valeur de *BLI* de la cible, et non au MOD de *Couverture Partielle* qui ne change pas.
- » Chaque Jet de *BLI* échoué contre la Munition Spéciale AP cause la perte d'un point à l'Attribut de *Blessure/Structure* de la cible.
- » Une touche **Critique** avec la Munition Spéciale AP fait directement perdre 1 point à l'Attribut de *Blessure/Structure* de la cible, contournant le Jet de *BLI* habituel.

Les projectiles AP disposent de l'une des nombreuses technologies anti-blindage capables de percer la plupart des protections physiques tel un couteau chaud dans du beurre. Des armes tranchantes et d'autres armes de mêlée peuvent être classifiées comme étant AP si elles servent de système de déploiement pour des nanomachines aux capacités spécifiquement anti-blindage ou si elles sont fabriquées en Teseum, un néomatériau aux excellentes propriétés de pénétration.

MUNITION SPÉCIALE PLASMA

Cette Munition Spéciale sophistiquée a un double effet, forçant la cible à faire un Jet de *BLI* et un Jet de *PB*.

CATÉGORIE: *Standard.*

JET: Lorsqu'elle est touchée par une attaque utilisant la Munition Spéciale Plasma, la cible doit faire un Jet de *BLI* et un Jet de *PB*.

EFFETS

- » La Munition Spéciale Plasma utilise le *Gabarit d'Impact* en Petite Larme.
- » Chaque Jet de *BLI* raté contre une Munition Spéciale Plasma fait perdre 1 point à l'Attribut de *Blessure/Structure* de la cible.
- » Chaque Jet de *PB* raté contre une Munition Spéciale Plasma fait perdre 1 point à l'Attribut de *Blessure/Structure* de la cible.
- » Une touche **Critique** avec une Munition Spéciale Plasma fait directement perdre 1 point à l'Attribut de *Blessure/Structure* à la cible, contournant le Jet de *BLI* habituel. La cible doit toujours faire le Jet de *PB*. Les effets de la touche *Critique* ne concernent que la cible de l'Attaque, pas les figurines affectées par le *Gabarit d'Impact*.

Ce type de munition tient son nom du gaz ionisé comme du plasma qu'elle confine grâce à un champ électromagnétique. À l'impact, le champ de confinement E/M se dissipe, entraînant l'expansion explosive du plasma. Marque de fabrique de la VoodooTech, la technologie alien des Rationalistes Ur, le Plasma est la technologie la plus sophistiquée du champ de bataille de Paradiso. Jusqu'à l'invasion alien, cette munition était confinée aux histoires de science-fiction et aux séries Maya, mais elle fait désormais partie de la réalité guerrière dans la Sphère Humaine. Les armes capables de générer ces projectiles hypersophistiqués, généralement portées par les troupes d'élite de l'IE, sont des trésors technologiques inestimables.



MUNITION SPÉCIALE SHOCK

Cette Munition Spéciale est conçue pour tuer plus que de simplement blesser les combattants ennemis.

CATÉGORIE: *Bio-Munition, Standard.*

JET: Lorsqu'elle est touchée par une attaque utilisant la Munition Spéciale Shock, la cible doit faire un Jet de *BLI*.

EFFETS

Chaque Jet de *BLI* raté contre une Munition Spéciale Shock fait perdre 1 point à l'Attribut de *Blessure/Structure* de la cible.

Si la cible, qui rate le Jet de *BLI* contre la Munition Spéciale Shock, a un profil avec un Attribut de *Blessure* de 1, alors elle passe directement à l'état *Mort*, contournant l'état *Inconscient*.

Cet effet spécial ne s'applique pas:

- » Aux troupes dont le profil a un Attribut de *Blessure* supérieur à 1 (comme l'Infanterie Lourde) ;
- » Aux troupes qui ont augmenté leur Attribut de *Blessure* au-delà de 1 durant la partie ;
- » Aux troupes avec un Attribut de *Structure (STR)* comme les Drones, T.A.G, Véhicules etc.

» Dans tous ces cas, la Munition Spéciale *Shock* a les mêmes effets que la Munition Normale.

IMPORTANT

La Munition Spéciale Shock annule les effets des Compétences Spéciales *Valeur N2 : Tenace* et *Valeur N3 : Ignorer les Blessures de la cible*.

La Munition Spéciale Shock annule les effets de la partie *Œuf-Embryon* de la Compétence Spéciale *Shasvastii*.

ATTENTION : l'utilisation de cette Munition Spéciale est interdite par la Convention de Concilium. Les contrevenants seront poursuivis par les tribunaux internationaux.

La Munition Spéciale Shock est conçue pour causer un important choc hydrostatique à la cible, maximisant les dommages internes après pénétration. Les mécanismes du choc varient suivant le fabricant. Les alternatives les moins chères sont des balles à pointes creuses qui se brisent en minuscules fragments métalliques une fois dans le corps, déchirant les organes internes. Les armes de mêlée Shock voient généralement leur tranchant couvert de neurotoxines synthétiques sélectives à action rapide.

TABLEAU DE RÉFÉRENCE RAPIDE : MUNITIONS SPÉCIALES

MUNITION SPÉCIALE	TYPE DE JET	NOMBRE DE JETS	EFFET SPÉCIAL
ADHÉSIVE	PH-6	1	Immobilisé-2
AP	BLI	1	BLI divisé par 2
BREAKER	PB	1	PB divisée par 2
DA	BLI	2	--
DT	PB	2	--
E/M	PB	1	PB divisée par 2. Isolé. Immobilisé-2 (ILO, DCD, TAG)
EXPLOSIVE	BLI	3	--
FLASH	PB	1	Aveuglé
FUMIGÈNE	--	--	Zone à Visibilité Nulle
INCENDIAIRE	BLI	1+	Jet jusqu'à réussite. Brûlé
K1	BLI	1	BLI = 0
MONOFILAMENT	BLI	1	BLI = 0. Mort
NANOTECH	PB	1	--
NIMBUS	--	--	Zone à Basse Visibilité. Zone de Saturation
NIMBUS PLUS	--	--	Zone à Mauvaise Visibilité. Zone de Saturation
PLASMA	BLI + PB	Un de chaque	Gabarit en Petite Larme
SHOCK	BLI	1	Mort (Troupes avec Blessure 1)

TYPES D'ARMES

ARC TACTIQUE

Cette arme TR manuelle de combat rapproché reste efficace pour sa capacité à faire des attaques silencieuses à distance.

Modificateurs de Portée



Damage: PH **Rafale:** 1 **Munition:** DA
Traits: Anti-matériel, Silencieux.

L'Arc Tactique est un virage moderne de cette arme traditionnelle, plus adapté aux besoins de l'environnement guerrier contemporain. La portée d'un Arc Tactique est courte comparée à celle des armes à feu actuelles, mais il peut délivrer un coup assez puissant pour rester efficace, particulièrement dans les situations où le bruit d'une arme à feu serait contre-productif.

Sur Aube, l'utilisation de l'arc comme outil de guerre courant est le résultat des expériences des colons usariadnais face aux archers antipodes. La puissance d'arrêt de ces armes, couplée à la rareté des munitions traditionnelles dans les colonies les plus éloignées, au-delà des frontières orientales et méridionales, relança leur fabrication et leur utilisation ne se limitant pas à la chasse au gros. Mais, le design se raffinant et s'optimisant, l'Arc Tactique est devenu plus qu'une arme d'autodéfense que chaque usariadnais frontalier peut utiliser. Il est devenu un outil de chasse du gibier le plus dangereux : des êtres intelligents et hostiles. Les chasseurs antipodes et les chasseurs humains commencèrent à utiliser arc et flèches dans leurs embuscades, apprenant à tirer avantage de la végétation épaisse des bois ariadnais, là où un archer bien caché est impossible à repérer.

ARME CC

Le terme « Arme de Corps à Corps (CC) » couvre toutes les armes de mêlée de grande taille (épées, sabres, haches, lances,...) qu'une troupe d'Infinity peut porter. Les Armes CC peuvent utiliser des Munitions Spéciales indiquées dans leur profil d'Arme.

NOM	DOMMAGE	R	MUNITION	TRAITS
Arme CC	PH	1	N	CC
Arme CC AP	PH	1	AP	CC
Arme CC DA	PH	1	DA	Anti-matériel, CC
Arme CC E/M	PH	1	N + E/M*	CC
Arme CC EXP	PH	1	EXP	Anti-matériel, CC
Arme CC Monofilament	12	1	Monofilament	CC
Arme CC Shock	PH	1	Shock	CC

NOTE *: Jet de BLI + Jet de PB ; Damage = PH

NOTE

Les compétences et l'entraînement de certaines unités d'élite leurs permettent d'utiliser un couteau de combat avec l'efficacité d'une grande Arme CC. Dans ce cas, leur profil indique « Arme CC » même si leur figurine porte un couteau.

ARME CC



Bien que souvent négligée comme option, ceux qui suivent la Voie de l'Épée savent, qu'à courte portée, une lame affûtée peut être aussi mortelle que toute autre alternative high-tech. La quantité d'armes blanches (machette, katana, lame d'acier à haute résistance, lame en Teseum...) considérée comme équipement standard par les armées de la Sphère est trop vaste pour être listée. Le Maître dit : « Honore ta lame et garde toi de tes ennemis. »

CANON AUTOMATIQUE PORTABLE

Puissante arme TR d'appui disposant d'une longue portée. L'effet combiné de ses deux Munitions Spéciales (AP + EXP) compense sa Rafale réduite.

Modificateurs de Portée



Damage: 15 **Rafale:** 2 **Munition:** AP + EXP
Traits: Anti-matériel

Le Canon Automatique Portable est une version compacte légère de l'arme principale montée sur les véhicules blindés légers du milieu du XXIème siècle. Les techniciens ariadnais ont été capables de réduire la taille des systèmes d'alimentation et de compensation du recul. Pour atteindre une portabilité maximale, ce canon a été conçu avec un mécanisme de tir manuel et un système optique de visée. Malgré son aspect archaïque, cette arme a un punch indéniable qui peut même neutraliser les unités terrestres les plus lourdes de la Sphère Humaine.

CANON MAGNÉTIQUE HYPER-RAPIDE (HMC)

Arme TR d'appui qui tire la Munition MULTI Léger permettant à l'utilisateur de choisir entre deux Modes de Tirs différents. Le Canon Magnétique Hyper-rapide a l'une des plus grandes valeurs de Rafale du Tableau des Armes d'Infinity.

HMC (MODE RAFALE)

Modificateurs de Portée



Damage: 15 **Rafale:** 5 **Munition:** AP/Shock
Traits: Irrécupérable, MULTI Léger, Tir de Suppression.



HMC (MODE ANTI-MATÉRIEL)

Modificateurs de Portée



Domage: 15 **Rafale:** 1 **Munition:** DA
Traits: Anti-matériel, Irrécupérable, MULTI Léger.

Le Canon Magnétique Hyper-Rapide utilise un système de railguns à canons multiples – des canons utilisant le magnétisme induit électriquement pour accélérer un projectile à des vitesses hypersoniques – pour obtenir une incroyable cadence de feu. Les projectiles tirés par cette arme sont des dards métalliques de 3 mm, mais leur énergie cinétique est bien supérieure à celle d'une balle normale, rendant leur capacité de pénétration et leur portée efficace similaire à celles d'une munition de Mitrailleuse. À cause de sa taille et de son poids, le HMC est exclusivement monté sur des unités blindées.

CARABINE PLASMA

Une version bridée du Fusil Plasma, une arme alien hyper-technologique qui utilise la Munition Spéciale Plasma. Cette version sacrifie la cadence de tir en faveur d'une plus grosse charge d'énergie.

La Carabine Plasma possède deux Modes de Tirs différents pouvant être choisis par le joueur.

Le **Mode Souffle** possède le Trait *Gabarit d'Impact (Petite Larme)* et applique la Munition Spéciale *Plasma* dans tout l'*Aire d'Effet* du *Gabarit* en *Petite Larme*, alors que le **Mode Frappe** n'a pas le Trait *Gabarit d'Impact* mais dispose d'une valeur de *Domage* plus élevée.

CARABINE PLASMA (MODE SOUFFLE)

Modificateurs de Portée



Domage: 13 **Rafale:** 2 **Munition:** Plasma
Traits: *Gabarit d'Impact (Petite Larme)*

CARABINE PLASMA (MODE FRAPPE)

Modificateurs de Portée



Domage: 14 **Rafale:** 2 **Munition:** Plasma
Traits: -

La Carabine Plasma est une version courte, produite en masse, du Fusil Plasma ; un tour de force de la capacité industrielle de la *VoodooTech*, dont les capacités vont bien au-delà de la simple innovation du design des armes de la prochaine génération. La puissance de feu d'une Carabine est identique à celle d'un Fusil Plasma car elle génère un projectile avec autant de plasma incandescent. L'énergie produite est cependant inférieure à celle de son grand frère. La Carabine Plasma est vue comme une arme bon marché, de qualité moindre, qui équipe certaines troupes de l'Armée Combinée. Cela est apparent au regard de sa faible cadence de feu, de son recul plus important et de son temps de recharge plus long. La Carabine Plasma n'est peut être pas aussi effrayante que le Fusil du même nom, mais c'est une arme décisive, expéditive, capable d'abattre plusieurs cibles d'un seul tir.

CHAIN RIFLE

Arme *TR* à *Gabarit Direct*, très utile à portée de *Grande Larme* et contre de grands groupes, où sa faible *Rafale* est compensée par sa grande *Aire d'Effet*.



Domage: 13 **Rafale:** 1 **Munition:** N
Traits: *Attaque Intuitive*, *Gabarit Direct (Grande Larme)*.

ATTENTION : l'utilisation de cette arme est interdite par la Convention de Concilium. Les contrevenants seront poursuivis par les tribunaux internationaux.

Le Chain Rifle utilise une longueur de chaîne comme munition, l'éjectant en un cône de shrapnel chauffé au rouge via un mécanisme électrique. Il a été développé pour armer les milices inexercées durant les campagnes du tiers monde. Le large arc de tir d'un Chain Rifle le rend dévastateur à courte portée, où manquer la cible est presque impossible. Le faible coût de production et l'efficacité mortelle de cette arme en ont fait un succès retentissant dans les conflits dans toute la *Sphère Humaine*.

CHARGES CREUSES

Charge Creuse est le nom générique pour toute une quantité de charges explosives déclenchées à distance. En tant qu'armes, elles ont été conçues pour détruire tout aussi bien les structures que les objectifs ou les terrains, mais elles peuvent aussi être utilisées au *Corps à Corps*.

CHARGES CREUSES

C. COURTE, ORA

Attaque CC

CONDITIONS

» L'utilisateur doit être au contact de la cible.

EFFETS

Utiliser une Charge Creuse est une procédure en deux étapes : Poser et Détoner.

» **Poser une Charge Creuse sur une figurine ennemie.** L'utilisateur, au contact, dépense une Compétence Courte d'un Ordre ou un ORA, et réussit un Jet d'Opposition utilisant son CC.

» **Poser une Charge Creuse sur un élément de décors ou une figurine ennemie Inconsciente ou Immobilisée.** L'utilisateur, au contact, dépense une Compétence Courte d'un Ordre ou un ORA. Aucun Jet n'est requis.

» **Détoner une Charge Creuse.** L'utilisateur, ou une autre troupe alliée avec des Charges Creuses ou la Compétence Spéciale *Ingénieur*, dépense un Compétence Courte d'un Ordre ou un ORA. Aucun Jet n'est requis.

» Une Charge Creuse ne peut détoner que si elle a été précédemment posée.

Damage: 14 **Rafale:** 1 **Munition:** AP + EXP
Traits: Anti-matériel, CC, Jetable (3), Positionnable.

Les Charges Creuses ont été conçues pour causer une détonation dirigée et contrôlée capable de pénétrer le blindage de la cible. Elles ont une couverture directionnelle, l'explosion n'affecte donc que la surface sur laquelle elles sont attachées. Ceci limite les dommages collatéraux et permet à l'opérateur de les faire détoner tout en restant à proximité de la cible. Les Charges Creuses sont typiquement utilisées pour la démolition et sont particulièrement utiles pour détruire et démanteler les véhicules, les structures et les murs.

COUTEAU

Arme blanche courte, généralement moins susceptible d'infliger des dégâts qu'une Arme CC plus longue, mais plus facile à dissimuler et plus précise pour une mise à mort silencieuse.

Damage: PH - 1 **Rafale:** 1 **Munition:** Shock
Traits: CC, Silencieux.

La petite lame d'un couteau en fait le dernier recours du soldat, ou l'outil parfait pour un assassinat discret. Cependant, les couteaux de combat modernes, malgré les différences de design et de fabricants, sont des outils polyvalents : ils peuvent être fixés comme une baïonnette, ils sont légers et équilibrés pour le combat au corps à corps, et ils sont fiables et assez effilés pour être utilisés comme outils de survie.

COUTEAU



DROP BEARS

« Drop Bear » est le nom familier utilisé par les militaires pour une version de jet de la Mine Antipersonnel. L'opérateur de cette arme peut la lancer, même au-dessus d'un obstacle, ou la déployer à portée de bras comme une ancienne mine.

DROP BEARS

C. COURTE, ORA

Attaque

CONDITIONS

» En **Tour Réactif**, une *LdV* sur la troupe Active est requise.

EFFETS

» Cette arme est une version modifiée de la Mine Antipersonnel et a deux utilisations différentes en jeu, chacune avec son propre profil : une *Arme de Jet* et une *Arme Positionnable*. Quand vous utilisez un Drop Bear, utilisez le profil approprié pour la méthode de déploiement choisie.

» En tant qu'**Arme de Jet**. Un Drop Bear peut être lancé, devenant une Mine Antipersonnel régulière une fois qu'il touche le sol.

» Vous n'avez pas besoin de cible pour lancer un Drop Bear en tant qu'**Arme de Jet**. Désignez seulement l'endroit souhaité et faites le Jet correspondant. Si vous réussissez le Jet, le Drop Bear est déployé, plaçant un **Marqueur de Mine** (MINE) à la **Conclusion** de l'Ordre, et il devient une Mine Antipersonnel.

» Cela signifie qu'un **Drop Bear n'explorera jamais durant le même Ordre où il a été lancé en tant qu'Arme de Jet**.

» En tant qu'**Arme Positionnable**. Le Drop Bear est déployé de la même façon qu'une Mine Antipersonnel, à la seule différence qu'il est placé sur la table avec un **Marqueur de Mine** (MINE) et non un Marqueur Camouflage (CAMO).

IMPORTANT

» Déployer un Drop Bear comme *Arme de Jet* ne peut jamais être une *Attaque Intuitive*. Par conséquent, il ne peut pas être lancé à portée d'un Marqueur Camouflage ou Camouflage TO à moins qu'il n'y ait une cible valide dans l'*Aire d'Activation*.

» Afin de faire une *Attaque Intuitive* avec un Drop Bear, vous devez le déployer comme *Arme Positionnable*.

» Si vous ratez le Jet de PH pour lancer un Drop Bear, il est perdu et dépensé.

» Une troupe transporte trois Drop Bears, et en dépense un à chaque fois qu'elle déclare une utilisation, que se soit en tant qu'*Arme de Jet* ou en tant qu'*Arme Positionnable*.

Esquiver l'explosion d'un Drop Bear

Le Drop Bear est une *Arme à Gabarit* et une *Arme Positionnable*, son effet peut donc être *Esquivé* en réussissant un Jet de **PH -3**.

DROP BEAR			
BLI	PB	STR	S
0	0	1	0

DROP BEAR (ARME DE JET)

Modificateurs de Portée



Domage: - **Rafale:** 1 **Munition:** -
Traits: Arme de Jet, Jetable (3), Tir Spéculatif, Sans Cible.

DROP BEAR (ARME POSITIONNABLE)

Domage: 13 **Rafale:** 1 **Munition:** Shock
Traits: Attaque Intuitive, Gabarit Direct (Petite Larme), Jetable (3), Positionnable.

EXEMPLE DE DROP BEARS COMME ARME DE JET

Durant son *Tour Actif*, un Bolt de Néoterra veut envoyer un Drop Bear à côté d'un angle de mur. Pour réduire le risque d'échec et la perte de son Drop Bear, le Bolt se Déplace à moins de 20 cm de l'angle pour pouvoir bénéficier du *MOD* de portée de +3 du Drop Bear. Il place le Marqueur de Mine et effectue son Jet en utilisant son Attribut de *PH*. C'est un succès, le Marqueur reste donc sur la table.

Avec son *Ordre* suivant, le Bolt de Néoterra veut placer un autre Drop Bear, mais cette fois, il veut l'envoyer au-dessus du mur, hors de sa *LdV*. Sans *LdV* sur le point d'atterrissage du Drop Bear, tout ce que le Bolt peut faire est déclarer un *Tir Spéculatif* et dépenser un *Ordre Entier*. Comme il est dans un rayon de 20 cm du point d'atterrissage, le Bolt applique un *MOD* de +3 à son *PH*, réduisant partiellement le *MOD* de -6 du *Tir Spéculatif*. Il réussit également ce Jet et laisse donc le Marqueur de Mine à l'endroit où il l'avait précédemment déclaré.

ATTENTION : l'utilisation de cette arme est interdite par la Convention de Concilium. Les contrevenants seront poursuivis par les tribunaux internationaux.

Les premières troupes à recevoir les nouvelles Mines Polyvalentes Mk3 développées par Armatech Solutions furent les unités néoterriennes de la base militaire de Darwin, connues pour la fierté de leur héritage culturel australien. À cause de l'aspect rondouillard des mines et de la facilité avec laquelle il est possible de les faire pleuvoir sur l'ennemi avec des conséquences mortelles, les troupes néoterriennes les surnommèrent Drop Bears d'après le prédateur de fiction ressemblant à un koala qui rôderait à la cime des arbres australiens.



E/MAULER


L'E/Mauler est une arme Positionnable utilisant la Munition Spéciale E/M. Cette arme est utilisée pour désactiver et isoler les troupes professionnelles techno-dépendantes.

E/MAULER C. COURTE, ORA

Attaque

CONDITIONS

- » En *Tour Réactif*, une *LdV* sur la troupe Active est requise.



EFFETS

L'E/Mauler fonctionne de la même façon qu'une *Mine Antipersonnel* (voir page 135), avec les exceptions suivantes:

- » L'E/Mauler utilise la Munition Spéciale E/M et a un *Domage* de 13.
- » Remplacez le Marqueur Camouflage de l'E/Mauler par un Marqueur d'E/Mauler quand celui-ci s'active ou est *Détecté* par un ennemi.

E/Mauler et Attaque Intuitive

Cette arme permet à l'utilisateur de faire des *Attaques Intuitives* : en réussissant un Jet de VOL, vous pouvez déployer un E/Mauler même si un Marqueur de Camouflage et Dissimulation se trouve dans son *Aire d'Activation*.

Un E/Mauler ne peut pas être placé si son *Aire d'Effet* affecte un Marqueur Camouflage ou Camouflage TO. Cette règle ne s'applique pas s'il y a un ennemi valide, non camouflé, dans l'*Aire d'Effet*, ou si l'E/Mauler est déployé avec une *Attaque Intuitive*.

Esquiver un E/Mauler

Un E/Mauler est une *Arme à Gabarit* et une *Arme Positionnable*, son effet peut donc être *Esquivé* en réussissant un Jet de **PH -3**.

E/MAULER			
BLI	PB	STR	S
0	0	1	0

Domage: 13 **Rafale:** 1 **Munition:** E/M
Traits: Attaque Intuitive, Caché, Gabarit Direct (Petite Larme), Jetable (3), Positionnable.

ATTENTION : l'utilisation de cette arme est interdite par la Convention de Concilium. Les contrevenants seront poursuivis par les tribunaux internationaux.

Les E/Maulers sont des armes à la conception hybride, un mix de dispositif d'impulsion et de Mine. Ils sont équipés d'un détecteur de mouvement et d'un IFF, tous deux connectés à un émetteur d'impulsion E/M à usage unique. Le concept de l'E/Mauler est un brevet nomade mais l'Ariadna en a acheté un large stock durant les *Conflits Commerciaux*.

FUSIL

Le Fusil est l'arme TR standard, une arme à feu polyvalente, qui dispose d'une puissance considérable et qui est plus efficace à portée moyenne. À cause de son succès comme arme de dotation standard, il est la base d'une profusion de variantes.

Modificateurs de Portée



Damage: 13 **Rafale:** 3 **Munition:** N
Traits: Tir de Suppression.

Le Fusil est l'inséparable compagnon du fantassin : conçu pour le combat de masse, il est désormais l'arme la plus commune des champs de bataille de la Sphère. Des avancées technologiques récentes l'ont allégé et rendu plus précis, le rendant utilisable pour des opérateurs clandestins.

De nos jours, les Fusils normaux, et leurs équivalents modernes Combi et MULTI, ont des fixations modulaires standardisées qui peuvent être utilisées pour installer le mécanisme et les munitions d'une version légère d'un Fusil à Pompe, d'un Lance-flammes ou d'un Lance-grenades. Ce module externe est généralement monobloc, modifiant à peine l'aspect ou le poids de l'arme. Ces fixations sont connectées au mécanisme de tir pour faciliter son utilisation, autorisant ainsi le tir de réaction. Les armées disposant du budget et de la technologie pour s'offrir ces modules en font un usage fréquent pour leur indéniable polyvalence.

VARIANTES

FUSIL AP

La caractéristique principale de cette variante du Fusil est d'utiliser la Munition Spéciale AP.

Modificateurs de Portée



Damage: 13 **Rafale:** 3 **Munition:** AP
Traits: Tir de Suppression.

La Munition Perce-Armure est fréquemment produite en utilisant du Teseum, un néomatériau coûteux, léger mais très résistant à la déformation, parfait pour la pénétration de blindage. Le Teseum est la seule raison pour laquelle les armes légères comme les Fusils peuvent encore utiliser efficacement des munitions Perce-Armure. Tous les autres matériaux détérioreraient la précision et la cadence de tir de l'arme. L'abondance des gisements du minerai de Teseum dans le sol de la planète Aube apporte une réserve importante de cette puissante Munition Spéciale dont les autres armées de la Sphère ne peuvent que rêver.

FUSIL BREAKER

Cette version du Fusil conventionnel utilise la Munition Spéciale Breaker.

Modificateurs de Portée



Damage: 13 **Rafale:** 3 **Munition:** Breaker
Traits: Tir de Suppression.

La Munition Spéciale Breaker tient son nom de sa capacité à percer les boucliers biotechnologiques de la cible. En tant que munition technique, son développement est intimement lié à une compréhension avancée des sciences biotechnologiques et pharmaceutiques. L'industrie militaire haqqislamite, est, évidemment, pionnière dans l'application de cette technologie aux calibres moyens polyvalents. En dépit des succès initiaux, fabriquer un Fusil utilisant la Munition Breaker est toujours trop coûteux pour en considérer la production de masse ; son utilisation est donc restreinte à des unités sélectionnées.

FUSIL COMBI

Variante plus moderne du Fusil, cette arme est moins encombrante et plus précise à courte portée, donnant un MOD positif à Courte Portée.



Modificateurs de Portée



Damage: 13 **Rafale:** 3 **Munition:** N
Traits: Tir de Suppression.

Le Fusil Combi est une arme légère, facile à prendre en main, parfaite pour les sollicitations dynamiques d'un environnement guerrier moderne. Son design maximise la suppression du recul et l'optimisation de la visée, lui donnant une excellente précision à la fois à courte et moyenne portée.

FUSIL COMBI BREAKER

Une version du Fusil Combi qui emploie la Munition Spéciale Breaker.

Modificateurs de Portée



Damage: 13 **Rafale:** 3 **Munition:** Breaker
Traits: Tir de Suppression.

Le Fusil Combi Breaker est catégorisé comme arme avancée car sa munition, appelée Breaker pour sa capacité à briser la Protection Biotechnologique d'un soldat, est un exemple de la technologie militaire la plus sophistiquée de la Sphère Humaine.





FUSIL COMBI K1

Une version du Fusil Combi qui est modifiée pour utiliser la Munition Spéciale K1.

Modificateurs de Portée



Domage: 12 **Rafale:** 3 **Munition:** K1

Traits: Anti-matériel, Tir de Suppression.

Un processus complexe de modification permet à ce Fusil Combi de tirer la redoutable munition K1, un projectile capable de pénétrer les armures les plus épaisses sans quasiment perdre de vitesse.

FUSIL MULTI

Le Fusil MULTI est une variante du Fusil Combi qui permet à son utilisateur de choisir entre deux Modes de Tirs différents à la volée.



FUSIL MULTI (MODE RAFALE)

Modificateurs de Portée



Domage: 13 **Rafale:** 3 **Munition:** AP/Shock

Traits: MULTI Léger, Tir de Suppression.

FUSIL MULTI (MODE ANTI-MATÉRIEL)

Modificateurs de Portée



Domage: 13 **Rafale:** 1 **Munition:** DA

Traits: Anti-matériel, MULTI Léger.

Le Fusil MULTI est une version moderne du Fusil Combi, une machine très complexe qui n'est disponible que pour les armées de la Sphère les plus technologiques ou bénies financièrement. Le Fusil MULTI n'équipe que des troupes spécialement préparées ayant reçu à la fois un entraînement tactique, pour tirer le meilleur parti de la polyvalence de cette arme coûteuse, et une formation technique, pour pouvoir effectuer la maintenance quotidienne de cette machinerie complexe. Peu de gens contestent l'efficacité de ce type d'arme, un des meilleurs outils à la disposition d'un soldat pour maximiser son efficacité en dégâts létaux contre n'importe quel ennemi.

FUSIL PLASMA

Une variante hyper-technicisée du Fusil Combi qui tire la Munition Spéciale Plasma. Cette arme alien exotique est le Fusil le plus rare des champs de bataille de la Sphère Humaine.

Le Fusil Plasma possède deux Modes de Tirs différents pouvant être choisis par le joueur.

Le **Mode Souffle** possède le Trait *Gabarit d'Impact (Petite Larme)* et applique la Munition Spéciale Plasma dans tout l'*Aire d'Effet* du *Gabarit d'Impact* en Petite Larme, alors que le **Mode Frappe** n'a pas le Trait *Gabarit d'Impact* mais dispose d'une valeur de *Domage* plus élevée.

FUSIL PLASMA (MODE SOUFFLE)

Modificateurs de Portée



Domage: 13 **Rafale:** 3 **Munition:** Plasma

Traits: Gabarit d'Impact (Petite Larme), Tir de Suppression.

FUSIL PLASMA (MODE FRAPPE)

Modificateurs de Portée



Domage: 14 **Rafale:** 3 **Munition:** Plasma

Traits: Tir de Suppression.

Le Fusil Plasma est le meilleur exemple de la qualité et du niveau de sophistication de la VoodooTech, la haute technologie des Rationalistes Ur. Les scientifiques humains étudient et analysent cette arme sans relâche, espérant percer le secret de ses mécanismes pour les reproduire avec la technologie humaine. Des membres de forces spéciales sélectionnés avec soin sont occasionnellement autorisés à utiliser des armes capturées à l'ennemi, il est donc concevable que certaines troupes humaines utilisent ces Fusils pour des opérations secrètes. Le Fusil Plasma est un butin précieux pour n'importe quel soldat capable d'en récupérer un, et il est connu pour se vendre un très bon prix dans les opérations scientifiques clandestines et sur le marché noir des armes.

FUSIL À POMPE

Il y a différents types de Fusil à Pompe, mais tous sont des armes TR à courte portée, apportant un punch important malgré leur Rafale comparativement basse.

VARIANTES

FUSIL D'ABORDAGE

Un Fusil à Pompe plus puissant et plus avancé qui offre deux Modes de Tirs différents pouvant être choisis par le joueur.

Le **Mode Souffle** possède le Trait *Gabarit d'Impact (Petite Larme)*, alors que le **Mode AP** n'a pas le Trait Gabarit d'Impact mais utilise la Munition Spéciale AP.

FUSIL D'ABORDAGE (MODE SOUFFLE)

Modificateurs de Portée



Damage: 14 **Rafale:** 2 **Munition:** N
Traits: Gabarit d'Impact (Petite Larme)

FUSIL D'ABORDAGE (MODE AP)

Modificateurs de Portée



Damage: 14 **Rafale:** 2 **Munition:** AP
Traits: -

ATTENTION : l'utilisation de cette arme est interdite par la Convention de Concilium. Les contrevenants seront poursuivis par les tribunaux internationaux.

Le Fusil d'Abordage a été développé suivant les spécifications définies par les unités navales d'assaut, qui avaient besoin d'une arme à feu pour le combat rapproché capable de fonctionner de manière fiable en environnement à faible atmosphère et même dans le vide. Cependant, le concept du Fusil d'Abordage cherchait aussi à tirer avantage des différents types de projectiles que cette arme pouvait tirer. Le résultat final fut une arme polyvalente capable de tirer des projectiles Fléchette comme un Fusil à Pompe Léger, utiles lors d'un assaut et en situation de combat rapproché, et des cartouches à haute puissance capables de pénétrer la protection des combattants en armure. Un Fusil d'Abordage est l'outil ultime pour mettre fin à n'importe quelle confrontation de façon définitive.

FUSIL À POMPE LÉGER

C'est le modèle de base de Fusil à Pompe, utile à courte portée.

Modificateurs de Portée



Damage: 13 **Rafale:** 2 **Munition:** N
Traits: Gabarit d'Impact (Petite Larme)

ATTENTION : l'utilisation de cette arme est interdite par la Convention de Concilium. Les contrevenants seront poursuivis par les tribunaux internationaux.

Le Fusil à Pompe tire une munition Fléchette, une cartouche de gros calibre remplie de petits projectiles aérodynamiques pointus aux ailettes tranchantes. Le design des fléchettes les fait tourner sur elles-mêmes durant le vol, stabilisant leur trajectoire, et dans le corps, maximisant les dommages internes et le choc hydrostatique. Les Fusils à Pompe modernes ont un sélecteur de cible laser qui envoie les données à la cartouche chambrée. La cartouche dispose d'un détecteur de proximité rudimentaire qui la fait détonner à une distance donnée de sa cible, saturant la zone de fléchettes. Les cartouches du Fusil à Pompe sont lourdes, rendant un Fusil à Pompe automatique inconfortable, mais sa fiabilité et sa puissance d'arrêt à courte portée en ont fait une arme de choix pour de nombreux soldats ayant de fortes chances d'être engagés en combat rapproché.

FUSIL À POMPE LOURD

Une variante du Fusil d'Abordage infligeant plus de dégâts et offrant deux Modes de Tirs différents pouvant être choisis par le joueur.

Le **Mode Souffle** possède le Trait *Gabarit d'Impact (Petite Larme)*, alors que le **Mode AP** n'a pas le Trait Gabarit d'Impact mais utilise la Munition Spéciale AP.



FUSIL À POMPE LOURD (MODE SOUFFLE)

Modificateurs de Portée



Damage: 15 **Rafale:** 2 **Munition:** N
Traits: Gabarit d'Impact (Petite Larme)

FUSIL À POMPE LOURD (MODE AP)

Modificateurs de Portée



Damage: 15 **Rafale:** 2 **Munition:** AP
Traits: -

ATTENTION : l'utilisation de cette arme est interdite par la Convention de Concilium. Les contrevenants seront poursuivis par les tribunaux internationaux.

Le Fusil à Pompe Lourde est initialement une alternative du Fusil d'Abordage montée sur véhicule. C'est une arme pesante, de gros calibre, classifiée comme artillerie portable. Les Fusils à Pompe Lourds sont typiquement trouvés sur les véhicules de soutien, mais ils peuvent parfois être vus entre les mains de troupes exceptionnellement fortes ou disposant de servo-systèmes capable de supporter le recul extrême de cette arme.

FUSIL DE SNIPER

Arme TR capable d'une grande précision à des distances extrêmes.

Modificateurs de Portée



Damage: 15 **Rafale:** 2 **Munition:** Shock
Traits: -

Le Fusil de Sniper est une arme de précision avec une telle fiabilité à longue distance qu'elle peut dominer tout un champ de bataille. Un tireur d'élite bien placé disposant de cette arme peut potentiellement décourager l'avance de toute une armée.

VARIANTES

FUSIL DE SNIPER AP

Une variante du Fusil de Sniper qui utilise la Munition Spéciale AP.

Modificateurs de Portée



Damage: 15 **Rafale:** 2 **Munition:** AP
Traits: -

Tous les soldats déployés sur Aube, la planète mère des ariadnais, ont appris à craindre ses tireurs d'élite. Car, du fait de la prolifération de Fusils de Sniper capable d'utiliser la munition perce-blindage, même les unités lourdement blindées ne sont pas en sécurité contre eux. Toutes les troupes étrangères savent qu'à n'importe quel moment elles peuvent être la cible d'un sniper doté de cette arme puissante, et que la dernière chose qu'elles ressentiront sera un projectile pénétrant leur armure personnelle comme un couteau chaud dans du beurre.

FUSIL DE SNIPER K1

Cette version avancée du Fusil de Sniper a été modifiée pour tirer la Munition Spéciale K1.

Modificateurs de Portée



Damage: 12 **Rafale:** 2 **Munition:** K1
Traits: Anti-matériel.

FUSIL DE SNIPER



Seules quelques troupes, dans les armées les plus avancées industriellement, ont accès à la puissante munition K1, une forme sophistiquée de munition capable de pénétrer n'importe quel blindage comme si il n'existait pas. Un Fusil de Sniper tirant des projectiles K1 peut dominer tout un champ de bataille, arrêtant même dans leur course les troupes ennemies les plus lourdement blindées.

FUSIL DE SNIPER MULTI

Une version modernisée, plus polyvalente, du Fusil de Sniper standard qui peut tirer une gamme de Munitions Spéciale MULTI Moyennes qui permet à son utilisateur de choisir entre deux Modes de Tirs différents à la volée.

FUSIL DE SNIPER MULTI (MODE AP)

Modificateurs de Portée



Damage: 15 **Rafale:** 2 **Munition:** AP
Traits: MULTI Moyen.

FUSIL DE SNIPER MULTI (MODE ANTI-MATÉRIEL)

Modificateurs de Portée



Damage: 15 **Rafale:** 2 **Munition:** DA
Traits: Anti-matériel, MULTI Moyen.

Le Fusil de Sniper MULTI est la dernière étape évolutive des armes à feu de précision à longue distance. La versatilité de cette arme tient dans son sélecteur de munitions. Les modèles de base ont plusieurs chargeurs et des systèmes rotatifs ou interchangeables, alors que les versions les plus sophistiquées utilisent une munition adaptative qui est modifiée dans la chambre pour répondre aux besoins de l'opérateur. En ne portant qu'un Fusil de Sniper MULTI, un tireur d'élite peut alterner sans interruption entre une arme anti-char capable de percer un épais blindage et une arme antipersonnel pouvant même neutraliser les cibles les plus résistantes.





FUSIL DE SNIPER PLASMA

Il s'agit peut être du Fusil de Sniper le plus avancé jamais créé, tirant la Munition Spéciale Plasma.

Le Fusil de Sniper Plasma possède deux Modes de Tirs différents pouvant être choisis par le joueur.

Le **Mode Souffle** possède le Trait *Gabarit d'Impact (Petite Larme)* et applique la Munition Spéciale Plasma dans tout l'*Aire d'Effet* du Gabarit en Petite Larme, alors que le **Mode Frappe** n'a pas le Trait Gabarit d'Impact mais dispose d'une valeur de *Damage* plus élevée.

FUSIL DE SNIPER PLASMA (MODE SOUFFLE)

Modificateurs de Portée



Damage: 14 **Rafale:** 2 **Munition:** Plasma
Traits: Gabarit d'Impact (Petite Larme)

FUSIL DE SNIPER PLASMA (MODE FRAPPE)

Modificateurs de Portée



Damage: 15 **Rafale:** 2 **Munition:** Plasma
Traits: -

Peut-être l'adjonction la plus terrifiante de la famille Plasma, ce Fusil de Sniper de longue portée a été vu en train de couvrir les champs de bataille de Paradiso à coups de puissantes explosions de Plasma, au désarroi des troupes humaines. Le Fusil de Sniper Plasma mêle la précision des autres armes de sniper à la plus grande puissance des armes Plasma utilisées par l'Armée Combinée. Cette arme est un exemple flagrant de la supériorité des armes de la VoodooTech, que l'humanité ne peut qu'aspirer à imiter, et cela uniquement si elle peut faire un reverse-engineering préalable.

GRENADES

Une Arme de Jet, utile à courte portée contre des groupes d'ennemis ou des cibles à couvert.

Modificateurs de Portée



Damage: 13 **Rafale:** 1 **Munition:** N
Traits: Arme de Jet, Gabarit d'Impact (Circulaire), Tir Spéculatif.

Les possibilités tactiques des grenades à main, notamment lors des opérations d'assaut, sont spectaculaires. Les Grenades sont indispensables au combat urbain ou de jungle, et les combattants endurcis tendent à en porter une bonne quantité.

VARIANTES

GRENADES E/M

Cette version de la Grenade standard émet une forte impulsion E/M qui peut rendre les systèmes de communication ennemis inopérants. Elle est très efficace contre les cibles technicisées.

Modificateurs de Portée



Damage: 13 **Rafale:** 1 **Munition:** E/M
Traits: Arme de Jet, Gabarit d'Impact (Circulaire), Tir Spéculatif.

ATTENTION : cette arme affecte les Cubes et son utilisation est interdite par la Convention de Concilium. Les contrevenants seront poursuivis par les tribunaux internationaux.

Dans la guerre moderne, l'électronique et la quantronique sont des éléments clés de pratiquement tous les systèmes d'armes et dispositifs de données de combat. Voilà pourquoi, la guerre électronique, autrefois gérée depuis le centre de commandement via des satellites, est descendue au niveau tactique, où elle est chirurgicalement appliquée en combat rapproché. Des armes portables comme les Grenades E/M, qui émettent une pulsation électromagnétique capable de passer à travers les murs, peuvent être utilisées pour désactiver les équipements et les armes de l'ennemi, et même réduire les T.A.G en un petit peu moins qu'un tas de camelote incroyablement chère.

GRENADES NIMBUS

Une variante non létale qui produit un nuage de nanobots issus de la Munition Spéciale Nimbus.

Modificateurs de Portée



Damage: - **Rafale:** 1 **Munition:** Nimbus
Traits: Arme de Jet, Gabarit d'Impact (Circulaire), Non Létal, Réfléchissant, Sans Cible, Tir Spéculatif.

La Grenade Nimbus crée une zone localisée qui obstrue la visibilité et les communications, et réduit la précision et la puissance de feu de l'ennemi. Son utilité tactique sur le terrain est évidente, mais cet outil inoffensif a encore plus d'utilité lors des missions clandestines réalisées par des opérateurs d'élite.

GRENADE



GRENADES NIMBUS PLUS

Arme hyper-technologique inoffensive qui déploie la Munition Spéciale Nimbus Plus, une version améliorée de la technologie Nimbus.

Modificateurs de Portée



Damage: - **Rafale:** 1 **Munition:** Nimbus Plus
Traits: Arme de Jet, Gabarit d'Impact (Circulaire), Non Létal, Réfléchissant, Sans Cible, Tir Spéculatif.

La Grenade Nimbus Plus est un pas technologique supplémentaire des modèles Nimbus, déjà avancés eux-mêmes. La fonction de cet équipement non létal est identique à celle de son prédécesseur, mais avec une meilleure efficacité. Le nuage de nanobots produit par la Nimbus Plus est plus épais, créant une obstruction visuelle plus efficace qui augmente significativement la survie de l'utilisateur.

GRENADES FUMIGÈNES

Variante non létale de la grenade à main qui utilise la Munition Spéciale Fumigène.

Modificateurs de Portée



Damage: - **Rafale:** 1 **Munition:** Fumigène
Traits: Arme de Jet, Esquive Spéciale, Gabarit d'Impact (Circulaire), Non Létal, Sans Cible, Tir Spéculatif.

Les armées modernes insistent sur la mobilité : la clé d'une opération consiste à déborder l'ennemi, à dicter l'engagement, à utiliser le champ de bataille à votre avantage, et à savoir quand se replier. Par conséquent, réduire la manœuvrabilité de l'ennemi est une priorité et la façon la plus efficace de le faire est d'utiliser la puissance de feu. Les troupes d'assaut répondent à cela avec des Grenades Fumigènes qui leur donnent l'opportunité d'avancer vers l'ennemi pour prendre position ou d'engager un combat rapproché en bloquant le champ de vision des combattants ennemis. Mais l'utilité des Grenades Fumigènes ne s'arrête pas à l'assaut. Un bon tacticien est capable de s'appuyer sur des troupes équipées de fumigènes comme éléments essentiels de n'importe quelle stratégie, utilisant la couverture qu'ils procurent pour manœuvrer des troupes plus lentes ou des spécialistes vers des positions clés.

IMPULSION ÉLECTRIQUE

Arme CC activée par contact et basée sur l'électricité.

IMPULSION ÉLECTRIQUE C. COURTE, ORA

Attaque CC

CONDITIONS

» Contact socle à socle.

EFFETS

- » L'Impulsion Électrique est une arme qui ne requiert pas de Jet de CC pour être utilisée.
- » Quand un ennemi au contact déclare une *Attaque CC* ou une *Esquive* contre l'utilisateur d'une Impulsion Électrique, cette arme CC applique un MOD de -6 au Jet Normal de CC ou de PH de l'ennemi.
- » Si l'adversaire rate son Jet de CC ou de PH avec un *Seuil d'Échec* inférieur ou égale à 6 (c'est-à-dire qu'il rate son Jet de CC ou de PH à cause du MOD de -6), alors cet adversaire passe à l'état *Immobilisé-2* (placez un Marqueur IMM-2 à côté de lui) pour **2 Tours** (l'état est annulé automatiquement à la fin du prochain *Tour de Joueur*).
- » L'Impulsion Électrique peut être utilisée offensivement en déclarant une *Attaque CC* avec, mais l'effet ne s'applique que si l'ennemi déclare un ORA.

Damage: - **Rafale:** 1 **Munition:** -
Traits: 2 Tours, CC, IMM-2, Irrécupérable, Non Létal.

Une Impulsion Électrique est un système défensif qui peut être installé sur les véhicules et les zones sécurisées. Il génère une décharge électrique assez forte pour immobiliser un adversaire ou un intrus sans le tuer.

LANCE-ADHÉSIF (ADHL)

Arme TR non létale conçue pour immobiliser les cibles sans leur infliger de dégâts.

Modificateurs de Portée



Damage: - **Rafale:** 1 **Munition:** Adhésive
Traits: Non Létal.

À cause de la taille de la cartouche autopropulsée de ciment liquide à prise ultrarapide, ces armes sont généralement chargées via un magasin à tambour rotatif de gros calibre. Les Lance-Adhésif sont le plus souvent utilisés comme arme anti-véhicules, les immobilisant pour pouvoir les désactiver en toute sécurité. Les Lance-Adhésif ne peuvent pas être utilisés pour tuer, mais ils sont économiques à utiliser et ils peuvent arrêter même les ennemis les mieux armés et les plus blindés. Les pilotes de T.A.G et de véhicules ont appris à craindre la matière gluante paralysante et ce qui arrive après. Un tir précis de Lance-Adhésif peut rendre sans défense la plus terrible des machines de guerre.

LANCE-FLAMMES (LF)

Arme TR qui place un Gabarit Direct utilisant la Munition Spéciale Incendiaire.

ATTENTION : l'utilisation de cette arme est interdite par la Convention de Concilium. Les contrevenants seront poursuivis par les tribunaux internationaux.

Le Lance-Flammes est une arme d'assaut élémentaire dont le design brillant a très peu évolué dans les dernières décennies. Les Lance-Flammes actuels sont plus petits et plus légers, plus sûrs et globalement plus simples à utiliser, mais les bases derrière leur rôle tactique sont les mêmes : créer une langue de feu pour dégager la voie, en appuyant sur la gâchette, nettoyer les zones closes des éléments hostiles.

VARIANTES

LANCE-FLAMMES LÉGER (LFL)

Un Lance-Flammes portable, plus léger, qui sacrifie la portée et la puissance pour un design compact.

Damage: 13 **Rafale:** 1 **Munition:** Incendiaire
Traits: Attaque Intuitive, Gabarit Direct (Petite Larme).

ATTENTION : l'utilisation de cette arme est interdite par la Convention de Concilium. Les contrevenants seront poursuivis par les tribunaux internationaux.

Des avancées dans la sûreté et des ajouts de fonctionnalités dans le concept du Lance-Flammes Léger l'ont popularisé en tant qu'arme secondaire pour les troupes d'assaut de toutes les armées de la Sphère Humaine. Ces avancées sont doubles : la crainte de voir l'utilisateur consumé par un accident ou un impact ennemi dans le réservoir a été éliminée en utilisant des combustibles neutres, optimisés et hautement concentrés, offrant à l'opérateur un meilleur rendement avec un encombrement moindre. Cette meilleure sécurité et mobilité, raviva la popularité des Lance-Flammes, les rendant indispensables à la guerre moderne, principalement pour les affrontements en zone confinées, comme les vaisseaux, les stations orbitales et les environnements urbains.

LANCE-FLAMMES LOURD (LFLO)

Une version lourde du Lance-Flammes, avec un jet plus long et plus brûlant.

Damage: 14 **Rafale:** 1 **Munition:** Incendiaire
Traits: Attaque Intuitive, Gabarit Direct (Grande Larme).

ATTENTION : l'utilisation de cette arme est interdite par la Convention de Concilium. Les contrevenants seront poursuivis par les tribunaux internationaux.

Le Lance-Flammes Lourde est, par essence, une arme apocalyptique. La simple vision de son utilisation instille la peur dans le cœur de soldats endurcis ; une énorme langue de feu qui dévore tout sur son passage, ne laissant que cendres et dévastation dans son sillage.

LANCE-GRENADES (LG)

Arme TR capable de recevoir différents types de projectiles (explosifs, fumigènes, E/M...) et utilisant le Tir Spéculatif.

Le Lance-Grenades permet au soldat de bombarder les positions ennemies tout en restant en sécurité, hors de leurs lignes de vue. Ils sont particulièrement utiles contre les groupes compacts d'ennemis et comme moyen de couverture pour l'avancée des troupes alliées.

VARIANTES

LANCE-GRENADES LÉGER (LGL)

La version légère de cette arme a une portée réduite mais assez de puissance de feu pour imposer le respect.

Modificateurs de Portée



Damage: 13 **Rafale:** 1 **Munition:** N
Traits: Gabarit d'Impact (Circulaire), Tir Spéculatif.

Il y a encore des Lance-Grenades Légers simples sur le marché, mais actuellement, ces armes sont principalement attachées à un fusil ou à une autre arme d'infanterie dans les armées modernes. Ce simple ajout augmente la versatilité du fantassin, qui peut agir comme grenadier pour fournir un tir de soutien à ses camarades lors du combat.

LANCE-GRENADES FUMIGÈNES LÉGER (LGL F)

Cette variante tire la Munition Spéciale Fumigène inoffensive.

Modificateurs de Portée



Damage: - **Rafale:** 1 **Munition:** Fumigène
Traits: Esquive Spéciale, Gabarit d'Impact (Circulaire), Non Létal, Sans Cible, Tir Spéculatif.

La portée remarquable du Lance-Grenades comparée aux grenades à main l'a rendu idéal pour le déploiement de cartouches fumigènes. Avec cette arme, un soldat sur les arrières peut facilement permettre à ses alliés de manœuvrer sans quitter sa position. Le Lance-Grenades Fumigènes est également employé par des unités rapides qui ont besoin de traverser de longues portions de champs de bataille. Certains transports légers et modèles de moto ont cette arme directement intégrée dans leur design structurel.

LANCE-GRENADES E/M LÉGER (LGL E/M)

Une variante du Lance-Grenades Léger qui tire des projectiles utilisant la Munition Spéciale E/M.

Modificateurs de Portée



Damage: 13 **Rafale:** 1 **Munition:** E/M
Traits: Gabarit d'Impact (Circulaire), Tir Spéculatif.

La polyvalence du Lance-Grenades lui vient de la diversité des munitions qu'il peut accepter sans modification, permettant une grande variété d'usages suivant les projectiles avec lesquels il est chargé. Le Lance-Grenades chargé de munitions E/M est utilisé en guerre électronique pour tirer avantage des capacités disruptives de ces projectiles émetteurs de pulsations.

LANCE-GRENADES NIMBUS LÉGER (LGL N)

Version légère du Lance-Grenades tactique qui tire des projectiles chargé avec la Munition Spéciale Nimbus.

Modificateurs de Portée



Dommage: 13 **Rafale:** 1 **Munition:** Nimbus
Traits: Gabarit d'Impact (Circulaire), Non Létal, Réfléchissant, Sans Cible, Tir Spéculatif.

Le Lance-Grenades Léger est la plateforme tactique la plus adaptée pour améliorer la portée opérationnelle des Grenades Nimbus. Leur utilité durant les actions spéciales, où l'appui est fréquemment limité à cause des besoins opérationnels, est toujours remarquable.

LANCE-GRENADES LOURD (LGLO)

La variante lourde de cette arme a une portée accrue, mais sa puissance de feu est la même que celle des modèles conventionnels.

Modificateurs de Portée



Dommage: 14 **Rafale:** 1 **Munition:** N
Traits: Gabarit d'Impact (Circulaire), Irrécupérable, Tir Spéculatif.

Le poids et la taille accrus des projectiles du Lance-Grenades Lourds rendent cette arme trop encombrante pour les soldats à pied. Il a été conçu comme une arme d'artillerie mobile et doit être monté sur un T.A.G, un véhicule ou un D.C.D de soutien, ou porté par des unités ayant une force physique hors du commun.

LANCE-MISSILES (LM)

Arme TR d'appui qui tire une ogive explosive autopropulsée, le Lance-Missiles a été conçu pour le combat à longue portée contre des cibles blindées ou des groupes d'ennemis.



Le Lance-Missiles moderne tire des projectiles Aiguille, des micro-missiles dont la petite taille ne réduit pas la capacité offensive. Les micro-missiles Aiguille permettent à l'opérateur du Lance-Missiles de porter lui-même des munitions supplémentaires pour un tir soutenu sans avoir à dépendre d'un autre soldat pour recharger. Sinon, les munitions supplémentaires d'un Lance-Missiles tiré à l'épaule peuvent être distribuées entre les membres d'une escouade sans altérer significativement le poids de leur équipement. Le Lance-Missiles tactique a un double effet. Le projectile pénètre le blindage de la cible, maximisant les dégâts internes, puis il explose dans une détonation qui plonge les alentours de la cible dans une boule de feu.

VARIANTES

LANCE-MISSILES (LM)

C'est une puissante arme d'appui qui inflige une grande valeur de *Dommage* combinée aux effets des Munitions Spéciales qu'elle utilise. Le Lance-Missiles possède deux Modes de Tirs parmi lesquels le joueur peut choisir.

Le **Mode Souffle** possède le Trait *Gabarit d'Impact (Circulaire)* et applique la Munition Spéciale *EXP* dans toute l'*Aire d'Effet* du Gabarit Circulaire, alors que le **Mode Antichar** n'a pas le Trait Gabarit d'Impact mais applique les effets combinés des Munitions Spéciales *AP* et *EXP*.

LANCE-MISSILES (MODE SOUFFLE)

Modificateurs de Portée



Dommage: 14 **Rafale:** 1 **Munition:** EXP
Traits: Anti-matériel, Gabarit d'Impact (Circulaire).

LANCE-MISSILES (MODE ANTICHAR)

Modificateurs de Portée



Dommage: 14 **Rafale:** 1 **Munition:** AP + EXP
Traits: Anti-matériel.

LANCE-MISSILES INTELLIGENTS (LM INTELLIGENTS)

Le Lance-Missiles Intelligents est une version plus légère et plus évoluée du Lance-Missiles, disposant de deux Modes de Tirs différents au choix du joueur.

Le Mode *Guidé* utilise le Trait *Guidé* qui permet au projectile de se diriger vers une cible précédemment marquée par un *Observateur d'Artillerie*. Autrement, le Mode de Ciblage Automatique possède un profil d'arme avec une précision accrue.

Tout comme un Lance-Missiles normal, cette version applique les deux Munitions Spéciales dans toute l'*Aire d'Effet* du Gabarit Circulaire.

LANCE-MISSILES INTELLIGENTS (MODE GUIDÉ)

Dommage: 14 **Rafale:** 1 **Munition:** AP + DA
Traits: Anti-matériel, Gabarit d'Impact (Circulaire), Guidé.

LANCE-MISSILES INTELLIGENTS (MODE CIBLAGE AUTOMATIQUE)

Modificateurs de Portée



Dommage: 14 **Rafale:** 1 **Munition:** AP + DA
Traits: Anti-matériel, Gabarit d'Impact (Circulaire).

Le Lance-Missiles Intelligents tire des projectiles traqueurs qui trouvent leur cible en utilisant les données fournies par un *Observateur d'Artillerie* et mises à jour via poursuite par satellite. Le système de guidage des micro-missiles Aiguille peut utiliser différents programmes d'acquisition de cible, ou peut être complètement déconnectés pour un tir direct assisté par satellite, empêchant ainsi les possibilités de Piratage ou d'interférences d'ECM.

ARMEMENT ET ÉQUIPEMENT

MAINS NUES

Les troupes sans *Armes CC* peuvent essayer de combattre au CC en utilisant leurs poings ou d'autres parties de leur corps pour infliger des dégâts à leur adversaire.

Dommage: PH - 2
Traits: CC.

Rafale: 1

Munition: N

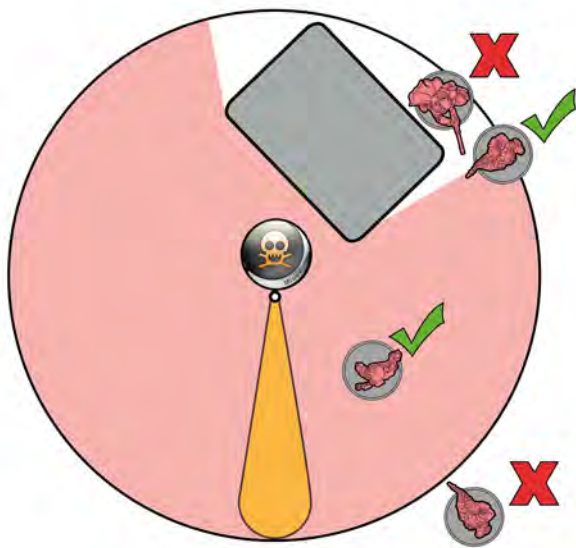
Il est rare que des troupes modernes se retrouvent sans arme à utiliser au combat au corps à corps, néanmoins, elles reçoivent un minimum d'entraînement au combat à mains nues suivant la philosophie de formation du « soldat complet ». Certaines troupes, comme les T.A.G, n'ont pas besoin d'arme pour causer des dégâts massif en mêlée. Grâce à leur taille et à leur poids, un coup de poing peut être aussi destructeur qu'une volée d'artillerie.

MINES

Les Mines sont un type d'Arme Positionnable, utilisées pour contrôler une petite zone du champ de bataille et influencer le déplacement des troupes ennemies.

Les lois internationales ont interdit la fabrication de mines conçues pour blesser une seule cible. Ces mines terrestres peu coûteuses, facilement déposables créaient des situations difficiles après un conflit et causaient de nombreuses pertes civiles et des dégâts collatéraux. Les designs actuels sont plus gros et plus facile à repérer ; elles sont également plus chères à fabriquer, rendant impossible leur dispersion indiscriminée sur une zone. Les mines modernes disposent d'un système IFF complexe et des dispositifs de traque qui permettent aux troupes alliées de facilement les récupérer une fois le conflit terminé. Malgré ces avancées, les mines antipersonnel sont toujours considérées comme des engins cruels créant des risques inacceptables pour les populations civiles ; elles restent donc interdites par la Convention de Concilium.

MINES AIRE D'ACTIVATION



VARIANTES

MINES ANTIPERSONNEL

C'est le design standard des Mines, capable d'exploser en un arc de Munition Spéciale *Shock*.

MINES

C. COURTE, ORA

Attaque

CONDITIONS

- » En **Tour Réactif**, une *LdV* sur la troupe Active est requise.



EFFETS

- » En dépensant une Compétence Courte ou un ORA, l'utilisateur place un Marqueur de Camouflage (CAMO) sur la table de jeu pour représenter la Mine Camouflée. Cette action est une *Attaque*.
- » Durant son **Tour Actif**, la troupe peut déployer le Marqueur de Camouflage au contact de son socle ou à n'importe quel point de son Déplacement, si elle en déclare un. Durant son **Tour Réactif**, la troupe déploie le Marqueur de Camouflage au contact de son socle.
- » La Mine ou le Marqueur de Camouflage est placé à la **Conclusion** de l'Ordre.
- » Remplacez le Marqueur de Camouflage par le Marqueur de Mine (MINE) quand elle se déclenche ou est *Détectée* par un ennemi.
- » Le Marqueur de Mine conserve le MOD fourni par la Compétence Spéciale *CD : Mimétisme (TR-3)*.
- » Une Mine a une **LdV de 360°**.
- » Une Mine ignore toutes les *Conditions de Visibilité*.
- » Une fois sur la table de jeu, une Mine doit s'activer quand une figurine ou un Marqueur ennemi déclare ou exécute un **Ordre ou un ORA** dans son *Aire d'Activation*.
- » En tant qu'Arme à Gabarit Direct, lorsqu'une Mine s'active, elle place un **Gabarit en Petite Larme** avec *Dommage 13* et la Munition Spéciale *Shock*.
- » Le Gabarit en Petite Larme doit être placé pour affecter la figurine ou le Marqueur ennemi qui a activé la Mine.
- » Une Mine ne s'active jamais si le Gabarit en Petite Larme affecte également un allié, même s'il est *Inconscient*.
- » Les Marqueurs de *Supplantation* (IMP-1 et IMP-2) n'activent pas les Mines ennemies.
- » Une fois la Mine activée, elle est retirée du jeu.
- » Une Mine ne peut pas être placée s'il y a un Marqueur de Camouflage et Dissimulation dans son *Aire d'Activation*. Cette règle ne s'applique pas s'il y a un ennemi valide, non camouflé, dans l'*Aire d'Activation*, ou si la Mine est déployée avec une *Attaque Intuitive*.

Aire d'Activation

L'Aire d'Activation d'une Mine (que ce soit un Marqueur de Camouflage ou de Mine) est la zone se trouvant dans le rayon du Gabarit en Petite Larme depuis le bord du socle de la Mine.

L'Aire d'Activation exclut toutes les zones en **Couverture Totale** par rapport au **Point d'Explosion** du Gabarit en Petite Larme.

Esquiver une Mine

Une Mine est une *Arme à Gabarit* et une *Arme Positionnable*, son effet peut donc être *Esquivé* en réussissant un Jet de PH-3.

Mines et Attaques Intuitives

Cette arme permet à l'utilisateur de faire des *Attaques Intuitives*: en réussissant un Jet de VOL, vous pouvez déployer une Mine même si un Marqueur de Camouflage et Dissimulation se trouve dans son *Aire d'Activation*.

MINE (ANTIPERSONNEL / MONOFILAMENT)			
BLI	PB	STR	S
0	0	1	0

Damage: 13 **Rafale:** 1 **Munition:** Shock
Traits: Attaque Intuitive, Caché, Gabarit Direct (Petite Larme), Jetable (3), Positionnable.

ATTENTION : l'utilisation de cette arme est interdite par la Convention de Concilium. Les contrevenants seront poursuivis par les tribunaux internationaux.

Le design des mines antipersonnel modernes tire ses racines du modèle Claymore du milieu du XXème siècle. La fonction de cette arme est de propulser une grande quantité de shrapnels dans un arc étroit, vers l'ennemi qui l'a déclenché, pouvant ainsi potentiellement blesser plus d'un soldat. Les mécanismes du système IFF complexe, quasi-intelligent, des mines modernes assurent qu'elles n'affecteront jamais un membre de l'armée qui l'a posée. Ce système facilite le processus de déploiement et, de façon toute aussi importante, de retrait des mines alliées une fois le conflit terminé, réduisant ainsi le coût des opérations de nettoyage de mines et les dégâts civils collatéraux.



MINES MONOFILAMENT

La version la plus sophistiquée de cette arme utilise la Munition Spéciale *Monofilament* pour un meilleur effet.

MINES MONOFILAMENT C. COURTE, ORA

Attaque

CONDITIONS

» En **Tour Réactif**, une *LdV* sur la troupe Active est requise.



EFFETS

» La Mine Monofilament suit les mêmes règles que la Mine Antipersonnel mais en utilisant la Munition Spéciale *Monofilament* à la place de la Munition Spéciale *Shock*.

Damage: 12 **Rafale:** 1 **Munition:** Monofilament
Traits: Attaque Intuitive, Caché, Gabarit Direct (Petite Larme), Jetable (3), Positionnable.

ATTENTION : l'utilisation de cette arme est interdite par la Convention de Concilium. Les contrevenants seront poursuivis par les tribunaux internationaux.

La Mine Monofilament est un objet de cauchemars pour les soldats : une pelote mortelle de fils mono-moléculaires trop fins pour être vus à l'œil nu, mais capables de couper le métal comme si c'était de l'air. Les effets dévastateurs de la toile de Monofilaments dense, mais de courte durée, envoyée par cette mine en font un outil précieux contre les ennemis lourdement blindés.

MITRAILLEUSE (HMG)

Une puissante arme *TR* de soutien à longue portée, avec une grande valeur de *Rafale*.

Modificateurs de Portée



Damage: 15 **Rafale:** 4 **Munition:** N
Traits: Tir de Suppression.

Considérée par certains comme la « mère de toutes les armes de soutien », la portée, la puissance destructrice et la cadence de tir de la Mitrailleur en font une force avec laquelle il faut compter sur n'importe quel champ de bataille.

VARIANTES

MITRAILLEUSE AP (HMG AP)

Une Mitrailleur chargée avec la Munition Spéciale *AP*.

Modificateurs de Portée



Damage: 15 **Rafale:** 4 **Munition:** AP
Traits: Tir de Suppression.

MITRAILLEUSE (HMG)



Aucune autre arme n'incarne mieux l'accès avantageux à des gisements abondants de Teseum que la Mitrailleuse AP ariadnaise. La copieuse quantité de Teseum extraite par l'Ariadna lui permet d'aplanir l'écart technologique avec d'abondantes rafales de l'une des munitions les plus chères connues par l'Homme.

MITRAILLEUSE MULTI (HMG MULTI)

L'avantage principal de la Mitrailleuse MULTI est sa capacité à tirer la Munition MULTI Lourd, permettant à son utilisateur de choisir entre deux Modes de Tirs différents à la volée.

MITRAILLEUSE MULTI (MODE RAFALE)

Modificateurs de Portée



Damage: 15 **Rafale:** 4 **Munition:** AP/Shock

Traits: Irrécupérable, MULTI Lourd, Tir de Suppression.

MITRAILLEUSE MULTI (MODE ANTI-MATÉRIEL)

Modificateurs de Portée



Damage: 15 **Rafale:** 1 **Munition:** EXP

Traits: Anti-matériel, Irrécupérable, MULTI Lourd.

Conçue comme arme lourde d'appui, la Mitrailleuse MULTI est auto-refroidie, ce qui permet à l'opérateur de tirer continuellement pendant de longues périodes de temps sans craindre de surchauffe du canon ou du mécanisme de tir. Des chargeurs d'approvisionnements multiples et des systèmes préprogrammés donnent une plus grande polyvalence à cette arme en permettant à l'utilisateur de choisir la meilleure munition suivant les conditions du combat.

MODE DE TIR DE SUPPRESSION

Entre les mains d'un soldat entraîné fournissant un Tir de Suppression, une arme devient un outil d'interdiction de zone, vidant des chargeurs à une vitesse rendant la précision inutile. Le seul but est de saturer la zone de projectiles pour que l'ennemi garde la tête baissée ou affronte une tornade de plomb.

Modificateurs de Portée



Damage: * **Rafale:** 3 **Munition:** *

Traits: *

NOTE *: Utilisez les valeurs originales de l'arme.

Les soldats entraînés savent comment utiliser l'option de tir automatique de leurs armes pour saturer une zone d'une grêle de balles. En faisant cela, les autres spécificités tactiques de leurs armes deviennent contingentes, et la fenêtre d'efficacité est réduite à la tâche spécifique en cours. La précision n'est plus un problème pour le tireur dont le but est seulement de prévenir l'envie de l'ennemi de se trouver dans sa ligne de tir.

NANOPULSEUR

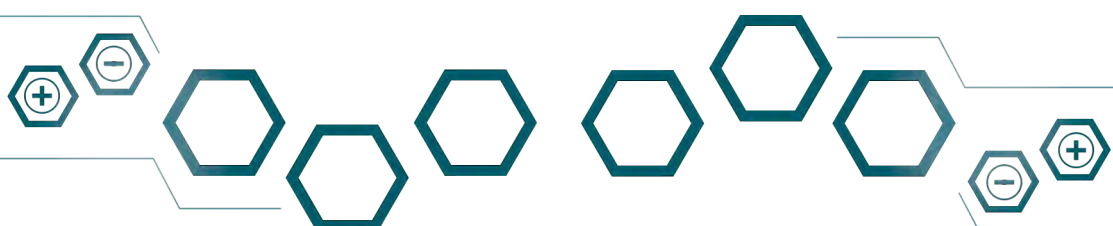
Arme TR hyper-technologique qui tire un Gabarit Direct de Munition Spéciale Nanotech.

Damage: 13 **Rafale:** 1 **Munition:** Nanotech

Traits: Attaque Intuitive, Gabarit Direct (Petite Larme), Irrécupérable.

ATTENTION : l'utilisation de cette arme est interdite par la Convention de Concilium. Les contrevenants seront poursuivis par les tribunaux internationaux.

Opérer avec un Nanopulseur est très simple. Les nanobots ont une propulsion à courte portée et sont tirés en arc large, rendant l'aide à la visée inutile. Voilà pourquoi le Nanopulseur est généralement implanté dans le torse de l'opérateur, ou incorporé à son armure corporelle, et qu'il peut être tiré instantanément sans déployer le canon pliant au prix d'une portée réduite. En tant qu'arme invisible et silencieuse, il est uniquement à usage militaire et sa possession est interdite dans toute la Sphère Humaine.



OJOTNIK

Arme TR de précision de portée médiane/longue, uniquement disponible pour certaines troupes d'élite ariadnaïses.



Modificateurs de Portée



Damage: 14 **Rafale:** 2 **Munition:** AP
Traits: -

L'Ojotnik est la version militaire d'un fusil de chasse au gros ariadnaïse. Il est plus puissant qu'un fusil d'assaut conventionnel mais sa cadence de tir est moindre. Ce sont ses munitions, fabriquées en Teseum pour une terrible capacité perce-blindage, qui donnent un avantage à l'Ojotnik. Le corps d'un Ojotnik est fait en bois d'essence ariadnaïse, très léger et solide, et l'âme du canon est couverte de Teseum. Cette arme de précision utilise les meilleures optiques de visée d'Ariadna, comparables à ceux utilisés par les fusils de sniper à longue portée. Les Ojotniks sont entièrement manufacturés, et sont des héritages prisés qui passent de parents à enfants et de tireur d'élite à élève le plus talentueux. Rares et précieux, ces fusils sont devenus un symbole statutaire dans la société ariadnaïse, et une source de fierté des Scouts du Corps Spetsnaz Cosaque.

PANZERFAUST

Arme TR jetable qui tire des roquettes explosives à longue distance.

Modificateurs de Portée



Damage: 14 **Rafale:** 1 **Munition:** AP + EXP
Traits: Anti-matériel, Jetable (2).

Le Panzerfaust est l'arme légère anti-char de choix pour l'infanterie. Grâce à son poids contenu et sa conception à tube pliant, son transport n'est pas un problème, et n'importe quel fantassin peut être doté d'un Panzerfaust sans sacrifier d'autres équipements importants.

PISTOLET

Arme TR utile à la fois à courte portée et au CC.

Modificateurs de Portée



Damage: 11 **Rafale:** 2 (1 au CC)
Munition: N **Traits:** CC.

Le Pistolet est l'arme de secours standard. Évolution de l'arme de poing civile, il équipe presque tous les soldats pour être utilisé au corps à corps et à bout portant.

VARIANTES

PISTOLET BREAKER

Un Pistolet capable d'être chargé avec la Munition Spéciale Breaker.



Modificateurs de Portée



Damage: 11 **Rafale:** 2 (1 au CC)
Munition: Breaker **Traits:** CC.

Chacun des nombreux types de Pistolets Breakers disponibles sur le marché de l'armement est basé sur une technologie propriétaire différente, de la nano-technologie au virale, en passant par l'électromagnétisme, etc... Cependant, elles sont toutes similaires dans leur capacité à réduire l'efficacité des défenses biotechnologiques de la cible, augmentant ainsi la létalité de leurs projectiles. Cette arme de poing est réservée

aux militaires et aux services de maintien de l'ordre, mais des modèles de Pistolets Breakers bon marché sont disséminés à travers le marché noir et peuvent être trouvés dans les inventaires des trafiquants d'armes partout dans la Sphère.

PISTOLET LOURD

Une variante du Pistolet standard, qui peut infliger plus de Dommages.

Modificateurs de Portée



Dommage: 14

Rafale: 2 (1 au CC)

Munition: Shock

Traits: CC.

Le terme « Pistolet Lourd » se réfère à une variété d'armes de poing de gros calibre, parfois utilisée pour la chasse au gros, et comme arme secondaire de courte portée par certains T.A.G pour le combat rapproché en zone close.

PISTOLET LOURD AP

Une variante du Pistolet Lourd qui tire la Munition Spéciale AP.

Modificateurs de Portée



Dommage: 14

Rafale: 2 (1 au CC)

Munition: AP

Traits: CC.

Le Pistolet Lourd AP est une variante perce-armure du populaire Pistolet Lourd. Les stocks de Teseum ariadnaïens permettent de fabriquer des munitions de gros calibre pour des armes de poing capables de servir de solution anti-char à courte portée malgré la taille réduite de l'arme. Cependant, tirer avec cette arme avec un peu de précision demande un entraînement intense et une force considérable pour compenser son extraordinaire recul.

PULSATION FLASH

Arme TR conçue pour invalider brièvement la cible sans causer de dégâts permanents.

Modificateurs de Portée



Dommage: 13

Rafale: 1

Munition: Flash

Traits: Arme Technique, Irrécupérable.

Cet équipement sophistiqué émet un rayon concentré de lumière ou de données, la Pulsation Flash, vers la cible. La décharge massive du Flash interfère avec les systèmes visuels et sensoriels de la cible, causant une cécité partielle et l'empêchant d'être un élément hostile actif.

SEPSITOR

Arme TR à Gabarit Direct qui utilise la VoodooTech pour induire l'état *Sepsitorisé* aux troupes avec un Cube ou une *Caractéristique de Back-up* similaire. Il y a différentes versions de cette technologie suivant leur puissance.

La technologie Sepsitor, dont le nom vient du Grecque Ancien septos (corruption), est le pinacle de la VoodooTech appliqué au combat : une décharge à courte portée de vecteurs mémétiques viraux. Elle permet à de puissants esprits informatiques d'infiltrer des systèmes et des réseaux inférieurs, et d'en prendre le contrôle. L'application la plus insidieuse de cette technologie est l'introduction dans les Cubes de mémoire, les corrompant pour ensuite posséder leur porteur, prenant complètement le contrôle de leurs fonctions cognitives. Les troupes qui succombent aux effets terrifiants d'un Sepsitor renoncent à leur ancienne loyauté, et leur seule intention semble être d'accomplir les objectifs de l'intelligence qui les a sepsitorisés.

VARIANTES

SEPSITOR

Application standard de la technologie Sepsitor, cette Arme Jetable est limitée à deux utilisations.

SEPSITOR C. COURTE, ORA

Tir

EFFETS

Cette arme utilise les règles d'Arme à Gabarit Direct, avec les particularités suivantes:

- » Le *Dommage* de cette arme est égal à la valeur de **VOL** de l'opérateur.
- » Lorsque qu'elle est touchée par une attaque utilisant la Munition Spéciale Sepsitor, la cible doit faire un Jet de **PB**.
- » Si la cible rate son Jet de **PB**, elle passe automatiquement à l'état *Sepsitorisé*.

Dommage: VOL

Rafale: 1

Munition: -

Traits: Attaque Intuitive, Gabarit Direct (Grande Larme), Irrécupérable, Jetable (2).

SEPSITOR PLUS

Une version plus puissante de cette arme terrifiante qui n'est pas limitée dans le nombre d'utilisation au combat.

SEPSITOR PLUS C. COURTE, ORA

Tir

EFFETS

- » Cette arme utilise les mêmes règles qu'un Sepsitor, mais ce n'est pas une Arme Jetable, elle peut donc être utilisée indéfiniment.

Dommage: VOL

Rafale: 1

Munition: -

Traits: Attaque Intuitive, Gabarit Direct (Grande Larme), Irrécupérable.

SPITFIRE

Une arme TR d'appui particulièrement utile à portée moyenne grâce à sa haute valeur de *Rafale* caractéristique.



Modificadores por Distancia



Damage: 14 **Rafale:** 4 **Munition:** N

Traits: Tir de Suppression.

NOTE: Ce profil remplace celui introduit dans le livre de règles *Infinity: Human Sphere*, et il est le seul profil de Spitfire autorisé pour les événements de l'ITS.

La Spitfire est une arme automatique de moyenne portée conçue pour le combat rapproché et le combat urbain. Quelle que soit son incarnation spécifique, ce type d'arme s'est taillé un chemin dans l'histoire de l'armement grâce à sa haute cadence de feu et à sa précision notable. Internationalement connue dans ses différentes versions sous le nom de « Cracheuse de Feu », elle est largement vue comme « l'arme automatique la plus efficace de la Sphère ». Comparée à sa grande sœur, la Mitrailleuse, le canon de la Spitfire est plus court et ses munitions sont plus légères ; deux facteurs qui définissent son utilité en tant qu'arme d'assaut et de soutien en combat urbain. Cela couplé à sa construction robuste et sa facilité d'utilisation, la Spitfire a toutes les caractéristiques d'une arme légendaire.



ÉQUIPEMENT

Dans Infinity, les pièces de matériels et d'accessoires importants en jeu sont collectivement appelés Équipement. Leur utilisation est généralement non offensive, mais ils donnent à leur utilisateur des capacités spéciales et des bonus qui améliorent leur chance de survie sur le champ de bataille.

ÉQUIPEMENT : ÉTIQUETTES ET TRAITS

Comme les Compétences Spéciales, tous les Équipements ont une ou plusieurs **Étiquettes** qui indiquent rapidement qu'ils ont certaines caractéristiques de jeu. Vous pouvez consulter la liste complète des **Étiquettes** à la page 52.

Dans la section Étiquettes de certains Équipements vous trouverez également des **Traits** comme ceux utilisés pour les Armes. La liste complète des **Traits** est à la page 111.

ÉQUIPEMENT : NIVEAUX

Comme les Compétences Spéciales, certains Équipements sont divisés en plusieurs **Niveaux alphabétiques ou numériques** (voir page 68) qui représentent l'efficacité ou la sophistication d'une même technologie.

AUTOMÉDIKIT

Cet Équipement permet à son utilisateur de se soigner, récupérant de l'état *Inconscient* sans l'intervention d'un *Médecin* ou d'un *Infirmier*.

AUTOMÉDIKIT	ORDRE ENTIER
Irrécupérable	
CONDITIONS	
» L'utilisateur de cet Équipement doit être en état <i>Inconscient</i> .	
EFFETS	
» Cet Équipement permet à son utilisateur de dépenser un Ordre Entier pour l'activer même s'il est en état <i>Inapte</i> .	
» L'utilisateur de l'AutoMédiKit doit dépenser un Ordre Entier puis faire un Jet de <i>PH</i> .	
» Si le Jet de <i>PH</i> est réussi, l'utilisateur récupère automatiquement 1 point à son Attribut de <i>Blessure</i> , annulant l'état <i>Inconscient</i> et retirant le Marqueur <i>Inconscient</i> du jeu.	
» Si le Jet de <i>PH</i> échoue, l'utilisateur passe directement à l'état <i>Mort</i> et il est retiré du jeu.	
» En utilisant un AutoMédiKit, une troupe peut récupérer de l'état <i>Inconscient</i> autant de fois qu'elle le souhaite durant la partie, tant qu'elle déclare un Ordre Entier et qu'elle réussisse son Jet de <i>PH</i> à chaque fois.	

Un AutoMédiKit est un dispositif nano-médical intégré à l'équipement tactique personnel de certaines unités. C'est un objet incroyablement sophistiqué qui n'est utilisé que par les armées les plus avancées technologiquement. En plus de contrôler les constantes vitales du porteur, il répond aux blessures en injectant un sérum de nano-réparation à action rapide qui stabilise le soldat assez longtemps afin qu'il puisse continuer le combat ou être évacué vers un hôpital de campagne pour des soins supplémentaires.

DDO : DISPOSITIF DE DISRUPTION OPTIQUE

Un dispositif complexe de déviation photonique qui rend son utilisateur difficile à viser.

DDO NIVEAU 1 : DISRUPTEUR OPTIQUE

ÉQUIPEMENT
AUTOMATIQUE

Incompatible, Inflammable, Obligatoire

EFFETS

- » Permet à l'utilisateur d'être déployé avec un Disrupteur Optique sans avoir à dépenser d'Ordre ni faire de Jet.
- » Les ennemis subissent un *MOD* de -6 à tous les Tirs réalisés contre l'utilisateur d'un Disrupteur Optique.
- » CC : un Disrupteur Optique n'a pas d'effet au CC.

DDO et Munition Spéciale Incendiaire

Si l'utilisateur d'un DDO est affecté par la Munition Spéciale *Incendiaire*, alors cet Équipement est *Brûlé*, quel que soit le résultat du Jet de *BLI*. Placez un Marqueur *Brûlé* (BURNT) à côté de l'utilisateur, qui reste dans cet état jusqu'à ce que son Équipement soit réparé (généralement par un *Ingénieur*).

Un Disrupteur Optique est un dispositif générant un champ de torsion photonique autour du porteur, déformant sa silhouette et sa position apparente. Dispositif de dissimulation tactique, il n'est disponible qu'aux troupes au spectre opérationnel justifiant une telle dépense. Cette technologie a été développée en parallèle du Camouflage TO, ce qui déclencha un litige de droit intellectuel et de brevet entre la société panocéanienne Sparkdyne Research et le module de recherche Absynth de Praxis, sur Bakunin. Le procès, qui reste ouvert devant la Haute Cour de l'O-12, a été gangréné par des allégations d'espionnage industriel qui sont devenues une pomme de discorde entre la PanOcéanie et la Nation Nomade.





DÉFLECTEUR

Ce système de protection anti-piratage fusionne plusieurs technologies pour protéger son porteur et tous les membres de son Équipe Liée (voir *Infinity : Human Sphere*).

Dans l'environnement guerrier contemporain, de nombreuses troupes clés requièrent une protection supplémentaire contre les Hackers Tactiques hostiles. Les Déflecteurs utilisent plusieurs technologies différentes pour créer une bulle défensive protégeant des cybers-attaques son utilisateur et toutes les troupes liées à proximité. Combinant un système avancé NDIS à une architecture comprenant un mélange breveté de Pots de miel (appâts pour les cybers-attaques), un Déflecteur peut sans problème protéger son utilisateur des effets pernicieux d'assauts informatiques.

DÉFLECTEUR NIVEAU 1

ÉQUIPEMENT
AUTOMATIQUE

Équipement de Communication, Irrécupérable

EFFETS

- » L'utilisateur peut se déployer avec un Déflecteur actif, sans avoir à dépenser d'Ordre ni à faire de Jets.
- » Toute *Attaque de Piratage* contre l'utilisateur d'un Déflecteur, ou contre la troupe associée si l'utilisateur ne porte pas lui-même le Déflecteur (par exemple, s'il a un *TinBot*) ou, par extension, contre tout membre de l'Équipe Liée de l'utilisateur (voir *Infinity Human Sphere*), doit appliquer un **MOD de -3** à l'Attribut utilisé pour effectuer l'Attaque de Piratage.

DÉFLECTEUR NIVEAU 2

ÉQUIPEMENT
AUTOMATIQUE

Équipement de Communication, Irrécupérable

EFFETS

- » Ce Niveau de Déflecteur fonctionne exactement comme le Niveau 1 mais applique un **MOD de -6** à l'Attribut utilisé pour effectuer l'Attaque de Piratage.

DÉSACTIVATEUR

Ce dispositif est capable de désactiver les pièges et les armes automatisées déployés par l'ennemi.

DÉSACTIVATEUR

COMPÉTENCE COURTE

Irrécupérable, Tir

CONDITIONS

- » L'utilisateur de cet équipement doit avoir une *LdV* sur la cible.
- » Un Désactivateur ne peut être utilisé que contre des armes ennemies déployées sur la table de jeu, et jamais contre des Marqueurs de Camouflage.

EFFETS

- » Un Désactivateur permet à l'utilisateur de désactiver des Charges Creuses ou des Armes Positionnables (Mines, E/Maulers...) dans sa *LdV* en réussissant un Jet Normal de *VOL*.
- » Le Jet de *VOL* n'est Modifié que par la *Portée*, jamais par des Compétences Spéciales (*CD : Mimétisme* par exemple), des Équipements (Comme *DDO : Disruption Optique*) ou par une *Couverture*.
- » Si l'utilisateur réussit son Jet de *VOL*, l'arme ennemie (ou son Marqueur si elle est représentée de cette façon) est retirée du jeu.

Modificateurs de Portée



Domage: -

Munition: -

Rafale: 1

Traits: Irrécupérable, Tir

Les Désactivateurs sont des outils largement répandus parmi les Ingénieurs de Combat. Ils sont utilisés pour déminer sans risque une zone et pour la nettoyer des pièges et autres éléments offensifs statiques. Les Désactivateurs sont très utiles pour protéger le personnel et le matériel qui transitent par des voies susceptibles d'être piégées par l'ennemi.

DISPOSITIF DE CONTRÔLE D'ANTIPODES

C'est un Équipement qui permet à l'utilisateur de déployer et de contrôler les Antipodes d'une Meute d'Assaut ariadnaise.

DISPOSITIF DE CONTRÔLE D'ANTIPODES

ÉQUIPEMENT
AUTOMATIQUE

Équipement de Communication, Irrécupérable

EFFETS

- » Nécessaire pour enrôler et déployer une Meute d'Assaut.

NOTE

Si l'utilisateur du Dispositif de Contrôle passe à l'état *Inconscient* ou *Mort*, ou à l'état *Isolé* à cause de la Munition Spéciale *E/M* ou du *Programme de Piratage Blackout*, référez-vous aux règles d'*Antipodes* (voir page 68).



Un peu comme les dresseurs des unités K-9, les Contrôleurs d'Antipodes sont non seulement responsables de la direction de leurs créatures en service, mais aussi de leur entraînement et de leur conditionnement. En dépit de l'établissement inévitable de liens affectifs entre les Contrôleurs et les Antipodes qui leur sont assignés, ceux-ci sont encouragés à rester relativement détachés, notamment à cause du fort taux de perte des créatures qui doivent être remplacées régulièrement. Les Contrôleurs transmettent leurs ordres aux Antipodes par radio, et ils les renforcent par des signaux RF et micro-ondes qui activent des électrodes implantées dans le crâne des créatures. Les électrodes génèrent une impulsion électrique pouvant réguler l'intensité de la réponse des Antipodes, obtenant ainsi un niveau acceptable d'obéissance et d'acquiescement même sous les effets de leur état de soif de sang caractéristique.

DISPOSITIF D'ÉVACUATION (DE)

Cet Équipement regroupe tous les systèmes conçus pour prolonger la durée de vie des pilotes de T.A.G et de Véhicules en les évacuants en cas de danger mortel.

DE : SYSTÈME DE SURVIE

C'est un mécanisme conçu pour sortir rapidement l'équipage d'un T.A.G ou d'un Véhicule. Cet Équipement permet d'évacuer l'Opérateur du cockpit grâce à un protocole d'urgence automatisé.



DE NIVEAU 1 : SYSTÈME DE SURVIE

ÉQUIPEMENT
AUTOMATIQUE

Irrécupérable, Non-Piratable, Obligatoire

CONDITIONS

- » Le Système de Survie s'active automatiquement à la fin de l'Ordre durant lequel le T.A.G a perdu le dernier point de son Attribut de STR, que ce soit lors de son *Tour Actif* ou de son *Tour Réactif*.

EFFETS

- » Le processus d'activation du Système de Survie a deux étapes:
 - » À la fin de l'Ordre durant lequel le T.A.G a perdu son dernier point de STR, placez la figurine de l'Opérateur du T.A.G au contact de ce dernier.
 - » Ensuite, retirez la figurine du T.A.G et remplacez-la par un *Gabarit Circulaire de Fumigène*.
- » Si le T.A.G perd plus de points de STR qu'il n'en a, les points excédents sont soustraits du profil de l'Opérateur.
- » Le **processus d'activation doit toujours être mené à terme**, même si l'Opérateur est déjà *Inconscient* ou *Mort*, et même si le T.A.G est *Immobilisé* (à cause d'un *Piratage*, d'une *Munition Spéciale Adhésive*, ou pour toute autre raison).
- » Un T.A.G équipé d'un Système de Survie fournit son Ordre au joueur qui l'a déployé jusqu'à ce que son Opérateur passe à l'état *Inapte* (*Inconscient*, *Mort*, *Sepsitorisé*...).
- » Si l'Opérateur est vulnérable au *Piratage* ou à la *Munition Spéciale E/M*, il ne peut pas être *Piraté* ou affecté par l'*E/M* tant que sa figurine n'est pas placée sur la table.

NOTE

- » La valeur de *BLI* du T.A.G est toujours utilisée jusqu'à ce que la figurine de l'Opérateur soit placée sur la table.
- » L'activation d'un Système de Survie ne nécessite pas de dépense d'Ordre, donc les troupes ennemies ne peuvent pas réagir à l'évacuation de l'Opérateur.
- » Le **Gabarit Circulaire de Fumigène est toujours placé**, même si l'Opérateur a perdu toutes ses *Blessures* et est évacué *Mort*.

EXEMPLE DE SYSTÈME DE SURVIE

La mercenaire Jenny Molina, aux commandes de son T.A.G Anaconda, affronte plusieurs adversaires durant son *Tour Actif*. Les dés ne sont pas favorables à l'Anaconda qui reçoit un *Critique* et un impact supplémentaire entraînant un échec au Jet de *BLI*. Le T.A.G. de Jenny vient de perdre 2 points de STR. À la fin de l'Ordre, après les Jets de *BLI* et de *Courage*, son Système de Survie s'active. Le joueur place la figurine de l'Opérateur au contact de l'Anaconda, puis remplace la figurine de l'Anaconda par un *Gabarit Circulaire de Fumigène*. Ainsi, l'Opérateur est protégé par une *Zone de Visibilité Nulle*. Jenny a peut être perdu son Anaconda, mais elle a encore sa Spitfire et beaucoup de hargne en elle.

Si la confrontation s'était terminée avec l'Anaconda de Jenny recevant une touche *Critique* et ratant deux Jets de *BLI* supplémentaires, le T.A.G. aurait perdu 2 points de STR et Jenny aurait soustrait 1 point à son Attribut de *Blessure*. Notez que tous les Jets auraient utilisé la valeur de *BLI* de l'Anaconda. Dans ce cas, le Système de Survie de

l'Anaconda se serait quand même activé et il aurait évacué Jenny, Inconsciente, au contact du T.A.G, qui aurait ensuite été remplacé par un *Gabarit Circulaire de Fumigène*, dans l'espoir qu'un *Médecin* puisse la sauver. Si le même Anaconda avait reçu un impact *Critique* et raté trois Jets de *BLI*, alors Jenny aurait perdu deux *Blessures* et serait passée à l'état *Mort*. Dans ce cas, il n'y aurait pas eu besoin de placer sa figurine sur la table, mais le *Gabarit Circulaire de Fumigène* aurait été tout de même placé.

Le *Système de Survie* est le dispositif d'évacuation d'unités terrestres le plus simple et le plus léger du marché. Ce système inclut un mécanisme d'ouverture d'urgence du cockpit via une série de cordons détonants, en tandem avec un dispositif d'expulsion qui propulse l'intégralité du siège vers l'extérieur en utilisant des rails de guidage pour sortir rapidement et sûrement l'utilisateur de l'unité compromise. Simultanément, des générateurs fumigènes couvrent la zone d'évacuation d'un épais nuage de fumée protégeant l'utilisateur des tirs hostiles. Le *Système de Survie* a été conçu pour protéger l'utilisateur de conditions très risquées liées à un dysfonctionnement critique de l'unité ou une attaque directe de l'ennemi.

ECM

Les Contre-mesures Électroniques sont des systèmes installés sur les véhicules et les T.A.G dans le but de perturber et de désactiver les projectiles guidés ennemis.

Un ECM standard inclut des radars de détection de tir, qui peuvent localiser et poursuivre un projectile ennemi, et une petite batterie de micro-missiles à portée courte qui déploient des paillettes nano-technologiques. Les paillettes interfèrent avec les systèmes de guidage, déviant les projectiles ennemis et les faisant exploser sans danger, hors de portée. L'ECM ariadnais est tout aussi efficace, mais plus gros. Au lieu de micro-missiles nanotech, il tire une batterie de roquettes qui créent un mur de shrapnels qui détruisent les projectiles ennemis.

ECM

ÉQUIPEMENT
AUTOMATIQUE

ORA

CONDITIONS

» Cet Équipement Automatique ne s'active que contre un *Tir* bénéficiant du *Trait Guidé*.

EFFETS

- » L'utilisateur peut réagir en ORA contre des *Tirs*, bénéficiant du *Trait Guidé*, qui le prennent pour cible, même s'il n'a pas de *LdV* sur le tireur ;
- » L'ECM annule le *MOD* de +6 au *TR* accordé par le *Trait Guidé*.

NOTE

Si une troupe déclare l'utilisation de l'ECM comme ORA, il ne peut pas, en plus, *Esquiver* ; l'ORA contre cet Ordre est dépensé en activant l'ECM.



EXEMPLE D'ECM

Durant son *Tour Actif*, un Drone Yaókòng Son-Bae, équipé d'un Lance-Missiles Intelligents, déclare un *Tir* contre un T.A.G Dràgao, précédemment Ciblé par un Observateur d'Artillerie.

Même s'il est hors de la *LdV* du Yaókòng, le Dràgao peut toujours déclarer un ORA car l'*Attaque* utilise un *Gabarit d'Impact*, mais aussi parce que l'*Attaque* est *Guidée* et que le T.A.G dispose d'un ECM. Le Dràgao doit choisir entre *Esquiver* le *Gabarit* [Jet d'Opposition de *PH -9* (Le T.A.G. *Esquivant* avec *PH -6*, et le *Gabarit d'Impact* hors de la *LdV* appliquant un *MOD* de -3 au *PH*) contre le *TR +6* du Drone] ou activer son ECM (annulant ainsi le *MOD* de +6 au Jet de *TR* du Drone).

Après avoir pesé ses chances, le pilote du Dràgao choisit l'option de l'ECM. Le Drone Yaókòng rate son Jet Normal de *TR* non modifié, et le projectile est perdu sans causer de dégâts.

ECM AVANCÉ

ÉQUIPEMENT
AUTOMATIQUE

ORA

CONDITIONS

» Cet Équipement Automatique ne s'active que contre un *Tir* bénéficiant du *Trait Guidé*.

EFFETS

- » L'ECM Avancé fonctionne exactement comme l'ECM mais en plus d'annuler le *MOD* de +6 au *TR* accordé par *Ciblé*, il applique un *MOD* de -3 au *TR* de l'ennemi qui a déclaré le *Tir Guidé* contre son utilisateur.



FASTPANDA

Amplificateur de portée de piratage automouvant, conçu pour un déploiement téléguidé à courte distance vers les zones clés du champ de bataille.

FASTPANDA

COMPÉTENCE
COURTE, ORA

Attaque, Jetable (1), Équipement de Communication, Positionnable

CONDITIONS

» En **Tour Réactif**, une *LdV* sur la troupe Active est requise.

EFFETS

- » En dépensant une Compétence Courte ou un ORA, l'utilisateur de cet Équipement peut déployer la figurine du FastPanda à une distance maximum de 20 cm depuis son socle sans avoir à faire de jet.
- » Pour déployer un FastPanda, placez-le au contact de son utilisateur puis déplacez-le comme s'il avait déclaré la Compétence Courte de Mouvement *Se Déplacer*, avec une seule valeur de *MOV* de 20 cm.
- » Le FastPanda est placé à la **Conclusion** de l'Ordre.
- » La Compétence Courte Déployer un FastPanda est une *Attaque*.
- » Les ennemis peuvent réagir en **ORA** à la déclaration, lors du *Tour Actif*, de la Compétence Courte Déployer un FastPanda, mais uniquement contre la figurine activée par l'Ordre et non le FastPanda lui-même, contre lequel il n'est pas possible de réagir.
- » Le FastPanda est un Équipement possédant un **Répétiteur**.
- » Une fois déployé, le FastPanda devient un élément statique et il ne peut plus se déplacer, être relocalisé ou récupéré.
- » Un FastPanda déployé reste sur la table jusqu'à la fin de la partie ou jusqu'à ce qu'il soit détruit.

EXEMPLE DE FASTPANDA

Durant son *Tour Actif*, la malfaisante Interventor Morgana, qui se trouve dans une salle, décide d'utiliser la compétence *Déployer un FastPanda* pour placer le sien à l'extérieur. Cependant, elle oublie que la porte est un Portail de Sécurité et qu'il requiert une Compétence Courte pour être ouvert. Le FastPanda ne peut rien faire d'autre qu'utiliser la Compétence Courte de Mouvement *Se Déplacer*, et donc, quand il arrive au contact de la porte, il ne peut pas continuer. Au dépit de Morgana, le FastPanda reste dans la salle, déployé à côté de la porte.

Si le Portail de Sécurité avait été ouvert, le FastPanda se serait déplacé jusqu'à son *MOV* de 20 cm et se serait déployé là où l'Interventor le souhaitait. Même s'il y avait eu plusieurs ennemis avec une *LdV* sur le FastPanda alors qu'il se ruait sur son emplacement final, aucun n'aurait pu réagir contre lui car ce n'est pas une figurine activée par un Ordre mais un Équipement. Cependant, tous les ennemis avec une *LdV* sur Morgana auraient pu réagir contre elle lors de la déclaration de la compétence *Déployer un FastPanda*.

La valeur indéniable des Répétiteurs dans l'environnement de cyber-guerre moderne n'est surpassée que par la nécessité de méthodes de déploiement plus sûres. Des avancées récentes dans le domaine de la robotique ont rendu possible la fabrication d'équipements pseudo-humanoïdes disposant d'une mobilité tous-terrains limitée. L'ADRD-02 (Autonomous-Deployment Repeater Device) conçu par PraxiTec et fabriqué sous licence par de nombreuses sociétés à travers la Sphère, est sans aucun doute le modèle le plus connu grâce à l'utilisation efficace qu'en a fait la Force Militaire Nomade. Suivant un critère de coût de production, et le paradigme dominant que ces équipements sont jetables une fois déployés, PraxiTec a utilisé une batterie à faible capacité mais à fort rendement pour sa conception. L'unité de propulsion à courte portée est vidée après son premier allumage, rendant le système de transport à usage unique. La vitesse avec laquelle l'ADRD-02 atteint son emplacement, couplé à son design potelé et au schéma noir et blanc des unités de test, inspirèrent, aux chercheurs militaires nomades, son nom de code iconique qui s'est ensuite rapidement répandu à travers la Sphère Humaine.

FASTPANDA

MOV	BLI	PB	STR	S
20	0	0	1	1

Répétiteur



MÉDIKIT

Les MédiKits sont des Équipements qui peuvent aider des alliés à reprendre conscience. Le MédiKit est le dispositif de traitement médical des blessures utilisé par tous les *Infirmiers*.

MÉDIKIT

COMPÉTENCE COURTE

CONDITIONS

- » Un MédiKit ne peut être utilisé que sur des troupes alliées *Inconscientes*.
- » Un MédiKit peut être utilisé de deux façons:
 - » Utilisé à **distance**, l'utilisateur doit avoir une *LdV* sur la cible.
 - » Utilisé au contact, l'utilisateur doit être **au contact du socle** de la cible.

EFFETS

- » Utilisé à distance, un MédiKit est un Équipement qui fonctionne comme une *Arme de Tir Non Létale*. Si l'utilisateur dépense une Compétence Courte et réussit un Jet de *TR* en appliquant tous les *MOD* (*Portée, Couverture, Camouflage et Dissimulation, DDO...*), la cible peut faire un Jet de *PH -3*.
- » Utilisé au contact, un MédiKit est utilisé en dépensant simplement une Compétence Courte. Cela permet à la cible de faire un Jet de *PH -3*.
- » Si la cible réussit le Jet de *PH -3*, elle récupère 1 point de son Attribut de *Blessure*, quittant automatiquement l'état *Inconscient*.
- » Si la cible rate le Jet, elle passe immédiatement à l'état *Mort* et est retirée du jeu.
- » Utiliser un MédiKit **n'entraîne jamais** de Jet de *BLI* ni de *Jet de Courage* pour la cible.
- » Un MédiKit permet de faire revenir des troupes de l'état *Inconscient* autant de fois que souhaité, tant qu'elles réussissent leur Jet de *PH -3*.

NOTE

Un MédiKit ne peut soigner que des troupes alliées à l'état *Inconscient* et il ne peut leur faire récupérer qu'un seul point à l'Attribut de *Blessure* à chaque fois. Un MédiKit ne peut pas soigner plus d'un point de *Blessure*, et il n'a pas d'effet sur les troupes qui ne sont pas *Inconscientes*.

Modificateurs de Portée



Domage: - Munition: - Rafale: 1

Traits: Non Létal

MédiKit et troupes sous Marqueur

Utiliser un MédiKit à distance n'est pas une *Attaque*, mais révèle néanmoins l'utilisateur s'il est en état de Marqueur (*Camouflage, TO, Supplantation...*).

De loin le dispositif médical de nano-injections le plus répandu dans l'armée, le MédiKit a connu de nombreuses incarnations au cours des années. Le nouveau modèle est de la taille d'une arme de poing et sa chambre est entourée d'une bobine magnétique. Une fois la capsule de nano-traitement souhaité insérée et la détente électrique enclenchée, le canon magnétique projette un micro-projectile avec assez de force pour pénétrer le derme et injecte le traitement. Le micro-projectile en lui-même n'est rien de plus qu'une capsule contenant une dose de nanobots médicaux en suspension dans un liquide nutritif colloïde. Les versions moins modernes délivrent le traitement via hypospray, qui a un temps de réponse un peu plus long, ou via un pistolet pneumatique archaïque.

MOTO

Les Motos sont des transports légers individuels capables d'une grande manœuvrabilité et vitesse de pointe. En jeu, les Motos ne sont pas considérées comme des Véhicules (*VH*).

MOTO

ÉQUIPEMENT
AUTOMATIQUE

Non-Piratable

EFFETS

- » Une troupe équipée d'une Moto a deux paires de valeurs de *MOV* dans son profil. Utiliser la première paire de *MOV* quand la troupe est montée sur sa Moto et la deuxième paire de *MOV* quand la troupe est descendue de Moto et qu'elle se déplace à pied.
- » De même, une troupe équipée d'une Moto a deux Attributs de *Silhouette* (*S*). Utilisez le premier Gabarit de *Silhouette* quand la troupe est montée sur sa Moto et le deuxième type de Gabarit de *Silhouette* quand elle est descendue de Moto et qu'elle se déplace à pied.
- » Quand une troupe sur une Moto déclare la Compétence Courte *Se Déplacer* et annonce qu'elle Descend de Moto, remplacez la figurine montée par un Marqueur de Moto (*MOTORCYCLE*) ou par un élément de décors de même diamètre. Placez la troupe démontée au contact du Marqueur de Moto, ou mesurez son mouvement depuis le bord du Marqueur, à votre préférence.

Un Marqueur de Moto a les Attributs suivants:

MOTO			
BLI	PB	STR	S
0	0	1	4

IMPORTANT

- » Tant qu'elle est montée sur une Moto, une troupe a un **MOD de -3 à son PH** lorsqu'elle essaie d'*Esquiver*, d'*Affronter* ou d'*Engager*.
- » Une troupe montée sur une Moto **ne peut pas Escalader**.
- » Une troupe montée sur une Moto **ne peut pas sauter** verticalement ou diagonalement **vers le haut**, elle ne peut **Sauter qu'horizontalement** (comme dans l'*Exemple de Saut 3*, page 63) ainsi que verticalement ou **diagonalement** vers le bas.
- » Une troupe montée sur une Moto **ne peut pas** bénéficier des *MOD* de *Couverture Partielle*.

Les Motos militaires modernes sont des véhicules tous-terrains polyvalents utilisables dans une variété de scénarios et d'environnements. Le nouveau modèle du fabricant haqqislamite Dirayat Ind. a une structure compacte caractéristique, inspirée du style des anciens « choppers ». Ces Motos sont stabilisées par un système de gyroscopes et de suspensions intelligentes qui répondent aux changements de postures du pilote. Le modèle Fatih (Conquérant) de Dirayat, à usage militaire, est le plus répandu parmi les Troupes Motorisées Kum, mais chaque pilote est autorisé à un certain degré de modification de sa « monture ».

RÉPÉTITEUR

Il s'agit d'un amplificateur de portée pour les Hackers.

RÉPÉTITEUR	ÉQUIPEMENT AUTOMATIQUE
Équipement de Communication, Obligatoire, Zone de Contrôle.	
EFFETS	
» Un Répétiteur augmente l'Aire de Piratage de tous les Hackers en jeu.	
» Un Hacker de la même Liste d'Armée que le Répétiteur, et ses alliés éventuels en partie multi-joueurs, peut pirater en utilisant la Zone de Contrôle (20 cm de rayon) du Répétiteur comme si c'était la sienne.	
» Il peut également réagir avec des Programmes de Piratage aux Ordres ennemis déclarés dans la Zone de Contrôle du Répétiteur comme si c'était la sienne.	
» Un Hacker peut aussi essayer de pirater via un Répétiteur ennemi, uniquement si ce Répétiteur est dans sa Zone de Contrôle. Ainsi, il peut effectuer une tentative de piratage contre les cibles se trouvant dans la Zone de Contrôle du Répétiteur ennemi, ainsi que contre n'importe quel Hacker ennemi, mais il subit les MOD de Pare-feu (un MOD de -3 à son Jet de VOL, alors que la cible bénéficie d'un MOD de +3 à sa PB).	
IMPORTANT Cet Équipement est automatiquement actif. Il ne peut pas être désactivé par son possesseur.	

Répétiteur + Supplantation ou Camouflage et Dissimulation

Une troupe ou une pièce d'Équipement ayant un Répétiteur en plus de n'importe quelle Compétence Spéciale lui permettant d'agir comme Marqueur au lieu de figurine (Camouflage et Dissimulation, Supplantation...) est automatiquement révélée si un Hacker allié essaie d'utiliser son Répétiteur.

Un Hacker ne peut pas utiliser un Répétiteur porté par une troupe ennemi à l'état de Marqueur.

Répétiteur et Déploiement Caché

Une troupe avec un Répétiteur, utilisant le Déploiement Caché, est automatiquement révélée si un Hacker allié essaie d'utiliser son Répétiteur.

Répétiteur et ORA

Des troupes ne peuvent pas réagir contre un Répétiteur utilisé par un Hacker ennemi. Elles ne peuvent réagir que contre le Hacker lui-même, si cela est possible.

Les Répétiteurs sont des équipements sophistiqués qui augmentent les capacités d'émission et de réception de signaux des Dispositifs de Piratage autorisés. La philosophie conceptuelle actuelle derrière les Dispositifs militaires de Piratage est centrée sur la sécurité et le cryptage plus que sur la portée et la puissance. De récents événements désastreux, ayant entraînés le plantage de systèmes tactiques entiers au cours de batailles à cause d'une intrusion ennemie, ont mis en évidence la nécessité de limiter les capacités d'émission des Dispositifs de Piratage, afin d'améliorer la sécurité. Pour contrebalancer la réduction de portée des Dispositifs de Piratage modernes, des Répétiteurs amplifient le signal avant de le transférer, réduisant ainsi sa dégradation. Avec ces nouveaux Répétiteurs, les Hackers militaires peuvent agir à distance contre les atouts ennemis sans compromettre leur propre réseau tactique de données.

Les Répétiteurs sont des systèmes amplificateurs de signaux qui augmentent l'aire d'influence d'un Hacker. En ouvrant un point d'accès au champ de bataille virtuel, une armée peut exposer ses propres vulnérabilités aux hackers ennemis, qui les utiliseront pour lancer des cyber-attaques clandestines dévastatrices. Cela a entraîné l'optimisation de la technologie du Pare-feu, capable d'entraver la manœuvrabilité et le potentiel offensif des éventuels intrus dans le royaume virtuel. Malgré cela, les Hackers vétérans sont connus pour ne pas s'étendre en déployant des Répétiteurs en masse. Mieux vaut prévenir que guérir, surtout dans ce contexte où « guérir » s'applique à un lobe frontal carbonisé.

RÉPÉTITEUR DE POSITION

Il s'agit d'un amplificateur de portée de piratage conçu pour être déployé sur le champ de bataille.

RÉPÉTITEUR DE POSITION	COMPÉTENCE COURTE, ORA
Attaque, Positionnable, Équipement de Communication, Jetable (3), Sans Discrimination, Zone de Contrôle	
CONDITIONS	
» En Tour Réactif , une LdV sur la troupe Active est requise.	
EFFETS	
» En dépensant une Compétence Courte ou un ORA, l'utilisateur place un Marqueur de Répétiteur de Position (REPEATER) sur la table de jeu. Cette action est une Attaque.	
» Durant son Tour Actif , la troupe peut déployer le Marqueur de Répétiteur de Position au contact de son socle ou à n'importe quel point de son Déplacement, si elle en déclare un. Durant son Tour Réactif , la troupe déploie le Marqueur de Répétiteur de Position au contact de son socle.	
» Le Marqueur de Répétiteur de Position est placé à la Conclusion de l'Ordre.	
» Une fois placé sur la table, le Répétiteur de Position fonctionne pour les Ordres suivants.	
» Un Répétiteur de Position est un Équipement possédant un Répétiteur.	
» Un Répétiteur de Position déployé reste sur la table jusqu'à la fin de la partie ou jusqu'à ce qu'il soit détruit.	

RÉPÉTITEUR DE POSITION			
BLI	PB	STR	S
0	0	1	1

Répétiteur de Position est une désignation générique pour des amplificateurs de portée de piratage portables. Fabriqués par une pléthore de sociétés de matériel de télécommunication avec des contrats de défense, tous les modèles de ce type de Répétiteurs ont des spécificités à peu près identiques, à tel point que, parfois, le logo est la seule différence sur un design presque standard. Les Répétiteurs de Position ont été conçus pour pouvoir être plantés dans un emplacement statique pour couvrir une zone déterminée avec les signaux générés par les spécialistes de la cyber-guerre de terrain. Actuellement, les Répétiteurs de Position sont essentiels à n'importe quelle stratégie de suprématie info-électronique, car ils permettent aux soldats non spécialistes d'augmenter la zone opératoire des Hackers tactiques pour qu'ils exercent leurs capacités.

SNIFFER

Il s'agit d'un dispositif Positionnable non létal qui collecte des informations sensorielles en utilisant un Capteur distant.

SNIFFER	COMPÉTENCE COURTE, ORA
Attaque, Positionnable, Équipement de Communication, Jetable (3), Sans Discrimination, Zone de Contrôle	
CONDITIONS	
» En Tour Réactif , une LdV sur la troupe Active est requise.	
EFFETS	
» Un Sniffer peut être utilisé par une troupe alliée disposant de la Compétence Spéciale <i>Capteur</i> pour déclarer cette Compétence Spéciale dans la <i>Zone de Contrôle</i> du Sniffer (un rayon de 20 cm) comme s'il s'agissait de la sienne.	
» La troupe avec Capteur n'a pas besoin d'avoir de LdV, ni d'être à une certaine distance du Sniffer pour l'utiliser.	
» Un Sniffer ne peut être utilisé que par des troupes alliées avec <i>Capteur</i> .	
» En dépensant une Compétence Courte ou un ORA, l'utilisateur place un Marqueur de Sniffer (SNIFFER) sur la table de jeu. Cette action est une <i>Attaque</i> .	
» Durant son Tour Actif , la troupe peut déployer le Marqueur de Sniffer au contact de son socle ou à n'importe quel point de son Déplacement, si elle en déclare un. Durant son Tour Réactif , la troupe déploie le Marqueur de Sniffer au contact de son socle.	
» Le Marqueur de Sniffer est placé à la Conclusion de l'Ordre.	
» Une fois le Marqueur de Sniffer sur la table, celui-ci est actif pour les Ordres suivants et les troupes alliées avec <i>Capteur</i> peuvent déclarer leur Compétence Spéciale dans sa <i>Zone de Contrôle</i> .	
» Un Sniffer déployé reste en jeu jusqu'à la fin de la partie ou jusqu'à ce qu'il soit détruit.	

SNIFFER			
BLI	PB	STR	S
0	0	1	1

Sniffer et Camouflage et Dissimulation

Une troupe avec la Compétence Spéciale *CD : Camouflage* ou *CD : Camouflage TO* ne peut pas retourner à son état Camouflé ou Camouflé TO dans la *Zone de Contrôle* d'un Sniffer ennemi tant qu'il y a une troupe ennemie avec Capteur qui ne se trouve pas en état *Inapte*.

Un Sniffer scanne son environnement proche à la recherche de particules et de signaux spécifiques, donnant une possibilité aux opérateurs de « renifler » la zone sans risquer leur vie. Grâce à leur méthode de déploiement à distance, ces capteurs permettent à une petite équipe d'établir un large périmètre de sécurité, même dans des zones hors de portée de vue. Les Sniffers sont particulièrement utiles pour prévenir les intrusions de troupes ennemies à travers des lignes alliées sans défense.

TINBOT

Un Tinbot est un Équipement semi-autonome restant proche de son possesseur et lui fournissant des bonus ou bénéfices.

TINBOT	ÉQUIPEMENT AUTOMATIQUE
Déploiement Prioritaire, Équipement de Communication, Irrécupérable, Positionnable (1)	
CONDITIONS	
» Tant que le possesseur d'un TinBot est à l'état <i>Inapte</i> (<i>Inconscient, Mort, Sepsitorisé...</i>) ou <i>Isolé</i> , le TinBot n'applique plus ses effets.	
EFFETS	
» Lors de la <i>Phase de Déploiement</i> , placez le TinBot au contact de son possesseur.	
» Le TinBot reste toujours au contact de son possesseur et se déplace avec lui.	
» Pour tous les effets de jeu, un Tinbot est considéré comme un Marqueur et non comme une figurine.	
» Si le possesseur du TinBot passe à l'état <i>Mort</i> , le TinBot est retiré du jeu avec lui.	
» Un TinBot peut avoir des Compétences Spéciales et des pièces d'Équipement variées ; n'utilisez que celles spécifiées dans le profil de l'utilisateur.	

Exemples de profils de TinBot

- » **TinBot A** (Déflecteur N1)
- » **TinBot B** (Déflecteur N2)

Un TinBot est simplement une plateforme mobile de soutien technologique à l'infanterie. L'étendue limitée de leur fonctionnalité autorise des designs simples, bon marché, comme ceux conçus par Moto.tronica ou XinHào Tech et fabriqués sous licence dans différentes nations. Cependant, ce sont ses capacités opérationnelles semi-autonomes qui rendent un Tinbot exceptionnellement pratique. Il peut aisément être lié au comlog de son utilisateur et il le suivra partout en utilisant sa vision rudimentaire et des informations de localisation fournies par la sphère de données militaire. L'utilisateur d'un TinBot n'a nul besoin de faire attention à son protecteur robotique car il sera toujours à ses côtés. Un Tinbot vous couvrira toujours avec toute la technologie qui a été fournie dans sa toute petite ossature.

VISEUR 360°

Cet Équipement augmente l'arc de la LdV de l'utilisateur.

VISEUR 360°

ÉQUIPEMENT
AUTOMATIQUE

Obligatoire

EFFETS

- » Ce viseur donne à l'utilisateur une LdV sur 360° au lieu des 180° habituels.

Que ce soit d'origine technologique ou évolutive, un Viseur 360° permet à son porteur de percevoir tout l'environnement qui l'entoure. Le grand défi de la technologie des « Mille Yeux » n'était pas de donner des yeux dans le dos de l'utilisateur, car des micro-caméras portatives ou d'autres capteurs miniatures étaient communs et bon marché depuis des années. La difficulté était de présenter les informations de telle sorte qu'elles soient compréhensibles pour l'utilisateur. Il n'était pas suffisant de simplement restructurer le système nerveux du sujet avec de nouvelles connections pour relier les capteurs aux centres sensoriels (visuel, auditif et olfactif) du cerveau. Il fallait développer de zéro un logiciel d'interface neurale spécifique pour que les sujets comprennent le flux d'informations. Heureusement, les recherches nécessaires à la création de corps artificiels et de cerveaux biosynthétiques pour les Lhosts pouvaient être réutilisées, ce qui a mené à la procédure chirurgicale invasive, mais bénigne, actuelle. Pour les utilisateurs n'ayant pas les moyens, ou la volonté, d'effectuer les modifications corporelles nécessaires, une version « solide » de notre produit existe, fournissant à l'utilisateur une représentation holographique des données visuelles via des écrans superposés. Naturellement, les viseurs trois-soixante uniquement hardware ne sont pas aussi intuitifs que leurs équivalents en wetware et l'utilisateur a besoin d'une longue période d'entraînement pour pouvoir assimiler les données rapidement et instinctivement.



VISEUR MULTI-SPECTRAL

Cet Équipement a été conçu pour combattre les effets des différentes technologies militaires de dissimulation et de camouflage.

Un Viseur Multi-Spectral est n'importe quel dispositif augmentant l'acuité visuelle de l'utilisateur dans des spectres normalement invisibles, lui donnant une capacité surhumaine pour détecter les ennemis cachés. Ces dispositifs sont devenus courants dans les équipes dédiées aux tâches de sécurité interne, la protection mobile, et de contrôle de périmètre, mais les Viseurs Multi-Spectraux sont un des éléments les plus distinctifs des unités au profil opérationnel basé sur des missions de « Recherche et Destruction ». Ces lunettes sont devenues le symbole des groupes de chasse militaires.

VISEUR MULTI-SPECTRAL NIVEAU 1

ÉQUIPEMENT
AUTOMATIQUE

Obligatoire

EFFETS

- » Ce Viseur fait passer les MOD de CD : *Mimétisme*, CD : *Camouflage* et de la Zone à Basse Visibilité soufferts par l'utilisateur de -3 à 0.
- » De plus, ce Viseur fait passer les MOD de CD : *Camouflage TO*, *DDO*, et de la Zone à Mauvaise Visibilité soufferts par l'utilisateur de -6 à -3.

VISEUR MULTI-SPECTRAL NIVEAU 2

ÉQUIPEMENT
AUTOMATIQUE

Obligatoire

EFFETS

- » Ce Viseur fait passer les MOD de tous les Niveaux de la Compétence Spéciale *Camouflage* et *Dissimulation* (CD), du *Dispositif de Disruption Optique* (DDO), des Zones à Basse Visibilité et à Mauvaise Visibilité soufferts par l'utilisateur à 0.
- » De plus, ce Viseur permet à l'utilisateur de tracer une LdV à travers des Zones à Visibilité Nulle et ignore le MOD de -6 au Tir imposé par ces Zones.
- » Une troupe avec cet Équipement ignore l'*Esquive Spéciale* de la Munition Spéciale *Fumigène*.





VISEUR MULTI-SPECTRAL NIVEAU 3

ÉQUIPEMENT
AUTOMATIQUE

Obligatoire

EFFETS

- » L'utilisateur de ce Viseur réussit automatiquement tous les Jets de VOL pour Détecter un ennemi ayant n'importe quel Niveau de la Compétence Spéciale *Camouflage et Dissimulation (CD)*.
- » Quand il est engagé au Combat CC contre un ennemi ayant la Compétence Spéciale *Camouflage et Dissimulation (CD)*, l'utilisateur d'un Viseur Multi-Spectral N3 ignore le MOD de -6 au Jet imposé par la Compétence Spéciale *Attaque Surprise*.
- » Quand il se fait tirer dessus par un ennemi dans sa LdV avec la Compétence Spéciale *Camouflage et Dissimulation (CD)*, l'utilisateur d'un Viseur Multi-Spectral N3 ignore le MOD de -3 au Jet imposé par la Compétence Spéciale *Tir Surprise N1*.

VISEUR X

Cet Équipement augmente la précision de son utilisateur aux portées difficiles.

VISEUR X

ÉQUIPEMENT
AUTOMATIQUE

Obligatoire

EFFETS

- » Cet Équipement fait passer les MOD de Portée des Armes TR, Compétences Spéciales et Équipements de l'utilisateur, de -3 à 0 et de -6 à -3.
- » Le Viseur X s'applique également aux Compétences Communes ayant des Portées, comme *Détecter* et *Tir de Suppression*.

Des aides technologiques ou des bons évolutifs font bénéficier certaines unités de l'impressionnante capacité à recevoir des informations visuelles à toutes distances. Au combat, un Viseur X augmente la portée efficace et la précision des dispositifs de visée de l'utilisateur.

FIN DE PARTIE



CONDITIONS DE FIN DE PARTIE

Suivant la durée et le type de bataille souhaité, les joueurs peuvent choisir différentes façons de mettre fin à une partie d'Infinity.

Le système de jeu d'Infinity a une condition de conclusion standard appelée *Retraite !*, conçue pour être utilisée par défaut, et une série de conditions de conclusions alternatives que les joueurs peuvent utiliser s'ils l'acceptent préalablement ou s'ils sont en train de jouer un tournoi ou une mission spéciale qui les requièrent.

CONDITION DE FIN DE PARTIE STANDARD : RETRAITE !

Avec les règles de *Retraite !*, la partie se termine quand un des joueurs a perdu toutes les troupes disponibles, soit parce qu'elles sont tombées au combat, soit parce qu'elles se sont repliées et ont abandonné le champ de bataille.

Retraite ! permet aux joueurs d'Infinity de continuer à jouer tant qu'ils ont des survivants sur la table, combattant jusqu'au dernier homme pour retourner la situation au dernier moment.

En termes de jeu, au début de son *Tour Actif*, durant la *Phase Tactique*, chaque joueur doit compter ses troupes survivantes. Pour ce faire, les troupes qui ne sont pas encore placées sur la table (*Déploiement Aéroporté*, *Déploiement Caché*...) sont considérées comme des survivantes. Si la somme des *Coûts* en points des survivants est égale ou inférieure à 25% des points disponibles pour élaborer la Liste d'Armée, alors cette armée passe en situation de *Retraite !*.

FIN DE PARTIE : RETRAITE !	
Points d'Armée	Valeur en points des survivants (25% des points d'Armée)
400	100 Points ou moins
300	75 Points ou moins
200	50 Points ou moins
150	38 Points ou moins
100	25 Points ou moins

Une armée en *Retraite !* est automatiquement considérée en situation de perte de *Lieutenant*.

Tant que l'armée est en *Retraite !* son joueur **ne peut pas nommer un nouveau Lieutenant**. Si la situation de *Retraite !* est annulée et que l'armée a un Lieutenant alors la situation de *Perte de Lieutenant* est aussi annulée.

Quand la situation de *Retraite !* est déclarée au début du *Tour Actif* d'un joueur, celui-ci place un Marqueur de *Retraite !* (RETREAT !) à côté de chacune de ses troupes survivantes.

Les troupes avec un Marqueur de *Retraite !* (RETREAT !) ne peuvent utiliser que des **Compétences Courtes de Mouvement**, le **Déplacement Prudent**, **Affronter**, **Esquiver** ou **Reset** (et tout autre Compétence Spéciale qui le permet explicitement). Ce Marqueur ne peut être retiré que si la situation de *Retraite !* est annulée..

Les Troupes avec la Compétence Spéciale *V : Courage* (ou une qui inclut cet effet, comme *Arts Martiaux*, *G : Commandé à Distance*, *G : Mnémotechnique*...), *Troupe Religieuse*, *Vétéran* ou toute autre Compétence Spéciale qui les protègent des effets de l'état de *Retraite !*, ne reçoivent pas de Marqueur de *Retraite !* (RETREAT !) et ignorent les effets de l'état de *Retraite !* jusqu'à la fin de la partie.

NOTE

Durant son *Tour Actif*, un joueur peut dépenser un **Pion de Commandement** pour chaque troupe qu'il souhaite voir ignorer les effets de *Retraite !*. Ces troupes ignorent les effets de la situation de *Retraite !* jusqu'à la fin de la partie.

En situation de *Retraite !*, toutes les troupes qui sortent de la table par le bord le plus large de leur *Zone de Déploiement* sont considérées comme ayant survécu à la bataille et peuvent être comptées dans les *Points de Victoire* de leur joueur.

IMPORTANT

En situation de *Retraite !*, la *Phase Impétueuse* du Tour du Joueur n'est pas appliquée, ainsi les troupes **Extrêmement Impétueuses**, **Impétueuses** et **Frénétiques** ne peuvent pas utiliser leur **Ordre Impétueux**.





Quand un joueur en *Retraite !* a perdu ou évacué toutes les troupes de sa Liste d'Armée, alors la bataille est finie (à moins que des conditions spécifiques de conclusion du scénario joué ne l'indiquent autrement).

ANNULER LA SITUATION DE RETRAITE !

Au début de chacun de leurs *Tours Actifs*, les joueurs peuvent compter leurs troupes survivantes. Si le coût en point des survivants est supérieur au seuil de 25% (car des troupes *Inconscientes* ont repris le combat par exemple), alors la situation de *Retraite !* est annulée, les Marqueurs de *Retraite !* (RETREAT !) correspondants sont retirés, et le *Tour Actif* peut être joué normalement.

RETRAITE !

TABLE DE RÉFÉRENCE RAPIDE

- » Si les troupes survivantes d'un joueur arrivent à 25 % ou moins des points de la Liste d'Armée, ce joueur est déclaré en *Retraite !*
- » L'armée est en situation de *Perte de Lieutenant*.
- » Toutes les troupes (sauf *Compétence Spéciale* exceptionnelle) deviennent *Irrégulières* en raison des règles de *Perte de Lieutenant*. Placez un Marqueur d'Ordre Irrégulier à côté de chacune d'entre elles.
- » Placez un Marqueur de *Retraite !* à côté de chaque troupe affectée sur le champ de bataille.
- » Les troupes avec un Marqueur de *Retraite !* ne peuvent déclarer que des *Compétences Courtes de Mouvement*, *Déplacement Prudent*, *Affronter*, *Esquiver* et *Reset*.
- » Les troupes avec un Marqueur de *Retraite !* doivent quitter la table par le bord le plus large de leur *Zone de Déploiement* afin de compter dans les *Points de Victoire*.
- » Au début de chaque *Tour*, recomptez les survivants. Si leur coût en points dépasse 25% des points de la Liste d'Armée, annulez la *Retraite !*

CONDITION DE FIN DE PARTIE ALTERNATIVE : MODE DE LA MORT SUBITE

Ce mode est plus simple et il a été conçu pour faciliter des parties rapides et amusantes. Le Mode de la Mort Subite est particulièrement utile pour les débutants mais il est recommandé à tous les joueurs qui préfèrent des parties courtes et théâtrales.

Dans le Mode de la Mort Subite, la partie se termine quand un des joueurs a perdu trop de troupes pour continuer le combat et doit se replier.

En termes de jeu, les deux joueurs comptent leurs survivants à la fin de chaque *Tour Actif*, suivant la même méthode que dans les Conditions de *Retraite !*. Si la somme des *Coûts* en points des survivants est égale ou inférieure à 25% des points disponibles pour constituer la Liste d'Armée, alors le joueur est immédiatement battu et la partie s'arrête (à moins que des conditions spécifiques de conclusion du scénario joué ne l'indiquent autrement).

FIN DE PARTIE : MORT SUBITE

Points d'Armée	Valeur en points des survivants (25% des points d'Armée)
400	100 Points ou moins
300	75 Points ou moins
200	50 Points ou moins
150	38 Points ou moins
100	25 Points ou moins

Si, à n'importe quel moment, les deux armées ont moins de 25% de leur *Coût* en troupes survivantes, alors le vainqueur est l'armée qui a le plus grand pourcentage de troupes survivantes. Rappelez-vous que les troupes non déployées (*Déploiement Aéroporté*, *Déploiement Caché*...) sont considérées comme des survivantes.

EXEMPLE DE FIN DE PARTIE : MORT SUBITE

À la fin du tour du joueur panocéanien, lui et son adversaire, un joueur *yu jing*, comptent les points qu'ils leur restent. Le panocéanien a un total de 74 points de survivants, pour une Liste d'Armée de 300 points ; ce joueur devrait donc automatiquement perdre. Cependant, le joueur *yu jing* a un total de 53 points de troupes survivantes (19 points pour un *Zhanshi* armé d'une *Mitrailleuse* et 34 points pour un *Ninja* toujours en *Déploiement Caché*), pour une Liste d'Armée de 300 points (ce qui signifie que l'*yu jing* a subi 247 points de pertes). Cela représente 21 points de moins que son adversaire, le joueur panocéanien remporte donc la partie.

FIN DE PARTIE : MODE DE SCÉNARIO

Ce mode de fin de partie est utilisé lorsqu'une mission ou un scénario avec des conditions de fin de partie explicites est joué. Dans ce cas, appliquez les conditions de fin de partie indiquées dans les règles du scénario.

FIN DE PARTIE : MODE DE TEMPS LIMITÉ

Le Mode de Temps Limité établit une limite de temps pour la partie. Ce mode est le plus souvent utilisé lors de tournois ou de championnats, mais il peut aussi servir comme moyen pour augmenter la difficulté d'une partie en restreignant le temps que les joueurs ont pour exécuter leur stratégie.

En Mode de Temps Limité, les joueurs doivent être préalablement informés de la limite totale de temps de la partie et de la limite de temps de chacun de leur *Tour de Joueur*.

TRIOMPHE ET DÉFAITE

CONDITIONS DE VICTOIRE DANS INFINITY

Une fois la partie terminée, il est temps de déterminer le vainqueur. Le joueur qui remplit toutes les conditions de victoire remporte la partie, mais les conditions qui gouvernent la victoire, ou la défaite, dépendent du type de partie jouée.

PARTIE STANDARD

Dans une Partie Standard, les joueurs s'affrontent sur le champ de bataille dans le but d'éliminer la force ennemie. Il n'y a pas d'objectif spécifique, autre que de détruire l'ennemi tout en ayant le moins de pertes possibles.

À la fin d'une Partie Standard, les deux joueurs comparent leur score de **Points de Victoire**. Dans Infinity, les *Points de Victoire* sont les *Points de Troupes Survivantes* du joueur. C'est-à-dire, la somme des *Coûts* en points des troupes ayant survécues à la bataille (en ne finissant pas en état Inapte). Le joueur avec le plus de *Points de Victoire* remporte la partie.

MISSION OU SCÉNARIO

La flexibilité tactique et la variété des troupes d'Infinity permettent des parties dont les objectifs vont au-delà de la destruction des forces de l'adversaire.

Afin d'épicer les choses, ou de recréer des opérations spéciales de guerre ou des missions d'espionnage de haute importance, vous pouvez jouer des parties avec une série d'objectifs qui dépassent le simple carnage (comme télécharger des données cruciales depuis une console au milieu de la table de jeu) ou avec des conditions de jeu inhabituelles (*Zones de Déploiement* différentes ou limites de temps variables, par exemple). Quand une partie a des objectifs au-delà de la simple élimination de l'ennemi, elle est considérée comme étant une mission ou un scénario.

Les missions imposent un défi supplémentaire aux joueurs, qui doivent définir des priorités entre combattre l'ennemi et poursuivre l'objectif.

Chaque scénario ou mission doit spécifier les objectifs que les joueurs devront accomplir. Lors de la mission, accomplir des objectifs donne des **Points d'Objectif** aux joueurs, à un

ratio déterminé à l'avance par les règles de la mission. Les missions et les scénarios peuvent aussi avoir leurs propres Conditions de Victoire, spécifiées dans la section *Fin de Mission* de leurs règles.

Cela peut, par exemple, être un ou plusieurs objectifs à accomplir pour gagner la partie. Le joueur qui accomplit toutes les Conditions de Victoire du scénario gagne la partie. Si aucune Condition de Victoire spécifique n'est indiquée, la victoire revient au joueur ayant le plus de *Points d'Objectif* à la fin de la partie.

La quantité de Points de Victoire de chaque joueur est toujours utilisée pour **départager** une égalité si les deux joueurs finissent un scénario avec le même nombre de *Points d'Objectif*.

JOUER DES SCÉNARIOS

Ce Livre Principal inclut des scénarios pour que vous puissiez essayer ces nouveaux modes de jeux passionnants, mais n'oubliez pas de jeter un œil à la section concernant l'Infinity Tournament System du site web d'Infinity, où vous pouvez télécharger les règles de tournoi officielles.

PARTIE DE TOURNOI

Lors d'un Tournoi, les Conditions de Victoire dépendent du type d'événement. Dans un tournoi ITS officiel, les Conditions de Victoire sont déterminées par les règles officielles d'ITS. Lors d'un événement non ITS, les règles du tournoi sont déterminées par les organisateurs.

RÈGLES D'ITS

Rappelez-vous que les règles d'ITS, le système de jeu organisé d'Infinity, sont librement accessibles dans la section Téléchargement du site web officiel d'Infinity.



RÈGLES AVANCÉES



RÈGLES AVANCÉES

Les Règles Avancées apportent un niveau supplémentaire d'intérêt à Infinity. Ce chapitre regroupe toutes les règles qui, bien que n'étant pas totalement requises pour jouer, complètent le jeu en fournissant des éléments plus stratégiques, plus futuristes et plus simulationnistes.

Les mécaniques de jeu de ces Règles Avancées s'appuient sur les mécaniques de base d'Infinity. Elles ne sont, par conséquent, pas plus compliquées que les Règles de Base. Cependant, elles sont présentées dans un chapitre séparé afin d'établir une séquence d'accès au jeu, permettant ainsi au joueur d'appréhender Infinity de manière graduelle et simple.

Néanmoins, après avoir essayé ces Règles Avancées, le joueur réalisera à quel point elles sont essentielles pour apprécier pleinement une bonne partie d'Infinity.

PIONS DE COMMANDEMENT

Les Pions de Commandement représentent les ressources de commandement et de contrôle à votre disposition pour soutenir votre force de combat.

Chaque joueur a **quatre Pions de Commandement** par partie.

Les Pions de Commandement ont deux modes différents d'utilisation : l'Utilisation Stratégique et l'Utilisation Tactique.

PIONS DE COMMANDEMENT : UTILISATION STRATÉGIQUE

L'Utilisation Stratégique des Pions de Commandement a une nature spéciale et unique, reflétant les actions défensives de renseignement mises en œuvre par le Contrôle de Mission.

Seul le joueur ayant le deuxième *Tour de Joueur* peut faire usage de l'Utilisation Stratégique des Pions de Commandement.

Le joueur ne peut le faire qu'**au premier Tour du premier Round de Jeu**.

Uniquement durant la **Phase Tactique** du *Tour* ennemi, le joueur peut dépenser un seul Pion de Commandement pour réaliser une des options suivantes:

- » Annuler deux Ordres Réguliers de la *Réserve d'Ordres* ennemie durant ce *Tour* uniquement. Le joueur utilisant le Pion de Commandement décide quels *Groupes de Combat* perdent les Ordres. Le Joueur ne peut réaliser cette option que durant la *Phase Tactique* ennemie, **après le Compte des Ordres**.
- » Empêcher l'adversaire d'utiliser plus d'un seul Pion de Commandement durant ce premier *Tour*.

PIONS DE COMMANDEMENT: UTILISATION TACTIQUE

Les joueurs peuvent faire usage de l'Utilisation Tactique des Pions de Commandement durant la partie. Cela reflète l'usage tactique du renseignement par le Contrôle de Mission.

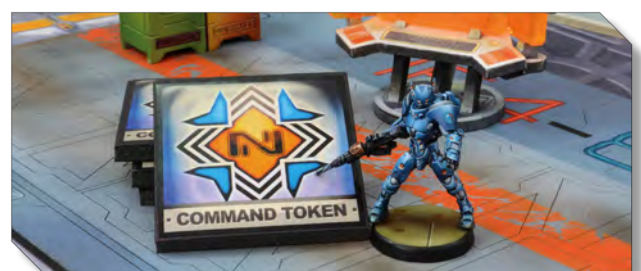
En dépensant un Pion de Commandement, vous pouvez obtenir un des effets suivants:

- » Déplacer de façon permanente une troupe alliée dans un *Groupe de Combat* différent, mais en respectant toujours la limite de 10 membres. Cette option ne peut être utilisée que **durant le Compte des Ordres de la Phase Tactique** du *Tour Actif*.
- » Annuler l'état *Possédé* d'une troupe alliée lors d'un *Tour Actif* suivant le tour durant lequel cette troupe a été *Possédée*. Cette option ne peut être utilisée qu'**avant le Compte des Ordres de la Phase Tactique** du *Tour Actif*.
- » Déclarer un *Ordre Coordonné* en dépensant en plus un *Ordre Régulier* de la *Réserve d'Ordres*.
- » Réussir ou Échouer automatiquement au *Jet de Courage* d'une troupe alliée en ignorant les résultats des dés et les *Compétences Spéciales* de cette troupe.
- » Transformer un *Ordre Irrégulier* fourni par une troupe Irrégulière en un *Ordre Régulier*, en substituant le *Marqueur d'Ordre* correspondant mais uniquement pour ce *Tour de Joueur*.
- » Avoir une troupe qui n'est pas affectée par *Retraite !* Cette troupe ignore les effets de la situation de *Retraite !* jusqu'à la fin de la partie.
- » Répéter un *Jet de VOL* raté en essayant d'utiliser la *Compétence Spéciale Médecin* sur une troupe avec un *Cube*. Ce nouveau *Jet* ne fournit pas d'ORA à l'ennemi.
- » Répéter un *Jet de VOL* raté en essayant d'utiliser la *Compétence Spéciale Ingénieur* sur une troupe avec la *Compétence Spéciale Ghost*. Ce nouveau *Jet* ne fournit pas d'ORA à l'ennemi.

À moins que ces options ne spécifient le contraire, les joueurs peuvent utiliser leurs Pions de Commandement au début de leur *Tour Actif*, durant la *Phase Tactique* avant le compte de la *Réserve d'Ordre*, ou à n'importe quel moment durant la *Phase Impétueuse* et la *Phase d'Ordre* de leur *Tour Actif*.

Les joueurs peuvent dépenser autant de Pions de Commandement qu'ils le souhaitent durant un seul *Tour Actif*, dans la limite des pions disponibles. Les joueurs peuvent aussi utiliser plus d'un Pion de Commandement pour obtenir le même effet.

Les joueurs ne peuvent pas dépenser de Pions de Commandement durant leur ***Tour Réactif***.



EXEMPLE D'UTILISATION DE PIONS DE COMMANDEMENT : RÉPÉTER UN JET

Durant son *Tour Actif*, une Révérende Soigneuse essaie d'utiliser sa Compétence Spéciale *Médecin* pour soigner le courageux Alguacil Ortega qui est *Inconscient*. Elle dépense une Compétence Courte de son Ordre mais rate son Jet de VOL. Cependant, son joueur utilise un Pion de Commandement pour répéter le Jet de VOL. Sans dépenser ou déclarer de nouvel Ordre, la Révérende Soigneuse relance son Jet de VOL. Malheureusement, la chance n'est pas de son côté et elle rate encore. Son joueur décide de dépenser un nouveau Pion de Commandement et de donner à la Révérende Soigneuse une nouvelle opportunité de réussir son Jet de VOL et de soigner Ortega. Ce sera sa dernière chance car Il ne reste plus de Pions de Commandement à son joueur.

ORDRES COORDONNÉS

Un Ordre Coordinné est une action de combat ou une manœuvre réalisée par plusieurs troupes d'un coup. En agissant à l'unisson, elles peuvent minimiser les capacités de réactions ennemies et utiliser la supériorité numérique pour neutraliser une cible.

ORDRE COORDONNÉ (ORDRE RÉGULIER + PION DE COMMANDEMENT)

ÉTIQUETTES: *Attaque / Mouvement.*

CONDITIONS

- » Pour déclarer un Ordre Coordinné, le joueur doit dépenser 1 *Ordre Régulier* et 1 *Pion de Commandement*.
- » Jusqu'à 4 troupes peuvent participer à un Ordre Coordinné.
- » Lorsque le joueur déclare un Ordre Coordinné, il désigne une troupe y participant comme étant le Fer de lance de l'Ordre, en plaçant le Marqueur de Fer de lance (SPEARHEAD) à côté d'elle.



- » Toutes les troupes participant à l'Ordre Coordinné doivent déclarer et exécuter exactement la même séquence de Compétences.
- » Si une des Compétences composant l'Ordre Coordinné nécessite une cible, alors toutes les troupes agissent contre **la même cible**.
- » Seules les troupes ayant le même *Entraînement (Régulier / Irrégulier)* et se trouvant dans le même *Groupe de Combat*, peuvent participer à un Ordre Coordinné.
- » Un joueur ne peut déclarer un Ordre Coordinné que durant la **Phase d'Ordre** de son *Tour Actif*.

EFFETS

- » Durant un Ordre Coordinné, la troupe Fer de lance utilise **la moitié de la valeur de Rafale (R) normale** de son arme, en incluant tous les Bonus, arrondi au supérieur.
- » Toutes les autres troupes participant à l'Ordre Coordinné ont une valeur de **R réduite à 1**, quelle que soit leur arme.
- » Le groupe de troupes en Ordre Coordinné ne provoque **qu'un seul ORA** pour chaque ennemi ayant une *LdV* ou se trouvant dans la *ZdC*.
- » Les troupes réactives peuvent choisir contre quelle troupe du groupe elles déclarent leur ORA, et ne sont pas obligées de désigner la même cible.
- » Si une ou plusieurs troupes participant à l'Ordre Coordinné sont incapables d'exécuter n'importe laquelle des Compétences Courtes de l'Ordre, alors elles ne réalisent que celle qu'elles peuvent. Cependant, en ce qui concerne la génération des ORA, ces troupes sont considérées comme ayant déclarés toutes les Compétences Courtes de l'Ordre.
- » Au **Corps à Corps**, seule la troupe Fer de lance effectuera le Jet de CC, gagnant un *MOD* de +1 à sa *R* et de +1 à son Attribut de *PH* pour chaque troupe alliée, participant à l'Ordre Coordinné, engagée avec la cible ennemie.
- » Les autres troupes alliées engagées dans ce CC mais ne participant pas à l'Ordre Coordinné ne fournissent aucun Bonus à la troupe Fer de lance.
- » Quand un Ordre Coordinné est terminé, le joueur doit retirer le Marqueur de Fer de lance (SPEARHEAD) de la table.

Coordonner les Compétences

Lors d'un Ordre Coordinné, tous les participants doivent déclarer la même séquence de Compétences, mais peuvent exécuter la même Compétence de façon différente. Par conséquent, lors d'un *Tir* coordonné, chaque participant peut choisir son arme et appliquer ses effets. Par exemple, une des troupes peut utiliser son Fusil Combi, une autre peut lancer une Grenade, une troisième peut tirer avec sa Pulsation Flash, et la quatrième peut employer son Chain Rifle, tant que tout cela compte comme un *Tir*.

Cependant, durant la partie *Tir* d'un Ordre Coordinné, aucun participant ne peut déclarer un *Tir Spéculatif* ou une *Attaque Intuitive* car ces Compétences sont différentes d'un *Tir*.

Ordre Coordonné : Esquiver, Affronter, Engager et Reset

Si la cible d'un Ordre Coordonné choisit d'*Esquiver*, d'*Affronter*, d'*Engager* ou de faire un *Reset* en ORA, alors son Jet est d'Opposition contre les Jets des attaquants.

Ordre Coordonné : Succès + Échec

Si les participants à un Ordre Coordonné déclarent l'utilisation d'une Compétence ou un Équipement tel que *Médecin*, *Médikit* ou *Ingénieur*, sur la même cible, alors chaque Jet raté annule un Jet réussi. En cas d'égalité, la cible ne subit aucun effet.

Ordre Coordonné : Piratage

Les *Programmes de Piratage* ne peuvent pas être utilisés en Ordre Coordonné à moins d'une règle spéciale de scénario, ou qu'une troupe de la Liste d'Armée du joueur possède un Équipement ou une Compétence Spéciale le spécifiant autrement.

EXEMPLE D'ORDRE COORDONNÉ : SE DÉPLACER + TIR

Durant son *Tour Actif*, un joueur panocéanien coordonne un groupe de 3 Fusiliers et 1 Troupe Orc pour organiser une attaque contre un Raicho, un T.A.G morat de l'Armée Combinée. Le Joueur panocéanien dépense un *Pion de Commandement* et un *Ordre Régulier*, puis il assigne le rôle de Fer de lance à la Troupe Orc en plaçant le Marqueur de Fer de lance à côté d'elle. Ensuite, il déclare la première Compétence Courte de son Ordre Coordonné : *Se Déplacer*.

Le T.A.G Morat ne peut déclarer d'ORA que contre une seule des quatre troupes panocéaniennes se trouvant dans sa *LdV*, et il déclare donc un *Tir* contre la Troupe Orc Fer de lance car celle-ci, est la plus capable d'infliger des dégâts sérieux avec son *TR* plus élevé et sa *R*, même réduite, meilleure que celle de chaque Fusilier coordonné.

Le joueur panocéanien déclare la deuxième Compétence Courte de son Ordre Coordonné : *Tir* contre le T.A.G Morat.

La confrontation est résolue avec un Jet d'Opposition de *TR* entre la Troupe Orc, dont le Fusil MULTI a une Rafale réduite à 2, et le Raicho. Les trois Fusiliers, quant à eux, font chacun un Jet Normal de *TR* avec une *R* de 1.

EXEMPLE D'ORDRE COORDONNÉ : SE DÉPLACER + ATTAQUE CC

Durant son *Tour Actif*, un joueur de l'Armée Combinée décide de coordonner un groupe de 4 fantassins d'Avant-garde Morat et de les envoyer au Corps à Corps contre un Dragão. Il dépense un *Pion de Commandement* et un *Ordre Régulier*, place le Marqueur de Fer de lance à côté d'un des Morats, et déclare la première Compétence Courte de son Ordre : *Se Déplacer*.

Le Dragão ne peut réagir que contre un seul Morat, et il déclare ainsi un *Tir* contre le Fer de lance.

Le joueur de l'Armée Combinée déclare la deuxième Compétence Courte de son Ordre Coordonné : *Attaque CC* contre le T.A.G panocéanien.

Il y a un Jet d'Opposition entre la *CC* du Morat Fer de lance et le *TR* du Dragão. Le Morat bénéficie du *MOD* de +1 à la *R* pour chaque camarade engagé dans ce *Corps à Corps*, il a donc une valeur totale de *R* de 4 (1+3). Si le Morat remporte le Jet d'Opposition de *CC*, il bénéficiera alors d'un *MOD* de +1 à l'Attribut de *PH* pour chaque camarade engagé dans ce combat (+3).

**EXEMPLE D'ORDRE COORDONNÉ : ACTIVATION RATÉE**

Pour voir ce qu'il arrive quand une troupe coordonnée est incapable d'exécuter une des Compétences déclarées, revenons au premier exemple de trois Fusiliers et une Troupe Orc contre un Raicho.

Après avoir sélectionné la Troupe Orc comme Fer de lance et déclaré la première Compétence Courte de l'Ordre, *se Déplacer*, le joueur fait les mesures et déplace ses quatre troupes. Le Raicho déclare son ORA, et il apparaît qu'il n'y a pas de *LdV* entre le T.A.G et l'un des Fusiliers. Malgré cela, le joueur panocéanien déclare un *Tir* contre le Raicho avec la deuxième Compétence Courte de l'Ordre Coordonné. Le Fusilier sans *LdV* ne pourra simplement pas ouvrir le feu. Plus spécifiquement, ce Fusilier n'exécute par le *Tir* et reste juste là où il se trouve. Cependant, il a été activé et, dans le cadre de la génération d'ORA, il a déclaré le *Tir* de la même façon que ses camarades.

EXEMPLE D'ORDRE COORDONNÉ : COORDONNER DES TROUPES SOUS FORME DE MARQUEURS

Durant son *Tour Actif*, le joueur panocéanien veut coordonner deux Marqueurs de Camouflage TO et une Troupe Orc contre l'effrayant Raicho. Le joueur panocéanien dépense un *Pion de Commandement* et un *Ordre Régulier*, sélectionne la Troupe Orc comme Fer de lance, et déclare la première Compétence Courte de son Ordre Coordonné : *Se Déplacer*.

Le T.A.G morat ne peut déclarer d'ORA que contre une seule des trois troupes panocéaniennes en approche, et choisi de réagir contre un des Marqueurs de Camouflage TO. Comme il réagit contre un Marqueur de Camouflage TO, le Raicho peut retarder son ORA, et il attend donc que le joueur panocéanien déclare la deuxième Compétence Courte de son Ordre pour voir si le Marqueur TO désigné se révèle avant de déclarer l'ORA.

COMBAT AVANCÉ : PIRATAGE

Sur un champ de bataille moderne, les ordinateurs et les systèmes électroniques sont tout aussi importants que les bombes et les fusils, car ils s'assurent que tout fonctionne et avance dans la bonne direction. Les communications longue distance sont réalisées avec des dispositifs quantiques au lieu de radios, qui sont désormais relégués aux situations d'urgences et principalement utilisés pour les communications courtes distances. Sans les communications appropriées, le ravitaillement et l'appui n'iront nulle part, l'artillerie ne pourra jamais se mettre en position, les missiles ne seront jamais guidés vers leurs cibles, et les troupes seront inconscientes des conditions du champ de bataille et ne sauront pas contre quoi elles se heurtent. Une situation de confusion générale s'installera, réminiscence des champs de bataille de l'aube du vingtième siècle. Les seules troupes qui peuvent causer, ou empêcher, ce type de situation sont les Hackers Tactiques : des experts en info-guerre, en cyber-assaut, et défense et en combat électronique. Ce sont des troupes équipées et entraînées pour utiliser des Dispositifs de Piratage dans le maelstrom du champ de bataille moderne.

Les Dispositifs de Piratage sont de petits ordinateurs quantiques, spécialement conçus pour l'info-guerre et le cyber-combat. Ils sont autant utilisés pour attaquer les systèmes informatiques ennemis que pour se défendre contre ce type d'attaques. Chaque Dispositif de Piratage utilise des compétences et des programmes de piratages spécifiques pour accomplir un rôle particulier au combat.

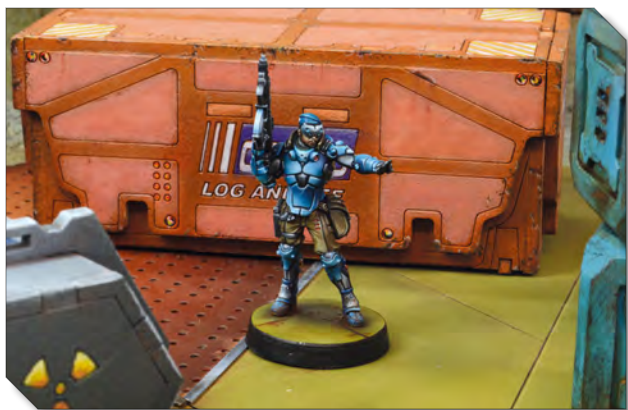
RÈGLES DE PIRATAGE

Dans l'univers d'Infinity, les opérations de cyber-combat et d'info-guerre sont communément appelées *Piratages*. Les opérateurs équipés d'un *Dispositif de Piratage* sont simplement appelés des *Hackers*.

Les *Dispositifs de Piratage* sont disponibles en plusieurs modèles dotés de différents degrés de spécialisation et des suites de *Programmes de Piratage*.

Suivant leur objet, les Programmes de Piratage permettent à leur utilisateur de déployer des mesures offensives ou défensives, d'appuyer ses alliés, d'interagir avec son environnement, etc.

Un *Hacker* ne peut utiliser que les *Programmes de Piratage* disponibles pour son *Dispositif de Piratage*.



S'ESSAYER AU PIRATAGE

Les règles de Piratage sont des règles avancées. Cela ne signifie pas qu'elles sont compliquées ou alambiquées, mais elles sont vastes et les garder en mémoire en une séance peut être une tâche rébarbative. Pour vous faciliter l'utilisation de ces règles avancées, nous vous recommandons une approche pas à pas.

Le Piratage fonctionne de façon très similaire à d'autres mécaniques d'Infinity, par exemple les Compétences Spéciales de CC. Commencez par lire les quelques sections initiales : Types de Programmes de Piratage, Aire de Piratage, Dispositifs de Piratage et Programmes de Piratage : Caractéristiques, Firewalls et la légende du Tableau de Programmes de Piratage.

Ensuite, choisissez le Dispositif de Piratage que vous souhaitez utiliser (nous recommandons d'essayer un Dispositif de Piratage simple pour vos premières parties) et vérifiez ses entrées dans le tableau de référence rapide (page XXX). Familiarisez-vous avec les programmes à votre disposition et comment les utiliser. Les Programmes de Piratage sont particulièrement directs. Les informations incluses dans leur entrée de tableau devraient être suffisantes pour vous donner une bonne idée de leur but, mais vous trouverez une explication plus détaillée dans le texte des règles de chaque programme individuel.

Après vous être habitué aux bénéfices d'un Dispositif de Piratage donné, comparez-les pour trouver quel modèle convient le mieux à vos besoins tactiques. Avec une compréhension solide des avantages de chaque Dispositif de Piratage disponible, vous pourrez tirer tous les bénéfices de ces règles avancées en un rien de temps. Restez connectés !

TYPES DE PROGRAMMES DE PIRATAGE

Dans un souci de référencement, les Programmes de Piratage d'Infinity sont organisés de multiples façons. Ils sont d'abord divisés en une série de Types, suivant leur fonction et leur effet sur le champ de bataille.

Les différents Types de Programmes sont plus profondément organisés par Niveau. Accéder à un Niveau confère automatiquement au Hacker l'accès à tous les Niveaux inférieurs du même Type.

- » **Programmes de Contrôle (CLAW).** Programmes offensifs conçus pour désactiver et bloquer les cibles ennemies.
- » **Programmes d'Attaque (SWORD).** Ces programmes sont déployés dans le but spécifique d'handicaper les *Hackers* ennemis.
- » **Programmes Défensif (SHIELD).** Ces programmes sont utilisés pour se défendre contre, ou neutraliser, les effets d'attaques ennemies.
- » **Programmes Utilitaires (GADGET).** Un groupe hétérogène de programmes qu'un *Hacker* peut déployer pour affecter son environnement, ses alliés ou lui-même.



- » **Programmes d'Amélioration (UPGRADE).** Logiciel adapté sur-mesure au style et aux préférences d'opérateurs spécifiques de cyber-guerre. Ces programmes sont trop complexes pour les Dispositifs de Piratage standards.

CATÉGORIES DE PROGRAMMES

Les Catégories de Programmes de Piratage aident à classer les programmes pour faciliter leur référencement.

- » **Protocoles Anti-Hackers (AHP).** Les Protocoles Anti-Hackers sont des programmes d'attaque capables d'handicaper ou de tuer les *Hackers* ennemis.
- » **Comm-Sat.** Les programmes Comm-Sat permettent d'interférer avec les systèmes de communication de la sphère de donnée ennemie.
- » **Protocoles de Défense (DP).** Logiciels défensifs déployés pour parer les cyber-attaques s'appuyant sur des Protocoles Anti-Hacker.
- » **Info-guerre.** Les programmes d'Info-guerre sont très variés, mais tous imposent ou annulent des états aux troupes, piratables ou autres.
- » **ITAG.** Les programmes ITAG sont des logiciels offensifs spécialement conçus pour pénétrer les défenses des T.A.G.
- » **Supportware.** Ces programmes sont conçus pour aider les alliés au combat en leur accordant certains bonus.
- » **Toolbox.** Les programmes Toolbox exercent un effet passif sur l'environnement, améliorant les chances de survie du *Hacker*.

AIRE DE PIRATAGE

Ce terme se réfère à l'*Aire d'Effet* des *Programmes de Piratage* quand elle ne couvre pas seulement la *Zone de Contrôle (ZdC)* du *Hacker*, mais également les *Zones de Contrôle* de tous les *Répétiteurs* utilisables.

Utiliser un *Répétiteur* allié n'entraîne pas de pénalité, mais utiliser un *Répétiteur* déployé par l'ennemi n'est possible que dans sa *Zone de Contrôle* et applique certains *MOD* négatifs (voir *Répétiteur*, page 146).

DISPOSITIFS DE PIRATAGE ET PROGRAMMES DE PIRATAGE: CARACTÉRISTIQUES

Les *Dispositifs de Piratage* et leur suite de *Programmes de Piratage* obéissent à une série de règles générales:

- » Ils agissent dans la *Zone de Contrôle*, que ce soit celle du *Hacker* ou d'un *Répétiteur* si le *Programme de Piratage* permet de pirater dans une *Aire de Piratage*.
- » Leurs cibles n'ont pas besoin d'être dans la *LdV* du *Hacker*, à moins que ça ne soit spécifié dans les règles du *Programme de Piratage*.
- » Ils identifient automatiquement si une figurine, mais pas un *Marqueur*, dans l'*Aire de Piratage* du *Hacker* peut être la cible d'un *Programme de Piratage* spécifique.
- » Ils permettent au joueur d'enrôler des D.C.D dans sa *Liste d'Armée*.

FIREWALLS

Certains Équipements, *Dispositifs de Piratage*, et programmes, incorporent des mécanismes de défense contre les *Attaques de Piratage*. Ces défenses sont codifiées dans la règle de Firewall qui applique une série de *MOD* pour entraver l'Attaque et améliorer la protection de la cible.

En termes de jeu, Firewall impose un **MOD supplémentaire de -3 à la VOL de la troupe qui déclare une Attaque de Piratage**. De plus, Firewall confère à la cible de l'Attaque un **MOD de +3 à la PB**.

Les *MOD* de Firewall ne s'appliquent qu'une fois par Jet, quel que soit le nombre de Firewalls intervenant.

EXEMPLE DE FIREWALL

Un *Hacker* déclare une *Attaque de Piratage* via un *Répétiteur* ennemi contre un autre *Hacker* équipé d'un *Dispositif de Piratage Défensif*. Le *Répétiteur* (qui a été déployé par l'ennemi) et le *Dispositif de Piratage Défensif* déploient chacun un Firewall contre l'Attaque, mais le *MOD* de Firewall ne s'applique qu'une seule fois, et non une fois par Firewall impliqué. Par conséquent, le *Hacker* attaquant subit un *MOD* de -3 à sa *VOL*, et sa cible bénéficie d'un *MOD* de +3 à son potentiel Jet de *PB*.



LÉGENDE DE RÉFÉRENCE RAPIDE AU TABLEAU DE PROGRAMMES DE PIRATAGE

Les *Programmes de Piratage* confèrent à l'utilisateur une série de *MOD* et d'avantages qui sont présentés sous forme de tableaux avec les éléments suivants :

- » **MOD d'Attaque:** un *MOD* appliqué à l'Attribut de *VOL* de l'utilisateur quand il utilise le *Programme de Piratage*.
 - » **MOD de l'Adversaire:** un *MOD* appliqué à l'Attribut de *VOL* des ennemis lors du Jet d'Opposition contre l'utilisateur du *Programme de Piratage*.
 - » **Damage:** une valeur utilisée pour déterminer le *Damage* infligé à la cible suite à une utilisation réussie du *Programme de Piratage*. À moins qu'il n'en soit indiqué autrement, l'Attribut utilisé pour résister au *Damage* venant de *Programmes de Piratage* est la *PB*.
 - » **Rafale:** une valeur numérique représentant le nombre d'Attaques ou de tentatives autorisées par chaque *Ordre* dépensé dans ce *Programme de Piratage* durant le *Tour Actif*. Si la valeur de *R* est supérieure à 1, elle peut être focalisée sur une seule cible ou distribuée entre plusieurs cibles.
- En *Tour Réactif*, la *R* est toujours de 1, à moins qu'il n'en soit indiqué autrement.**
- » **Cible:** la liste de Types de Troupes susceptibles d'être ciblées par le *Programme de Piratage*.
 - » **Type de Compétence:** indique le type de Compétence (*Ordre Entier*, *Compétence Courte*, *ORA*...) que l'utilisateur doit dépenser afin d'utiliser le *Programme de Piratage*.
 - » **Spécial:** liste les effets spéciaux gouvernant l'utilisation du *Programme de Piratage*.

Cela peut inclure la **durée** de l'effet. **Tour** signifie que l'effet se termine automatiquement à la fin de ce *Tour de Joueur*. **2 Tours** indique que l'effet se termine automatiquement à la fin du *Tour de Joueur* suivant.

Cela peut également inclure la **portée** du *Programme de Piratage*. **Aire de Piratage** inclut la *Zone de Contrôle* du *Hacker* et de tous les Répétiteurs utilisables. À l'inverse, **Zone de Contrôle** inclut uniquement celle du *Hacker*. Si aucune portée n'est indiquée, considérez que la portée du *Programme de Piratage* couvre toute la table de jeu.

Cette section peut aussi inclure l'état causé à la cible ou le type de **Munition Spéciale** utilisé par le *Programme*.

Elle peut enfin indiquer si le *Programme de Piratage* appartient à une **Catégorie Spéciale** de Dispositifs de Piratage.

PROGRAMMES DE PIRATAGE

Cette liste de Programmes de Piratage est organisée par *Type de Programme* et par Niveau.

PROGRAMMES DE PIRATAGE : ÉTIQUETTES

Comme les *Compétences Communes*, les *Compétences Spéciales* et les *Équipement*, les *Programmes de Piratage* ont une ou plusieurs **Étiquettes** indiquant rapidement qu'ils possèdent certaines caractéristiques de jeu (voir *Étiquettes*, par 52) ainsi que leur *Type de Programme* et Niveau.

PROGRAMMES DE PIRATAGE (CLAW-1)

BLACKOUT (INFO-GUERRE) C. COURTE, ORA

Attaque, CLAW-1

CONDITIONS

- » La cible doit porter un *Équipement* avec le *Trait Équipement de Communication* (*Dispositif de Piratage*, *Répétiteur*, *Sniffer*...).
- » La cible de ce *Programme de Piratage* n'a pas besoin d'avoir la *Caractéristique Piratable*.

EFFETS

- » Permet à l'utilisateur de faire un Jet de *VOL* contre la cible.
- » Un Jet réussi force la cible à faire un Jet de *PB* contre *Damage* 15.
- » Rater le Jet de *PB* fait passer la cible à l'état Désactivé, indiqué par le Marqueur **Désactivé** (DISABLED) à son contact.
- » Les effets de ce programme persistent jusqu'à ce que l'adversaire annule l'état induit par n'importe quel moyen.
- » La portée de ce programme est l'*Aire de Piratage* du *Hacker*.

NOTE

La cible peut déclarer **Reset** en *ORA*, quel que soit son *Type de Troupe* (IL, IM, ILO...) et même si l'*Attaque de Piratage* se déroule hors de sa *LdV*.

Cependant, les *Équipements* (*Répétiteurs de Position*, *Sniffers*, *FastPandas*...) sont incapables de déclarer **Reset**.

TABLEAU DE PROGRAMMES DE PIRATAGE								
Type de Programme	Nom	MOD d'Attaque	MOD de l'Adversaire	Domage	R	Cible	Type de Compétence	Spécial
CLAW-1	Blackout	0	0	15	1	Équipement de Communication	C. Courte / ORA	Aire de Piratage. État : Désactivé.
CLAW-1	Gotcha!	0	0	13	2	T.A.G, ILO, D.C.D, Hacker	C. Courte / ORA	2 Tours. Aire de Piratage. État : IMM-1.
CLAW-1	Overlord	0	0	14	1	T.A.G	C. Courte / ORA	Aire de Piratage. Mun. Spéc. Breaker. État : POS.
CLAW-1	Spotlight	-3	0	--	1	--	C. Courte	Tour. Aire de Piratage. État : Ciblé.
CLAW-2	Expulsion	0	0	13	1	T.A.G Habité	C. Courte / ORA	Aire de Piratage. Le T.A.G expulse son Pilote.
CLAW-2	Oblivion	0	0	16	1	T.A.G, ILO, D.C.D, Hacker	C. Courte / ORA	Aire de Piratage. État : Isolé.
CLAW-3	Basilic	0	0	13	3	T.A.G, ILO, D.C.D, Hacker	C. Courte / ORA	2 Tours. Aire de Piratage. État : IMM-1.
CLAW-3	Carbonite	+3	0	13	2	T.A.G, ILO, D.C.D, Hacker	C. Courte / ORA	Aire de Piratage. Mun. Spéc. DT. État : IMM-1.
CLAW-3	Contrôle Total	0	0	16	1	T.A.G	C. Courte / ORA	Aire de Piratage. Mun. Spéc. DT. État : POS.
SWORD-1	Brain Blast	0	0	14	2	Hacker	C. Courte / ORA	Aire de Piratage. Perte d'1 Blessure/STR.
SHIELD-1	Exorcisme	0	-3	18	2	T.A.G Possédé	C. Courte	Annule la Possession. Mun. Spéc. DT.
SHIELD-1	Pirater le Transport Aérien	-6	--	--	1	--	ORA	Jet d'Opposition contre PH de l'utilisateur de Saut de Combat. Applique les règles de Déviation.
SHIELD-1	U-Turn	--	-3	--	1	Mun. Spéc. Guidée	ORA	MOD cumulatif aux Attaques de Mun. Spéc. Guidée.
SHIELD-2	Brise-lames	0	-6	--	1	Hacker	C. Courte / ORA	Annule l'Attaque de Piratage
SHIELD-3	Counterstrike	-3	-3	--	1	Hacker	C. Courte / ORA	Revoit l'Attaque de Piratage à l'attaquant.
SHIELD-3	Zero Pain	0	0	--	2*	Hacker	C. Courte / ORA	Annule l'Attaque de Piratage. R 2 en ORA.
GADGET-1	Fairy Dust	--	--	--	1	ILO	Ordre Entier	2 Tours. Toutes les ILO gagnent les MOD de Firewall.
GADGET-1	Rossignol	0	0	--	1	--	C. Courte	Contact. Peut ouvrir / activer un terrain de Sécurité.
GADGET-1	Saut Contrôlé	--	--	--	1	--	Ordre Entier	Tour. MOD de PH +3 à tous les Saut de Combat.
GADGET-2	Tir Assisté	--	--	--	1	D.C.D	Ordre Entier	2 Tours. La cible gagne Tir Précis N2.
GADGET-2	Réaction Améliorée	--	--	--	1	D.C.D	Ordre Entier	2 Tours. La cible gagne R 2 en ORA.
UPGRADE	Cybermask	0	0	--	1	--	Ordre Entier	Remplace l'utilisateur par un Marqueur Supplantation-2.
UPGRADE	Bruit Blanc	0	0	--	1	--	C. Courte	Tour. Incompatible. Aire de Piratage. Gabarit Circulaire obstruant la LdV des Viseurs Multi-spectraux.
UPGRADE	Stop!	0	0	16	2	T.A.G, ILO, D.C.D, Hacker	C. Courte / ORA	2 Tours. Aire de Piratage. Mun. Spéc. Breaker État : IMM-1.
UPGRADE	Sucker Punch	0	-3	16	1	Hacker	C. Courte / ORA	Aire de Piratage. Mun. Spéc. DT. Perte d'1 Blessure/STR.

GOTCHA ! (INFO-GUERRE) C. COURTE, ORA

Attaque, CLAW-1

CONDITIONS

- » La cible doit être un ennemi avec la Caractéristique *Pirable* (ILO, T.A.G, D.C.D...) ou un *Hacker* ennemi.

EFFETS

- » Durant le *Tour Actif*, l'utilisateur peut faire deux Jets de *VOL* sur une cible ou les distribuer entre deux cibles.
- » Chaque Jet réussi force la cible à faire un Jet de *PB* contre *Domage* 13.
- » Rater un Jet de *PB* fait passer la cible à l'état *Immobilisé-1*, indiqué par un Marqueur Immobilisé-1 (IMM-1) à côté d'elle.
- » L'effet de ce *Programme de Piratage* est automatiquement annulé à la fin du *Tour de Joueur* suivant la déclaration de ce programme, mais l'état induit peut être annulé plus tôt par d'autres moyens.
- » La portée de ce programme est l'*Aire de Piratage* du *Hacker*.

OVERLORD (ITAG) C. COURTE, ORA

Attaque, CLAW-1

CONDITIONS

- » La cible doit être un T.A.G ennemi.
- » Si la cible est un T.A.G *Habité*, son *Pilote / Opérateur* doit être à l'intérieur.

EFFETS

- » Permet à l'utilisateur de faire un Jet de *VOL* contre la cible.
- » Un Jet réussi force la cible à faire un Jet de *PB* contre *Domage* 14, **appliquant les effets de la Munition Spéciale Breaker**, c'est-à-dire, en utilisant seulement la moitié de sa valeur de *PB* (*voir page 114*).
- » Rater le Jet de *PB* fait passer la cible à l'état *Possédé*, indiqué par un Marqueur Possédé (POS) à son contact.
- » Les effets de ce programme persistent jusqu'à ce que l'adversaire annule l'état induit par n'importe quel moyen.
- » La portée de ce programme est l'*Aire de Piratage* du *Hacker*.

TROUPE POSSÉDÉE								
MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B/ STR	S
10-10	13	12	*	11	*	*	*	*

Note *: Utilisez la valeur originale de la troupe.

RÈGLES AVANCÉES

SPOTLIGHT (INFO-GUERRE)

C. COURTE

Attaque, CLAW-1, Non Létal

CONDITIONS

- » Vous pouvez désigner n'importe quel ennemi à portée de ce programme.
- » La cible de ce *Programme de Piratage* n'a pas besoin d'avoir la *Caractéristique Piratable*.

EFFETS

- » Durant le *Tour Actif*, permet à l'utilisateur de faire un Jet de VOL -3 contre la cible
- » Un Jet réussi fait passer la cible à l'état *Ciblé*, indiqué par un Marqueur Ciblé (TARGETED) à son contact,
- » L'effet de ce *Programme de Piratage* est automatiquement annulé à la fin du *Tour de Joueur* en cours, mais l'état induit peut être annulé plus tôt par d'autres moyens.
- » La portée de ce programme est l'*Aire de Piratage* du Hacker.

NOTE

La cible peut déclarer **Reset** en ORA, quel que soit son Type de Troupe (IL, IM, ILO...) et même si l'*Attaque de Piratage* se déroule hors de sa LdV.

Cependant, les Équipements (Répétiteurs de Position, Sniffers, FastPandas...) sont incapables de déclarer **Reset**.

Expulsion et Systèmes d'Évacuation

Ce *Programme de Piratage* ne peut pas interagir avec les *Systèmes d'Évacuation (SE)*, comme *Système de Survie* ou *Système d'Éjection* (voir *Infinity Human Sphere*). Quand il est utilisé contre un T.A.G avec cet Équipement, Expulsion fonctionne normalement, tel que décrit, mais en remplaçant le *Pilote* par l'*Opérateur*.

OBLIVION (INFO-GUERRE)

C. COURTE, ORA

Attaque, CLAW-2

CONDITIONS

- » La cible doit être un ennemi avec la *Caractéristique Piratable* (ILO, T.A.G, D.C.D...) ou un *Hacker* ennemi.

EFFETS

- » Permet à l'utilisateur de faire un Jet de VOL contre la cible.
- » Un Jet réussi force la cible à faire un Jet de PB contre Dommage 16.
- » Rater le Jet de PB fait passer la cible à l'état *Isolé*, indiqué par un Marqueur Isolé (ISOLATED) à son contact.
- » Les effets de ce programme persistent jusqu'à ce que l'adversaire annule l'état induit par n'importe quel moyen.
- » La portée de ce programme est l'*Aire de Piratage* du Hacker.

PROGRAMMES DE PIRATAGE (CLAW-2)

EXPULSION (ITAG)

C. COURTE, ORA

Attaque, CLAW-2

CONDITIONS

- » La cible doit être un T.A.G ennemi avec la Compétence Spéciale *Habité*.
- » La cible ne doit pas être *Possédée*.

EFFETS

- » Permet à l'utilisateur de faire un Jet de VOL contre la cible.
- » Un Jet réussi force la cible à faire un Jet de PB contre Dommage 13.
- » Rater le Jet de PB force l'adversaire à placer, à la fin de l'Ordre, la figurine du *Pilote* au contact du T.A.G.
- » À partir de ce moment, l'adversaire doit utiliser le profil de *Pilote* du T.A.G.
- » Pour pouvoir utiliser le *Profil d'Unité* du T.A.G au lieu de celui du *Pilote*, le *Pilote* doit déclarer une Compétence Courte de Mouvement (ou un ORA) pour remonter dans le T.A.G. La troupe récupère le *Profil d'Unité* du T.A.G au début de l'Ordre suivant sa remonté dans le T.A.G.
- » Un *Pilote* expulsé continue de générer un Ordre pour sa Réserve d'Ordres.
- » L'ennemi peut prendre le T.A.G pour cible alors que le *Pilote* est en dehors.
- » La portée de ce programme est l'*Aire de Piratage* du Hacker.

PROGRAMMES DE PIRATAGE (CLAW-3)

BASILIC (INFO-GUERRE)

C. COURTE, ORA

Attaque, CLAW-3

CONDITIONS

- » La cible doit être un ennemi avec la *Caractéristique Piratable* (ILO, T.A.G, D.C.D...) ou un *Hacker* ennemi.

EFFETS

- » Durant le *Tour Actif*, l'utilisateur peut faire trois Jets de VOL sur une cible ou les distribuer entre plusieurs cibles.
- » Un Jet réussi force la cible à faire un Jet de PB contre Dommage 13.
- » Rater un Jet de PB fait passer la cible à l'état *Immobilisé-1*, indiqué par un Marqueur Immobilisé-1 (IMM-1) à son contact.
- » L'effet de ce *Programme de Piratage* est automatiquement annulé à la fin du *Tour de Joueur* suivant la déclaration de ce programme, mais l'état induit peut être annulé plus tôt par d'autres moyens.
- » La portée de ce programme est l'*Aire de Piratage* du Hacker.



CARBONITE (INFO-GUERRE) C. COURTE, ORA

Attaque, CLAW-3

CONDITIONS

- » La cible doit être un ennemi avec la Caractéristique *Pirable* (ILO, T.A.G, D.C.D...) ou un *Hacker* ennemi.

EFFETS

- » Durant le *Tour Actif*, l'utilisateur peut faire deux Jets de VOL +3 sur une cible ou les distribuer entre deux cibles.
- » Un Jet réussi force la cible à faire deux Jets de PB contre Dommage 13, **appliquant ainsi les effets de la Munition Spéciale DT** (voir page 115).
- » Rater un Jet de PB fait passer la cible à l'état *Immobilisé-1*, indiqué par un Marqueur Immobilisé-1 (IMM-1) à son contact.
- » L'effet de ce *Programme de Piratage* est automatiquement annulé à la fin du *Tour de Joueur* en cours, mais l'état induit peut être annulé plus tôt par d'autres moyens.
- » La portée de ce programme est l'*Aire de Piratage* du *Hacker*.



PROGRAMMES DE PIRATAGE (SWORD-1)

CONTRÔLE TOTAL (ITAG) C. COURTE, ORA

Attaque, CLAW-3

CONDITIONS

- » La cible doit être un T.A.G ennemi.
- » Si la cible est un T.A.G *Habité*, son *Pilote / Opérateur* doit être à l'intérieur.

EFFETS

- » Permet à l'utilisateur de faire un Jet de VOL contre la cible.
- » Un Jet réussi force la cible à faire deux Jets de PB contre Dommage 16, **appliquant ainsi les effets de la Munition Spéciale DT** (voir page 115).
- » Rater un Jet de PB, ou les deux, fait passer la cible à l'état *Possédé*, indiqué par un Marqueur Possédé (POS) à son contact.
- » Les effets de ce programme persistent jusqu'à ce que l'adversaire annule l'état induit par n'importe quel moyen.
- » La portée de ce programme est l'*Aire de Piratage* du *Hacker*.

BRAIN BLAST (AHP) C. COURTE, ORA

Attaque, SWORD-1

CONDITIONS

- » La cible doit être un *Hacker* ennemi.

EFFETS

- » Durant le *Tour Actif*, l'utilisateur peut faire deux Jets de VOL sur une cible ou les distribuer entre deux cibles.
- » Un Jet réussi force la cible à faire un Jet de PB contre Dommage 14.
- » Pour chaque Jet de PB raté, la cible perd un point à son Attribut de *Blessure/Structure*.
- » La portée de ce programme est l'*Aire de Piratage* du *Hacker*.

TROUPE POSSÉDÉE

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B/ STR	S
10-10	13	12	*	11	*	*	*	*

Note *: Utilisez la valeur originale de la troupe.

PROGRAMMES DE PIRATAGE (SHIELD-1)

EXORCISME (INFO-GUERRE) C. COURTE

Attaque, Non Létal, SHIELD-1

CONDITIONS

- » La cible doit être un T.A.G en état *Possédé*.

EFFETS

- » L'utilisateur peut faire deux Jets de VOL sur une cible ou les distribuer entre deux cibles.
- » Lors d'un Jet d'Opposition, ce programme impose un MOD de -3 à l'Attribut de la cible (par exemple, à la VOL de la cible si elle réagit en déclarant un *Reset*).
- » Un Jet réussi force la cible à faire deux Jets de PB contre Dommage 18, **appliquant ainsi les effets de la Munition Spéciale DT** (voir page 115).
- » Rater un Jet de PB, ou les deux, annule l'état *Possédé* de la cible. Retirez le Marqueur correspondant du jeu.
- » La portée de ce programme est l'*Aire de Piratage* du *Hacker*.



PIRATER LE TRANSPORT AÉRIEN (COMM-SAT)

ORA

ORA, SHIELD-1

CONDITIONS

- » Ce programme ne peut être utilisé qu'en réponse à la déclaration d'un Ordre de *DA : Saut de Combat*.

EFFETS

- » Permet à l'utilisateur de réagir en ORA à la déclaration de *DA : Saut de Combat*, même sans *LdV* sur la cible.
- » En utilisant ce programme, le *Hacker* doit faire un Jet d'Opposition de *VOL -6* contre le *PH* de l'ennemi faisant le *Saut de Combat*. Si le *Hacker* remporte le Jet d'Opposition, l'ennemi faisant le *Saut de Combat* subit les effets d'une *Déviatio*n. Si le *Hacker* perd le Jet d'Opposition, le *Saut de Combat* est réalisé normalement, mais le *Hacker* ne subit aucun effet négatif.
- » La portée de ce programme couvre toute la table de jeu.

U-TURN (COMM-SAT)

C. AUTOMATIQUE, ORA

ORA, SHIELD-1

CONDITIONS

- » Ce programme ne peut être utilisé qu'en réponse à la déclaration d'une *Attaque* réalisée avec une arme possédant le Trait *Guidé*.

EFFETS

- » Permet à l'utilisateur de réagir en ORA à la déclaration d'une *Attaque* réalisée avec une arme possédant le Trait *Guidé*, même sans *LdV* sur l'attaquant.
- » En déclarant l'utilisation de ce programme, l'ennemi ayant déclaré une *Attaque* avec une arme possédant le Trait *Guidé* subit automatiquement un *MOD* cumulatif de *-3* à son Jet de *TR*.
- » La portée de ce programme couvre toute la table de jeu.

PROGRAMMES DE PIRATAGE (SHIELD-2)

BRISE-LAMES (DP)

C. COURTE, ORA

SHIELD-2

CONDITIONS

- » L'utilisateur doit être désigné comme cible d'une *Attaque de Piratage*.

EFFETS

- » Permet à l'utilisateur de faire un Jet de *VOL* contre le *Hacker* attaquant.
- » Lors d'un Jet d'Opposition, ce programme impose un *MOD* de *-6* à l'Attribut de l'attaquant.
- » Un Jet réussit signifie que l'utilisateur annule l'*Attaque de Piratage* à son encontre et évite tous *Dommages* et effets spéciaux de cette *Attaque*.
- » L'effet de ce programme n'a pas de durée définie.
- » Ce programme peut être utilisé chaque fois que l'utilisateur est la cible d'une *Attaque de Piratage*.

PROGRAMMES DE PIRATAGE (SHIELD-3)

COUNTERSTRIKE (DP)

C. COURTE, ORA

SHIELD-3

CONDITIONS

- » L'utilisateur doit être désigné comme cible d'une *Attaque de Piratage*.

EFFETS

- » Permet à l'utilisateur de faire un Jet de *VOL -3* contre le *Hacker* attaquant.
- » Lors d'un Jet d'Opposition, ce programme impose un *MOD* de *-3* à l'Attribut de l'attaquant.
- » Si l'utilisateur gagne, non seulement il évite tous *Dommages* et effets spéciaux de l'*Attaque* à son encontre, mais, en plus, il renvoie l'*Attaque* à l'attaquant, qui subit le *Dommage* de l'*Attaque* et ses effets spéciaux, si applicables.
- » L'effet de ce programme n'a pas de durée définie.
- » Ce programme peut être utilisé chaque fois que l'utilisateur est la cible d'une *Attaque de Piratage*.

ZERO PAIN (DP)

C. COURTE, ORA

SHIELD-3

CONDITIONS

- » L'utilisateur doit être désigné comme cible d'une *Attaque de Piratage*.

EFFETS

- » En Tour Actif ou Réactif, ce programme permet à l'utilisateur de faire deux Jets de *VOL* contre le *Hacker* attaquant.
- » Si l'utilisateur remporte un des Jets, il annule l'*Attaque de Piratage* à son encontre et évite tous *Dommages* et effets spéciaux de cette *Attaque*.
- » L'effet de ce programme n'a pas de durée définie.
- » Ce programme peut être utilisé chaque fois que l'utilisateur est la cible d'une *Attaque de Piratage*.





PROGRAMMES DE PIRATAGE (GADGET-1)


FAIRY DUST (SUPPORTWARE) ORDRE ENTIER

GADGET-1

CONDITIONS

- » Seules les ILO de la même *Liste d'Armée* que l'utilisateur peuvent être choisies comme cibles.
- » Les cibles ne peuvent pas bénéficier des effets d'un Programme GADGET différent durant le même Ordre/ORA. Les ILO ne peuvent bénéficier des effets que d'un seul Programme GADGET durant n'importe quel Ordre ou ORA.

EFFETS

- » Ce Programme de Piratage confère **Firewall** à toutes les ILO de la *Liste d'Armée* du *Hacker*, leur permettant de bénéficier des MOD correspondants dès qu'ils subissent une *Attaque de Piratage*. 
- » Lorsque l'utilisateur active ce programme, ce qui ne requiert pas de Jet, placez un Marqueur Supportware (SUP : FAIRYDUST) à côté de lui.
- » Les effets de cette Compétence Spéciale persistent jusqu'à la fin du *Tour de Joueur* suivant la déclaration de ce *Programme de Piratage*, moment à compter duquel vous retirez tous les Marqueurs correspondants.
- » La portée de ce programme couvre toute la table de jeu.

IMPORTANT

Chaque *Hacker* ne peut entretenir qu'un programme de Supportware actif à la fois.

Un *Hacker* peut volontairement annuler un programme de Supportware actif en en déclarant un autre et en dépensant l'Ordre correspondant.

Un programme de Supportware est automatiquement annulé dès que l'utilisateur entre en état *Désactivé* ou *Isolé* ou n'importe quel état *Inapte*.

SAUT CONTRÔLÉ (SUPPORTWARE)


ORDRE ENTIER

GADGET-1

CONDITIONS

- » Seules les troupes avec *DA : Déploiement Aéroporté* peuvent bénéficier des effets de ce *Programme de Piratage*.
- » La cible de ce *Programme de Piratage* n'a pas besoin d'avoir la Caractéristique *Pirable*.

EFFETS

- » Ce Programme de Piratage permet à toutes les troupes de la *Liste d'Armée* du joueur, durant ce *Tour de Joueur*, qui déclarent la Compétence Spéciale *DA : Saut de Combat* de bénéficier d'un MOD de +3 à leur Attribut de *PH* en se déployant. 
- » Lorsque l'utilisateur active ce programme, ce qui ne requiert pas de Jet, placez un Marqueur Supportware (SUPPORTWARE) numéroté à côté de lui.
- » Les effets de cette Compétence Spéciale persistent jusqu'à la fin du *Tour de Joueur* en cours, moment à compter duquel vous retirez tous les Marqueurs correspondants.
- » La portée de ce programme couvre toute la table de jeu.
- » Le MOD conféré par ce Supportware n'est pas cumulatif.

IMPORTANT

Chaque *Hacker* ne peut entretenir qu'un programme de Supportware actif à la fois.

Un *Hacker* peut volontairement annuler un programme de Supportware actif en en déclarant un autre et en dépensant l'Ordre correspondant.

Un programme de Supportware est automatiquement annulé dès que l'utilisateur entre en état *Désactivé* ou *Isolé* ou n'importe quel état *Inapte*.

ROSSIGNOL (TOOLBOX)

C. COURTE, ORA

GADGET-1

CONDITIONS

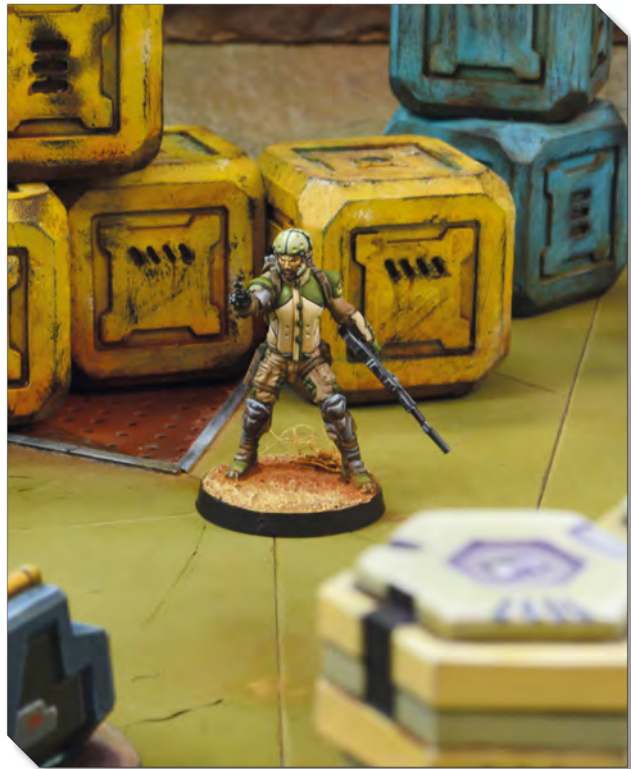
» L'utilisateur doit être au contact d'un élément de terrain identifié en tant qu'*Élément de Décors* avec le Trait *Pirable*.

EFFETS

» En réussissant un Jet de *VOL*, l'utilisateur peut activer, désactiver, ouvrir ou fermer l'*Élément de Décors Pirable*.

NOTE

Ce Jet de *VOL* peut être modifié par le profil de l'*Élément de Décors Pirable* ou par les Règles Spéciales du scénario.



PROGRAMMES DE PIRATAGE (GADGET-2)

TIR ASSISTÉ (SUPPORTWARE)

ORDRE ENTIER

GADGET-2

CONDITIONS

- » La cible doit être un D.C.D de la même *Liste d'Armée* que l'utilisateur, et doit être dans son *Aire de Piratage*.
- » La cible ne doit pas bénéficier des effets d'un autre Programme GADGET.

EFFETS

- » Ce Programme de Piratage confère la Compétence Spéciale *Tir Précis N2* (voir page 99) au D.C.D cible
- » Lorsque l'utilisateur active ce programme, ce qui ne requiert pas de Jet, placez un Marqueur Supportware (SUPPORTWARE) numéroté à côté de lui.
- » Placez également un Marqueur Tir Précis N2 (MARKSMANSHIP L2) au contact du D.C.D.
- » Les effets de cette Compétence Spéciale persistent jusqu'à la fin du *Tour de Joueur* suivant la déclaration de ce *Programme de Piratage*, moment à compter duquel vous retirez tous les Marqueurs correspondants.
- » Une fois activé, la portée de ce programme couvre toute la table de jeu.



IMPORTANT

Chaque *Hacker* ne peut entretenir qu'un programme de Supportware actif à la fois.

Un *Hacker* peut volontairement annuler un programme de Supportware actif en en déclarant un autre et en dépensant l'Ordre correspondant.

Un programme de Supportware est automatiquement annulé dès que l'utilisateur entre en état *Désactivé* ou *Isolé* ou n'importe quel état *Inapte*.

RÉACTION AMÉLIORÉE (SUPPORTWARE)

ORDRE ENTIER

GADGET-2

CONDITIONS

- » La cible doit être un D.C.D de la même *Liste d'Armée* que l'utilisateur, et doit être dans son *Aire de Piratage*.
- » La cible ne doit pas bénéficier des effets d'un autre Programme GADGET.

EFFETS

- » Ce Programme de Piratage confère une valeur de *Rafale* de 2 en ORA au D.C.D cible.
- » Lorsque l'utilisateur active ce programme, ce qui ne requiert pas de Jet, placez un Marqueur Supportware (SUPPORTWARE) numéroté à côté de lui.
- » Placez également un Marqueur Réaction Améliorée B2 (E. REACTION : B2) au contact du D.C.D.
- » Les effets de cette Compétence Spéciale persistent jusqu'à la fin du *Tour de Joueur* suivant la déclaration de ce *Programme de Piratage*, moment à compter duquel vous retirez tous les Marqueurs correspondants.
- » Une fois activé, la portée de ce programme couvre toute la table de jeu.



IMPORTANT

Chaque *Hacker* ne peut entretenir qu'un programme de Supportware actif à la fois.

Un *Hacker* peut volontairement annuler un programme de Supportware actif en en déclarant un autre et en dépensant l'Ordre correspondant.

Un programme de Supportware est automatiquement annulé dès que l'utilisateur entre en état *Désactivé* ou *Isolé* ou n'importe quel état *Inapte*.

PROGRAMMES DE PIRATAGE (UPGRADE)

CYBERMASK (TOOLBOX)

ORDRE ENTIER

Incompatible, UPGRADE

CONDITIONS

- » L'utilisateur doit être hors des *LdV* ennemies.

EFFETS

- » En réussissant un Jet de *VOL*, l'utilisateur passe en état de *Supplantation-2*.
- » Remplacez la figurine de l'utilisateur par un Marqueur de *Supplantation-2* (IMP-2).
- » Les effets de ce programme persistent jusqu'à ce que l'utilisateur se révèle suivant les règles de l'état *Supplantation-2* (voir page 193).
- » Ce programme n'affecte que l'utilisateur et n'a donc pas de portée.

NOTE

Un *Hacker* en état *Camouflé*, *TO* ou similaire ne peut pas entrer en état de *Supplantation-2*, et vice-versa.

STOP ! (INFO-GUERRE)

C. COURTE, ORA

Attaque, UPGRADE

CONDITIONS

- » La cible doit être un ennemi avec la Caractéristique *Pirable* (ILO, T.A.G, D.C.D...) ou un *Hacker* ennemi.

EFFETS

- » Permet à l'utilisateur de faire deux Jets de *VOL* sur une cible ou les distribuer entre deux cibles.
- » Un Jet réussi force la cible à faire un Jet de *PB* contre *Dommage 16*, **appliquant les effets de la Munition Spéciale *Breaker***, c'est-à-dire, en utilisant seulement la moitié de sa valeur de *PB* (voir page 114).
- » Rater un Jet de *PB* fait passer la cible à l'état *Immobilisé-1*, indiqué par un Marqueur *Immobilisé-1* (IMM-1) à son contact.
- » L'effet de ce *Programme de Piratage* est automatiquement annulé à la fin du *Tour de Joueur* suivant la déclaration de ce programme, mais l'état induit peut être annulé plus tôt par d'autres moyens.
- » La portée de ce programme est l'*Aire de Piratage* du *Hacker*.

BRUIT BLANC (TOOLBOX)

C. COURTE, ORA

Incompatible, UPGRADE

EFFETS

- » En réussissant un Jet de *VOL*, l'utilisateur peut placer un Gabarit Circulaire de *Bruit Blanc* à l'intérieur de son *Aire de Piratage*.
- » Le Gabarit de *Bruit Blanc* doit entièrement être dans l'*Aire de Piratage*.
- » Les effets de ce programme persistent jusqu'à la fin du *Tour de Joueur* en cours, moment à compter duquel vous retirez le Gabarit Circulaire de *Bruit Blanc*.
- » La portée de ce programme est l'*Aire de Piratage* du *Hacker*.

BRUIT BLANC : RÉSUMÉ

Les troupes équipées d'un *Viseur Multi-spectral* ne peuvent pas tracer de *LdV* à travers une Zone de *Bruit Blanc* (voir page 174).

SUCKER PUNCH (AHP)

C. COURTE, ORA

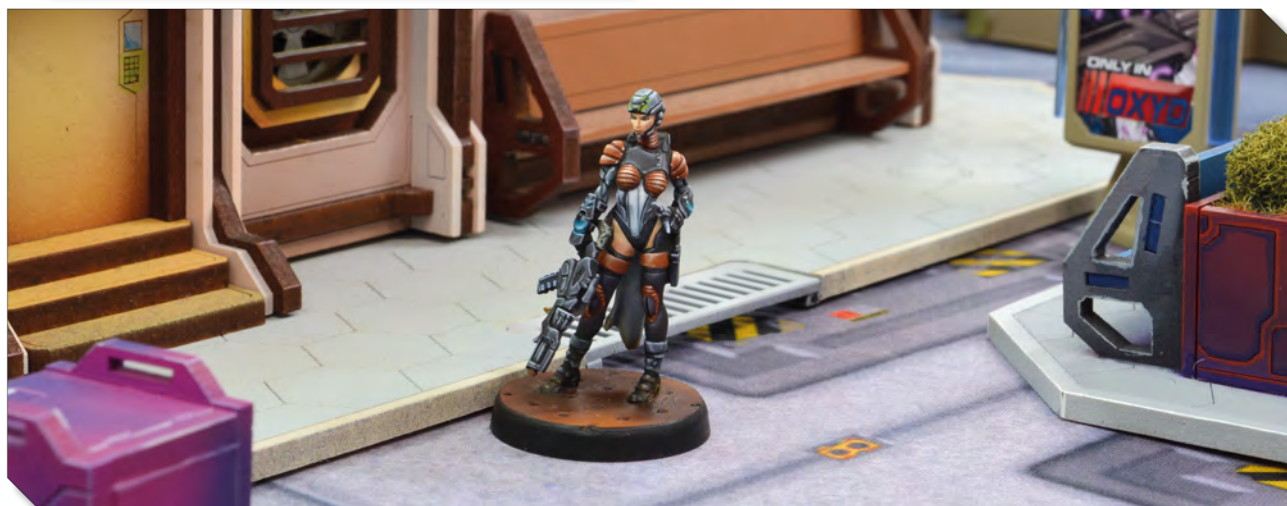
Attaque, UPGRADE

CONDITIONS

- » La cible doit être un *Hacker* ennemi.

EFFETS

- » L'utilisateur peut faire un Jet de *VOL* contre la cible.
- » Lors d'un Jet d'Opposition, ce programme impose un *MOD* de -3 à l'Attribut de la cible.
- » Un Jet réussi force la cible à faire deux Jets de *PB* contre *Dommage 16*, **appliquant ainsi les effets de la Munition Spéciale *DT*** (voir page 115).
- » Pour chaque Jet de *PB* raté, la cible perd un point à son Attribut de *Blessure/Structure*.
- » La portée de ce programme est l'*Aire de Piratage* du *Hacker*.





PIRATAGE EXEMPLE 1

Durant son *Tour Actif*, la perfide Interventor Morgana décide de Pirater deux ennemis, une Troupe Orc et un Père-Chevalier, deux ILO panocéaniennes qu'elle considère être dans son *Aire de Piratage*, à 10 cm ou moins de son FastPanda équipé d'un Répétiteur. Elle déclare le Programme de Piratage *Basilic*, et partage la B 3 du Programme : deux *Attaques* contre le Père-Chevalier et une contre la Troupe Orc.

Le Père-Chevalier déclare *Reset* en ORA. La Troupe Orc considère qu'elle n'est pas dans l'*Aire de Piratage* et déclare un *Tir*.

Les mesures sont faites et il apparaît que le Père-Chevalier est bien à l'intérieur de la *Zone de Piratage*, tandis que la Troupe Orc, qui se trouve à 22 cm du FastPanda, ne l'est pas. Ainsi, l'*Attaque* contre la Troupe Orc n'est pas valide et elle réalisera un Jet Normal de *TR*.

Un Jet d'Opposition de *VOL* est réalisé entre l'Interventor et le Père-Chevalier. L'Interventor fait deux Jets de *VOL* pour ses deux *Attaques* (R 2) et le Père-Chevalier un Jet de *VOL* pour son *Reset*. Le Hacker obtient un 6 et un 11, alors que l'ILO obtient un 8. Le résultat du Père-Chevalier annule l'*Attaque* ayant obtenu 6, car c'est un résultat inférieur, mais le 11 de la *Hacker* est une réussite supérieure et l'ILO doit donc faire un Jet de *PB* pour éviter les effets de l'*Attaque de Piratage*.

PIRATAGE EXEMPLE 2

Durant son *Tour Actif*, la perfide Interventor Morgana décide déclarer un *Programme de Piratage Spotlight* contre le sauvage Daturazi Jedak. Bien que ce dernier n'ait pas la Caractéristique *Pirable*, le Programme *Spotlight* indique qu'il n'est pas nécessaire que la cible la possède.

Contre cette *Attaque*, le Daturazi déclare un ORA de *Reset*. Il y a un donc un Jet d'Opposition entre la *VOL -3 (MOD d'Attaque du Programme Spotlight)* de l'Interventor et la *VOL* du Daturazi. Si l'Interventor remporte le Jet, l'effet du *Programme de Piratage* est appliqué et le Daturazi passe donc à l'état *Ciblé (TARGETED)* sans réaliser de Jet de *PB*.



PIRATAGE : ÉQUIPEMENT

DISPOSITIF DE PIRATAGE

Il s'agit de la version standard du Dispositif de Piratage, un Équipement versatile et polyvalent.

DISPOSITIF DE PIRATAGE

ÉQUIPEMENT

Équipement de Communication

EFFETS

- » Cet Équipement permet d'utiliser les *Programmes de Piratage* suivants : CLAW Niveau 1, SWORD Niveau 1, SHIELD Niveau 1 et tous les Programmes GADGET ;
- » Cet Équipement permet au joueur d'enrôler des D.C.D dans sa *Liste d'Armée*.

CATÉGORIE SPÉCIALE : IE

- » À moins qu'il ne soit indiqué le contraire, tous les Dispositifs de Piratage présentés dans la *Liste d'Armée* de l'Armée Combinée possèdent cette Catégorie Spéciale.
- » Cette Catégorie Spéciale permet également à l'utilisateur d'utiliser le Programme UPGRADE Sucker Punch.

DISPOSITIF DE PIRATAGE PLUS

Il s'agit d'une version évoluée du Dispositif de Piratage, un Équipement plus puissant que la version standard.

DISPOSITIF DE PIRATAGE PLUS

ÉQUIPEMENT

Équipement de Communication

EFFETS

- » Cet Équipement permet d'utiliser les *Programmes de Piratage* suivants : CLAW Niveau 2, SWORD Niveau 1, SHIELD Niveau 2 et tous les Programmes GADGET ;
- » Il permet également d'utiliser les Programmes UPGRADE suivants:
 - » Cybermask (Toolbox).
 - » Sucker Punch (AHP).
 - » Bruit Blanc (Toolbox).
- » Cet Équipement permet au joueur d'enrôler des D.C.D dans sa *Liste d'Armée*.

DISPOSITIF DE PIRATAGE DÉFENSIF

Il s'agit de la version basique du Dispositif de Piratage, un Équipement très utile pour appuyer la force de combat.

DISPOSITIF DE PIRATAGE DÉFENSIF

ÉQUIPEMENT

Équipement de Communication

EFFETS

- » Cet Équipement permet d'utiliser les *Programmes de Piratage* suivants : SHIELD Niveau 3 et GADGET Niveau 1.
- » Si l'utilisateur est la cible d'une *Attaque de Piratage*, il bénéficie des MOD de **Firewall**.
- » Cet Équipement permet au joueur d'enrôler des D.C.D dans sa *Liste d'Armée*.

DISPOSITIF DE PIRATAGE D'ASSAUT

Il s'agit de la version offensive du Dispositif de Piratage, un Équipement conçu pour effectuer des cyber-attaques contre des troupes ennemies high tech.

DISPOSITIF DE PIRATAGE D'ASSAUT

ÉQUIPEMENT

Équipement de Communication

EFFETS

- » Cet Équipement permet d'utiliser les *Programmes de Piratage* CLAW Niveau 3.
- » Cet Équipement permet au joueur d'enrôler des D.C.D dans sa *Liste d'Armée*.

CATÉGORIE SPÉCIALE : IE

- » À moins qu'il ne soit indiqué le contraire, tous les Dispositifs de Piratage d'Assaut présentés dans la *Liste d'Armée* de l'Armée Combinée possèdent cette Catégorie Spéciale.
- » Cette Catégorie Spéciale permet également à l'utilisateur d'utiliser le Programme UPGRADE *Stop!*.



RÈGLES DES TERRAINS SPÉCIAUX

Les zones de Terrains Spéciaux sont des endroits du champ de bataille possédant des règles spéciales. Les joueurs peuvent librement les situer et marquer leur périmètre de nombreuses façons, pouvant même inclure des décors thématiques de leur propre création.

Les règles des Terrains Spéciaux sont une solution simple pour corser vos parties d'Infinity avec de nouveaux défis tactiques, et de créer des champs de batailles asymétriques intéressants.

CONDITIONS

- » Marquez les zones de Terrains Spéciaux quand vous disposez la table de jeu, avant le début de la partie.
- » Ces zones doivent avoir des limites claires, reconnaissables, qu'elles soient définies par des gabarits, des éléments de décors, ou tout autre moyen.
- » En termes de jeu, les Terrains Spéciaux ont une hauteur infinie à moins que cela ne soit spécifié autrement.
- » Les joueurs doivent définir et être d'accord sur les caractéristiques spécifiques de tous les Terrains Spéciaux lors de la disposition de la table de jeu.
- » Les zones de Terrains Spéciaux sont catégorisées suivant la *Difficulté de MOV*, la *Saturation*, les *Conditions de Visibilité* et le *Type de Terrain*.
- » Chaque Terrain Spécial doit avoir un *Type de Terrain* et au moins une autre caractéristique.

AIRE D'EFFET DES ZONES DE TERRAINS SPÉCIAUX

L'Aire d'Effet d'une zone de Terrain Spécial est la zone dans laquelle ses effets spéciaux sont appliqués.

Chaque troupe au contact d'une zone de Terrain Spécial, ou dont le socle ou le Gabarit de Silhouette est couvert, même partiellement, par une zone de Terrain Spécial, est également affectée par Les Effets de la zone.

DIFFICULTÉ DE MOV

Traverser certaines zones du champ de bataille peut représenter un défi pour les soldats réguliers. Les entraves du terrain sont codifiées en deux possibilités : Terrain Difficile et Terrain Très Difficile.

TERRAIN DIFFICILE

CONDITIONS

- » Si le socle d'une troupe est au contact d'un Terrain Difficile ou se trouve dans celui-ci, la troupe doit appliquer les règles de Terrain Difficile à chaque fois qu'elle déclare une Compétence de Mouvement comme *Se Déplacer*, *Déplacement Prudent*, *Sauter*, *Escalader*, La Compétence Spéciale *Assaut* (en *Tour Actif*), *Esquiver* et *Engager* (en *Tour Réactif*).
- » Les règles de Terrain Difficile affectent également une troupe qui arrive au contact de la zone durant un Ordre.

EFFETS

- » Une troupe arrivant au contact d'une zone de Terrain Difficile arrête immédiatement et automatiquement son Mouvement, quel que soit le Type de celui-ci.



- » Si la troupe choisit de continuer son déplacement à travers la zone de Terrain Difficile, elle doit déclarer un nouvel Ordre et subir les effets suivants.
- » En Terrain Difficile, une troupe utilise uniquement sa deuxième valeur de *MOV*.
- » En Terrain Difficile, une troupe qui déclare un Ordre *Se Déplacer* + *Se Déplacer*, utilise sa deuxième valeur de *MOV* pour chacune des Compétences Courtes.
- » Durant son *Tour Réactif*, une troupe dans un Terrain Difficile qui déclare *Esquiver* ou *Engager*, ou qui échoue à un *Jet de Courage*, ne peut pas se déplacer de plus de 2,5 cm.

MOUVEMENT À TRAVERS UN TERRAIN DIFFICILE. EXEMPLE 1

Une troupe, en *Tour Actif*, avec un Attribut de *MOV* de 10-5, se trouve hors d'une zone de Terrain Difficile. Elle déclare la Compétence Courte de Mouvement *Se Déplacer* et arrive au contact du Terrain Difficile, où son Mouvement prend immédiatement fin même si elle pouvait normalement se déplacer du reste de son *MOV* (si elle s'est déplacée de 8 cm, elle abandonne les 2 cm restant). Elle doit déclarer un nouvel Ordre pour continuer de se déplacer, et pour cet Ordre son *MOV* sera 5-5.

De même, durant son *Tour Réactif*, si elle déclare *Esquiver* en se trouvant hors de la zone de Terrain Difficile, et que son *Esquive* la déplace au contact du Terrain Difficile, son mouvement s'arrête immédiatement, même si elle n'en a pas parcouru la totalité.

MOUVEMENT À TRAVERS UN TERRAIN DIFFICILE. EXEMPLE 2

Une troupe, en *Tour Actif*, avec un Attribut de *MOV* de 10-5 qui est au contact d'un Terrain Difficile et déclare un Ordre *Se Déplacer* + *Se Déplacer* se déplacera d'un maximum de 5 + 5 cm.

Cette même troupe, en *Tour Réactif*, ne peut se déplacer que de 2,5 cm lorsqu'elle *Esquive*, soit la moitié de la valeur habituelle.

Si la troupe a la Compétence Spéciale *Kinematika N1*, elle peut parcourir jusqu'à 5 cm durant son *Tour Réactif* (2,5 cm pour *Esquiver* ou *Engager* + 2,5 cm pour *Kinematika N1*).

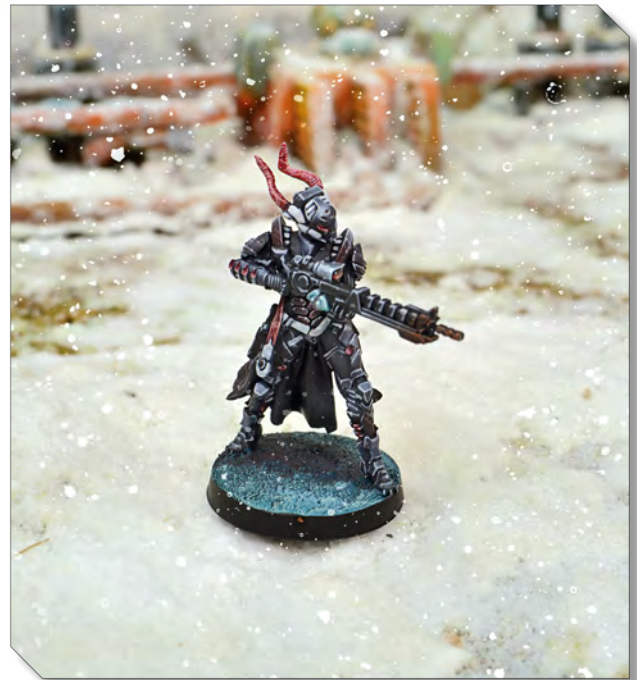
TERRAIN TRÈS DIFFICILE

CONDITIONS

- » Si le socle d'une troupe est au contact d'un Terrain Très Difficile ou se trouve dans celui-ci, la troupe doit appliquer les règles de Terrain Très Difficile à chaque fois qu'elle déclare une Compétence de Mouvement comme *Se Déplacer*, *Déplacement Prudent*, *Sauter*, *Escalader*, la Compétence Spéciale *Assaut* (en *Tour Actif*), *Esquiver* et *Engager* (en *Tour Réactif*).
- » Les règles de Terrain Très Difficile affectent également une troupe qui arrive au contact de la zone durant un Ordre.

EFFETS

- » Une troupe arrivant au contact d'une zone de Terrain Très Difficile arrête immédiatement et automatiquement son Mouvement, quel que soit le Type de celui-ci.
- » Si la troupe choisit de continuer son déplacement à travers la zone de Terrain Très Difficile, elle doit déclarer un nouvel Ordre et subir les effets suivants :



- » En Terrain Très Difficile, une troupe utilise uniquement sa deuxième valeur de *MOV* ;
- » En Terrain Très Difficile, une troupe ne peut pas déclarer deux Compétences Courtes de Mouvement dans le même Ordre.
- » Durant son *Tour Réactif*, une troupe dans un Terrain Difficile qui déclare *Esquiver* ou *Engager*, ou qui échoue à un *Jet de Courage*, ne peut pas se déplacer de plus de 2,5 cm.

MOUVEMENT À TRAVERS UN TERRAIN TRÈS DIFFICILE. EXEMPLE 1

Une troupe, en *Tour Actif*, avec un Attribut de *MOV* de 10-5, se trouve hors d'une zone de Terrain Très Difficile. Elle déclare la Compétence Courte de Mouvement *Se Déplacer* et arrive au contact du Terrain Très Difficile, où son Mouvement prend immédiatement fin même si elle pouvait normalement se déplacer du reste de son *MOV* (si elle s'est déplacée de 8 cm, elle abandonne les 2 cm restant). Elle doit déclarer un nouvel Ordre pour continuer de se déplacer, appliquant les effets du Terrain Très Difficile.

De même, durant son *Tour Réactif*, si elle déclare *Esquiver* en se trouvant hors de la zone de Terrain Très Difficile, et que son *Esquive* la déplace au contact du Terrain Très Difficile, son mouvement s'arrête immédiatement, même si elle n'en a pas parcouru la totalité.

MOUVEMENT À TRAVERS UN TERRAIN TRÈS DIFFICILE. EXEMPLE 2

Une troupe, en *Tour Actif*, avec un Attribut de *MOV* de 10-5 qui est au contact d'un Terrain Très Difficile et déclare un Ordre *Se Déplacer* + *Tirer* se déplacera d'un maximum de 5 cm.

Cette même troupe, en *Tour Actif*, au contact d'un Terrain Très Difficile ne peut pas déclarer *Se Déplacer* + *Se Déplacer*.

En *Tour Réactif*, la troupe ne peut se déplacer que de 2,5 cm lorsqu'elle *Esquive*, soit la moitié de la valeur habituelle.

Si la troupe a la Compétence Spéciale *Kinematika N1*, elle peut parcourir jusqu'à 5 cm durant son *Tour Réactif* (2,5 cm pour *Esquiver* et *Engager* + 2,5 cm pour *Kinematika N1*).

SATURATION

Cette caractéristique décrit l'existence d'obstacles solides qui peuvent limiter l'efficacité des projectiles qui traversent la zone.

ZONE DE SATURATION

EFFETS

- » N'importe quel *Tir* effectué depuis, ou vers, la Zone de Saturation, ou passant à travers celle-ci subit un **MOD de Rafale de -1**.
- » Par conséquent, n'importe quel *Tir*, dont la *LdV* est au contact de la Zone de Saturation, subit le **MOD de -1 R**.
- » La valeur minimale de *Rafale* est toujours de 1.

ZONE DE SATURATION. EXEMPLE 1

Durant son *Tour Actif*, l'infatigable Fusilier Angus déclare un *Tir* contre son ennemi juré l'Alguacil Ortega. La *LdV* entre Angus et Ortega traverse la Zone de Saturation. Angus a un Fusil Combi avec une *R* de 3, donc en appliquant le **MOD de R de -1** de la Zone de Saturation, il a une *R* de 2 ($R3 - 1 = 2$).

Ortega réplique, en déclarant un *Tir* en ORA. Sa *LdV* traverse également la Zone de Saturation, mais il ne subit pas le **MOD de -1** à la *R* car son ORA a déjà une *R* de 1, et qu'elle ne peut pas être diminuée par une Zone de Saturation.

ZONE DE SATURATION. EXEMPLE 2

Manek, un fantassin d'Avant-Garde Morat, durant son *Tour Actif*, déclare un *Tir* de Mitrailleuse contre un groupe de Fusiliers : le charismatique Angus, son acolyte réticente Bipandra, et Spencer l'intrépide. Angus est à découvert, mais la *LdV* de Manek vers Bipandra et Spencer traverse une Zone de Saturation.

En déclarant son *Tir*, Manek divise la *Rafale* de son arme entre les cibles potentielles. Il alloue 1 tir à Angus et 1 autre à Spencer. Manek a immédiatement reconnu Bipandra comme étant l'élément dangereux de l'équipe, il lui alloue donc 2 tirs, épuisant ainsi sa *R*. Mais apparemment, Manek n'a pas pris en compte la Zone de Saturation et ses effets sur la *R* de son *Tir*. L'attaque à *R* 1 contre Spencer est inchangée, car la Zone de Saturation ne peut pas modifier la *Rafale* en dessous de 1. Cependant, l'attaque à *R* 2 contre Bipandra devient *R* 1 ($2 - 1 = 1$).

Le *Tour Actif* de Manek prend fin et Bipandra est indemne. Désormais, Elle peut déclarer un *Tir* et utiliser toute la *Rafale* de 3 de son Fusil Combi contre Manek. Cependant, comme elle est dans la Zone de Saturation, sa *LdV* doit passer à travers celle-ci, et sa *R* de 3 devient une pauvre *R* de 2 ($3 - 1 = 2$).

ZONE DE SATURATION ÉLEVÉE

EFFETS

- » N'importe quel *Tir* effectué depuis, ou vers, la Zone de Saturation, ou passant à travers celle-ci subit un **MOD de Rafale de -2**.
- » Par conséquent, n'importe quel *Tir*, dont la *LdV* est au contact de la Zone de Saturation, subit le **MOD de -2 R**.
- » La valeur minimale de *Rafale* est toujours de 1.

CONDITIONS DE VISIBILITÉ

À cause d'une végétation dense, de rochers escarpés, de la neige, d'une tempête de sable et de bien d'autres raisons, certaines zones peuvent obstruer la vision d'un soldat et sa capacité à bien viser. Cela est représenté par les règles de jeu suivantes. Les zones obstruant la vision sont divisées en deux catégories.

IMPORTANT

Les **MOD** de Visibilité ne se cumulent jamais. Si une zone est affectée par plusieurs Zones de Visibilité de n'importe quel type, appliquez uniquement la plus importante.

Par exemple, si une Zone à Basse Visibilité (**MOD -3**) coïncide avec une Zone à Mauvaise Visibilité (**MOD -6**), traitez la zone comme étant une Zone à Mauvaise Visibilité. Si deux Zones à Mauvaise Visibilité coïncident, appliquez un seul **MOD de -6**.

Conditions de Visibilité et DA : Saut de Combat

Vous ne pouvez pas utiliser **DA : Saut de Combat** ni placer de Gabarit de *Zone d'Atterrissage* dans, ou en contact avec, une zone aux Conditions de Visibilité Basse, Mauvaise ou Nulle.

ZONE À BASSE VISIBILITÉ

EFFETS

- » N'importe quelle Compétence, Compétence Spéciale ou pièce d'Équipement qui nécessite une *LdV* et qui est déclarée depuis, ou vers, la Zone à Basse Visibilité, ou passant à travers celle-ci subit un **MOD -3** à l'Attribut pertinent du Jet requis.
- » Par conséquent, n'importe quelle Compétence, Compétence Spéciale ou pièce d'Équipement, dont la *LdV* est au contact d'une Zone à Basse Visibilité, subit le **MOD de -3**.
- » Ce **MOD de -3** de la Zone à Basse Visibilité se **cumule avec les autres MOD** de Compétence Spéciale, Équipement, *Couverture Partielle*, *Portée...* **mais jamais** avec les **MOD d'autres Zones de Visibilité**.

ZONE À BASSE VISIBILITÉ. EXEMPLE 1

Notre intrépide Fusilier Angus, durant son *Tour Actif*, veut arroser ses ennemis avec une *Rafale* de son Fusil Combi. Ainsi, il déclare un *Tir* et divise sa *R* de 3 entre ses trois ennemis. L'un d'entre eux, son terrifiant ennemi juré, l'Alguacil Ortega, est de l'autre côté d'une Zone à Basse Visibilité. Ortega n'est pas dans la Zone à Basse Visibilité, mais la *LdV* d'Angus doit la traverser, donc le Fusilier subit un **MOD de -3** à son Attribut de *TR*.

Le deuxième tir de la *Rafale* vise un *Spektr* se trouvant dans la Zone à Basse Visibilité. En plus du **MOD de -6** au *TR* à cause du **CD : Camouflage TO** du *Spektr*, Angus subit le **MOD de -3** de la Zone à Basse Visibilité, pour un total de **-9** à son *TR*.

Enfin, le barrage d'Angus affecte la Révérende Soigneuse qui a une *Couverture Partielle* dans la Zone à Basse Visibilité. Ainsi, Angus doit appliquer un **MOD de -3** au *TR* à cause de **CD : Mimétisme** de la Révérende, un **MOD de -3** au *TR* à cause de la *Couverture Partielle*, et un autre **MOD de -3** à cause de la Zone à Basse Visibilité. Le **MOD final** appliqué au *TR* d'Angus est de **-9**.

ZONE À BASSE VISIBILITÉ. EXEMPLE 2

Un Observateur d'Artillerie Alguacil essaie de cibler le diligent Fusilier Angus, qui se trouve de l'autre côté d'une Zone à Basse Visibilité. Comme la *LdV* de l'Alguacil traverse une Zone à Basse Visibilité, son Jet de *VOL* subit un *MOD* de -3.

ZONE À BASSE VISIBILITÉ. EXEMPLE 3

Le vaillant Angus déclare Détecter contre un Marqueur de Camouflage dans une Zone à Basse Visibilité. Angus subit un *MOD* de -3 à la *VOL* à cause du *CD : Camouflage* du Marqueur, et un *MOD* additionnel de -3 pour la Zone à Basse Visibilité. Le *MOD* final appliqué à la *VOL* d'Angus est de -6.

ZONE À MAUVAISE VISIBILITÉ**EFFETS**

- » N'importe quelle Compétence, Compétence Spéciale ou pièce d'Équipement qui nécessite une *LdV* et qui est déclarée depuis, ou vers, la Zone à Mauvaise Visibilité, ou passant à travers celle-ci subit un **MOD -6** à l'Attribut pertinent du Jet requis.
- » Par conséquent, n'importe quelle Compétence, Compétence Spéciale ou pièce d'Équipement, dont la *LdV* est au contact d'une Zone à Mauvaise Visibilité, subit le *MOD* de -6.
- » Ce *MOD* de -6 de la Zone à Mauvaise Visibilité **se cumule avec les autres MOD** de Compétence Spéciale, Équipement, *Couverture Partielle*, *Portée...* **mais jamais** avec les *MOD* d'autres **Zones de Visibilité**.

ZONE À VISIBILITÉ NULLE**EFFETS**

- » Une troupe ne peut pas tracer de *LdV* à travers une Zone à Visibilité Nulle.
- » Dans une Zone à Visibilité Nulle, une troupe ne peut déclarer que des Compétences qui ne nécessitent pas de *LdV* ou qui requièrent d'être au contact de la cible.
- » Une troupe qui est **la cible d'un Tir** depuis, ou vers, une Zone à Visibilité Nulle, ou passant à travers celle-ci, peut réagir à l'attaquant même sans *LdV*, tant que l'attaquant est dans l'arc frontal de 180° de la troupe.
- » Cependant, sans *LdV* dégagée sur sa cible, l'ORA de la troupe (ou la deuxième Compétence Courte de son Ordre en *Tour Actif*) est réduite soit à un **Tir avec un MOD de -6**, soit à une **Esquive** sans *MOD*.
- » Le *MOD* de -6 au *TR* **se cumule avec les autres MOD** de Compétence Spéciale, Équipement, *Couverture Partielle*, *Portée...* **mais jamais** avec les *MOD* d'autres **Zones de Visibilité**.
- » Si la troupe n'a pas l'attaquant dans son arc frontal de 180°, mais que l'*Attaque* est réalisée dans sa *Zone de Contrôle*, alors l'ORA peut être **Affronter**.

Zone de Visibilité et Tir Spéculatif

Un *Tir Spéculatif* dont la *LdV* traverse une Zone de Visibilité (de n'importe quel type), n'applique pas le *MOD* négatif de la Zone de Visibilité, mais uniquement le *MOD* de -6 du *Tir Spéculatif*.

ZONE DE VISIBILITÉ NULLE. EXEMPLE 1 : VISEUR MULTI-SPECTRAL N2.

Durant son *Tour Actif*, Zakalwe, l'Intruder, déclare un *Tir* contre les Fusiliers Angus, Bipandra, et Spencer, qui se trouvent tous de l'autre côté d'une Zone à Visibilité Nulle (Le Viseur Multi-Spectral de Zakalwe lui permet de tracer une *LdV* à travers des Zones de Visibilité Nulle.). Le Fusilier Spencer déclare un *Tir* en ORA, ce qui signifie qu'il doit appliquer un *MOD* de -6 à son Jet d'Opposition contre l'Intruder. Spencer ajoute ce *MOD* de Zone à Visibilité Nulle à tous les autres *MOD* de *Portée*, de *Couverture Partielle* et de la Compétence Spéciale *CD : Camouflage* de l'Intruder.

La Fusilier Bipandra, confiante en ses jambes, déclare un ORA différent : *Esquiver*. Ainsi, elle ne subit pas le *MOD* de Zone à Visibilité Nulle ni, en fait, aucun autre *MOD* pour son Jet d'Opposition contre l'Intruder.

Le Fusilier Angus avait le dos tourné, et il ne peut pas déclarer d'ORA. Normalement, être la cible d'un *Tir* devrait lui permettre de déclarer un ORA, mais il ne peut pas tracer de *LdV* vers l'Intruder, même sans tenir compte de la Zone de Visibilité Nulle, car il n'est pas face à la menace.

Enfin, la Fusilier Silva, dont la *LdV* vers l'Intruder est également obstruée par la Zone à Visibilité Nulle, ne peut pas déclarer d'ORA contre celui-ci car elle n'est pas la cible de son tir.

ZONE À VISIBILITÉ NULLE. EXEMPLE 2 : ATTAQUE INTUITIVE

Durant son *Tour Actif*, le vicieux Daturazi Jedak, se trouvant dans une Zone à Visibilité Nulle, déclare une *Attaque Intuitive* avec son Chain Rifle contre ce bon vieux Fusilier Angus, qui se trouve hors de la Zone à Visibilité Nulle.

Comme une *Attaque Intuitive* est un *Tir*, la cible de Jedak peut réagir à son Ordre Entier. L'affrontement est résolu avec un Jet d'Opposition car Angus décide de réagir contre Jedak, même s'il est possible que le Daturazi rate son propre Jet et ne tire pas.

Si l'ORA d'Angus était un *Tir*, il subirait un *MOD* de -6 au Jet d'Opposition. Aussi, Angus décide d'*Esquiver* à la place, et de subir un *MOD* de -3 à son Attribut de *PH* car il essaie d'*Esquiver* une Arme à Gabarit sans avoir de *LdV* sur l'attaquant.

ZONE DE BRUIT BLANC

EFFETS

- » Une Zone de Bruit Blanc agit comme une Zone à Visibilité Nulle mais uniquement pour les troupes équipées d'un *Viseur Multi-Spectral*, quel que soit son Niveau, ou de n'importe quel autre Équipement qui le spécifie.
- » Cela signifie qu'une troupe équipée d'un *Viseur Multi-Spectral* ne peut pas tracer de *LdV* à travers une Zone de Bruit Blanc.
- » Dans une Zone de Bruit Blanc, une troupe avec un *Viseur Multi-Spectral* ne peut déclarer que des Compétences qui ne nécessitent pas de *LdV* ou qui requièrent d'être au contact de la cible.
- » Une troupe avec un *Viseur Multi-Spectral* qui est **la cible d'un Tir** depuis, ou vers, la Zone de Bruit Blanc, ou passant à travers celle-ci, peut répliquer à l'attaquant même sans *LdV*, tant que l'attaquant est dans l'arc frontal de 180° de la troupe.
- » Cependant, sans *LdV* dégagée sur sa cible, l'ORA de la troupe (ou la deuxième Compétence Courte de son Ordre en *Tour Actif*) est réduite soit à **un Tir avec un MOD de -6**, soit à une ***Esquive* sans MOD**.
- » Le MOD de -6 au **TR se cumule avec les autres MOD** de Compétence Spéciale, Équipement, *Couverture Partielle*, *Portée...* **mais jamais** avec les MOD d'autres **Zones de Visibilité**.
- » Si la troupe n'a pas l'attaquant dans son arc frontal de 180°, mais que l'*Attaque* est réalisée dans sa *Zone de Contrôle*, alors l'ORA peut être ***Affronter***.

Zone de Bruit Blanc et Tir Spéculatif

Un *Tir Spéculatif* d'une troupe équipée d'un *Viseur Multi-Spectral* dont la *LdV* traverse une Zone de Bruit Blanc, n'applique pas le MOD négatif de cette Zone, mais uniquement le MOD de -6 du *Tir Spéculatif*.

TYPES DE TERRAINS

Cette caractéristique décrit le type d'environnement qui domine la zone.

Sélectionnez le *Type de Terrain* avant le déploiement, pour que chaque joueur sache qu'il peut utiliser les Compétences Spéciales *Terrain* et *Multi-terrain*.

Actuellement, les *Types de Terrains* disponibles pour les parties d'Infinity sont:

TERRAIN AQUATIQUE

Un Terrain Aquatique représente n'importe quelle zone d'eau ouverte ou de terrain partiellement immergé. Les exemples de Terrains Aquatiques incluent océans, lacs, rivières, marais et marécages.

TERRAIN DÉSERTIQUE

Un Terrain Désertique représente une zone ouverte à l'hygrométrie très faible. Ce sont généralement des zones dangereusement chaudes et couvertes de sable ; elles sont toujours sèches et sans plans d'eau. Les exemples de Terrains Désertiques incluent dunes de sable, terrains rocailloux et savanes désolées.



TERRAIN MONTAGNEUX

Un Terrain Montagneux regroupe à la fois les zones bien au-dessus du niveau de la mer, généralement rocheuses et peu végétalisées, et les écorégions arctiques et subarctiques. Les exemples de Terrains Montagneux incluent zones de basse, moyenne et haute montagne ; ravins, fjords, falaises, plaines arctiques recouvertes de glace et de neige, et toundra.

TERRAIN JUNGLE

Un Terrain Jungle représente des zones densément végétalisées. Les exemples de Terrains Jungle incluent forêts tropicales, jungles, bois denses, et environnement alien densément cultivé.

TERRAIN ZÉRO-G

Un Terrain Zéro-G représente toute zone où la gravité est faible ou inexistante. Les mouvements et l'orientation dans ces circonstances requièrent des compétences différentes que sur un sol solide. Un Terrain Zéro-G comprend des zones avec ou sans atmosphères, incluant le vide spatial. Les exemples de Terrains Zéro-G incluent soutes de vaisseaux, anneaux extérieurs de petites stations spatiales ou orbitales, extérieurs de la coque d'un bâtiment de guerre, opérations d'abordage spatial, vaisseaux abandonnés et bases lunaires à la gravité artificielle en panne.

ENVIRONNEMENT HOSTILE

Vous pouvez compléter votre *Terrain Spécial* en utilisant les règles d'*Environnement Hostile* introduites dans le livre de règles *Infinity Campaign : Paradiso*. Pour ce faire, il suffit d'assigner un *Niveau d'Hostilité* à chaque zone.



SUGGESTIONS ET EXEMPLES DE TERRAINS SPÉCIAUX

Exemples	Type de Terrain	Difficulté de MOV	Conditions de Visibilité	Saturation	Niveau d'Hostilité
Plage	Aquatique	Difficile	--	Non	--
Mer	Aquatique	Très Difficile	--	Non	Peu sûr
Marécage	Aquatique	Très Difficile	--	Zone de Saturation	Peu sûr
Sol escarpé	Désertique	Difficile	--	Zone de Saturation	--
Dunes de sable	Désertique	Très Difficile	--	Non	Défavorable
Basse montagne ou colline abrupte	Montagneux	Difficile	--	Non	--
Plaine arctique	Montagneux	Difficile	--	Non	Peu sûr
Moyenne montagne	Montagneux	Très Difficile	--	Non	--
Haute montagne	Montagneux	Très Difficile	Basse Visibilité	Zone de Saturation	Défavorable
Bois	Jungle	Difficile	Basse Visibilité	Zone de Saturation	Peu sûr
Jungle	Jungle	Très Difficile	Basse Visibilité	Zone de Saturation	Défavorable
Jungle Dense	Jungle	Très Difficile	Mauvaise Visibilité	Zone de Saturation Élevée	Dangereux
Forêt vierge	Jungle	Très Difficile	Visibilité Nulle	Zone de Saturation Élevée	Dangereux
Zéro-G	Zéro-G	Très Difficile	--	Non	--
Tempête	Aquatique/ Désertique/ Montagneux/ Sylvestre	--	Dégrade les Conditions de Visibilité d'un niveau	--	--
Salle des machines	-- (Optionnel : Zéro-G)	-- (Si Zéro-G : Difficile)	Basse Visibilité	Zone de Saturation	--
Salle des générateurs	-- (Optionnel : Zéro-G)	-- (Si Zéro-G : Difficile)	Bruit Blanc	Zone de Saturation	--
Salle du cœur énergétique	-- (Optionnel : Zéro-G)	-- (Si Zéro-G : Difficile)	Basse Visibilité + Bruit Blanc	--	--

STRUCTURES DE DÉCORS

Les armes et les explosifs peuvent détruire plus que les ennemis. Certaines Munitions Spéciales spécifiques peuvent également démolir ou démanteler des structures ou des objets sur le champ de bataille. Ceci est représenté par l'assignation d'un Profil d'**Élément de Décors** à certains objets du décor ou un Profil de **Bâtiment** à certains bâtiments et structures. Ces deux types de Profils de Structure de Décors permettent aux troupes d'agir contre une sélection d'éléments de terrain et de décors sur le champ de bataille.

Les deux joueurs doivent s'entendre, sur les Profils de Structure de Décors de leur table de jeu, avant le début de la partie. **Les missions et les scénarios ne permettent pas l'utilisation des Profils de Structure de Décors**, les joueurs ne peuvent les utiliser que s'ils sont spécifiquement précisés dans les règles du scénario.

IMPORTANT

Les armes et les munitions avec le Trait **Anti-matériel** constituent le seul moyen d'attaquer des Structures de Décors.

Une Structure de Décors ne peut pas être la cible d'une **Attaque** si celle-ci affecte également des troupes, qu'elles soient ennemies ou alliées.

PROFIL D'ÉLÉMENT DE DÉCORS

Un Élément de Décors est généralement constitué d'une seule pièce de décor ayant une structure simple et définie, comme une section de mur, un portail, une barricade, une console, etc.

Le Tableau de Profils d'Éléments de Décors contient plusieurs exemples d'Élément de Décors que vous pouvez utiliser dans vos parties ou comme guide pour vos propres créations.

Pour un meilleur référencement, les différents objets sont regroupés en trois Types d'Éléments de Décors:

REPRÉSENTER DES ACCESSOIRES

Certaines missions et des scénarios de l'Infinity Tournament System requièrent des Accessoires spécifiques sur le champ de bataille pour que les troupes puissent interagir avec. Nous vous recommandons d'utiliser les Terrains Officiels d'Infinity pour représenter ces Accessoires, car ils ont été conçus avec l'aide de l'équipe Infinity pour répondre aux conditions des scénarios et possèdent l'aspect futuriste de l'univers d'Infinity.

Vous pouvez également représenter ces Accessoires avec les **Marqueurs** imprimables, disponibles dans la section Téléchargement du site officiel d'Infinity (www.infinitythegame.com).

En termes de jeu, les éléments de terrain Infinity officiels et ceux que vous créez vous-même **fournissent une Couverture** comme n'importe quel élément de décors et terrain ;

Cependant, si vous utilisez les **Marqueurs**, au lieu d'éléments de décors tridimensionnels, ceux-ci **ne fournissent aucune Couverture**.

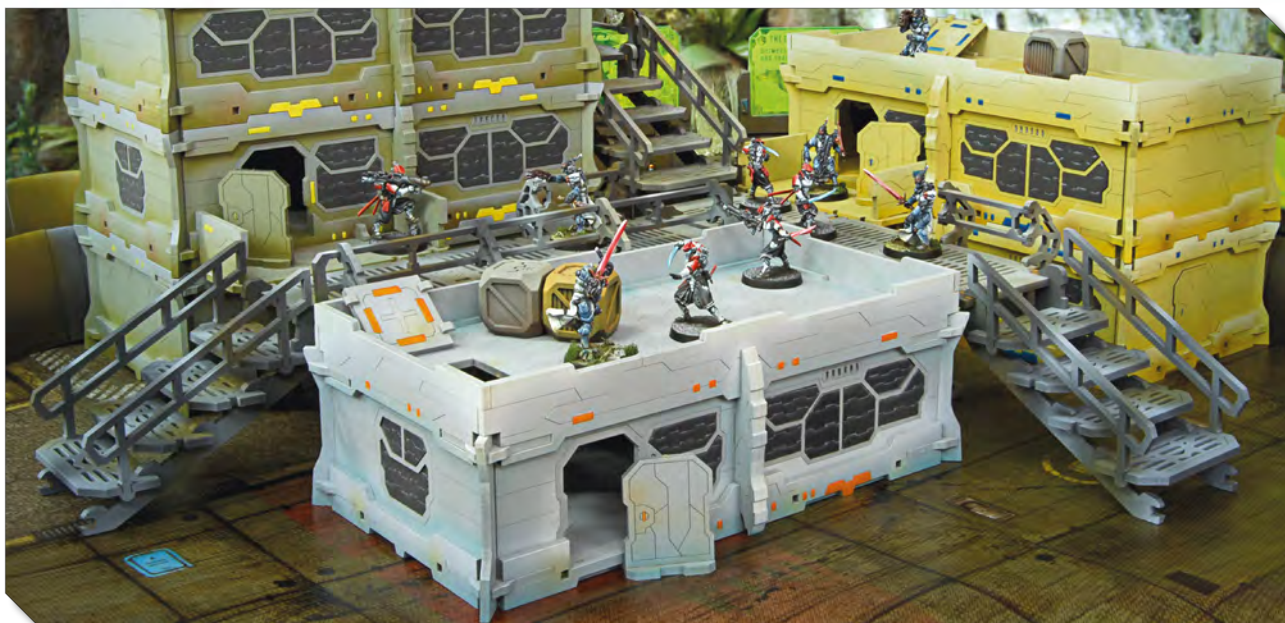
» **Accès.** Il indique qu'un élément fournit un accès à une zone de la table de jeu ou à un Bâtiment.

» **Construction.** C'est l'élément structurel qui supporte le Bâtiment, mais qui peut aussi être trouvé comme objet séparé sur la table de jeu.

» **Accessoires.** Ce sont les objets de décors différents et séparés avec lesquels les troupes peuvent interagir.

Chaque Profil d'Élément de Décors a les Attributs obligatoires suivants:





BLINDAGE (BLI)

Cette valeur détermine la résistance aux dégâts de l'Élément de Décors. Plus la valeur est élevée, plus l'élément est résistant, et donc plus il réduit les dégâts des attaques ennemies. La valeur de BLI d'un décor va de 0 à 12.

PROTECTION BIOTECHNOLOGIQUE (PB)

La PB est une valeur numérique regroupant les protections NRBC (Nucléaire, Radiologique, Biologique et Chimique), Nano-technologiques et Électromagnétiques de l'Élément de Décors. La valeur de PB d'un décor va de 0 à 12 par multiples de 3 (0, 3, 6, 9 ou 12).

STRUCTURE (STR)

Cette valeur représente la durabilité d'un Élément de Décors et sa capacité à subir des dégâts avant d'être détruit ou démantelé. La valeur de STR d'un décor va de 1 à 8.

LARGEUR D'ACCÈS (LA)

Cela indique les dimensions de l'Élément de Décors – ou d'une partie de celui-ci – permettant aux troupes de le traverser, comme un portail, une vitre, etc. Il y a trois Largeurs d'Accès possibles:

- » **Étroit.** Ce point de passage n'est suffisamment large que pour les troupes ayant un Attribut de S de 2 ou moins. Il est indiqué par un Marqueur de Porte Étroite (NARROW GATE).
- » **Large.** Ce point de passage peut être traversé par toutes les troupes quelle que soit leur valeur de S. Il est indiqué par un Marqueur de Porte Large (WIDE GATE).
- » **Cargo.** Ce point de passage permet à toutes les troupes de passer librement, sans tenir compte de leur valeur S ni de la Compétence Spéciale Poids Lourd. Il est indiqué par un Marqueur de Porte Cargo (CARGO GATE).

Tous les Éléments de Décors avec des points d'accès doivent indiquer leur LA dans leur profil.

TRAITS

Cette section inclut tous les Traits codifiant les règles spéciales gouvernant l'Élément de Décors. Les Traits les plus communs sont:

- » **Capacité.** Ce Trait indique combien de troupes peuvent être contenues. Le nombre de troupes qui peuvent prendre place dépend de leur Attribut de *Silhouette*.
- » **Cargo Individuel.** La Capacité de cet objet est limitée à une seule troupe avec S 1 ou S 2.
- » **Cargo Standard.** Trois configurations sont disponibles avec cette Capacité:
 - » 4 troupes avec S 1 ou S 2.
 - » 1 troupe avec S 3 ou S 5 + 1 troupe avec S 1 ou S 2.
 - » 1 troupe avec S 4 ou S 6 ou S 7.
- » **Cargo Plus.** Ce transport a une capacité d'emport améliorée. Cinq configurations sont disponibles avec cette Capacité:
 - » 6 troupes avec S 1 ou S 2.
 - » 2 troupes avec S 3 ou S 5.
 - » 1 troupe avec S 3 ou S 5 + 2 troupes avec S 1 ou S 2.
 - » 1 troupe avec S 4 ou S 6 ou S 7 + 1 troupe avec S 1 ou S 2.
 - » 1 troupe avec S 8.
- » **Compartment.** Les troupes dans cet Élément de Décors peuvent déclarer Esquiver pour l'évacuer en réponse à une Attaque contre celui-ci. Si l'Esquive est réussie, placez la troupe au contact de l'extérieur de l'Élément de Décors.

TABLEAU DE PROFILS D'ÉLÉMENTS DE DÉCORS

TYPE D'ÉLÉMENT	NOM	BLI	PB	STR	LA	TRAITS
ACCÈS	PORTE BLINDÉE	8	3	3	Optionnel	Piratable (Jet de VOL)
	FENÊTRE BLINDÉE	2	3	1	Optionnel	Piratable (Jet de VOL)
	PORTAIL	1	0	1	Optionnel	--
	PORTE DE HAUTE SÉCURITÉ	4	6	2	Optionnel	Piratable (Jet de VOL -3)
	PORTE DE SÉCURITÉ	3	3	2	Optionnel	Piratable (Jet de VOL)
	FENÊTRE DE SÉCURITÉ	1	0	1	Optionnel	Piratable (Jet de VOL)
	FENÊTRE	0	0	1	Optionnel	Piratable (Jet de VOL)
CONSTRUCTION	BIO-MUR	5	0	2	--	Inflammable
	CLOISON	6	0	3	--	--
	POUTRAGE	11	0	3	--	--
	MUR INTÉRIEUR	8	0	3	--	--
	MUR EXTÉRIEUR	10	0	3	--	--
	SECTION	3	0	1	--	--
	RAMPE	4	0	2	--	Piste
	MUR RENFORCÉ	12	0	4	--	--
	PASSERELLE	4	0	2	--	--
	ACCESSOIRES	ARMURERIE / PANOPLIE / CASIER	0	0	1	--
BALCON		2	0	2	--	--
BALISE		1	0	1	--	Piratable (Jet de VOL)
CONSOLE		0	0	1	--	Piratable (Jet de VOL)
ASCENSEUR		0	0	1	--	Compartment, Cargo Individuel
MONTE-CHARGE		0	0	1	--	Cargo Plus, Compartment
MOBILIER URBAIN		0	0	1	--	--
CONSOLE DE SÉCURITÉ		1	3	1	--	Piratable (Jet de VOL -3)
CONTENEUR		1	0	1	--	--
CAISSE DE RAVITAILLEMENT		1	0	1	--	--
ANTENNE DE TRANSMISSION		4	3	2	--	Piratable (Jet de VOL)
TECH-COFFIN		1	0	1	-	-

» **Piratable.** Cet Élément de Décors est vulnérable aux manipulations par le biais du Programme de Piratage *Rossignol* ou de la Compétence Spéciale *Ingénieur*. Le Jet de VOL peut être modifié par les Règles Spéciales de certains scénarios.

» **Logistique.** En dépensant une Compétence Courte d'un Ordre et en réussissant un Jet de VOL, une troupe au contact de ce décor peut faire un Jet dans n'importe quel *Tableau de Butin* pour obtenir de l'armement ou de l'équipement. Une fois qu'un succès est obtenu, cette troupe ne peut pas réutiliser le Trait Logistique de cet Élément de Décors.





Une troupe possédant la Compétence Spéciale *Butin* ou *Pilleur*, ou toute autre compétence qui le spécifie, n'a pas besoin de faire un Jet de *VOL* et peut automatiquement faire un Jet sur n'importe quel *Tableau de Butin*.

Une troupe au contact de cet Élément de Décors peut dépenser la Compétence Courte d'un Ordre pour annuler son état *Vide*.

- » **Inflammable.** La Munition Spéciale *Incendiaire* a le Trait *Anti-matériel* quand elle est utilisée contre cet Élément de Décors.
- » **Aide à l'Atterrissage.** Une Aide à l'Atterrissage est un dispositif de balisage automatique spécifiquement conçu pour permettre une descente et un atterrissage sûrs. N'importe quelle troupe ou *Appareil d'Atterrissage* dont la *Zone d'Atterrissage* est sur un *Bâtiment* avec ce Trait, ou à l'intérieur de l'*Aire d'Effet* d'un Élément de Décors possédant ce Trait, obtient un *MOD* de +3 au Jet de *PH*.
- » **Piste.** Un Élément de Décors possédant ce Trait permet aux *Motos* et aux *Véhicules (VH)* au contact de son extrémité la plus élevée de déclarer un *Saut* diagonal vers le haut.

Décorations transparentes et semi-transparentes

Certains *Éléments de Décors* possèdent des éléments en plastique transparent ou semi-transparent. En termes de jeu, les joueurs doivent considérer qu'ils **bloquent la LdV** comme n'importe quel autre élément opaque.

PROFIL DE BÂTIMENT

Un *Bâtiment* est généralement un élément de terrain plus gros et plus complexe, composé de plusieurs *Éléments de Décors*.

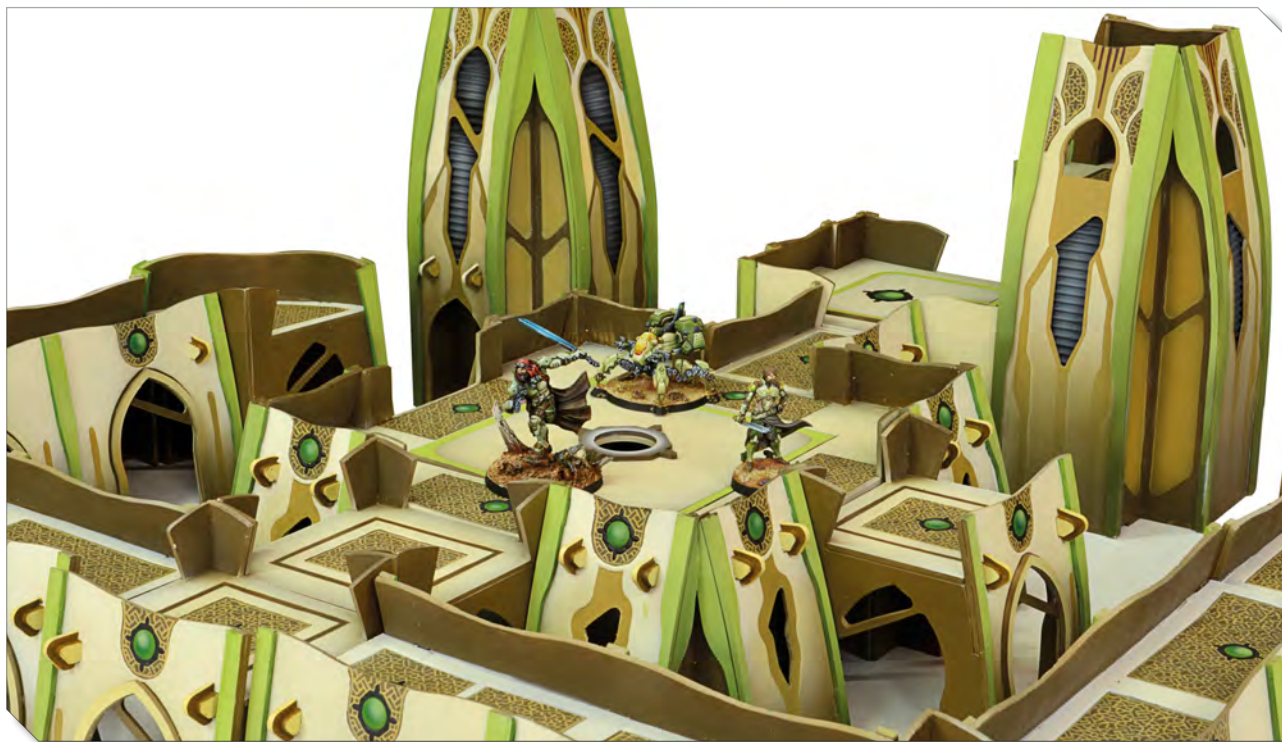
Le *Tableau de Profils de Bâtiments* contient plusieurs exemples d'éléments de bâtiments que vous pouvez utiliser dans vos parties ou comme guide pour vos propres créations.

Lorsque vous concevez un *Profil de Bâtiment*, rappelez-vous de détailler les profils de tous les *Éléments de Décors* qui le composent. Presque tous les *Bâtiments* ont au moins quelques murs et un point d'accès. Cela signifie que le *Profil de Bâtiment* doit indiquer les éléments obligatoires suivants:

- » **Type de Construction.** Il liste chaque type d'élément de construction (*Murs, Partitions...*) formant le *Bâtiment*. Le nombre de ces éléments est indiqué entre parenthèse.

TABLEAU DE PROFILS DE BÂTIMENTS

TYPE DE BÂTIMENT	TYPE DE CONSTRUCTION	TYPE D'ACCÈS	LAGEUR D'ACCÈS	TRAITS
BÂTIMENT ADMINISTRATIF	Mûr extérieur (x4)	Porte de Sécurité (x4)	Accès Étroit (x2) Accès Large (x2)	-
BIOBUNGALOW	Bio-mur (x4)	Portail (x2)	Accès Étroit	--
CASEMATE	Mur Renforcé (x4)	Porte Blindée (x4)	Accès Étroit (x2) Accès Large (x2)	-
PRÉFABRIQUÉ DE COLONIE	Cloison (x4)	Portail (x2)	Accès Étroit (x1) Accès Large (x1)	-
SALLE DES MACHINES	Mur Extérieur (x4)	Porte de Sécurité (x2)	Accès Large (x2)	Zone de Saturation
PISTE D'ATTERRISSAGE	Poutrage (x4)	--	--	Aide à l'Atterrissage
MULTI-TOUR	Mur Intérieur (x4)	Porte de Sécurité (x1)	Accès Étroit (x1)	-
RÉSIDENCE	Mur Intérieur (x4)	Portail (x2)	Accès Étroit (x2)	--



- » **Type d'Accès.** Il liste les types d'Accès permettant de traverser le Bâtiment. Le nombre de ces éléments est indiqué entre parenthèse.
- » **Largeur d'Accès.** Elle liste la taille de chaque Type d'Accès du Bâtiment.
- » **Traits.** Il liste les caractéristiques spéciales du bâtiment, s'il en a. Cette colonne est généralement réservée aux *Zones de Terrains Spéciaux* (*Visibilité, Saturation...*).

Bâtiments : Toits

À moins qu'il n'en soit spécifié autrement, le toit d'une Structure de Décors correspond au Type de Construction indiqué dans son Profil de Bâtiment.

DOMMAGES ET DESTRUCTION

Si l'Attribut de Structure d'un Élément de Décors atteint 0, l'élément passe à l'état *Endommagé* (voir *États de Jeu*, page 183).

Si l'Attribut de Structure d'un Élément de Décors passe en dessous de 0, l'élément est *Détruit* (voir *États de Jeu*, page 183).

STRUCTURE DE DÉCORS: ÉLÉVATEURS

Les Élévateurs permettent aux troupes de changer de niveau dans un Bâtiment ou une structure, plus rapidement qu'en utilisant les escaliers.

Il y a deux types différents d'Élévateurs : les **Ascenseurs** et les **Monte-charges**, disposant d'un Trait de Capacité différent (voir *Tableau des Profils d'Élément de Décors*, page 178).

Suivant le type d'Élévateur, ces Éléments de Décors doivent être représentés par un Marqueur d'Ascenseur, un Gabarit de Monte-charge ou par un élément de décors de même diamètre. Les joueurs doivent placer le Marqueur, Gabarit ou élément de décors, à chaque étage du Bâtiment.

EFFETS

- » Pour activer un Élévateur, il faut que la troupe à l'intérieur, ou à son contact, déclare la Compétence Spéciale **Activation**. Le joueur doit spécifier à quel étage il souhaite faire arriver l'Élévateur lorsqu'il déclare une *Activation*.
- » Tout ce qui se trouve à l'intérieur de l'Élévateur apparaîtra à l'étage déclaré par le joueur, **à la fin de l'Ordre**, à sa *Conclusion*, après les *Jets de Courage*, si nécessaire.
- » Si les deux joueurs déclarent une *Activation* dans le même Ordre, mais spécifient des étages différents, alors l'Élévateur est bloqué et ne bouge pas lors de cet Ordre.
- » Un Élévateur est toujours disponible. S'il y a une troupe ou un objet dans l'Élévateur au même niveau où le joueur a déclaré vouloir aller, alors cette troupe ou cet objet sera placé en dehors de l'Élévateur, à son contact, **à la fin de cet Ordre**, lors de sa *Conclusion*.
- » À moins que les règles du scénario ne l'indiquent autrement, les points d'Accès d'un Élévateur sont toujours ouverts.

EXEMPLE D'ÉLÉVATEURS

Durant leur *Tour Réactif*, l'omniprésent Fusilier Angus et sa loyale partenaire la Fusilier Bipandra sont au Niveau 3 (Lingerie) d'un bâtiment commercial. Angus se trouve dans un Ascenseur, tandis que Bipandra, qui est en dehors, a une *LdV* sur l'Ascenseur.



Au Niveau 1 (Parfumerie) du même bâtiment, se trouve un Spektr furtif qui dépense 1 Ordre pour entrer dans l'Ascenseur, placer une Mine Antipersonnel, puis quitter l'Ascenseur. Avec un nouvel Ordre l'Alguacil Ortega, l'implacable ennemi d'Angus, se déplace pour arriver au contact de l'Ascenseur et déclare *Activation* avec la deuxième Compétence Courte de l'Ordre. Cela signifie qu'Angus est déplacé en dehors de l'Ascenseur, au contact de celui-ci, pendant que le Marqueur de Camouflage représentant la Mine apparaît au Niveau 3 dans l'Ascenseur. Angus et Bipandra ont une *LdV* sur le Marqueur placé dans l'Ascenseur, mais aucun d'entre eux ne peut déclarer d'ORA contre cet Ordre car, mis à part que l'Ordre a été déclaré en dehors de leur *LdV* et *ZdC*, la Mine ne devient visible qu'à la fin de l'Ordre.

STRUCTURE DE DÉCORS : APPAREIL D'ATERRISSAGE

Un Appareil d'Atterrissage est un aéronef de transport ou un véhicule orbital tenant lieu d'Élément de Décors et, dans certains scénarios, d'Accessoire avec des règles spéciales de déploiement et d'exfiltration.

EFFETS

Les troupes dans un Appareil d'Atterrissage disposent d'une *Couverture Totale* contre les *Attaques* venant de l'extérieur.

À moins que les règles du scénario ne le spécifient, les points d'*Accès* d'un Appareil d'Atterrissage sont toujours ouverts.

Les Appareils d'Atterrissage ont quelques Traits spéciaux:

SAUT DE COMBAT

Un Élément de Décors avec ce Trait peut, sous certaines conditions, utiliser une variante de la Compétence Spéciale *DA : Saut de Combat*.

» L'Appareil ne peut utiliser que le Niveau *DA : Saut de Combat*, ou *DA : Saut de Combat Inférieur* quand cela est spécifié par les règles du scénario.

» Si cet élément de décors n'est allié à aucun des joueurs et que sa *Déviaton* lui fait quitter la table de jeu, alors les deux joueurs lancent chacun un d20. Le joueur avec le meilleur résultat décide sur quelle *Zone de Déploiement* placer l'Élément de Décors, au contact d'un bord de la table.

» N'importe quelle troupe se trouvant sur cet Élément de Décors lorsqu'il décolle passe automatiquement à l'état Mort et est retirée du jeu.

Gabarit de Navette

Certaines missions et des scénarios requièrent l'utilisation d'une Navette. Pour représenter cet Accessoire, vous pouvez utiliser un élément de décors de la bonne taille ou un Gabarit de Navette que vous pouvez télécharger gratuitement sur le site officiel d'Infinity (www.infinitythegame.com) et imprimer.

Ces silhouettes en papier sont de la taille d'une Navette de Capacité Standard.

TYPE D'APPAREIL	TABLEAU D'APPAREILS D'ATERRISSAGE					TRAITS
	PH	BLI	PB	STR	LA	
NAVETTE	15	8	9	3	Accès Large (x1)	Cargo Standard, Compartiment, Piratable, Saut de Combat.
TRANSPORTEUR	15	8	9	3	Accès Cargo (x1)	Cargo Plus, Compartiment, Piratable, Saut de Combat.



ANNEXES



ÉTATS DE JEU

État est un terme de jeu regroupant chaque condition, bénéfique ou non, dans laquelle peut se trouver une troupe.

Chaque état a un effet spécifique en jeu, ainsi que des méthodes propres d'activations et d'annulations. Les états d'Infinity sont cumulatifs, et chacun est indiqué en plaçant un Marqueur à côté de la troupe affectée.

Une troupe dans un état avec l'Étiquette *Inapte* ne génère pas d'Ordre.

ALLONGÉ

ACTIVATION

- » Durant la **Phase de Déploiement**, les joueurs peuvent déployer une ou plusieurs troupes Allongées en plaçant un Marqueur Allongé à côté d'elles.
- » Quand une troupe déclare la **Compétence Courte de Mouvement Se Déplacer**, son joueur peut indiquer qu'elle se déplacera Allongée.
- » Ainsi, la troupe commence sa **Compétence Courte de Mouvement Se Déplacer** en étant déjà en état Allongé. La Compétence Courte de Mouvement *Se Déplacer* est donc exécutée en étant Allongé et les réductions conséquentes de *MOV* et de *S* sont appliquées durant le mouvement.
- » Si une troupe passe à l'état **Inconscient**, elle devient automatiquement Allongée à moins d'appartenir à un *Type d'Unité* qui ne peut pas s'Allonger (*D.C.D.*, *T.A.G.*, *Véhicule...*) ou de disposer d'un Équipement qui l'empêche de s'Allonger (une *Moto* par exemple).

EFFETS

- » Une troupe Allongée a une valeur de *Silhouette (S)* de 0, c'est-à-dire une hauteur équivalente à celle d'un socle.
- » Tant qu'elle est Allongée, une troupe a ses deux valeurs de *MOV* divisées par deux.
- » Tant qu'elle est Allongée, une troupe ne peut pas *Sauter* ou *Escalader*.
- » Si une troupe Allongée est la cible d'un *Tir*, déclaré par un ennemi se trouvant dans une position plus basse, alors elle bénéficie des *MOD* de **Couverture Partielle** contre cette attaque.
- » Cet état n'affecte pas les Compétences Spéciales Automatiques ni les Équipements Automatiques à moins que ce soit explicitement indiqué dans leur description.

ANNULATION

- » Une troupe Allongée peut annuler automatiquement cet état en déclarant la Compétence Courte de Mouvement *Se Déplacer*. Le joueur doit annoncer qu'il annule l'état Allongé lorsqu'il déclare cette Compétence Courte. Ainsi, l'état est annulé gratuitement et la troupe peut effectuer son Déplacement en utilisant ses valeurs régulières de *MOV* et de *S*.
- » Si une troupe Inconsciente récupère de cet état, alors l'état Allongé est automatiquement et gratuitement annulé.

AVEUGLÉ

ACTIVATION

- » La troupe est la cible d'une attaque ennemie réussie, utilisant la Munition Spéciale *Flash* ou une autre Munition Spéciale ou une Règle Spéciale de Scénario capable de causer cet état.



EFFETS

Une troupe aveuglée ne peut pas tracer de *LdV*; par conséquent:

- » Une troupe aveuglée ne peut déclarer que des Compétences Courtes de Mouvement (sauf *Détecter*) et des Compétences Courtes ou des *ORA* qui ne requièrent pas de *LdV*.
- » Une troupe aveuglée ne peut pas utiliser de Compétences Spéciales requérant une *LdV*.
- » Cet état n'affecte par les Compétences Spéciales Automatiques et les Équipements Automatiques.

Aveuglé et Armes à Gabarit

Toutes les Attaques réalisées avec une Arme à Gabarit contre une troupe Aveuglée sont considérées comme étant faites hors de sa *LdV*. La troupe ne peut donc qu'*Esquiver* en appliquant un *MOD* de -3 à son Jet de *PH*.

ANNULATION

- » L'état Aveuglé est automatiquement annulé à la fin du *Tour du Joueur* durant lequel il a été causé.

BRULÉ

ACTIVATION

- » Une troupe avec une Compétence Spéciale ou une pièce d'Équipement avec le Trait *Inflammable* entre dans cet état lorsqu'elle est touchée par une arme utilisant la Munition Spéciale *Incendiaire*, quel que soit le résultat de son Jet de *BLI*.



EFFETS

Toutes les Compétences Spéciales et pièces d'Équipements *Inflammables* de la troupe affectée sont défaillantes:

- » Tous les Niveaux de la Compétence Spéciale *Camouflage et Dissimulation (CD)* de la troupe sont réduits au Niveau 1, *CD : Mimétisme*, même si la troupe réussit son Jet de *BLI*.
- » La Munition Spéciale *Incendiaire* désactive tous les Niveaux de la Compétence Spéciale *Supplantation*, tous les Niveaux de *DDO*, d'*Holo-projecteur* (voir *Infinity Human Sphere*) et toutes les pièces d'Équipements ou Compétences Spéciales qui l'indiquent dans leur description, même si la troupe affectée réussit son Jet de *BLI*.

ANNULATION

- » Une troupe avec la Compétence Spéciale *Ingénieur* (ou une Compétence équivalente) peut annuler l'état Brulé en dépensant une Compétence Courte d'un Ordre, lorsqu'elle se trouve au contact de la troupe affectée, et en réussissant un Jet Normal de *VOL* (ou le Jet spécifié par la Compétence Spéciale ou le Scénario ayant causé l'effet).

CAMOUFLÉ

ACTIVATION

» Automatique durant la *Phase de Déploiement*.

» Durant son *Tour Actif*, une troupe avec CD : Camouflage peut retourner à l'état *Camouflé* en dépensant un *Ordre Entier*, si elle se trouve hors des *LdV* ennemies.



EFFETS

» Tant qu'elle est *Camouflée*, une troupe n'est pas représentée par une figurine mais par un *Marqueur de Camouflage (CAMO)*.

» Une troupe ne peut pas entrer au contact d'un *Marqueur de Camouflage*.

» Les ennemis ne peuvent pas déclarer d'*Attaque* contre une troupe en état *Camouflé* sans l'avoir précédemment *Détectée*, ou en déclarant une *Attaque Intuitive*.

» Afin de *Détecter* une troupe *Camouflée*, l'ennemi doit faire un **Jet de Détection avec un MOD de -3**.

» Si un ennemi réussit à *Détecter* la troupe *Camouflée*, remplacez le *Marqueur Camouflage (CAMO)* par la figurine de la troupe, orientée dans la direction de votre choix.

» Si un ennemi rate le *Jet de Détection*, il ne peut pas tenter de *Détecter* la même troupe *Camouflée* jusqu'au prochain *Tour Actif* ou *Réactif*.

» Uniquement durant son *Tour Actif*, une troupe en état *Camouflé* peut utiliser la *Compétence Spéciale Attaque Surprise*.

» Uniquement durant son *Tour Actif*, une troupe en état *Camouflé* peut utiliser la *Compétence Spéciale Tir Surprise N1* pour déclarer un *Tir* ou une *Attaque de Piratage* bénéficiant des *MOD* de *Tir Surprise N1*.

» Un *Marqueur de Camouflage (CAMO)* a une **LdV de 360°**.

» Un *Marqueur de Camouflage (CAMO)* conserve la valeur de **Silhouette (S)** indiquée sur son *Profil de Troupe*.

» Si le *Marqueur de Camouflage* dissimule **une arme ou un Équipement** disposant de la *Compétence Spéciale CD : Camouflage*, sa **valeur de Silhouette (S) est de 2**.

» Cet état n'affecte pas les *Compétences Spéciales* et les *Équipements Automatiques*.

ANNULATION

» L'état *Camouflé* d'une troupe est annulé, et son *Marqueur* est remplacé par sa figurine si :

» La troupe *Camouflée* déclare une *Compétence* autre que **Déplacement Prudent** ou une **Compétence Courte de Mouvement** qui ne requiert pas de **Jet** (sauf *Alerter*).

» Comme indiqué précédemment, la troupe *Camouflée* déclare une **Attaque Surprise** ou un **Tir Surprise**.

» La troupe *Camouflée* entre **au contact** d'une figurine.



» La troupe *Camouflée* est **Détectée** avec succès.

» La troupe *Camouflée* reçoit un impact la forçant à faire un *Jet de BLI/PB*, ou une touche *Critique*, sans avoir été précédemment *Détectée* (au moyen d'un *Attaque Intuitive*, d'une *Arme à Gabarit* ciblant une figurine proche, etc.).

» La troupe *Camouflée* devient **Impétueuse** (à cause de la *Caractéristique Frénésie* ou d'un autre effet) ou entre en situation de **Retraite !** Dans les deux cas, le *Niveau de CD* de la troupe passe à *CD : mimétisme*. La troupe récupère son *Niveau de CD* original si la situation de **Retraite !** est levée. Cependant, la troupe ne revient pas à l'état *Camouflé*. Pour récupérer l'état *Camouflé*, la troupe doit suivre les *règles d'Activation*.

» Dès que l'état *Camouflé* est annulé, **remplacez le Marqueur de Camouflage (CAMO)** par la figurine de la troupe, orientée dans la direction de votre choix.

» Lorsque vous remplacez un *Marqueur* par une figurine, il faut que vous partagiez les *Informations Libres* qui lui sont relatives.

» L'annulation de l'état *Camouflé* s'applique à la totalité de l'*Ordre* déclaré. Ainsi, si une troupe *Camouflée* déclare un *Ordre Se Déplacer + Tirer*, alors elle sera considérée *détectée* tout au long de son *Déplacement*, même si le *Tir* devait être réalisé à la fin de ce *Déplacement*.

CAMOUFLÉ TO

ACTIVATION

» Automatique durant la *Phase de Déploiement*.

» Automatique durant la partie lorsque l'utilisateur de *CD : Camouflage TO* annule son état de *Déploiement Caché* en déclarant une *Compétence* qui ne le révèle pas en tant que figurine.



» Durant son *Tour Actif*, une troupe avec *CD : Camouflage TO* peut retourner à l'état *Camouflé TO* en dépensant un *Ordre Entier*, si elle se trouve hors des *LdV* ennemies.

EFFETS

» Tant qu'elle est *Camouflée TO*, une troupe n'est pas représentée par une figurine mais par un *Marqueur de Camouflage TO (TO CAMO)*.

» Une troupe ne peut pas entrer au contact d'un *Marqueur de Camouflage TO*.



- » Les ennemis ne peuvent pas déclarer d'*Attaque* contre une troupe en état *Camouflé TO* sans l'avoir précédemment *DéTECTÉE*, ou en déclarant une *Attaque Intuitive*.
- » Afin de *DéTECTER* une troupe Camouflée TO, l'ennemi doit faire un **Jet de Détection avec un MOD de -6**.
- » Si un ennemi **réussit à DÉTECTER** la troupe Camouflée TO, remplacez le Marqueur *Camouflage TO* (TO CAMO) par la figurine de la troupe, orientée dans la direction de votre choix.
- » **Si un ennemi rate** le Jet de *Détection*, il ne peut pas tenter de *DéTECTER* la même troupe Camouflée TO jusqu'au prochain *Tour Actif* ou *Réactif*.
- » Uniquement durant son *Tour Actif*, une troupe en état *Camouflé TO* peut utiliser la Compétence Spéciale **Attaque Surprise**.
- » Uniquement durant son *Tour Actif*, une troupe en état *Camouflé TO* peut utiliser la Compétence Spéciale **Tir Surprise N1** pour déclarer un *Tir* ou une *Attaque de Piratage* bénéficiant des MOD de Tir Surprise N1.
- » Un Marqueur de Camouflage TO (TO CAMO) a une **LdV de 360°**.
- » Un Marqueur de Camouflage TO (TO CAMO) conserve la valeur de **Silhouette (S)** indiquée sur son Profil de Troupe.
- » Si le Marqueur de Camouflage TO dissimule un **Équipement** disposant de la Compétence Spéciale **CD : Camouflage**, sa **valeur de Silhouette (S) est de 2**.
- » Cet état n'affecte pas les Compétences Spéciales et les Équipements Automatiques.
- » La troupe Camouflée TO déclare une Compétence autre que **Déplacement Prudent** ou une **Compétence Courte de Mouvement qui ne requiert pas de Jet** (sauf *Alerter*).
- » Comme indiqué précédemment, la troupe Camouflée TO déclare une **Attaque Surprise** ou un **Tir Surprise**.
- » La troupe Camouflée TO entre **au contact** d'une figurine.
- » La troupe Camouflée TO est **DÉTECTÉE** avec succès.
- » La troupe Camouflée TO reçoit un impact la forçant à faire un Jet de **BL/PB**, ou une touche **Critique**, sans avoir été précédemment *DÉTECTÉE* (au moyen d'un *Attaque Intuitive*, d'une *Arme à Gabarit* ciblant une figurine proche, etc.).
- » La troupe Camouflée TO devient **Impétueuse** (à cause de la Caractéristique *Frénésie* ou d'un autre effet) ou entre en situation de **Retraite !** Dans les deux cas, le Niveau de CD de la troupe passe à CD : mimétisme. La troupe récupère son Niveau de CD original si la situation de **Retraite !** est levée. Cependant, la troupe ne revient pas à l'état Camouflé TO. Pour récupérer l'état Camouflé TO, la troupe doit suivre les *règles d'Activation*.
- » Dès que l'état *Camouflé TO* est annulé, **remplacez le Marqueur** de Camouflage TO (TO CAMO) par la figurine de la troupe, orientée dans la direction de votre choix.
- » Lorsque vous remplacez un Marqueur par une figurine, il faut que vous partagiez les *Informations Libres* qui lui sont relatives.
- » L'annulation de l'état Camouflé TO s'applique à la totalité de l'Ordre déclaré. Ainsi, si une troupe Camouflée déclare un Ordre *Se Déplacer + Tirer*, alors elle sera considérée détectée tout au long de son Déplacement, même si le *Tir* devait être réalisé à la fin de ce Déplacement.

ANNULATION

- » L'état *Camouflé TO* d'une troupe est annulé, et son Marqueur est remplacé par sa figurine si :

CIBLÉ

ACTIVATION

» La troupe subit une Attaque réussie qui utilise une *Compétence Spéciale*, une *Munition Spéciale*, ou un *Programme de Piratage* capable de causer cet état.



» La troupe subit l'effet d'un élément de décors ou d'une Règle Spéciale de Scénario ou d'une condition capable de causer cet état.

EFFETS

- » Les troupes déclarant un *Tir* ou un *Piratage* contre la troupe Ciblée peuvent appliquer un **MOD de +3** à leur Attribut pertinent.
- » Ce *MOD* se cumule avec tous les autres *MOD de Portée*, *Couverture*, *CD : Camouflage* etc., à l'exception du Trait **Guidé** dont les *MOD* prennent déjà ce facteur en compte.
- » Si une troupe en état Ciblé est la cible d'un *Tir Spéculatif*, alors le *MOD* de -6 appliqué à ce type d'*Attaque* est ignoré. Toutefois, le **MOD de +3** est toujours appliqué.
- » Une troupe en état Ciblé peut être choisie comme cible d'*Attaques* utilisant des *Armes TR* avec le Trait **Guidé**, en appliquant tous les avantages de ce Trait.
- » Cet état n'affecte pas les *Compétences Spéciales Automatiques* ni les *Équipements Automatiques*.

ANNULATION

» L'état Ciblé est automatiquement annulé à la fin du *Tour du Joueur* durant lequel il a été causé.

DÉPLOIEMENT CACHÉ

ACTIVATION

» Automatique durant la *Phase de Déploiement*.

EFFETS

- » L'état de *Déploiement Caché* est une forme spéciale de déploiement permettant à l'utilisateur de se déployer durant la *Phase de Déploiement* mais **sans placer de figurine ni de Marqueur** sur le champ de bataille.
- » Durant votre *Phase de Déploiement*, notez la position de vos troupes en *Déploiement Caché* le plus précisément possible (assurez vous de spécifier si la troupe à une *Couverture*, est *Allongée*, etc.) afin de la montrer à votre adversaire lorsque l'état est annulé et la position révélée.
- » L'état de *Déploiement Caché* est une *Information Privée*. Cependant, une fois qu'il est annulé, votre adversaire a le droit de vérifier le déploiement de cette troupe.
- » Tant qu'elle reste en état de *Déploiement Caché*, une troupe **n'ajoute pas son Ordre** dans la Réserve d'Ordres, mais elle génère un Ordre qu'elle peut utiliser pour elle-même.
- » Jusqu'à ce que le *Déploiement Caché* de la troupe soit annulé, cette troupe est considérée comme **n'étant pas du tout sur la table de jeu**. Par conséquent, cette troupe n'affecte pas les *LdV* alliée, n'est pas affectée par les *Armes à Gabarit*, etc.

» Uniquement durant son *Tour Actif*, une troupe en état de *Déploiement Caché* peut utiliser la *Compétence Spéciale Tir Surprise N1* pour déclarer un *Tir* ou une *Attaque de Piratage* bénéficiant des *MOD* de *Tir Surprise N1*.

ANNULATION

- » L'état de *Déploiement Caché* est automatiquement annulé si la troupe déclare une *Compétence Courte*, un *Ordre Entier* ou un *ORA*.
- » Si la troupe en *Déploiement Caché* déclare un **Déplacement Prudent** ou tout autre **Compétence Courte de Mouvement ne requérant pas de Jet** (sauf *Alerter*), alors son état de *Déploiement Caché* est annulé. Placez un *Marqueur de Camouflage TO (TO CAMO)* à l'endroit que vous aviez noté durant la *Phase de Déploiement*.
- » Si la troupe déclare une *Compétence* ou un *Ordre Entier* autre que ceux précédemment mentionnés, l'état de *Déploiement Caché* est également annulé. Dans ce cas, placez la figurine qui représente la troupe à l'endroit que vous aviez noté, orientée dans la direction de votre choix.
- » Lorsque vous placez une figurine sur le champ de bataille, il faut que vous partagiez les *Informations Libres* qui lui sont relatives.
- » L'état de *Déploiement Caché* est annulé sur l'utilisateur est **DéTECTÉ** au moyen d'une *Compétence Spéciale* qui l'autorise explicitement (comme *Capteur*).
- » Une fois que la troupe a perdu son état de *Déploiement Caché*, elle ne peut pas le récupérer.

DÉSACTIVÉ

ACTIVATION

» La troupe subit une attaque réussie qui utilise une *Munition Spéciale E/M* ou un *Programme de Piratage* capable de causer cet état.



» La troupe subit l'effet d'un élément de décors ou d'une Règle Spéciale de Scénario ou d'une condition capable de causer cet état.

EFFETS

- » Tous les *Équipements*, avec le Trait **Équipement de Communication**, de la troupe ne fonctionnent plus et ne peuvent plus être utilisés.
- » Toutes les armes et pièces d'*Équipement* de la troupe, spécifiées par les Règles Spéciale du Scénario, ne fonctionnent plus et ne peuvent plus être utilisées.

ANNULATION

» Une troupe avec la *Compétence Spéciale Ingénieur* (ou une *Compétence équivalente*) peut annuler l'état Désactivé en dépensant une *Compétence Courte* d'un *Ordre*, lorsqu'elle est au contact de la troupe affectée, et en réussissant un *Jet Normal* de **VOL** (ou le *Jet* spécifié par la *Compétence Spéciale* ou le *Scénario* ayant causé cet état).

DÉTRUIT

ÉTIQUETTES

Inapte



ACTIVATION

- » Si un *Élément de Décors* ou un *Équipement* perd plus de points de Structures que son Attribut de STR actuel, alors il entre automatiquement en état Détruit.
- » Si un *Élément de Décors* ou un *Équipement Endommagé* perd un ou plusieurs points de son Attribut de Structure, alors il entre automatiquement en état Détruit.
- » Si un *Bâtiment* a la moitié (arrondi au supérieur) de ses *Constructions* en état Détruit, alors il est également considéré en état Détruit.

EFFETS

- » Si l'*Élément de Décors* ou l'*Équipement* est représenté par un Marqueur, retirez-le du jeu. S'il s'agit d'un décor physique, placez un Marqueur Détruit (DESTROYED) à côté de lui.
- » S'il s'agit d'un *Élément de Construction* (Mur, Partition...) seul, ou faisant partie d'un *Bâtiment*, placez un Marqueur de Porte Étroite (NARROW GATE) au point d'Impact.
- » **Il est impossible de tracer une LdV** à travers une Porte Étroite créée par l'état Détruit.
- » Le socle d'une troupe ne peut jamais être complètement ou partiellement dans la Porte Étroite créée par l'état Détruit. Lorsque vous la déplacez à travers l'une de ces ouvertures, la troupe passe du contact d'un côté de la Porte Étroite, au contact de l'autre côté.
- » Un *Bâtiment* en état Détruit est considéré comme un **Terrain Très Difficile** et une **Zone de Saturation**.
- » S'il y a des troupes ou des *Éléments de Décors* dans le *Bâtiment* quand celui-ci passe à l'état Détruit, alors ceux-ci ne sont pas affectés.

ANNULATION

- » L'état Détruit est généralement irréversible et ne peut pas être annulé à moins qu'une règle spécifique à une mission ou un scénario ne l'indique autrement. Dans ce cas, suivez la procédure indiquée par cette règle.



ENDOMMAGÉ

ACTIVATION

- » Si un *Élément de Décors* ou un *Équipement* perd son dernier point d'Attribut de Structure (STR), le laissant exactement à 0, alors il passe automatiquement à l'état Endommagé.
- » Si un *Bâtiment* a la moitié (arrondi au supérieur) de ses *Constructions* en état Endommagé, alors il est également considéré en état Endommagé.



EFFETS

- » Tant qu'il est dans cet état, les fonctionnalités de l'*Élément de Décors* n'ont plus d'effet.
- » Tant qu'il est dans cet état, les *Compétences Spéciales Automatiques* et les *Équipement Automatiques* de l'*Élément de Décors* n'ont plus d'effet.
- » Un *Bâtiment* en état Endommagé est considéré comme un **Terrain Difficile**.

ANNULATION

- » Une troupe avec la Compétence Spéciale *Ingénieur* (ou une Compétence équivalente) peut annuler l'état Endommagé en dépensant une Compétence Courte d'un Ordre, au contact de l'*Élément de Décors* affecté, et en réussissant un Jet Normal de VOL (ou le Jet spécifié par la Compétence Spéciale ou le Scénario ayant causé cet état). Si l'état Endommagé est annulé, l'*Élément* récupère 1 point à son Attribut de STR.
- » Certaines Compétences Spéciales, pièces d'*Équipement* et règles spéciales de scénario peuvent également annuler l'état Endommagé.

ENGAGÉ

ACTIVATION

- » La troupe entre en contact socle contre socle avec une troupe ennemie.

EFFETS

- » La troupe en état Engagé est considérée au *Corps à Corps* (CC).
- » Ainsi, elle peut uniquement déclarer *Attaque CC*, *Coupe de Grâce*, *Esquiver*, et les Compétences spécifiant qu'elles peuvent être utilisées au *Combat CC* ou en état Engagé, comme *Reset*.
- » Une troupe en état Engagé ne peut pas tracer de LdV en dehors du *Corps à Corps*.
- » Une troupe en état Engagé peut uniquement utiliser des armes avec le Trait CC.
- » Lorsqu'un Tir est déclaré contre une troupe en état Engagé, la règle de *Tir et Corps à Corps* (page 36) doit être appliquée.
- » Une arme à Gabarit qui affecte une troupe en état Engagé affecte **toutes** les troupes dans ce *Corps à Corps*, même si certaines d'entre elles ne sont pas en contact direct avec le Gabarit.

ANNULATION

- » Cet état est annulé quand la troupe n'est plus au contact du socle de la troupe ennemie.
- » Cet état peut être annulé quand les adversaires passent à l'état *Inapte* ou *Immobilisé*. La troupe restante peut alors déclarer *Se Déplacer* (en respectant la structure de l'Ordre) pour se séparer de l'adversaire et pour annuler l'état Engagé.
- » Si l'adversaire passe à l'état Inconscient (avec un Marqueur Inconscient ou Œuf-Embryon), alors la troupe peut aussi déclarer un Coup de Grâce dans un Ordre suivant pour annuler l'état Engagé.
- » Une troupe peut aussi annuler l'état Engagé en réussissant un Jet d'*Esquive*, que ce soit avec un Jet Normal ou d'Opposition.

IGNORER LES BLESSURES

ACTIVATION

- » La troupe entre à l'état Inconscient et son joueur annonce qu'il active la Compétence Spéciale Ignorer les Blessures, que ce soit en *Tour Actif* ou *Réactif*.



EFFETS

L'état *Inconscient* de la troupe utilisant la Compétence Spéciale Ignorer les Blessures a les règles spéciales suivantes:

- » Au lieu de placer le Marqueur Inconscient à côté de la troupe, placez un Marquer V3 : NWI.
- » Pour activer cet état, le joueur doit annoncer que la troupe utilise Ignorer les Blessures au moment où elle devient *Inconsciente*.
- » Ignorer les Blessures modifie l'état *Inconscient* de l'utilisateur, retirant l'Étiquette *Inapte*.
- » Cela signifie qu'Ignorer les Blessures permet à la troupe d'ignorer les effets de l'état *Inconscient*, en le traitant comme l'état Normal à la place.
- » Cependant, si la troupe se trouvant dans cet état perd un point de plus à son Attribut de *Blessure*, elle passe directement à l'état *Mort* et elle est retirée du jeu.
- » Cet état n'affecte pas les Compétences Spéciales Automatiques et les Équipements Automatiques.

ANNULATION

- » L'état Ignorer les Blessures est automatiquement annulé quand la troupe perd un autre point à son Attribut de *Blessure*. Dans chaque cas, elle passe à l'état *Mort* et elle est retirée du jeu.
- » L'état Ignorer les Blessures peut aussi être annulé en soignant la troupe affectée (en utilisant des Compétences Spéciales ou des Équipements comme *Médecin*, *AutoMédikit*, *Médikit*, *Régénération...*), lui faisant récupérer au moins un point à son Attribut de *Blessure* et la ramenant à l'état Normal.
- » Si le Jet pour soigner la troupe en état Ignorer les Blessures échoue, la troupe passe automatiquement à l'état *Mort* et elle est retirée du jeu.

IMMOBILISÉ-1

ACTIVATION

- » La troupe souffre d'une Attaque réussie utilisant une *Munition Spéciale* ou d'un *Programme de Piratage* capables de causer cet état.



- » La troupe souffre de l'effet d'un élément de décors ou d'une Règle Spéciale de Scénario ou de conditions capables de causer cet état.

EFFETS

- » La troupe en état Immobilisé-1 ne peut pas déclarer de Compétence Courte de Mouvement autre que *Détecter*.
- » La troupe dans cet état **ne peut pas déclarer d'Attaques** ni de Compétences Courtes autre que *Reset*, *Régénération*, *Capteur*, *AutoMédikit*, ou celles l'indiquant explicitement dans leur description.
- » La troupe Immobilisée ne peut pas déclarer de Compétences d'Ordre Entier.
- » Les Compétences Spéciales Automatiques et les Équipements Automatiques continuent de fonctionner mais la troupe doit respecter toutes les restrictions de déclarations.
- » Une troupe en état Immobilisé-1 continue de générer un Ordre dans sa *Réserve d'Ordres*.

ANNULATION

- » La troupe affectée peut annuler cet état en réussissant un *Reset*.
- » Une troupe avec la Compétence Spéciale *Ingénieur* (ou une Compétence équivalente) peut annuler l'état Immobilisé-1 en dépensant une Compétence Courte d'un Ordre, lorsqu'elle se trouve au contact de la troupe affectée, et en réussissant un Jet Normal de **VOL** (ou le Jet spécifié par la Compétence Spéciale ou le Scénario ayant causé l'effet).

EXEMPLE D'IMMOBILISÉ-1

Une troupe en état Immobilisé-1 peut appliquer les MOD de son Viseur-X lorsqu'elle déclare *Détecter*, car c'est une pièce d'*Équipement Automatique*.

IMMOBILISÉ-2

ACTIVATION

- » La troupe souffre d'une Attaque réussie utilisant une *Munition Spéciale* ou d'un *Programme de Piratage* capables de causer cet état.



- » La troupe souffre de l'effet d'un élément de décors ou d'une Règle Spéciale de Scénario ou de conditions capables de causer cet état.

EFFETS

- » Les effets d'Immobilisé-2 sont identiques à ceux d'Immobilisé-1.

ANNULATION

- » Seule une troupe avec la Compétence Spéciale *Ingénieur* (ou une Compétence équivalente) peut annuler l'état Immobilisé-2 en dépensant une Compétence Courte d'un Ordre, lorsqu'elle se trouve au contact de la troupe affectée, et en

réussissant un Jet Normal de **VOL** (ou le Jet spécifié par la Compétence Spéciale ou le Scénario ayant causé l'effet).

- » Certaines Compétences Spéciales (comme Antipode), armes ou Équipements, peuvent causer une version modifiée de l'état Immobilisé-2 qui ne peut être annulée que d'une façon spécifique décrite dans cette Compétence Spéciale, arme ou pièce d'Équipement.

IMPORTANT

Si le texte d'une règle, d'une munition ou d'un scénario se réfère à un effet qui cause l'état Immobilisé sans indiquer de nombre, considérez qu'il s'agit d'Immobilisé-2. Il en va de même quand le texte se réfère à un Marqueur Immobilisé : considérez-le comme étant Immobilisé-2 (IMM-2).

INCONSCIENT

ÉTIQUETTES

- » *Inapte*

ACTIVATION

- » Une troupe qui perd le dernier point de son Attribut de *Blessure* / *Structure*, portant celui-ci exactement à zéro, passe automatiquement à l'état Inconscient.



EFFETS

- » Une troupe dans cet état **ne peut pas activer ou recevoir d'Ordres venant de la Réserve d'Ordres de son joueur.**
- » À titre exceptionnel, certaines Compétences Spéciales et pièces d'Équipement indiquent explicitement qu'elles peuvent être utilisées en état Inconscient (comme *Régénération*, *Automédikit*...).
- » Tant qu'elle est Inconsciente, la troupe ne génère plus d'Ordres lors des *Tours Actifs* suivants son passage à cet état.
- » Une troupe Inconsciente compte comme une perte pour le calcul de *Retraite* !
- » Les Compétences Spéciales Automatiques et les Équipements Automatiques n'ont pas d'effets durant l'Inconscience.
- » Une troupe Inconsciente passe automatiquement à l'état *Allongé* à moins d'être un *Type de Troupe* qui en est incapable.
- » Les joueurs **ne peuvent pas compter leurs troupes Inconscientes comme survivantes pour les Points de Victoire** à la fin de la partie.

ANNULATION

- » Concernant les troupes avec l'Attribut de *Blessure*. Une troupe avec la Compétence Spéciale *Médecin* (ou une Compétence équivalente), se trouvant au contact de la troupe affectée, peut annuler l'état Inconscient en dépensant une Compétence Courte d'un Ordre et en réussissant un Jet Normal de **VOL** (ou le Jet spécifié par la Compétence Spéciale ou par le Scénario ayant causé cet état).
- » Concernant les troupes avec l'Attribut de *Structure*. Une troupe avec la Compétence Spéciale *Ingénieur* (ou une Compétence équivalente), se trouvant au contact de la troupe affectée, peut annuler l'état Inconscient en dépensant une Compétence Courte d'un Ordre et en réussissant

un Jet Normal de **VOL** (ou le Jet spécifié par la Compétence Spéciale ou par le Scénario ayant causé cet état).

- » D'autres Compétences Spéciales et pièces d'Équipement permettent d'annuler l'état Inconscient par d'autres moyens (*Régénération*, *AutoMédikit*, *Médikit*...).
- » L'annulation de l'état Inconscient n'annule pas l'état *Allongé*.
- » Si une armée passe en situation de *Perte de Lieutenant* car son *Lieutenant* est Inconscient au début du *Tour Actif*, annuler l'état Inconscient n'annule pas la *Perte de Lieutenant* car cette situation ne peut être annulée qu'en suivant les règles à la page 33.

ISOLÉ

ACTIVATION

- » La troupe subit une Attaque réussie utilisant une *Munition Spéciale* ou un *Programme de Piratage* capables de causer cet état (comme la *Munition Spéciale E/M* ou le *Programme de Piratage Infowar Blackout*).



- » La troupe souffre de l'effet d'un élément de décors ou d'une Règle Spéciale de Scénario ou de conditions capables de causer cet état.

EFFETS

- » Tant qu'elle est Isolée, la troupe **ne peut pas recevoir d'Ordres de la Réserve d'Ordres.**
- » Si, au début de son *Tours Actifs* suivant, la troupe est toujours *Isolée*, alors elle est considérée comme étant *Irrégulière* et ne peut pas ajouter son Ordre à la *Réserve d'Ordres* de ce Tour.
- » L'état Isolé **désactive tous les Équipements avec le Trait Équipement Trans** (*Dispositif de Piratage*, *Répétiteur*...) porté par la troupe affectée, pour toute la durée de l'état.
- » De plus, si le *Lieutenant* d'une armée est Isolé, alors cette armée passe en situation de *Perte de Lieutenant* au début de son *Tour Actifs* suivant, à moins que l'état ne soit annulé avant.
- » Une troupe Isolée ne fait plus partie d'aucun type d'*Équipe Liée d'Infinity* (Normale, Haris, Enomotarchos, Tohaa...) (voir *Infinity*, *Human Sphere* et *Infinity Campaign : Paradise*).
- » Si la troupe isolée est le *Meneur d'Équipe Liée* (ou son équivalent), alors l'*Équipe Liée* sera également rompue.
- » Cet état n'affecte par les Compétences Spéciales Automatiques ni les Équipements Automatiques (à l'exception des *Équipements de Communication*).

ANNULATION

- » Une troupe avec la Compétence Spéciale *Ingénieur* (ou une Compétence équivalente) peut annuler l'état Isolé en dépensant une Compétence Courte d'un Ordre, lorsqu'elle se trouve au contact de la troupe affectée, et en réussissant un Jet Normal de **VOL** (ou le Jet spécifié par la Compétence Spéciale ou le Scénario ayant causé l'effet).
- » Si une armée passe en situation de *Perte de Lieutenant* car son *Lieutenant* est Isolé au début du *Tour Actif*, annuler l'état Isolé n'annule pas la *Perte de Lieutenant* car cette situation ne peut être annulée qu'en suivant les règles à la page 33.

MORT

ÉTIQUETTES

» *Inapte*

ACTIVATION

- » Si une troupe en état Normal perd tous les points de son Attribut de *Blessure/Structure*, et subit un ou plusieurs points de dégâts, elle entre automatiquement en état Mort.
- » Si une troupe en état Inconscient perd un ou plusieurs points de son Attribut de *Blessure / Structure*, elle entre automatiquement en état Mort.

EFFETS

- » La troupe dans cet état est retirée du jeu.
- » La troupe dans cet état compte comme perte dans tous les cas, et elle n'est pas considérée comme survivante en ce qui concerne *Retraite !*.
- » La troupe dans cet état cesse de générer des Ordres lors des tours suivants.
- » Les joueurs **ne peuvent pas compter leurs troupes Mortes comme survivantes pour les Points de Victoire** à la fin de la partie.

ANNULATION

- » L'état Mort est généralement irréversible et ne peut pas être annulé à moins qu'une règle spécifique à une mission ou un scénario ne l'indique autrement. Dans ce cas, suivez la procédure indiquée par cette règle.

NORMAL

ACTIVATION

- » À moins que ce ne soit indiqué autrement, toutes les troupes se déploient dans cet état.
- » Une troupe en état Inconscient revient à l'état Normal si elle récupère au moins 1 point à son Attribut de *Blessure/Structure*.

EFFETS

- » Une troupe dans cet état a au moins 1 point à son Attribut de *Blessure/Structure* et elle génère un Ordre que son joueur peut utiliser durant la *Phase Tactique* de son *Tour Actif*.

ANNULATION

- » L'état Normal est annulé quand la troupe passe à l'état *Inapte (Inconscient, Mort, Sepsitorisé, Œuf-Embryon...)* ou que l'effet d'une Compétence Spéciale, d'une arme ou d'une pièce d'Équipement l'indique.

ŒUF-EMBRYON

ÉTIQUETTES

» *Inapte*



ACTIVATION

- » Cet état est activé quand une troupe avec la Compétence Spéciale *Shasvastii* devient *Inconsciente*.

EFFETS

Œuf-Embryon est la désignation de l'état Inconscient des troupes avec la Compétence Spéciale *Shasvastii*.

L'état d'Œuf-Embryon fonctionne comme l'état Inconscient, avec les différences suivantes:

- » Au lieu de placer un Marqueur Inconscient (UNCONSCIOUS) à côté de la troupe, placer un Marqueur Œuf-Embryon.
- » Durant la partie, une troupe en état d'Œuf-Embryon **ne compte pas comme perte pour la détermination du coût total de points de troupes survivantes**. Également, l'armée adverse ne peut pas compter cette troupe comme perte pour la détermination des points de troupes éliminées.
- » Si une troupe à l'état d'Œuf-Embryon subit une *Attaque*, elle utilise le *BLI* régulier indiqué sur son profil.
- » Une troupe à l'état d'Œuf-Embryon n'est pas retirée du champ de bataille même si son joueur n'a pas les moyens de la soigner (*Médecin, Infirmier, AutoMédikit...*).
- » À la fin de la partie, une troupe à l'état d'Œuf-Embryon est traitée comme étant *Inconsciente*, c'est-à-dire **qu'elle ne compte pas dans les Points de Victoire de son joueur**.

ANNULATION

- » Comme pour l'état *Inconscient*, une troupe à l'état d'Œuf-Embryon qui perd un ou plusieurs points à son Attribut de *Blessure* passe à l'état *Mort* et elle est retirée du jeu comme perte.
- » De plus, comme pour l'état *Inconscient*, l'état d'Œuf-Embryon est annulé si la troupe récupère au moins un point de son Attribut de *Blessure* et retourne à l'état Normal en état soignée par une Compétence Spéciale (*Médecin, Régénération...*), un Équipement (*AutoMédikit, Médikit...*), ou tout autre effet.

NOTE

L'état d'Œuf-Embryon est un type d'état Inconscient, et les troupes dans l'un ou l'autre état ne génèrent pas d'Ordres.



POSSÉDÉ

ÉTIQUETTES

- » *Inapte*

ACTIVATION

- » La troupe subit une Attaque réussie venant d'un *Programme de Piratage d'Attaque*, une Compétence Spéciale ou une arme capable de causer cet état.

EFFETS

- » Une troupe dans cet état **ne peut pas activer ou recevoir d'Ordres venant de la Réserve d'Ordres de leur joueur.**
- » Tant qu'elle est Possédée, la troupe arrête de générer des Ordres durant les *Tours Actifs* suivants son passage à cet état.
- » Tant qu'elle est Possédée, une troupe est considérée comme ennemie pour le reste des troupes de son joueur.
- » Cependant, une troupe Possédée est considérée comme étant alliée aux troupes du joueur ayant causé cet état.
- » Une troupe Possédée **peut être activée et recevoir des Ordres venant dans la Réserve d'Ordres du joueur qui l'a fait entrer en état Possédé.** La troupe Possédée ne peut recevoir que des Ordres venant de la Réserve d'Ordres du même *Groupe de Combat* que la troupe qui a causé la possession.
- » Une troupe Possédée ne génère pas d'Ordre pour la *Réserve d'Ordres* du joueur qui l'a fait entrer en état Possédé.
- » Quand une troupe Possédée est activée par le joueur qui a causé la possession, **celui-ci doit utiliser le profil de Troupe Possédée** à la place de celui de la troupe.
- » Cet état n'affecte par les Compétences Spéciales Automatiques et les Équipements Automatiques.
- » Une troupe Possédée compte comme perte pour la règle de *Retraite !*.
- » Les joueurs **ne peuvent pas comptabiliser les troupes Possédées comme étant survivantes pour la règle de Points de Victoire** à la fin de la Partie.

TROUPE POSSÉDÉE

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B/STR	S
10-10	13	12	*	11	*	*	*	*

Note *: Utilisez la valeur originale de la troupe.

ANNULATION

- » L'état Possédé est automatiquement annulé si le joueur dépense 1 *Pion de Commandement* durant les *Tours de Joueur* suivants celui lors duquel cet état a été causé, mais après la Phase de Compte des Ordres.
- » L'état Possédé est automatiquement annulé si le joueur réussit un *Programme de Piratage d'Exorcisme* contre la troupe dans cet état.



RETRAITE !

ACTIVATION

- » Si, au début de votre *Tour de Joueur*, la somme des *Coûts* en points de vos troupes survivantes est inférieure ou égale à 25% des points disponibles pour élaborer votre Liste d'Armée, alors votre armée passe en situation de *Retraite !*



EFFETS

- » Une troupe avec un Marqueur de Retraite ! ne peut déclarer que des Compétences Courtes de *Mouvement*, *Affronter*, *Esquiver* et *Mouvement Prudent*.
- » La situation de Retraite ! entraîne automatiquement la situation de *Perte de Lieutenant*, toutes les troupes en Retraite ! deviennent donc *Irrégulières*.
- » Cet état n'affecte pas les Compétences Spéciales Automatiques ni les Équipements Automatiques.

ANNULATION

- » Si, au début de l'un de vos *Tours de Joueur*, la somme des *Coûts* en points de vos troupes survivantes est de nouveau supérieure ou égale à 25 % des points disponibles pour élaborer votre Liste d'Armée, la situation de *Retraite !* de votre armée est annulée. Dans ce cas, retirez tous vos Marqueurs de Retraite ! du jeu.
- » Vous pouvez également annuler l'état de *Retraite !* d'une seule troupe en dépensant un *Pion de Commandement*. Dans ce cas, la troupe ignore les effets de *Retraite !* jusqu'à la fin de la partie.

SEPSITORISÉ

ÉTIQUETTES

- » *Inapte*

ACTIVATION

- » Une troupe portant un *Cube* rate son Jet de *PB* contre une *Attaque* de Sepsitor.



IMPORTANT

Seules les troupes avec un *Cube*, ou une *Caractéristique de Back-up* équivalente, peut passer dans cet état.

EFFETS

- » La troupe ne fait plus partie de l'armée qui l'a déployée. Le joueur qui avait déployé la troupe la considère comme étant en état *Mort* pour tous les effets, incluant la génération d'*Ordre* et le décompte des survivants pour *Retraite !*.
- » De plus, la troupe est automatiquement considérée comme un ennemi par le joueur qui l'a déployée.
- » Au lieu de cela, la troupe Sepsitorisée appartient désormais à l'armée du joueur qui lui a causé cet état. Considérez que la troupe Sepsitorisée appartient au *Groupe de Combat* de la troupe qui a utilisée le Sepsitor contre elle.
- » Toutefois, une troupe dans cet état ne génère pas d'Ordres pour le joueur qui l'a sepsitorisé et elle n'est pas compté pour la *Retraite !*

- » Une troupe sepsitorisée **n'est comptée par aucun joueur lors du décompte des Points de Victoire** à la fin de la partie.
- » Cet état n'affecte par les Compétences Spéciales Automatiques ni les Équipements Automatiques.

ANNULLATION

- » Sauf Règles Spéciales de Scénario, cet état est irréversible et ne peut pas être annulé.

SUPLANTATION-1

ACTIVATION

- » Automatique durant la *Phase de Déploiement*, en considérant que l'utilisateur réussisse le Jet de VOL si nécessaire.



- » Durant son *Tour Actif*, l'utilisateur peut retourner à l'état de *Supplantation-1* en dépensant un Ordre Entier, si il se trouve hors des LdV ennemies.

EFFETS

- » Tant qu'elle est en *Supplantation-1*, une troupe n'est pas représentée par une figurine mais par un Marqueur de *Supplantation-1* (IMP-1).
- » Une troupe ne peut pas entrer au contact d'un Marqueur de *Supplantation-1*.
- » Les ennemis ne peuvent pas déclarer d'Attaque contre une troupe en état de *Supplantation-1*.
- » Afin de *Détecter* une troupe en *Supplantation-1*, l'ennemi doit faire un **Jet de Détection avec un MOD de -6**.
- » Si un ennemi **réussit** son Jet de *Détection*, l'imposteur passe à l'état de *Supplantation-2*. Pour représenter cela, remplacez le Marqueur de *Supplantation-1* (IMP-1) par le Marqueur *Supplantation-2* (IMP-2).
- » Si un ennemi rate le Jet de *Détection*, il ne peut pas tenter de *Détecter* le même imposteur jusqu'au prochain *Tour Actif* ou *Réactif*.
- » Uniquement durant son *Tour Actif*, une troupe en état de *Supplantation-1* peut utiliser la Compétence Spéciale **Attaque Surprise**.
- » Uniquement durant son *Tour Actif*, une troupe en état de *Supplantation-1* peut utiliser la Compétence Spéciale **Tir Surprise N1** pour déclarer un *Tir* ou une *Attaque de Piratage* bénéficiant des MOD de Tir Surprise N1.
- » Un Marqueur de *Supplantation-1* (IMP-1) a une **LdV de 360°**.
- » Un Marqueur de *Supplantation-1* (IMP-1) conserve la valeur de **Silhouette (S)** indiquée sur son Profil de Troupe.
- » Cet état n'affecte pas les Compétences Spéciales et les Équipements Automatiques.

ANNULLATION

EL'état de *Supplantation-1* d'une troupe est annulé si:

- » L'imposteur déclare une Compétence autre que **Déplacement Prudent** ou une **Compétence Courte de Mouvement qui ne requiert pas de Jet** (sauf *Alerter*). Dans ce cas, remplacez le Marqueur de *Supplantation-1* (IMP-1) par la figurine de l'utilisateur.
- » L'imposteur déclare une **Attaque Surprise** ou un **Tir Surprise**.
- » L'imposteur entre **au contact** d'une troupe. Dans ce cas, remplacez le Marqueur de *Supplantation-1* (IMP-1) par la figurine de l'utilisateur.
- » L'imposteur est **Détecté** avec succès. Dans ce cas, l'imposteur passe en état de *Supplantation-2*. Pour représenter cela, remplacez le Marqueur de *Supplantation-1* (IMP-1) par le Marqueur *Supplantation-2* (IMP-2).
- » L'imposteur devient **Impétueux** (à cause de la Caractéristique *Frénésie* ou d'un autre effet) ou entre en situation de *Retraite !* Dans les deux cas, la troupe perd la possibilité d'utiliser la Compétence Spéciale *Supplantation*. La troupe récupère la possibilité d'utiliser cette Compétence Spéciale si la situation de *Retraite !* est levée. Cependant, la troupe ne revient pas à l'état de *Supplantation-1*. Pour récupérer l'état de *Supplantation-1*, la troupe doit suivre les *règles d'Activation*.
- » Dès que vous remplacez un Marqueur de *Supplantation* par la figurine de la troupe, orientez-la dans la direction de votre choix.
- » Lorsque vous placez la figurine sur le champ de bataille, il faut que vous partagiez les *Informations Libres* qui lui sont relatives.
- » L'annulation de l'état de *Supplantation-1* s'applique à la totalité de l'Ordre déclaré. Ainsi, si une troupe *Camouflée* déclare un Ordre *Se Déplacer + Tirer*, alors elle sera considérée détectée tout au long de son *Déplacement*, même si le *Tir* devait être réalisé à la fin de ce *Déplacement*.



SUPLANTATION-2

ACTIVATION

- » L'état de Supplantation-2 s'active quand une troupe est Détectée alors qu'elle se trouve en état de Supplantation-1.



EFFETS

- » Tant qu'elle est en *Supplantation-2*, une troupe n'est pas représentée par une figurine mais par un Marqueur de Supplantation-2 (IMP-2).
- » Une troupe ne peut pas entrer au contact d'un Marqueur de *Supplantation-2*.
- » Les ennemis ne peuvent pas déclarer d'*Attaque* contre une troupe en état de *Supplantation-2*.
- » Afin de *Détecter* une troupe en *Supplantation-2*, l'ennemi doit faire un Jet de *Détection* sans appliquer de *MOD*.
- » En cas de réussite de la *Détection*, remplacez le Marqueur de Supplantation-2 (IMP-2) par la figurine de l'utilisateur.
- » Si un ennemi rate le Jet de *Détection*, il ne peut pas tenter de *Détecter* le même imposteur jusqu'au prochain *Tour Actif* ou *Réactif*.
- » Uniquement durant son *Tour Actif*, une troupe en état de *Supplantation-2* peut utiliser la Compétence Spéciale **Attaque Surprise**.
- » Uniquement durant son *Tour Actif*, une troupe en état de *Supplantation-2* peut utiliser la Compétence Spéciale **Tir Surprise N1** pour déclarer un *Tir* ou une *Attaque de Piratage* bénéficiant des *MOD* de Tir Surprise N1.
- » Un Marqueur de Supplantation-2 (IMP-2) a une **LdV de 360°**.
- » Un Marqueur de Supplantation-2 (IMP-2) conserve la valeur de **Silhouette (S)** indiquée sur son Profil de Troupe.
- » Cet état n'affecte pas les Compétences Spéciales et les Équipements Automatiques.

ANNULATION

L'état de *Supplantation-2* d'une troupe est annulé si :

- » L'imposteur déclare une Compétence autre que **Déplacement Prudent** ou une **Compétence Courte de Mouvement qui ne requiert pas de Jet** (sauf *Alerter*). Dans ce cas, remplacez le Marqueur de Supplantation-2 (IMP-2) par la figurine de l'utilisateur.
- » L'imposteur déclare une **Attaque Surprise** ou un **Tir Surprise**.
- » L'imposteur entre **au contact** d'une troupe. Dans ce cas, remplacez le Marqueur de Supplantation-1 (IMP-1) par la figurine de l'utilisateur.
- » L'imposteur est **Détecté** avec succès. Dans ce cas, remplacez le Marqueur de Supplantation-2 (IMP-2) par la figurine de l'utilisateur.
- » L'imposteur devient **Impétueux** (à cause de la Caractéristique *Frénésie* ou d'un autre effet) ou entre en situation de *Retraite !* Dans les deux cas, la troupe perd la possibilité

d'utiliser la Compétence Spéciale Supplantation. La troupe récupère la possibilité d'utiliser cette Compétence Spéciale si la situation de *Retraite !* est levée. Cependant, la troupe ne revient pas à l'état de Supplantation-2. Pour récupérer l'état de Supplantation, la troupe doit suivre les *règles d'Activation* de l'état de Supplantation-1.

- » Dès que vous remplacez un Marqueur de Supplantation par la figurine de la troupe, orientez-la dans la direction de votre choix.
- » Lorsque vous placez la figurine sur le champ de bataille, il faut que vous partagiez les *Informations Libres* qui lui sont relatives.
- » L'annulation de l'état de Supplantation-2 s'applique à la totalité de l'Ordre déclaré. Ainsi, si une troupe Camouflée déclare un Ordre *Se Déplacer + Tirer*, alors elle sera considérée détectée tout au long de son Déplacement, même si le *Tir* devait être réalisé à la fin de ce Déplacement.

TENACE

ACTIVATION

- » La troupe entre à l'état *Inconscient* et son joueur annonce qu'il active la Compétence Spéciale Tenace, que ce soit en *Tour Actif* ou *Réactif*.



EFFETS

L'état *Inconscient* de la troupe utilisant la Compétence Spéciale Tenace a les règles spéciales suivantes :

- » Au lieu de placer Marqueur Inconscient à côté de la troupe, placez un Marqueur V2.
- » Pour activer cet état, le joueur doit annoncer que la troupe utilise Tenace au moment où elle devient *Inconsciente*.
- » Tenace modifie temporairement l'état *Inconscient* de l'utilisateur, retirant l'Étiquette *Inapte*.
- » Cela signifie que Tenace permet à la troupe d'ignorer les effets de l'état *Inconscient*, en le traitant comme l'état Normal à la place mais seulement pour le reste du Tour du Joueur.
- » À la fin du Tour, la troupe en état *Tenace* devient automatiquement *Morte* et elle est retirée du jeu.
- » Si la troupe se trouvant dans cet état perd un ou plusieurs points à son Attribut de *Blessure*, elle passe directement à l'état *Mort* et elle est retirée du jeu.
- » Une fois activé, cet état **empêche** la troupe d'être soignée par une Compétence Spéciale ou un Équipement tels que *Médecin*, *AutoMédikit*, *Médikit*, *Régénération*...).
- » Cet état n'affecte pas les Compétences Spéciales Automatiques et les Équipements Automatiques.

ANNULATION

- » L'état Tenace est automatiquement annulé quand la troupe perd un autre point à son Attribut de *Blessure* ou que le Tour du Joueur prend fin. Dans chaque cas, elle passe à l'état *Mort* et elle est retirée du jeu.

TIR DE SUPPRESSION

ACTIVATION

- » Pour activer cet état une troupe doit déclarer l'Ordre Entier *Tir de Suppression*. Placez un Marqueur Tir de Suppression (SUP. FIRE) à côté de la troupe.



EFFETS

- » Les troupes ennemies appliquent un MOD de -3 à leur Attribut lors des Jets d'Opposition contre une troupe en *Tir de Suppression*.
- » **Tant qu'elle est en Tir de Suppression, le profil du Mode TS remplace le profil habituel de l'Arme TR de la troupe.** Le profil du Mode TS est utilisé par toutes les troupes en état de *Tir de Suppression*.
- » Le Tir de Suppression permet à la troupe affectée de réagir en ORA avec une valeur de *Rafale (R)* de 3. La R complète doit être utilisée contre une seule cible et elle ne peut pas être divisée entre plusieurs ennemis actifs (en réagissant contre un *Ordre Coordonné* par exemple).
- » Le profil du Mode TS modifie la *Portée* et la valeur de R de l'arme utilisée, mais pas son *Damage* qui reste inchangé, tout comme son *Type de Munition* et ses *Traits*.

Modificateurs de Portée



Damage: *

Rafale: 3

Munition: *

Traits: *

Note *: utilisez la valeur original de l'arme.

IMPORTANT

Seules les armes avec le Trait *Tir de Suppression* dans leur Tableau d'Arme peuvent être utilisées pour déclarer un TS. Avec quelques exceptions, seules **les armes avec R 3 ou plus peuvent être utilisées pour déclarer un TS**. Les armes avec R 2 ou moins, ou dont les Traits n'indiquent pas la capacité de *Tir de Suppression*, **ne peuvent pas** être utilisées pour déclarer un TS, même si elles appliquent un MOD qui rend leur R supérieure à 2.

Cet état n'affecte pas les Compétences Spéciales Automatiques ni les Équipements Automatiques.

ANNULLATION

Le Tir de Suppression est automatiquement annulé dans chacun des cas suivants:

- » La troupe déclare un *Ordre*.
- » La troupe déclare un ORA différent d'un *Tir* utilisant le Tir de Suppression.
- » La troupe utilise une arme qui ne peut pas être utilisée pour le Tir de Suppression.
- » L'état de la troupe passe à *Inapte, Aveuglé, Engagé, Immobilisé, Isolé, Retraite !* ou tout autre état spécifiant qu'il annule le Tir de Suppression.
- » L'armée de la troupe passe en situation de *Perte de Lieutenant*.
- » La troupe rejoint n'importe quel type d'*Équipe Liée d'Infinity* (Normale, Haris, Enomotarchos, Tohaa...) (voir *Infinity Human Sphere* et *Infinity Campaign : Paradiso*).



TRANSFORMÉ

ACTIVATION

- » La troupe avec la Compétence Spéciale *Transformation* perd son premier point de *Blessure / Structure*.



EFFETS

- » La troupe utilise son profil alternatif (montré dans son Profil de Troupe) à la fin du premier Ordre durant lequel elle a perdu au moins un point de son Attribut de *Blessure / Structure*.
- » Placez un Marqueur Transformé (TRANSMUTED) à côté de la troupe pour indiquer que le changement a pris place.

ANNULATION

- » Sauf Règles Spéciales de Scénario, cet état est irréversible et ne peut pas être annulé.

VIDE

ACTIVATION

- » La troupe a utilisé toutes les munitions d'une arme ou d'une pièce d'Équipement avec le Trait *Jetable*.



EFFETS

- » La troupe ne peut plus utiliser l'arme ou la pièce d'Équipement pertinente.

ANNULATION

- » L'annulation de cet état permet d'utiliser pleinement toutes les armes et les Équipements possédant le Trait *Jetable* dont peut être dotée la troupe.
- » Une troupe avec la Compétence Spéciale **Bagage** (voir *Infinity Human Sphere*), ou une Compétence équivalente, au contact d'une troupe affectée, peut annuler l'état Vide en dépensant une Compétence Courte d'un ordre sans avoir à faire de Jet (à moins que la Compétence Spéciale ou le Scénario qui a causé cet état ne le spécifie autrement).
- » Certains scénarios et missions peuvent avoir des Règles Spéciales qui permettent aux troupes d'annuler cet état. Dans ce cas, suivez la procédure indiquée dans les règles.

INSTALLER LA TABLE DE JEU



Infinity est un jeu qui possède beaucoup de réalisme et de flexibilité, dépeignant fidèlement des tactiques et des manœuvres d'un combat moderne. Comme dans un véritable combat, dans Infinity, le terrain, l'environnement de combat, a une importance spéciale, déterminant à la fois les options stratégiques et tactiques des joueurs. Ainsi, une Liste d'Armée, aussi efficace soit-elle, ne sera pas aussi forte lorsque qu'elle sera jouée sur deux tables différentes. Une étape importante dans la préparation d'une partie d'Infinity consiste donc en l'installation de la table de jeu et au placement du terrain.

À cause de l'importance de cette étape, il est conseillé aux deux joueurs de participer au processus d'installation de la table de jeu, plaçant chacun des éléments de terrain par alternance, ou les plaçant simplement d'un commun accord.

IMPORTANT!

Les conseils donnés dans cette section ne sont qu'informatifs. Bien que conseillé, il n'est pas obligatoire de suivre ce guide pour installer une table de jeu.

TERRAIN ET COUVERTURE

Les pièces de terrain, *Éléments de Décors* et *Bâtiments*, configurent l'environnement de jeu où les troupes évolueront durant la partie.

Dans Infinity, la plupart des troupes ont la capacité d'effectuer des *Tirs*, et tendent en plus à être équipées d'armes tirant jusqu'à 120 cm ou même 240 cm pour les variantes à longue portée. Aussi, le but principal du terrain de la table de jeu est de fournir des *Couvertures* permettant aux troupes de se déplacer et de manœuvrer sans immédiatement succomber aux tirs ennemis. Utiliser des couverts pour encercler et flanquer l'ennemi est vital pour assurer la victoire !

L'agencement du terrain doit forcer les troupes à manœuvrer à travers la table de jeu pour essayer d'obtenir l'avantage tactique sur l'ennemi. Lors de la mise en place du terrain, il est recommandé aux deux joueurs de trouver un point d'équilibre en plaçant assez de *Couvertures* pour permettre aux troupes de manœuvrer, mais sans annuler l'utilité des

armes à longue portée. Ainsi, une table de jeu équilibrée sera créée en conférant le même niveau d'avantages pour les deux joueurs, quelle que soit la *Liste d'Armée* qu'ils ont constituée.

Sur une table standard d'Infinity de dimensions 120 x 120 cm, cet équilibre est atteint en plaçant un minimum de huit grands éléments de terrain (10 cm x 15 cm et plus de 6 cm de hauteur) et au moins six petits éléments de terrain.

AGENCEMENT DU TERRAIN

Toutefois, une table de jeu équilibrée se base sur la quantité de terrain mais aussi sur son agencement.

Lors du placement du terrain sur la table de jeu, il est conseillé que les grands éléments de terrain soient placés de façon à ce que l'écart entre eux soit inférieur à 25 cm. Il est aussi recommandé que les grands éléments de terrain soient placés de façon à ce que la majorité des *Lignes de Vue* pouvant être tracées d'un côté de la table vers l'autre soient bloquées.

Un bon moyen de s'assurer que le placement des grands éléments de terrain bloque les *LdV* est d'essayer de tracer une ligne discontinue au milieu de la table en utilisant trois grands blocs de terrain. Ainsi, les zones sûres alternent avec les *Lignes de Vue* préférable pour les snipers.

CONSEIL DE SIBYLLA

Il est très utile pour les grands éléments de terrain d'avoir des parapets, fenêtres, porches, et autres éléments permettant aux troupes de se mettre à couvert lorsqu'elles avancent à travers ceux-ci.

Les petits éléments de terrains doivent être placés de façon à fournir une *Couverture* dans les zones ayant moins de terrain. Il est conseillé de faire un corridor entre les grands éléments de terrain en utilisant de petits éléments de terrain, fournissant une *Couverture* qui permet aux troupes de manœuvrer à travers la table.

De plus, en plaçant le terrain sur la table de jeu, il est important de s'assurer que les troupes des deux joueurs puissent se déployer sans être complètement exposées aux *Lignes de Vue* de l'adversaire dès le début de la partie.

ACCESSIBILITÉ

Les grands éléments de terrain peuvent représenter des bâtiments ou des structures avec des toitures et des zones élevées idéales pour déployer des snipers et des troupes lourdes d'appui. S'il n'y a pas de moyen d'accéder à ces toitures (par le biais d'escaliers ou d'ascenseurs, par exemple), il sera difficile pour les troupes de les escalader, limitant les options tactiques des deux joueurs. Aussi, est-il conseillé que la majorité des éléments de terrain dispose de zones supérieures qui soient accessibles depuis le sol.

Il est aussi recommandé d'éviter de placer le terrain de façon à créer trop de goulots d'étranglement et d'impasses. Plus la table offrira d'options pour avancer vers l'ennemi, plus les choix tactiques seront intéressants.

ZONES DE DÉPLOIEMENT SYMÉTRIQUES ET ASYMÉTRIQUES

Les *Zones de Déploiement Symétriques* sont celles possédant le même nombre d'éléments de terrain de même dimensions, placés de façon similaire de chaque côté de la table de jeu. Par contre, les *Zones de Déploiement Asymétriques* sont celles ne possédant pas le même nombre d'éléments de terrain, ou des éléments de terrain qui ne sont pas de dimensions équivalentes, entraînant un déséquilibre et un avantage évident d'un côté de la table sur l'autre.

Au début d'une partie d'Infinity, les joueurs font un *Jet d'Initiative*. Le vainqueur de ce Jet choisira entre être le premier joueur à activer ses troupes (*Choisir l'Initiative*) ou décidera

de quel côté de la table chaque joueur déploiera ses troupes (*Choisir le Déploiement*).

Si les deux *Zones de Déploiement* sont symétriques, alors choisir *l'Initiative* sera toujours l'option la plus intéressante et la plus favorable, car aucune des *Zones de Déploiement* ne confère d'avantage clair.

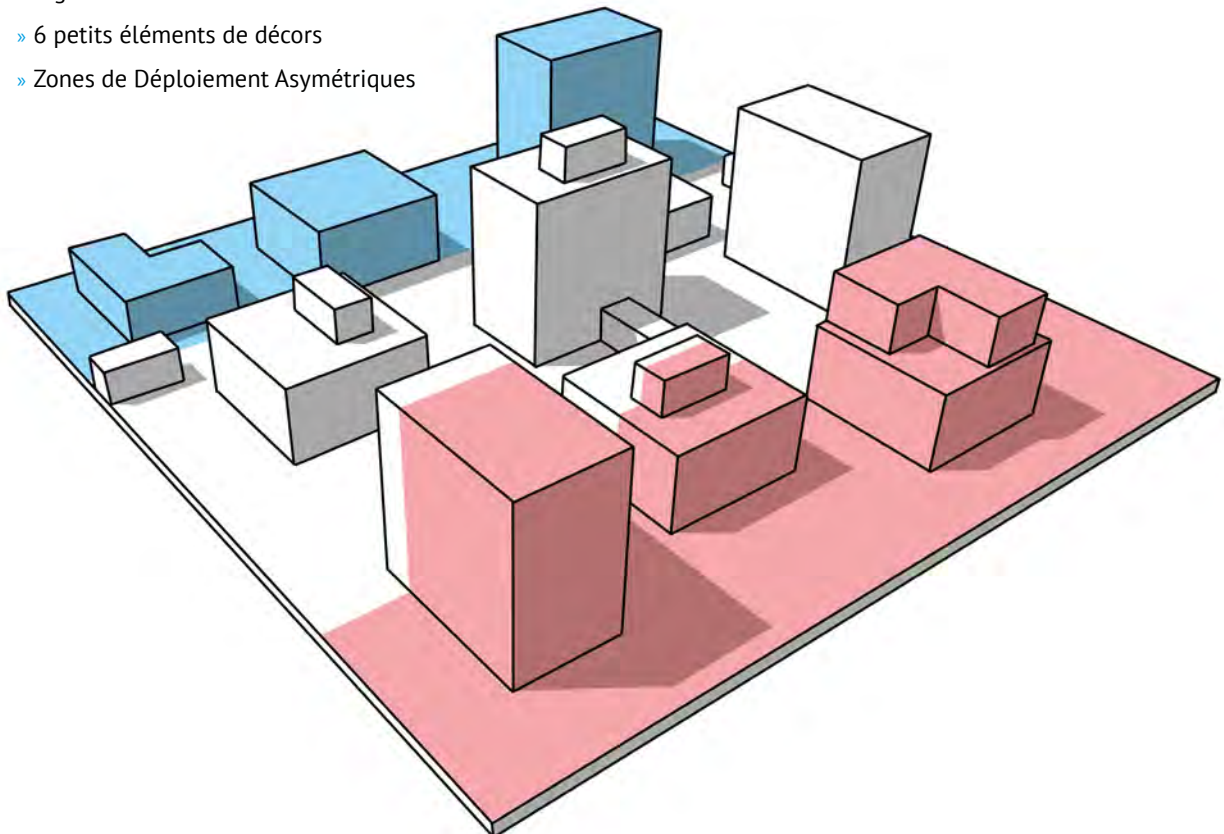
Aussi, il est recommandé de déployer le terrain de telle façon qu'une des *Zones de Déploiement* offre plus de *Couvertures* et/ou ait des éléments de terrain plus élevés, donnant un avantage tactique au joueur qui choisit de se déployer de ce côté.

CONSEIL DE SIBYLLA

Une bonne façon de casser la symétrie d'une table de jeu est d'ajouter un « nid de sniper », dans une tour élevée de l'une des *Zones de Déploiement*. L'avantage qu'il procure ne passera pas inaperçu pour des joueurs vétérans.

EXEMPLE DE TABLE DE JEU:

- » 9 grands éléments de décors
- » 6 petits éléments de décors
- » Zones de Déploiement Asymétriques



SCÉNARIOS

La flexibilité tactique des mécaniques de jeu d'Infinity permet aux parties d'être bien plus que de la simple extermination de l'ennemi.

Lors de l'ITS (Infinity Tournament System), le système de jeu organisé d'Infinity, les parties sont conçues avec un certain nombre d'objectifs à atteindre (par exemple, prendre le contrôle d'un bâtiment), ou des conditions spécifiques de jeu (par exemple, Zones de Terrain Spécial). Ces types de parties sont appelées missions ou scénarios, et ils recréent des situations tactiques issues aussi bien d'opérations de la sphère militaire que des plus hauts niveaux des cercles d'espionnage.

Une mission ou un scénario signifient un plus grand niveau de difficulté, nécessitant une plus grande planification de la Liste d'Armée ainsi que des capacités ludiques et tactiques plus pointues de la part du joueur. Cependant, ils signifient aussi un plus grand niveau d'amusement et de divertissement qu'une partie habituelle d'extermination.

Cette section inclut un petit ensemble de missions, similaires à celles utilisées pour l'ITS, servant d'introduction à ce nouveau niveau de jeu.

VICTOIRE DANS UN SCÉNARIO

Le but d'un scénario est d'accomplir une mission en réalisant ses objectifs et en obtenant les *Points d'Objectif* indiqués pour chaque objectif accompli.

En jouant un scénario, le joueur qui obtient le nombre le plus élevé de *Points d'Objectif* est le vainqueur.

En cas d'égalité aux *Points d'Objectif*, les deux joueurs comparent leurs *Points de Victoire*. Le joueur avec le plus grand nombre de *Points de Victoire* gagne.

OBJECTIF CLASSIFIÉ

Dans les Scénarios Officiels d'Infinity, les *Objectifs Classifiés* sont des objectifs supplémentaires qu'un joueur peut accomplir pour obtenir plus de *Points d'Objectif*.

Généralement, chaque *Objectif Classifié* confère 1 *Point d'Objectif*, mais cela peut varier suivant les conditions spéciales du scénario.

Chaque *Objectif Classifié* confère ses *Points d'Objectif* **une seule fois** dans chaque scénario. Même si les conditions de l'*Objectif Classifié* sont à nouveau remplies, il ne donnera pas de *Points d'Objectif* supplémentaires.

Une troupe avec un Marqueur Désactivé (DIS) peut toujours accomplir les *Objectifs Classifiés*.

SÉLECTION DES OBJECTIFS CLASSIFIÉS

La quantité d'*Objectifs Classifiés* pouvant être accomplie durant la mission est listée dans le rapport du scénario. Le joueur a deux façons de choisir les *Objectifs Classifiés*, au moyen du *Tableau : Classifié* ou au moyen d'un *Paquet Classifié*.

Le joueur fera la sélection des *Objectifs Classifiés* après avoir pris connaissance de la mission qui sera jouée et de la faction jouée par son adversaire, **mais toujours avant de créer sa Liste d'Armée**. Durant un tournoi de l'ITS, les règles officielles de tournoi sont appliquées.

TABLEAU : CLASSIFIÉ

Le joueur choisit un des quatre modèles de *Tableau : Classifié*, lance deux dés pour chaque *Objectif Classifié* autorisé par le scénario, puis choisit un des deux résultats. Si les deux dés obtiennent le même résultat, le joueur peut en relancer un jusqu'à ce qu'il obtienne un résultat différent.

Les *Objectifs Classifiés* sont considérés comme une **Information Privée** jusqu'à ce qu'ils soient accomplis. Le joueur doit noter ses *Objectifs Classifiés* quand il les détermine, de la même façon qu'il inscrit l'identité de son *Lieutenant* ou l'emplacement de ses troupes en *Déploiement Caché*.

PAQUET CLASSIFIÉ

Si le joueur possède un Paquet Classifié, il doit battre les cartes devant son adversaire et tirer deux cartes pour chaque *Objectif Classifié* déterminé par le scénario. Il peut alors en défausser une. La carte doit être défaussée avant de tirer les deux cartes pour l'*Objectif Classifié* suivant.

Les *Objectifs Classifiés* sont considérés comme une **Information Privée** jusqu'à ce qu'ils soient accomplis. Le joueur doit conserver ses cartes d'*Objectif Classifié* et les montrer à son adversaire s'il le demande, une fois que l'*Objectif* a été accompli.

FIGURINE HVT (HIGH VALUE TARGET)

Une HVT (High Value Target ou Cible à Haute Valeur) représente un personnage non-combattant appartenant au camp ennemi et placé sur la table de jeu comme cible d'*Objectifs Classifiés*.

Le déploiement de l'une de ces figurines est **obligatoire** pour chaque joueur car leur présence et leurs interactions avec les autres figurines en jeu ont des conséquences sur l'accomplissement d'*Objectifs Classifiés* lors des scénarios.

Vous pouvez utiliser n'importe quelle figurine des gammes *Infinity* ou *Infinity Bootleg*, surtout celles désignées comme HVT ou *Civiles*. Le Haut-commissaire de l'O-12, la Diplomate Tohaa, Go-Go Marlene, le Fusilier Angus ou la Spécialiste HAZMAT A1 en sont de bons exemples.

Les figurines de HVT peuvent être nécessaires à l'accomplissement de certains *Objectifs Classifiés*. Cependant, ces figurines sont particulièrement utiles lors qu'elles sont utilisées pour remplacer un des *Objectifs Classifiés* assignés au joueur.

CONDITIONS

- » Chaque joueur doit déployer une figurine de HVT au début de sa *Phase de Déploiement*.
- » Les joueurs doivent déployer la figurine de HVT hors de leur *Zone de Déploiement*, à une distance minimum de 10 cm de leur limite. De plus, les joueurs ne peuvent pas placer la HVT sur, ou dans, un élément de décors mais toujours dans une zone accessible de la table.

EFFETS

- » Les figurines de **HVT** sont **Neutres** envers les deux joueurs.
- » Les figurines de **HVT** n'appartiennent pas à la Liste d'Armée, donc elles ne fournissent pas d'Ordre et n'en reçoivent pas de la part des joueurs.
- » Si un joueur blesse **une figurine de HVT** (la laissant à l'état **Inapte**), alors il perd automatiquement le scénario et tous les **Points d'Objectif** acquis durant celui-ci. De plus son adversaire reçoit **2 Points d'Objectif** supplémentaires (sans jamais excéder le maximum de 10 Points).
- » Certaines règles spéciales de scénario ou d'**Objectifs Classifiés** peuvent modifier cette règle.

SÉCURISER LA HVT

Durant la partie, le joueur peut remplacer un de ses **Objectifs Classifiés** par **Sécuriser la HVT**. Il s'agit d'un **Objectif Classifié** optionnel que tous les joueurs peuvent choisir pour remplacer un des **Objectifs Classifiés** obtenu dans le Tableau des Objectifs Classifiés ou au tirage d'un Deck Classifié.

L'**Objectif Classifié** optionnel **Sécuriser la HVT** est accompli quand le joueur a une de ses troupes (qui n'est pas en état **Inapte**) dans la **Zone de Contrôle** de la **HVT** ennemie et qu'au même moment, la **Zone de Contrôle** de sa propre **HVT** ne contient aucune troupe ennemie (sans prendre en compte celles en état **Inapte**).

L'**Objectif Classifié** optionnel **Sécuriser la HVT** rapporte autant de **Points d'Objectif** qu'un **Objectif Classifié** normal du scénario accompli.

OBJECTIFS

SCAN DE DONNÉES

Conditions: *Hacker.*

Objectif: Le *Hacker* doit dépenser une **Compétence Courte** d'un **Ordre** et réussir un **Jet de VOL-3** contre une figurine ennemie dans sa **Zone de Contrôle**.

SABOTAGE

Conditions: Charges Creuses.

Spécial: Le joueur doit choisir un **Bâtiment** ou un **Élément de Décors**, se trouvant intégralement dans la moitié de table ennemie. Cet élément de décors est considéré comme cible de l'**Objectif Classifié**.

Objectif: Faire exploser une **Charge Creuse** sur l'élément de décors cible. Il n'est pas nécessaire de faire un **Jet de BLI** pour l'élément de décors. En faisant détonner la **Charge Creuse**, les règles de Structures de Décors ne s'appliquent pas.

DROGUE EXPÉRIMENTALE

Conditions: *Médecin ou Infirmier.*

Objectif: Faire passer une troupe alliée de l'état **Inconscient** à l'état **Normal** en utilisant la **Compétence Spéciale Médecin** ou en utilisant un **Médikit**.

TÉLÉMÉTRIE

Conditions: *Observateur d'Artillerie ou Programme de Piratage Spotlight.*

Objectif: Réussir une **Attaque** contre une troupe ennemie en utilisant **Observateur d'Artillerie** ou le **Programme de Piratage Spotlight**.

PRÉJUDICE EXTRÊME

Conditions: -

Objectif: Effectuer un **Coup de Grâce** contre une figurine ennemie en état **Inconscient** ou **Œuf-Embryon**.

TESTS

Conditions: *Ingénieur.*

Objectif: Réussir un **Jet d'Ingénieur** sur une figurine alliée, lui faisant récupérer 1 point de **STR**.

HVT : ESPIONNAGE

Conditions: *Hacker.*

Objectif: Un *Hacker* ayant la **HVT** ennemie dans sa **Zone de Contrôle** doit dépenser une **Compétence Courte** et réussir un **Jet de VOL -3**.

HVT : RETRO-INGÉNIERIE

Conditions: *Ingénieur.*

Objectif: Un *Ingénieur* au contact de la **HVT** ennemie doit dépenser une **Compétence Courte** et réussir un **Jet de VOL +3**.

HVT : INOCULATION

Conditions: *Médecin ou Infirmier.*

Objectif: Un *Médecin* ou un *Infirmier* au contact de la **HVT** ennemie doit dépenser une **Compétence Courte** et réussir un **Jet de VOL +3**.

HVT : MARQUAGE

Conditions: *Observateur d'Artillerie.*

Objectif: Le joueur doit réussir **deux** **Jets d'Observateur d'Artillerie** ou **deux Programmes de Piratage Spotlight** contre la **HVT** ennemie. Le joueur est autorisé à effectuer ce type d'**Attaque** contre la figurine de **HVT**.



MODÈLES DE TABLEAUX CLASSIFIÉS

TABLEAU CLASSIFIÉ MODÈLE 1

D20	OBJECTIF
1	Tests
2	Drogue Expérimentale
3	Scan de Données
4	Préjudice Extrême
5	Sabotage
6	HVT : Espionnage
7	Télémetrie
8	HVT : Rétro-ingénierie
9	Préjudice Extrême
10	Sabotage
11	HVT : Inoculation
12	Drogue Expérimentale
13	HVT : Marquage
14	Scan de Données
15	HVT : Espionnage
16	HVT : Marquage
17	Télémetrie
18	HVT : Inoculation
19	Tests
20	HVT : Rétro-ingénierie

TABLEAU CLASSIFIÉ MODÈLE 3

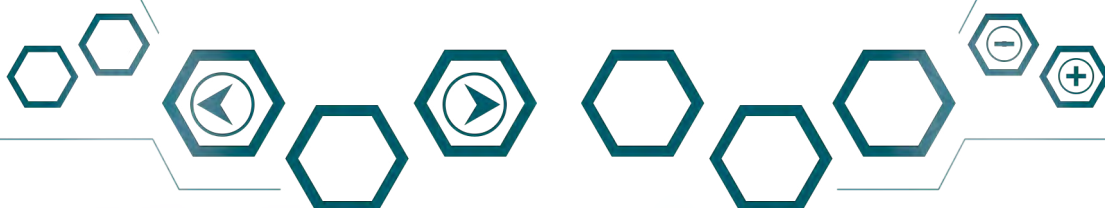
D20	OBJECTIF
1	Scan de Données
2	HVT : Marquage
3	Drogue Expérimentale
4	Tests
5	Scan de Données
6	Télémetrie
7	Préjudice Extrême
8	HVT : Inoculation
9	Télémetrie
10	HVT : Rétro-ingénierie
11	Sabotage
12	HVT : Espionnage
13	Tests
14	HVT : Marquage
15	Sabotage
16	HVT : Rétro-ingénierie
17	Préjudice Extrême
18	HVT : Espionnage
19	Drogue Expérimentale
20	HVT : Inoculation

TABLEAU CLASSIFIÉ MODÈLE 2

D20	OBJECTIF
1	HVT : Espionnage
2	Tests
3	HVT : Marquage
4	Drogue Expérimentale
5	HVT : Inoculation
6	Scan de Données
7	HVT : Rétro-ingénierie
8	Préjudice Extrême
9	HVT : Marquage
10	Télémetrie
11	HVT : Inoculation
12	Télémetrie
13	HVT : Espionnage
14	Sabotage
15	Drogue Expérimentale
16	Préjudice Extrême
17	Sabotage
18	HVT : Rétro-ingénierie
19	Scan de Données
20	Tests

TABLEAU CLASSIFIÉ MODÈLE 4

D20	OBJECTIF
1	HVT : Rétro-ingénierie
2	HVT : Espionnage
3	Tests
4	HVT : Marquage
5	Préjudice Extrême
6	HVT : Espionnage
7	HVT : Inoculation
8	Télémetrie
9	Drogue Expérimentale
10	HVT : Inoculation
11	Scan de Données
12	Sabotage
13	Drogue Expérimentale
14	HVT : Rétro-ingénierie
15	Préjudice Extrême
16	Tests
17	Scan de Données
18	HVT : Marquage
19	Télémetrie
20	Sabotage



SCÉNARIO 1: ANNIHILATION

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- » Tuer **entre 75 et 150 Points d'Armée** de l'ennemi (1 Point d'Objectif).
- » Tuer **entre 151 et 250 Points d'Armée** de l'ennemi (2 Points d'Objectif).
- » Tuer **plus de 250 Points d'Armée** de l'ennemi (3 Points d'Objectif).
- » Avoir **entre 75 et 150 Points d'Armée** qui survivent (1 Point d'Objectif).
- » Avoir **entre 151 et 250 Points d'Armée** qui survivent (2 Points d'Objectif).
- » Avoir **plus de 250 Points d'Armée** qui survivent (3 Points d'Objectif).

CLASSIFIÉ

- » Chaque joueur a **2 Objectifs Classifiés** (2 Points d'Objectif chacun).

FORCES

- » Camp A : 300 points
- » Camp B : 300 points

DÉPLOIEMENT

Camp A et Camp B : les deux joueurs se déploient sur les bords opposés de la table de jeu, dans une *Zone de Déploiement* standard de 30 cm de profondeur.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

Dimensions de la table de jeu: 1,20 m x 1,20 m

TUER

Une troupe est considérée *Tuée* quand elle entre en état *Mort*, ou qu'elle se trouve en état *Inapte* à la fin de la partie.

À la fin de la partie, les troupes **qui n'ont pas été déployées** sur la table de jeu, sont considérées comme *Tuées* par l'adversaire.

PAS DE QUARTIER

Les règles de *Retraite* ! **ne sont pas** appliquées dans ce scénario.

FIN DE LA MISSION

Ce scénario est limité dans le temps et il se terminera automatiquement à la fin **du troisième Round de Jeu**.



SCÉNARIO 2: L'ARMURERIE

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- » *Dominer l'Armurerie* à la fin de chaque *Round de Jeu* (1 Point d'Objectif).
- » *Dominer l'Armurerie* à la fin de la partie (3 Points d'Objectif).
- » Obtenir **plus** d'armes des *Panoplies* que l'adversaire à la fin de la partie (2 Points d'Objectif).

CLASSIFIÉ

- » Chaque joueur a **2 Objectifs Classifiés** (1 Point d'Objectif chacun).

FORCES

- » Camp A : 300 points.
- » Camp B : 300 points.

DÉPLOIEMENT

Camp A et Camp B : les deux joueurs se déploient sur les bords opposés de la table de jeu, dans une *Zone de Déploiement* standard de 30 cm de profondeur.

Zone d'Exclusion

Il y a une *Zone d'Exclusion* couvrant une zone de 20 cm de chaque côté de la ligne centrale de la table de jeu. Les Compétences Spéciales *Déploiement Aérien*, *Supplantation*, *Infiltration* et *Déploiement Mécanisé* ne peuvent pas être utilisées pour se déployer dans la *Zone d'Exclusion*. Cela ne s'applique pas aux troupes subissant une *Déviaton*.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

DIMENSIONS DE LA TABLE DE JEU

1,20 m x 1,20 m

L'ARMURERIE

Placée au centre de la table, elle couvre une zone de 20 cm sur 20 cm. Pour représenter l'*Armurerie* nous vous recommandons d'utiliser l'*Objective Room* de *Micro Art Studio*, le *Command Bunker* de *Warsenal* ou la *Panic Room* de *Customeeple*.

En termes de jeux, elle est considérée comme ayant des murs d'une hauteur infinie qui bloquent complètement la *Ligne de Vue*. Elle a quatre *Portes*, une au milieu de chaque mur (voir la carte ci-dessous).

Les *Portes de l'Armurerie* sont fermées au début de la partie. Pour les ouvrir, une *Troupe Spécialiste* doit être au contact de l'une d'entre elles, dépenser une Compétence Courte d'un Ordre, et réussir un **Jet de VOL**. Cela ouvre **toutes les Portes** de l'*Armurerie*.

Les *Portes de l'Armurerie* doivent être représentées par un *Marqueur de Porte Étroite* (NARROW GATE) ou par un élément de décors de la même taille. Les *Portes de l'Armurerie* ont la *Largeur* d'une *Porte Étroite*.

Les règles de *Structure de Décors* (voir page 176) sont autorisées dans ce scénario.

DOMINER L'ARMURERIE

L'*Armurerie* est considérée Dominée par un joueur si il a **plus** de *Points d'Armée* que l'adversaire à **l'intérieur** de la zone. Les troupes qui sont des **figurines** ou des **Marqueurs** (*Camouflage*, *Œuf-Embryon*, *Graine-Embryon*...) comptent. Les troupes en état *Inapte* ne sont pas comptées. Les Marqueurs représentant des armes ou des équipements (comme les Mines ou les Répétiteurs de Position) et tout Marqueur ne représentant pas une troupe ne seront pas pris en compte non plus.

Shasvastii

Les troupes possédant la Compétence Spéciale *Shasvastii* placées dans l'*Armurerie* sont toujours prises en compte qu'elles soient en état *Normal* ou *Œuf-Embryon*.

TYPE DE BÂTIMENT	TYPE DE CONSTRUCTION	TYPE D'ACCÈS	LARGEUR D'ACCÈS	TRAITS
Armurerie	Mur Extérieur (x4)	Porte de Sécurité (x4)	Accès Étroit (x4)	Panoplie (X2)

TYPE D'ÉLÉMENT	NOM	BLI	PB	STR	LA	TRAITS
Accès	Porte de Sécurité	3	3	2	Porte Étroite	Piratable (Jet de VOL)
Construction	Mur Extérieur	10	0	3	-	--
Accessoires	Panoplies	0	0	1	-	Logistique

PANOPLIES

Il y a 2 *Panoplies*, placées à différents coins de l'*Armurerie* (voir la carte ci-dessous).

Les joueurs peuvent utiliser le Trait **Logistique** de chaque *Panoplie* en jeu.

Les *Troupes Spécialistes* peuvent faire deux Jet sur le *Tableau de Butin*, mais elles ne peuvent choisir qu'un seul résultat.

Chaque *Panoplie* doit être représentée par un Marqueur d'Objectif ou par un élément de décors de même diamètre.

TROUPES SPÉCIALISTES

Dans ce scénario, les *Hackers*, *Médecins*, *Ingénieurs*, *Observateurs d'Artillerie*, *Infirmiers* sont considérés comme étant des *Troupes Spécialistes*.

Les *Hackers* ne peuvent pas utiliser de *Répétiteurs* pour réaliser les tâches réservées aux *Troupes Spécialistes*.

Une *Troupe Spécialiste* avec un Marqueur *Désactivé* peut toujours accomplir les Objectifs de ce scénario.

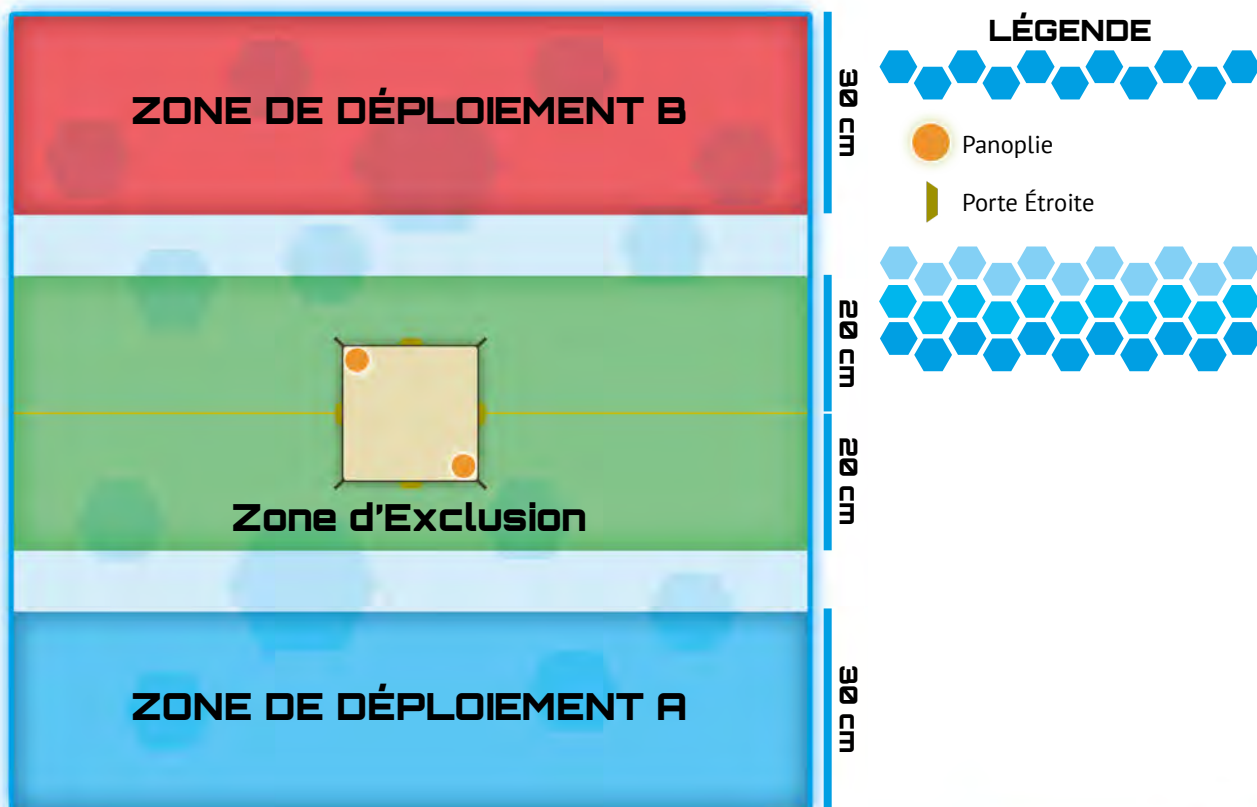
FIN DE LA MISSION

Ce scénario est limité dans le temps et il se terminera automatiquement à la fin **du troisième Round de Jeu**.

Si un des joueurs commence son tour actif en état de *Retraite!*, la partie se termine à la fin de ce *Tour*.



CARTE



SCÉNARIO 3: SUPRÉMATIE



OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- » **Dominer autant de Quadrants** que l'adversaire à la fin de chaque *Round de Jeu* (1 *Point d'Objectif*, mais uniquement si au moins 1 *Quadrant* est *Dominé* par le joueur).
- » **Dominer plus de quadrants** que l'adversaire à la fin de chaque *Round de Jeu* (2 *Points d'Objectif*).
- » **Pirater une Console** (1 *Point d'Objectif*).

CLASSIFIÉ

- » Chaque joueur a **1 Objectif Classifié** (1 *Point d'Objectif* uniquement si le joueur a moins de 10 *Points d'Objectif*).

FORCES

- » Camp A : 300 points.
- » Camp B : 300 points.

DÉPLOIEMENT

Camp A et Camp B : les deux joueurs se déploient sur les bords opposés de la table de jeu, dans une *Zone de Déploiement* standard de 30 cm de profondeur.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

DIMENSIONS DE LA TABLE DE JEU

1,20 m x 1,20 m

QUADRANTS

À la fin de chaque *Round de Jeu*, mais pas avant, la table est divisée en quatre zones comme indiqué sur la carte. Chaque joueur vérifie combien de *Quadrants* il domine et les *Points d'Objectif* sont calculés.

DOMINER LES QUADRANTS

Un *Quadrant* est considéré *Dominé* par un joueur si il a **plus** de *Points d'Armée* que l'adversaire à l'**intérieur** de la zone. Les troupes qui sont des **figurines** ou des **Marqueurs** (Camouflage, Œuf-Embryon, Graine-Embryon...) comptent. Les troupes en état *Inapte* ne sont pas comptées. Les Marqueurs représentant des armes ou des équipements (comme les Mines ou les Répétiteurs de Position) et tout Marqueur ne représentant pas une troupe ne seront pas pris en compte non plus.

Shasvastii

Les troupes possédant la *Compétence Spéciale Shasvastii* placées dans un *Quadrant* sont toujours prises en compte qu'elles soient en état *Normal* ou *Œuf-Embryon*.

CONSOLES

Il y a **4 Consoles**, placées au centre de chaque *Quadrant*, chacune à 30 cm d'un bord de la table (voir la carte ci-dessous). Chaque *Console* doit être représentée par un Marqueur de Console A ou par un élément de décors de même diamètre (comme les Human Consoles de Micro Art Studio, les Tech Consoles et the Communications Array de Warsenal ou la Comlink Console de Customeeple).

Dans ce scénario les *Consoles* ont un *Profil d'Élément de Décors*, elles peuvent donc être prises pour cibles, en appliquant les règles de *Structures de Décors* (voir page 176), mais pas avant le **deuxième Round de Jeu**.

TYPE D'ÉLÉMENT	NOMBRE	BLI	PB	STR	LA	TRAITS
Décor	Console	0	0	1	-	Pirable (Jet de VOL-3)

PIRATER LES CONSOLES

Pour *Pirater une Console*, une *Troupe Spécialiste* doit être à son contact, dépenser 1 Compétence Courte d'un Ordre, ou un ORA, et réussir un Jet Normal de **VOL -3**. Si le Jet est un échec, il peut être répété autant de fois que nécessaire en dépensant la Compétence Courte d'un Ordre, ou un ORA, et en faisant le Jet.

Les *Hackers* ne subissent pas le **MOD de -3 à la VOL** lorsqu'ils *Piratent une Console*.

Un joueur peut *Pirater une Console* précédemment *Piratée* par l'autre joueur.

À la fin de la partie, les joueurs feront un Jet d'Opposition de **VOL** pour chaque *Console* ayant été piratées par les deux joueurs. Chaque joueur peut faire un Jet de **VOL** pour chaque *Troupe Spécialiste* ayant survécu au scénario. Cela peut entraîner un Jet d'Opposition avec plusieurs participants. Le vainqueur du Jet d'Opposition obtiendra le Point d'Objectif accordé pour la *Console*. En cas d'égalité, le Jet d'Opposition est recommencé. Si un seul des joueurs a des *Troupes Spécialistes* survivantes, alors ce joueur obtient directement le Point d'Objectif. Si aucun joueur n'a de *Troupes Spécialistes* survivantes, alors le Point d'Objectif est perdu.

TROUPES SPÉCIALISTES

Dans ce scénario, les *Hackers*, *Médecins*, *Ingénieurs*, *Observateurs d'Artillerie*, *Infirmiers* sont considérés comme étant des *Troupes Spécialistes*.

Les *Hackers* ne peuvent pas utiliser de *Répétiteurs* pour réaliser les tâches réservées aux *Troupes Spécialistes*.

Une *Troupe Spécialiste* avec un *Marqueur Désactivé* peut toujours accomplir les Objectifs de ce scénario.

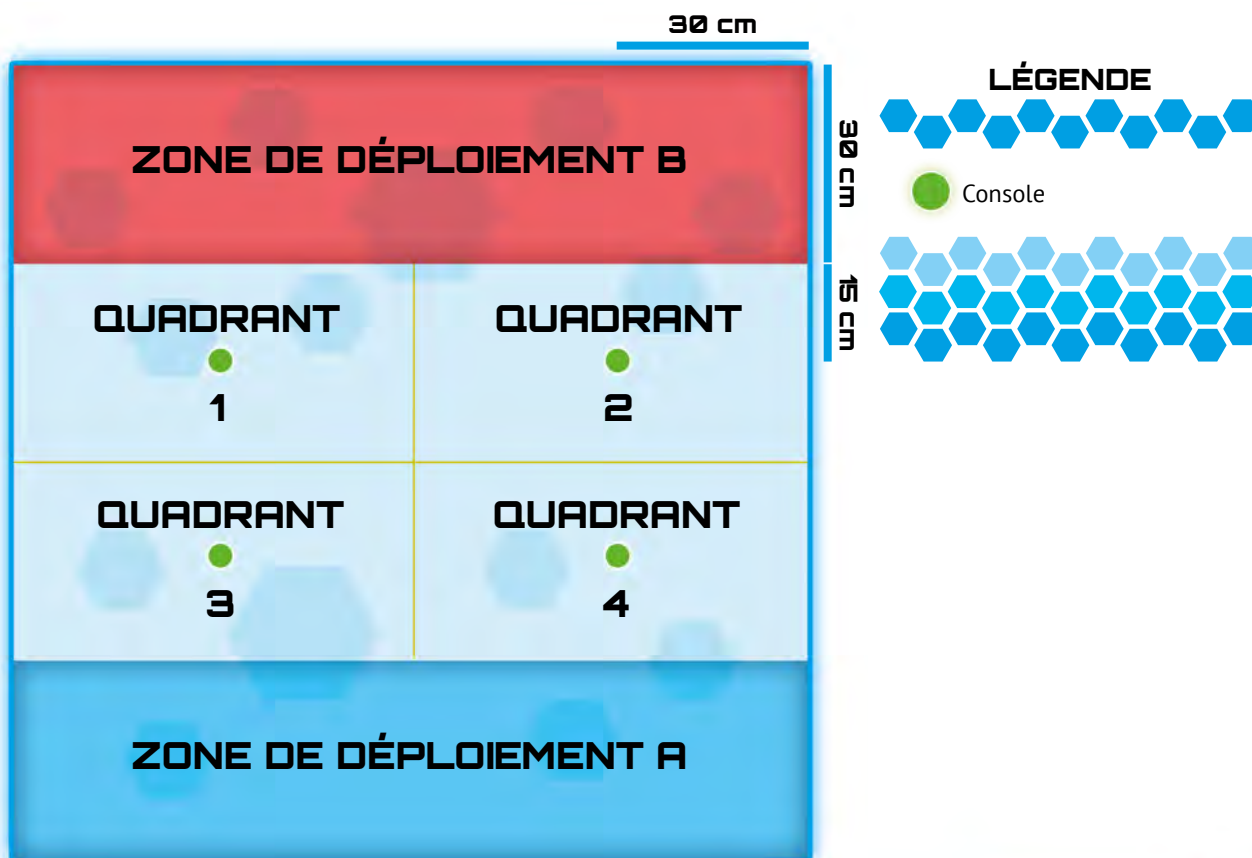
FIN DE LA MISSION

Ce scénario est limité dans le temps et il se terminera automatiquement à la fin du **troisième Round de Jeu**.

Si un des joueurs commence son tour actif en état de *Retraite!*, la partie se termine à la fin de ce *Tour*.



CARTE



SCÉNARIO 4: ZONE DE NIMBUS

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- » Télécharger un *Paquet de Données* depuis une *Console* (2 Points d'Objectif pour chaque *Paquet de Données* téléchargé).
- » Avoir **Déconnecté plus** d'Antennes que l'adversaire à la fin de la partie (2 Points d'Objectif).
- » Contrôler **plus** de *Consoles* que l'adversaire à la fin de la partie (1 Point d'Objectif).

CLASSIFIÉ

- » Chaque joueur a 1 **Objectif Classifié** (1 Point d'Objectif).

FORCES

- » Camp A : 300 points.
- » Camp B : 300 points.

DÉPLOIEMENT

Camp A et Camp B : les deux joueurs se déploient sur les bords opposés de la table de jeu, dans une *Zone de Déploiement* standard de 30 cm de profondeur.

Zone d'Exclusion

Il y a une *Zone d'Exclusion* couvrant une zone de 20 cm de chaque côté de la ligne centrale de la table de jeu. Les Compétences Spéciales *Déploiement Aérien*, *Supplantation*, *Infiltration* et *Déploiement Mécanisé* ne peuvent pas être utilisées pour se déployer dans la *Zone d'Exclusion*. Cela ne s'applique pas aux troupes subissant une *Déviation*.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

DIMENSIONS DE LA TABLE DE JEU

1,20 m x 1,20 m

ZONE DE NIMBUS

Les effets de la Munition Spéciale *Nimbus* (*Zone à Basse Visibilité* + *Zone de Saturation*) s'appliquent constamment dans une zone de 20 cm de chaque côté de la ligne centrale

Cette *Zone de Nimbus* disparaît automatiquement à la fin de l'Ordre durant lequel la dernière *Antenne de Nimbus* est *Déconnectée* ou passe à l'état *Détruit*.

ANTENNE DE NIMBUS

Il y a 4 *Antennes de Nimbus* au total, chacune d'elle est placée à 10 cm de la ligne centrale de la table de jeu et à 30 cm des bords. Chaque *Antenne de Nimbus* doit être représentée par un Marqueur d'Antenne de Transmission (TRANS. ANTENNA) ou par un élément de décors de même diamètre (tels que les Communications Array de Warsenal ou la Sat Station Antenna de Customeeple).

Dans ce scénario, les *Antennes de Nimbus* ont un *Profil d'Élément de Décors*. Elles peuvent être prises pour cible en appliquant les règles de *Structures de Décors*, mais pas avant le **deuxième Round de Jeu**.

DÉCONNECTER LES ANTENNES DE NIMBUS

Pour *Déconnecter* une *Antenne de Nimbus*, une *Troupe Spécialiste* doit être à son contact, dépenser 1 Compétence Courte d'un Ordre, ou un ORA, et réussir un Jet Normal de **VOL -3**. Si le Jet est un échec, il peut être répété autant de fois que nécessaire en dépensant la Compétence Courte d'un Ordre, ou un ORA, et en faisant le Jet.

Les *Ingénieurs* ne subissent pas le **MOD de -3 à la VOL** lorsqu'ils *Déconnectent* une *Antenne de Nimbus*.

Une fois qu'une *Antenne de Nimbus* a été *Déconnectée*, elle ne peut plus être *Déconnectée* à nouveau par les joueurs.

Des Marqueurs Désactivé (DIS) seront utilisés pour indiquer les *Antennes de Nimbus Déconnectées*.

CONSOLES

Il y a 3 *Consoles*, placées sur la ligne centrale de la table de jeu. Une est placée au centre de la table de jeu et les deux autres sont placées à 30 cm du bord de la table (voir la carte ci-dessous). Chaque *Console* doit être représentée par un Marqueur de Console A ou par un élément de décors de même diamètre (comme les Human Consoles de Micro Art Studio, les Tech Consoles and the Communications Array de Warsenal ou la Comlink Console de Customeeple).

TÉLÉCHARGER LES PAQUETS DE DONNÉES

Pour *Télécharger* un *Paquet de Données*, une *Troupe Spécialiste* doit être au contact d'une *Console*, dépenser 1 Compétence Courte d'un Ordre, ou un ORA, et réussir un Jet Normal de **VOL -3**. Si le Jet est un échec, il peut être répété autant de fois que nécessaire en dépensant la Compétence Courte d'un Ordre, ou un ORA, et en faisant le Jet.

Les *Hackers* ne subissent pas le **MOD de -3 à la VOL** lorsqu'ils *Téléchargent* un *Paquet de Données*.

TYPE D'ÉLÉMENT	NOM	BLI	PB	STR	LA	TRAITS
Accesoire	Antenne de Nimbus	4	3	2	-	Antenne de Nimbus

Chaque joueur ne peut obtenir qu'1 *Paquet de Données* par *Console*.

Un *Paquet de Données* ne peut pas être téléchargé avant le **deuxième Round de Jeu**.

CONTRÔLER LES CONSOLES

Une *Console* est considérée *Contrôlée* par un joueur tant qu'il est le seul à avoir au moins une *Troupe Spécialiste* (en tant que figurine, non en Marqueur) à son contact. Les troupes non spécialistes ne peuvent pas *Contrôler* une *Console*, mais elles peuvent empêcher l'ennemi de le faire en étant au contact de celle-ci. Les troupes en état *Inapte* (*Inconscient*, *Mort*, *Sepsitorisé*...) ne peuvent pas *Contrôler* de *Consoles* non plus.

TROUPES SPÉCIALISTES

Dans ce scénario, les *Hackers*, *Médecins*, *Ingénieurs*, *Observateurs d'Artillerie*, *Infirmiers* sont considérés comme étant des *Troupes Spécialistes*.

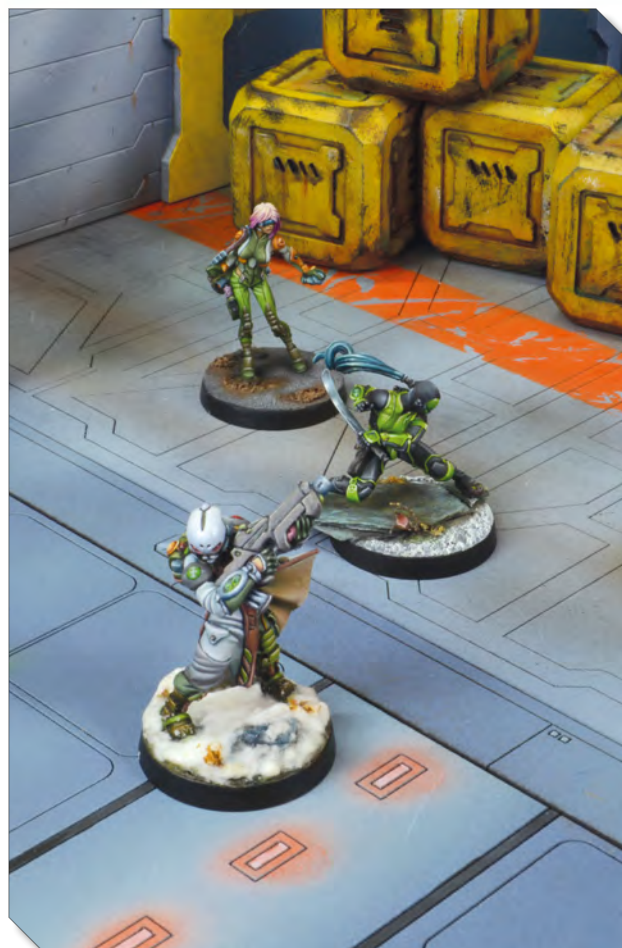
Les *Hackers* ne peuvent pas utiliser de *Répétiteurs* pour réaliser les tâches réservées aux *Troupes Spécialistes*.

Une *Troupe Spécialiste* avec un Marqueur *Désactivé* peut toujours accomplir les Objectifs de ce scénario.

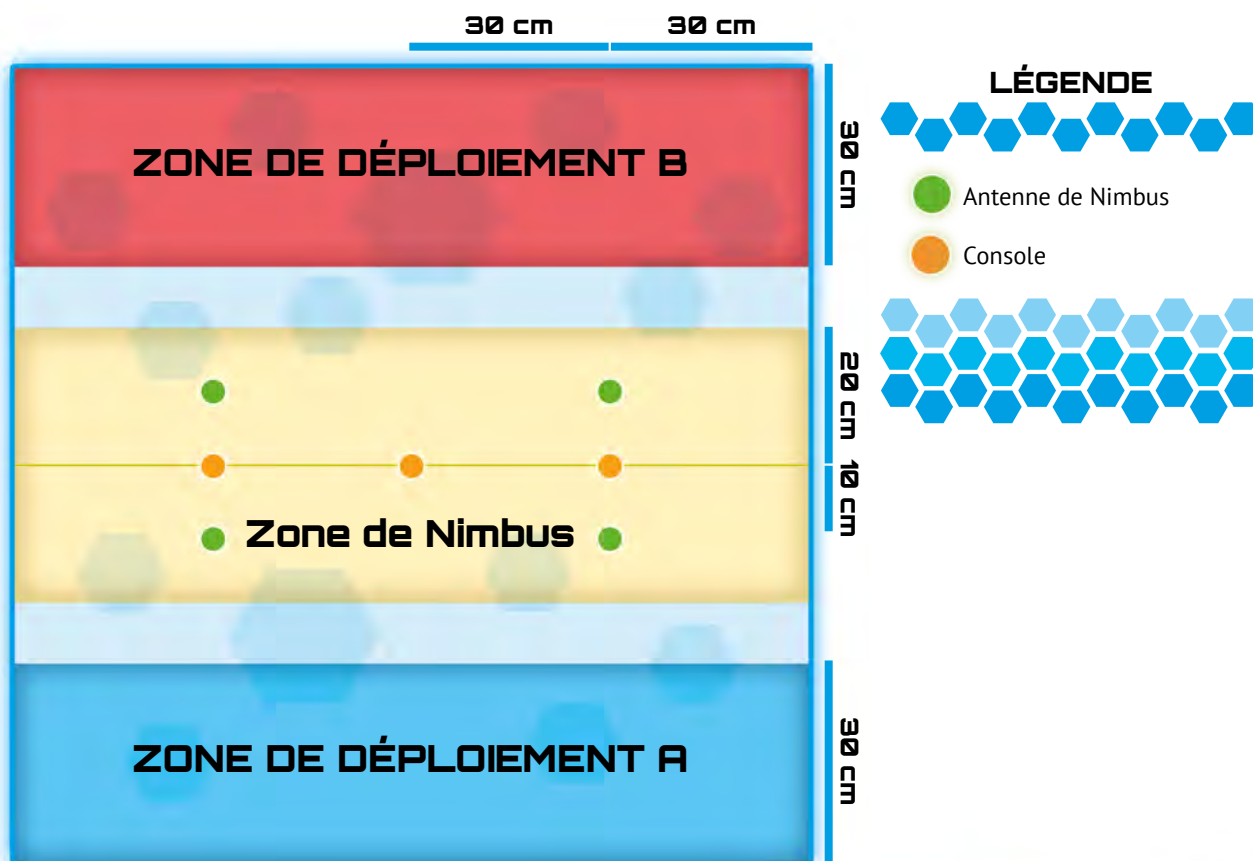
FIN DE LA MISSION

Ce scénario est limité dans le temps et il se terminera automatiquement à la fin du **troisième Round de Jeu**.

Si un des joueurs commence son tour actif en état de *Retraite*!, la partie se termine à la fin de ce *Tour*.



CARTE



INDEX

A

Accès 176
 Accessoires 176
 Activer 52
 Adhésive 114
 ADHL 131
 Affronter 53
 Aide à l'Atterrissage 179
 Aire d'Activation 135
 Aire d'Effet 37, 170
 Aire de Piratage 159
 Alerter 53
 ALIGNEMENT 8
 À l'intérieur 9
 Allié 8
 Allongé 183
 Annihilation 201
 Antenne 206
 Anti-matériel 111
 ANTIPERSONNEL 134
 Antipode 68
 Appareil d'Atterrissage 181
 Aquatique 174
 ARC TACTIQUE 122
 ARME CC 122
 Arme CC AP 122
 Arme CC DA 122
 Arme CC E/M 122
 Arme CC EXP 122
 Arme CC Monofilament 122
 Arme CC Shock 122
 Arme de Jet 111
 Armement 111
 Arme Positionnable 8
 Armes d'Appui 26
 Armes Jumelées 37
 Arme Technique 111
 Armurerie 202
 Arts Martiaux 104
 Assaut 105
 Attaque 52, 111
 Attaque CC 42, 54
 Attaque Intuitive 54, 111
 Attaque Surprise 105
 Attendre 55
 Attention! 47
 Attributs 24
 Au contact 9
 AutoMédiKit 140
 Aveuglé 183

B

B 24
 Back-up 49
 BASILIC 162
 Bâtiment 179
 Berserk 106
 Bio-Immunité 69
 BLACKOUT 160
 Blessure 24
 Blessures 44
 BLI 24, 177
 Blindage 24
 BRAIN BLAST 163
 Breaker 114
 BRISE-LAMES 164
 Bruit Blanc 174
 BRUIT BLANC 167
 Brulé 183
 Butin 70

C

C 25
 Caché 111
 Camouflage 70
 Camouflage Embusqué 75
 CAMOUFLAGE ET
 DISSIMULATION 70
 Camouflage TO 73
 Camouflé 71, 184
 Camouflé TO 184
 CANON AUTOMATIQUE
 PORTABLE 122
 CANON MAGNÉTIQUE
 HYPER-RAPIDE 122
 CAP 25
 CAP SUPPLÉMENTAIRE 26
 Capteur 75
 Capteur : Tir Triangulé 76
 CARABINE PLASMA 123
 Caractéristiques 49
 CARBONITE 163
 Cargo 177
 Cargo Plus 177
 Cargo Standard 177
 CC 24, 42, 112
 CC avec 2 Armes 107
 CD 70
 Chain Rifle 123
 Charge Creuse 85
 CHARGES CREUSES 124
 Cible 8
 Ciblé 186
 Cible à Haute Valeur 198
 Civil 8
 Classification de Troupe 23

CLAW-1 160
 CLAW-2 162
 CLAW-3 162
 CODE INTERNATIONAL
 STANDARD ISC 23
 COMBAT AVANCÉ 158
 Commandement Avancé 76
 Comm-Sat 159
 Compartiment 177
 Compétence Courte 52
 Compétence Courte de
 Mouvement 52
 Compétence de Tir 35
 Compétence d'Ordre Entier 52
 Compétences Automatiques 52
 Compétences de
 Déploiement 52
 Compétences de Tir 24
 Compétences d'ORA 52
 Compétences Spéciales 68
 Compétences Spéciales
 de CC 103

Conditions de Victoire 153
 Conditions de Visibilité 172
 Conscience Mutuelle 18
 Consoles 204
 Construction 176, 179
 CONTRÔLE TOTAL 163
 Corps à Corps 24, 42
 Counterstrike 164
 Coup de Grâce 55
 Coût 25
 COUTEAU 124
 Couverture 35, 36
 Critique 36
 Critiques 21
 Cube 49
 Cybermask 167

D

DA 114
 Dans 9
 D.C.D 23
 DDO 140
 DE 142
 Décors 176
 Déflecteur 141
 Déplacement Prudent 56
 Déploiement 27
 Déploiement Aéroporté 77
 Déploiement Avancé 79
 Déploiement Caché 73, 186
 Déploiement Mécanisé 80
 Déploiement Prioritaire 112
 Désactivateur 141
 Désactivé 186

Désertique 174
 Détecter 56
 Détruit 187
 Déviation 22
 Dimensions 196
 DISP 25
 Disponibilité 25, 26
 Dispositif de Contrôle
 d'Antipodes 141
 Dispositif de Piratage 169
 Dispositif de Piratage
 d'Assaut 169
 Dispositif de Piratage
 Défensif 169
 Dispositif de Piratage Plus 169
 DISPOSITIF D'ÉVACUATION
 142
 DISRUPTION OPTIQUE 140
 Distances 20
 Dommage 44, 111
 DROGUE EXPÉRIMENTALE 199
 DRONES 23, 26
 Drop Bears 124
 DT 115
 Durée 112

E

EC 23
 ÉCLAIREURS 23
 ECM 143
 ECM AVANCÉ 143
 Électromagnétique 115
 Élément de Décors 176
 Élévateurs 180
 E/Mauler 125
 Endommagé 187
 Engagé 187
 Engager 60
 Ennemi 8
 Entraînement 49
 Environnement Hostile 174
 Équipement 140
 Équipement de
 Communication 112
 Équipement Positionnable 8
 Escalader 58
 Escalader Plus 80
 ESPIONNAGE 199
 Esquiver 59
 État 183
 Étiquettes 68
 EXORCISME 163
 Explorer 81
 Explosive 116
 EXPULSION 162
 Extrêmement Impétueux 49

F

Fairy Dust 165
 FastPanda 144
 Figurine 8
 Fin de Partie 151
 Firewall 159
 Flash 116
 Frénésie 51
 Fumigène 116
 Fureur 49
 Furtivité 107
 Fusil 126
 FUSIL AP 126
 FUSIL À POMPE 128
 FUSIL À POMPE LÉGER 128
 FUSIL À POMPE LOURD 128
 FUSIL BREAKER 126
 FUSIL COMBI 126
 FUSIL COMBI BREAKER 126
 FUSIL COMBI K1 127
 FUSIL D'ABORDAGE 128
 FUSIL DE SNIPER 129
 FUSIL DE SNIPER AP 129
 FUSIL DE SNIPER MULTI 129
 FUSIL DE SNIPER PLASMA 130
 FUSIL MULTI 127
 FUSIL PLASMA 127

G

Gabarit de Navette 181
 Gabarit d'Impact 40
 Gabarit Direct Circulaire 38
 Gabarit Direct en Larme 38
 Gabarits 17
 GADGET-1 165
 GADGET-2 166
 G : Auto-Outil 82
 G : Commandé à Distance 81
 Ghost 81
 G : Mnémotechnique 82
 GOTCHA ! 161
 GRENADES 130
 GRENADES E/M 130
 GRENADES FUMIGÈNES 131
 GRENADES NIMBUS 130
 GRENADES NIMBUS PLUS 131
 Groupe de Combat 26
 Guidé 112

H

Habité 51, 82
 Hacker 82
 HMC 122
 HMG 135
 HMG AP 135
 HMG MULTI 136
 Hostile 8, 174
 HVT 198

I

Ignorer les Blessures 188
 IL 23
 ILO 23
 IM 23
 Immobilisé 188
 Immunité 83
 Impétueux 51
 IMPULSION ÉLECTRIQUE 131
 Incendiaire 117
 Incompatible 112
 Inconscient 189
 INFANTERIE LÉGÈRE 23
 INFANTERIE LOURDE 23
 INFANTERIE MOYENNE 23
 Infiltration 83
 Infiltration Aéroportée 78
 Infinity Army 26
 Infirmier 84
 Inflammable 112, 179
 Info-guerre 159
 Information Privée 9
 Information Publique 9
 Ingénieur 84
 INOCULATION 199
 Inspiration 85
 Irrécupérable 112
 Isolé 189
 ITAG 159
 ITS 153

J

Jetable 112
 Jet de BLI 44
 Jet de Courage 46
 Jet d'Initiative 27
 Jets 20
 Jets d'Opposition 21
 Jets Normaux 20
 Joueur Actif 28
 Joueur Réactif 28
 Jungle 174

K

K1 118, 127
 Kinematika 85

L

LANCE-ADHÉSIF 131
 LANCE-FLAMMES 132
 LANCE-FLAMMES LÉGER 132
 LANCE-FLAMMES LOURD 132
 LANCE-GRENADES 132
 LANCE-GRENADES E/M LÉGER 132
 LANCE-GRENADES FUMIGÈNES LÉGER 132
 LANCE-GRENADES LÉGER 132
 LANCE-GRENADES LOURD 133
 LANCE-GRENADES NIMBUS LÉGER 133
 LANCE-MISSILES 133
 LANCE-MISSILES INTELLIGENTS 133
 Largeurs d'Accès 177
 LdV 18
 LF 132
 LG 132
 Lieutenant 26, 86
 Ligne de Vue 18
 Liste d'Armée 25
 LM 133
 Logistique 178

M

MAINS NUES 134
 MARQUAGE 199
 Marqueur 8
 Médecin 86
 Médecin Akbar 87
 Médecin Plus 87
 MédiKit 145
 Mesures 20
 Méta-Chimie 87
 Mimétisme 70
 MINES 134
 MINES ANTIPERSONNEL 134
 MINES MONOFILAMENT 135
 MITRAILLEUSE 135
 MITRAILLEUSE AP 135
 MITRAILLEUSE MULTI 136
 MOD 20, 35
 Mode Antichar 112
 Mode Anti-matériel 112
 Mode Ciblage Automatique 135
 Mode Guidé 133
 Mode Rafale 112
 Modificateurs 20
 Monofilament 118
 Montagneux 174
 Morat 88
 Mort 190
 Mort Subite 152
 Moto 145
 Mouvement 24, 64

MOV 24, 64, 170
 MULTI Léger 112
 MULTI Lourd 112
 MULTI Moyen 112
 MULTI-TERRAIN 88
 Munition 113
 Munition Normale 113
 Munition Spéciale Adhésive 114
 Munition Spéciale AP 119
 Munition Spéciale Breaker 114
 Munition Spéciale DA 114
 Munition Spéciale DT 115
 Munition Spéciale E/M 115
 Munition Spéciale EXP 116
 Munition Spéciale Flash 116
 Munition Spéciale Fumigène 116
 Munition Spéciale Incendiaire 117
 Munition Spéciale K1 118
 Munition Spéciale Monofilament 118
 Munition Spéciale Nanotech 118
 Munition Spéciale Nimbus 119
 Munition Spéciale Plasma 120
 Munition Spéciale Shock 121
 Munitions Spéciales 113

N

NANOPULSEUR 136
 Nanotech 118
 NAVETTE 181
 Neutre 8
 Nimbus 119
 Nimbus Plus 119
 Non Létal 112
 Non Piratable 88
 Normal 190

O

Ouf-Embryon 91, 190
 Objectif Classifié 198
 OBLIVION 162
 Observateur d'Artillerie 89
 Ojotnik 137
 ORA 112
 Ordre Coordonné 156
 Ordre Exécutif 89
 Ordre Impétueux 49
 Ordres Impétueux 29, 30
 Ordres Irréguliers 29, 30
 Ordre Spécial du Lieutenant 29, 31
 Ordres Réguliers 28, 30
 OVERLORD 161

P

Panoplie 203
 Panzerfaust 137
 Paquet Classifié 198
 Paquet de Données 206
 Parachutiste 77
 PB 24, 177
 Perforante 119
 Perte de Lieutenant 33
 PH 24
 Phase de Déploiement 27
 Phase Impétueuse 29
 Phase Tactique 28
 Physique 24
 Pilleur 108
 Pilote 82, 89
 Pions de Commandement 155
 Piratable 51, 178
 Piratage 158
 Piratage : Équipement 169
 PIRATER LE TRANSPORT
 AÉRIEN 164
 Piste 179
 PISTOLET 137
 PISTOLET BREAKER 137
 PISTOLET LOURD 138
 PISTOLET LOURD AP 138
 Plasma 120
 Poids Lourd 90
 Points d'Armée 25
 Points de Victoire 153
 Poison 108
 Portée 35, 111
 Positionnable 112
 Possédé 191
 PRÉJUDICE EXTRÊME 199
 Profil d'Unité 23
 Programmes d'Attaque
 (SWORD) 158
 Programmes de Contrôle
 (CLAW) 158
 Programmes Défensif
 (SHIELD) 158
 Programmes de Piratage 158
 PROGRAMMES DE PIRATAGE
 (CLAW-1) 160
 PROGRAMMES DE PIRATAGE
 (CLAW-2) 162
 PROGRAMMES DE PIRATAGE
 (CLAW-3) 162
 PROGRAMMES DE PIRATAGE
 (GADGET-1) 165
 PROGRAMMES DE PIRATAGE
 (GADGET-2) 166
 PROGRAMMES DE PIRATAGE
 (SHIELD-1) 163
 PROGRAMMES DE PIRATAGE
 (SHIELD-2) 164
 PROGRAMMES DE PIRATAGE
 (SHIELD-3) 164

PROGRAMMES DE PIRATAGE
 (SWORD-1) 163
 PROGRAMMES DE PIRATAGE
 (UPGRADE) 167
 Programmes Utilitaires
 (GADGET) 158
 Protection Biotechnologique
 24
 Protocoles Anti-Hackers 159
 Protocoles de Défense 159
 PULSATION FLASH 138

Q

Quadrants 204

R

R 42
 Rafale 35, 42, 111
 RÉACTION AMÉLIORÉE 166
 Réaction Totale 90
 Réfléchissant 113
 Régénération 90
 Règles Avancées 155
 Répétiteur 146
 Répétiteur de Position 146
 Reset 62
 Retraite! 151, 191
 RETRO-INGÉNIERIE 199
 ROSSIGNOL 166

S

S 24
 SABOTAGE 199
 Sans Cible 113
 Sans Discrimination 113
 Sat-Lock 91
 Saturation 172
 SAUT CONTRÔLÉ 165
 Saut de Combat 78
 Sauter 62
 Saut Tactique 79
 SCAN DE DONNÉES 199
 Scénarios 198
 SE 21
 Se Déplacer 63
 Sélecteur de Tir 113
 Se Pencher 65
 SEPSITOR 138
 Sepsitorisé 191
 SEPSITOR PLUS 138
 Seuil d'Échec 21
 Shasvastii 91
 SHIELD-1 163
 SHIELD-2 164
 SHIELD-3 164
 Shock 121
 Silencieux 113
 Silhouette 24
 Silhouettes 17

Sixième Sens 92
 Sniffer 147
 Spitfire 139
 SPOTLIGHT 162
 STOP! 167
 STR 25, 177
 Strategos 93
 Structure 25, 44
 SUCKER PUNCH 167
 Super-Saut 94
 Supplantation 96, 192
 Supportware 159
 Suprématie 204
 SWORD-1 163
 SYSTÈME DE SURVIE 142

T

Table de Jeu 196
 T.A.G 23
 TÉLÉMÉTRIE 199
 Temps Limité 152
 Tenace 193
 TERMINOLOGIE 8
 Terrain 99
 Terrain Aquatique 174
 Terrain Désertique 174
 Terrain Difficile 170
 Terrain Jungle 174
 Terrain Montagneux 174
 Terrains Spéciaux 170
 Terrain Très Difficile 171
 Terrain Zéro-G 174
 TESTS 199
 Tinbot 147
 TIR ASSISTÉ 166
 Tir de Suppression 66, 194
 TIR DE SUPPRESSION 136
 Tirer 65
 Tir Précis 99
 Tir Spéculatif 67
 Tir Surprise 100
 Toolbox 159
 Totalemment à l'intérieur 9
 Totalemment dans 9
 TR 24, 35
 Traits 111, 177
 Transformation 100
 Transformé 195
 Transparent 179
 TRANSPORTEUR 181
 Troupe 8
 Troupe Religieuse 101
 Troupes de Garnison 23
 Troupes de Ligne 24
 Troupes d'Élite 24
 Troupes de Soutien 24
 Troupes du Quartier
 Général 24
 Troupes Mécanisées 24

Troupes Mercenaires 24
 Troupes Spécialement
 Entraînées 24
 Troupes Vétérans 24
 Type de Terrain 174
 Types d'Armes 122
 Types de Troupes 23

U

Unités Spéciales 23
 UPGRADE 167
 US 23
 Utilisation Stratégique 155
 Utilisation Tactique 155
 U-turn 164

V

Valeur 101
 V : Courage 101
 Vétéran 102
 Vide 195
 V : Ignorer les Blessures 102
 Viseur 360° 148
 Viseur Multi-Spectral 148
 Viseur X 149
 Visibilité 172
 VOL 24
 Volonté 24
 V : Tenace 101

W

WARBAND 23
 WB 23

Z

Zéro-G 174
 Zero Pain 164
 Zone à Basse Visibilité 172
 Zone à Mauvaise Visibilité 173
 Zone à Visibilité Nulle 173
 Zone de Bruit Blanc 174
 Zone de Contrôle 20
 Zone de Nimbus 206
 Zone de Saturation 172
 Zone de Saturation Élevée 172
 Zone d'Exclusion 206
 Zones de Déploiement 197



TABLE DE RÉFÉRENCE RAPIDE

SÉQUENCE DE JEU



SÉQUENCE DE DÉPENSE D'UN ORDRE

- 1. Activation:** le *Joueur Actif* déclare quelle troupe va être activée.
- 2. Dépense d'un Ordre:** le *Joueur Actif* retire de la table le Marqueur d'Ordre utilisé pour activer la troupe, ou le marque comme dépensé.
- 3. Déclaration de la Première Compétence:** le *Joueur Actif* déclare la première Compétence Courte de l'Ordre, ou l'Ordre Entier qu'il veut utiliser. Si des déplacements sont déclarés, la distance de mouvement est mesurée et la troupe est placée au point d'arrivée de son déplacement.
- 4. Déclaration des ORA:** le *Joueur Réactif* vérifie lesquelles de ses troupes peuvent réagir contre la troupe activée et il déclare les ORA de chacune d'elles. Si une troupe peut déclarer un ORA mais ne le fait pas, sa possibilité est perdue. Si des déplacements sont déclarés, la distance de mouvement est mesurée et la troupe est placée au point d'arrivée de son déplacement.
- 5. Déclaration de la Deuxième Compétence:** le *Joueur Actif* déclare la deuxième Compétence Courte de l'Ordre, si elle est applicable. Si des déplacements sont déclarés, la distance de mouvement est mesurée et la troupe est placée au point d'arrivée de son déplacement.
- 6. Déclaration des ORA:** le *Joueur Réactif* peut vérifier si de nouveaux ORA sont disponibles et les déclarer. Si des déplacements sont déclarés, la distance de mouvement est mesurée et la troupe est placée au point d'arrivée de son déplacement.
- 7. Résolution:** les mesures sont prises, les MOD sont déterminés et les Jets sont faits.
- 8. Effets:** tous les effets des Ordres ou des ORA réussis sont appliqués, les Jets de *BLI/PB* sont faits.
- 9. Conclusion:** si nécessaire, les *Jets de Courage* sont faits et leurs effets appliqués.

TOUR DE JOUEUR

- Début du *Tour*: Phase Tactique.
 - Vérification de *Retraite !*.
 - Vérification de *Perte de Lieutenant*.
 - Compte des Ordres.
- Phase Impétueuse.
- Phase d'Ordres.
- Fin du *Tour*.

TYPES D'ORDRES

ORDRE RÉGULIER

L'Ordre Régulier fourni par une troupe peut être utilisé par n'importe quelle troupe du même *Groupe de Combat*.



ORDRE IRRÉGULIER

L'Ordre Irrégulier ne peut être utilisé que par la troupe qui le fournit et ne peut jamais activer une troupe différente.



ORDRE IMPÉTUEUX

Les Ordres Impétueux sont des Ordres additionnels devant être utilisés d'une certaine façon et uniquement par la troupe qui les fournit.



ORDRE SPÉCIAL DU LIEUTENANT

Le *Lieutenant* de chaque armée a un Ordre Spécial supplémentaire qu'il ne peut utiliser que pour lui-même. Cet Ordre n'est pas inclus dans la Réserve d'Ordres mais gardé séparément pour l'utilisation du *Lieutenant*.



ORDRE IMPÉTUEUX
Combinaisons légales de Compétences
Déploiement Aéroporté
Se Déplacer + Activer (Activer + Se Déplacer)
Se Déplacer + Attaquer (Attaquer + Se Déplacer)
Se Déplacer + Esquiver (Esquiver + Se Déplacer)
Se Déplacer + Attendre (Attendre + Se Déplacer)
Se Déplacer + Se Déplacer
Sauter
Escalader

COMPOSITION DE L'ORDRE

COMPÉTENCE D'ORDRE ENTIER

COMPÉTENCE COURTE DE MOUVEMENT



COMPÉTENCE COURTE DE MOUVEMENT

COMPÉTENCE COURTE DE MOUVEMENT



COMPÉTENCE COURTE

COMPÉTENCE COURTE DE MOUVEMENT		
Nom	Type	Page
Activer	C. Commune	52
Attendre	C. Commune	55
Détecter	C. Commune	56
Se Déplacer	C. Commune	63

ORDRE ENTIER		
Nom	Type	Page
Assaut	C. Spéciale	105
Attaque Intuitive	C. Commune	54
AutoMédiKit	Équipement	140
Capteur: Tir Triangulé	C. Spéciale	76
Cybermask	Hacker	167
Déplacement Prudent	C. Commune	56
Déploiement Aéroporté	C. Spéciale	77
Escalader	C. Commune	58
Fairy Dust	Hacker	165
Infiltration Aéroportée	C. Spéciale	78
Parachutiste	C. Spéciale	77
Pilleur	C. Spéciale	108
Réaction Améliorée	Hacker	166
Régénération	C. Spéciale	90
Sat-Lock	C. Spéciale	91
Sauter	C. Commune	62
Saut Côtrolé	Hacker	165
Saut de Combat	C. Spéciale	78
Saut de Combat Inférieur	C. Spéciale	78
Saut de Combat Supérieur	C. Spéciale	79
Saut Tactique	C. Spéciale	79
Se Pencher	C. Commune	65
Tir Assisté	Hacker	166
Tir de Suppression	C. Commune	66
Tir Spéculatif	C. Commune	67

COMPÉTENCES COURTES		
Nom	Type	Page
Attaque CC	C. Commune	54
Attaque Surprise	C. Spéciale	105
Basilic (Info-Guerre)	Hacker	162
Blackout (Info-Guerre)	Hacker	160
Brise-Lames (DP)	Hacker	164
Capteur	C. Spéciale	75
Charges Creuses	Arme	124
Counterstrike (DP)	Hacker	164
Coup de Grâce	C. Commune	55
Désactivateur	Équipement	141
Drop Bears	Arme	124
E/Mauler	Arme	125
Esquiver	C. Commune	59
Exorcisme (Info-Guerre)	Hacker	163
Expulsion (ITAG)	Hacker	162
FastPanda	Équipement	144
Gotcha! (Info-Guerre)	Hacker	161
Impulsion Électrique	Arme	131
Ingénieur	C. Spéciale	84
Ingénieur: Détonner des Charges Creuses	C. Spéciale	85
Médecin	C. Spéciale	86
Médecin Akbar	C. Spéciale	87
Médecin Plus	C. Spéciale	87
MédiKit	Équipement	145
Mines	Arme	134
Mines Monofilament	Arme	135
Oblivion (Info-Guerre)	Hacker	162
Observateur d'Artillerie	C. Spéciale	89
Overlord (ITAG)	Hacker	161
Répétiteur de Position	Équipement	146
Reset	C. Commune	62
Rossignol (Toolbox)	Hacker	166
Sepsitor	Arme	138
Sepsitor Plus	Arme	138
Sniffer	Équipement	147
Spotlight (Info-Guerre)	Hacker	162
Tirer	C. Commune	65
Tir Surprise	C. Spéciale	100
Zero Pain (DP)	Hacker	164

COMPÉTENCES D'ORA		
Nom	Type	Page
Activer	C. Commune	52
Affronter	C. Commune	53
Alerter	C. Commune	53
Attaque CC	C. Commune	54
Basilic (Info-Guerre)	Hacker	162
Blackout (Info-Guerre)	Hacker	160
Brain Blast (AHP)	Hacker	163
Brise-Lames (DP)	Hacker	164
Bruit Blanc (Toolbox)	Hacker	167
Carbonite (Info-Guerre)	Hacker	163
Charges Creuses	Arme	124
Contrôle Total (ITAG)	Hacker	163
Counterstrike (DP)	Hacker	164
Détecter	C. Commune	56
Drop Bears	Arme	124
E/Mauler	Arme	125
Engager	C. Commune	60
Esquiver	C. Commune	59
Expulsion (ITAG)	Hacker	162
FastPanda	Équipement	144
Gotcha! (Info-Guerre)	Hacker	161
Impulsion Électrique	Arme	131
Ingénieur: Détonner des Charges Creuses	C. Spéciale	85
MédiKit	Équipement	145
Mines	Arme	134
Mines Monofilament	Arme	135
Oblivion (Info-Guerre)	Hacker	162
Overlord (ITAG)	Hacker	161
Pirater le Transport Aérien (Comm-Sat)	Hacker	164
Répétiteur de Position	Équipement	146
Reset	C. Commune	62
Rossignol (Toolbox)	Hacker	166
Sepsitor	Arme	138
Sepsitor Plus	Arme	138
Sniffer	Équipement	147
Stop! (Info-Guerre)	Hacker	167
Sucker Punch (AHP)	Hacker	167
Tirer	C. Commune	65
U-Turn (Comm-Sat)	Hacker	164
Zero Pain (DP)	Hacker	164

TABLEAU DE BUTIN N1

1-3	+1 BLI	12	Grenades E/M
4	Arme CC EXP	13	Arme CC E/M
5	Fusil à Pompe Léger	14-15	+2 BLI
6	+4 BLI	16	Viseur X
7	Grenades	17	Arme CC Monofilament
8	Lance-Adhésif	18	Fusil Combi
9	Lance-Grenades Léger	19	Fusil AP
10	Lance-Flammes Léger	20	AutoMédiKit
11	Panzerfaust		

TABLEAU DE BUTIN N2

1-2	+1 BLI	11	Fusil MULTI
3	Chain Rifle	12	Viseur Multi-Spectral N1
4	AutoMédiKit	13	Fusil Breaker
5	Nanopulseur	14-15	Lance-Adhésif
6	Panzerfaust	16	+3 BLI
7	Fusil de Sniper MULTI	17	Pulsation Flash
8	Grenades Fumigènes	18	Moto (MOV 20-15)
9	CD: Mimétisme	19	DDO : Disrupteur Optique
10	+2 BLI	20	Mitrailleuse

TABLEAU DE MÉTA-CHIMIE

1-3	Blindage Naturel (+1 BLI)	12-13	V : Ignorer les Blessures
4-5	V: Tenace	14	Sixième Sens N2
6	Bio-Immunité	15-16	Régénération
7-8	Mobilité Améliorée (MOV: 20-10)	17-18	Super-Saut
9	Biotech Renforcée (+6 PB)	19	Escalader Plus
10-11	Physique Amélioré (+3 PH)	20	Immunité Totale

TABLEAU DE RÉFÉRENCE RAPIDE : MUNITIONS SPÉCIALES

MUNITION SPÉCIALE	TYPE DE JET	NOMBRE DE JETS	EFFET SPÉCIAL
ADHÉSIVE	PH-6	1	Immobilisé-2
AP	BLI	1	BLI divisé par 2
BREAKER	PB	1	PB divisée par 2
DA	BLI	2	--
DT	PB	2	--
E/M	PB	1	PB divisée par 2. Isolé. Immobilisé-2 (ILO, DCD, TAG)
EXPLOSIVE	BLI	3	--
FLASH	PB	1	Aveuglé
FUMIGÈNE	--	--	Zone à Visibilité Nulle
INCENDIAIRE	BLI	1+	Jet jusqu'à réussite. Brûlé
K1	BLI	1	BLI = 0
MONOFILAMENT	BLI	1	BLI = 0. Mort
NANOTECH	PB	1	--
NIMBUS	--	--	Zone à Basse Visibilité. Zone de Saturation
NIMBUS PLUS	--	--	Zone à Mauvaise Visibilité. Zone de Saturation
PLASMA	BLI + PB	Un de chaque	Gabarit en Petite Larme
SHOCK	BLI	1	Mort (Troupes avec Blessure 1)

**PIONS DE COMMANDEMENT
TABLEAU DE RÉFÉRENCE RAPIDE**

» Déplacer de façon permanente une troupe alliée dans un *Groupe de Combat* différent, mais en respectant toujours la limite de 10 membres. Cette option ne peut être utilisée que **durant le Compte des Ordres de la Phase Tactique** du *Tour Actif*.

» Annuler l'état *Possédé* d'une troupe alliée lors d'un *Tour Actif* suivant le tour durant lequel cette troupe a été *Possédée*. Cette option ne peut être utilisée qu'**avant le Compte des Ordres de la Phase Tactique** du *Tour Actif*.

» Déclarer un *Ordre Coordonné* en dépensant en plus un *Ordre Régulier* de la Réserve d'Ordres.

» Réussir ou Échouer automatiquement au *Jet de Courage* d'une troupe alliée en ignorant les résultats des dés et les Compétences Spéciales de cette troupe.

» Transformer un *Ordre Irrégulier* fourni par une troupe Irrégulière en un *Ordre Régulier*, en substituant le Marqueur d'Ordre correspondant mais uniquement pour ce *Tour de Joueur*.

» Avoir une troupe qui n'est pas affectée par *Retraite !* Cette troupe ignore les effets de la situation de *Retraite !* jusqu'à la fin de la partie.

» Répéter un *Jet de VOL* raté en essayant d'utiliser la Compétence Spéciale *Médecin* sur une troupe avec un *Cube*. Ce nouveau *Jet* ne fournit pas d'ORA à l'ennemi.

» Répéter un *Jet de VOL* raté en essayant d'utiliser la Compétence Spéciale *Ingénieur* sur une troupe avec la Compétence Spéciale *Ghost*. Ce nouveau *Jet* ne fournit pas d'ORA à l'ennemi.

ARTS MARTIAUX						
Niveau	MOD d'Attaque	MOD de l'Adversaire	MOD de Dommage	MOD de Rafale	Type de Dommage	Spécial
1	0	-3	+1	0	-	-
2	0	0	+3	0	-	-
3	+3	-3	0	0	-	-
4	0	0	0	+1	-	-
5	0	-6	0	0	-	*

NOTE * Niveau 5. Durant le **Tour Actif**, en déclarant une Compétence Courte d'un Ordre, ce Niveau permet à l'utilisateur de faire une **Attaque CC contre chaque ennemi** en contact avec lui, et en état **Engagé**. Durant le **Tour Réactif**, lors d'un Jet d'Opposition, quand l'utilisateur déclare une **Attaque CC**, sa **R** est toujours **égale** à la **R** de son adversaire.

ATTAQUE SURPRISE						
MOD d'Attaque	MOD de l'Adversaire	MOD de Dommage	MOD de Rafale	Type de Dommage	Spécial	
0	-6	0	0	-	-	

BERSERK						
	MOD d'Attaque	MOD de l'Adversaire	MOD de Dommage	MOD de Rafale	Type de Dommage	Spécial
Attaque Berserk	+6	0	0	0	-	*
Assaut	-3	0	0	0	-	**

NOTE *: Transforme le Jet d'Opposition en un Jet Normal. Les deux troupes font un Jet Normal à la place du Jet d'Opposition habituel. Quiconque déclare une **Attaque** et réussit son Jet Normal force l'ennemi à faire un Jet de **BLI/PB**. Il peut en résulter que les deux combattants subissent des **Dommages**.

NOTE **: Permet à l'utilisateur d'utiliser la Compétence Spéciale de CC **Assaut** (voir page 105).

ASSAUT						
MOD d'Attaque	MOD de l'Adversaire	MOD de Dommage	MOD de Rafale	Type de Dommage	Spécial	
-3	0	0	0	-	*	

NOTE *: Permet à l'utilisateur d'utiliser la Compétence Spéciale de CC **Assaut** (voir page 105).

RETRAITE !

TABLE DE RÉFÉRENCE RAPIDE

- » Si les troupes survivantes d'un joueur arrivent à 25 % ou moins des points de la Liste d'Armée, ce joueur est déclaré en **Retraite !**
- » L'armée est en situation de **Perte de Lieutenant**.
- » Toutes les troupes (sauf Compétence Spéciale exceptionnelle) deviennent **Irrégulières** en raison des règles de **Perte de Lieutenant**. Placez un Marqueur d'Ordre Irrégulier à côté de chacune d'entre elles.
- » Placez un Marqueur de **Retraite !** à côté de chaque troupe affectée sur le champ de bataille.
- » Les troupes avec un Marqueur de **Retraite !** ne peuvent déclarer que des Compétences Courtes de **Mouvement, Déplacement Prudent, Affronter, Esquiver et Reset**.
- » Les troupes avec un Marqueur de **Retraite !** doivent quitter la table par le bord le plus large de leur **Zone de Déploiement** afin de compter dans les **Points de Victoire**.
- » Au début de chaque Tour, recomptez les survivants. Si leur coût en points dépasse 25% des points de la Liste d'Armée, annulez la **Retraite !**

FIN DE PARTIE	
Points d'Armée	Valeur en points des survivants
400	100 Points ou moins
300	75 Points ou moins
200	50 Points ou moins
150	38 Points ou moins
100	25 Points ou moins















RETRAITE !		
Troupe	Perte de Lieutenant	RETRAITE !
Normal		
Impétueux		
V: Courage		
Ghost: Commandé à Distance		
Troupe Religieuse Régulier		
Vétéran N1		
Morat		

TABLEAU DE PROGRAMMES DE PIRATAGE

Type de Programme	Nom	MOD d'Attaque	MOD de l'Adversaire	Domage	R	Cible	Type de Compétence	Spécial
CLAW-1	Blackout	0	0	15	1	É. de Communication	C. Courte / ORA	Aire de Piratage. État : Désactivé.
CLAW-1	Gotcha!	0	0	13	2	T.A.G,ILO,D.C.D,Hacker	C. Courte / ORA	2 Tours. Aire de Piratage. État : IMM-1.
CLAW-1	Overlord	0	0	14	1	T.A.G	C. Courte / ORA	Aire de Piratage. Mun. Spéc. Breaker. État : POS.
CLAW-1	Spotlight	-3	0	--	1	--	C. Courte	Tour. Aire de Piratage. État : Ciblé.
CLAW-2	Expulsion	0	0	13	1	T.A.G Habité	C. Courte / ORA	Aire de Piratage. Le T.A.G expulse son Pilote.
CLAW-2	Oblivion	0	0	16	1	T.A.G,ILO,D.C.D,Hacker	C. Courte / ORA	Aire de Piratage. État : Isolé.
CLAW-3	Basilic	0	0	13	3	T.A.G,ILO,D.C.D,Hacker	C. Courte / ORA	2 Tours. Aire de Piratage. État : IMM-1.
CLAW-3	Carbonite	+3	0	13	2	T.A.G,ILO,D.C.D,Hacker	C. Courte / ORA	Aire de Piratage. Mun. Spéc. DT. État : IMM-1.
CLAW-3	Contrôle Total	0	0	16	1	T.A.G	C. Courte / ORA	Aire de Piratage. Mun. Spéc. DT. État : POS.
SWORD-1	Brain Blast	0	0	14	2	Hacker	C. Courte / ORA	Aire de Piratage. Perte d'1 Blessure/STR.
SHIELD-1	Exorcisme	0	-3	18	2	T.A.G Possédé	C. Courte	Annule la Possession. Mun. Spéc. DT.
SHIELD-1	Pirater le Transport Aérien	-6	--	--	1	--	ORA	Jet d'Opposition contre PH de l'utilisateur de Saut de Combat. Applique les règles de Déviation.
SHIELD-1	U-Turn	--	-3	--	1	Mun. Spéc. Guidée	ORA	MOD cumulatif aux Attaques de Mun. Spéc. Guidée.
SHIELD-2	Brise-lames	0	-6	--	1	Hacker	C. Courte / ORA	Annule l'Attaque de Piratage
SHIELD-3	Counterstrike	-3	-3	--	1	Hacker	C. Courte / ORA	Revoie l'Attaque de Piratage à l'attaquant.
SHIELD-3	Zero Pain	0	0	--	2*	Hacker	C. Courte / ORA	Annule l'Attaque de Piratage. R 2 en ORA.
GADGET-1	Fairy Dust	--	--	--	1	ILO	Ordre Entier	2 Tours. Toutes les ILO gagnent les MOD de Firewall.
GADGET-1	Rossignol	0	0	--	1	--	C. Courte	Contact. Peut ouvrir / activer un terrain de Sécurité.
GADGET-1	Saut Contrôlé	--	--	--	1	--	Ordre Entier	Tour. MOD de PH +3 à tous les Saut de Combat.
GADGET-2	Tir Assisté	--	--	--	1	D.C.D	Ordre Entier	2 Tours. La cible gagne Tir Précis N2.
GADGET-2	Réaction Améliorée	--	--	--	1	D.C.D	Ordre Entier	2 Tours. La cible gagne R 2 en ORA.
UPGRADE	Cybermask	0	0	--	1	--	Ordre Entier	Remplace l'utilisateur par un Marqueur Supplantation-2.
UPGRADE	Bruit Blanc	0	0	--	1	--	C. Courte	Tour. Incompatible. Aire de Piratage. Gabarit Circulaire obstruant la LdV des Viseurs Multi-spectraux.
UPGRADE	Stop!	0	0	16	2	T.A.G, ILO, D.C.D, Hacker	C. Courte / ORA	2 Tours. Aire de Piratage. Mun. Spéc. Breaker État : IMM-1.
UPGRADE	Sucker Punch	0	-3	16	1	Hacker	C. Courte / ORA	Aire de Piratage. Mun. Spéc. DT. Perte d'1 Blessure/STR.

DISPOSITIF DE PIRATAGE PLUS

Type de Programme	Nom	MOD d'Attaque	MOD de l'Adversaire	Domage	R	Cible	Type de Compétence	Spécial
CLAW-1	Blackout	0	0	15	1	É. de Communication	C. Courte / ORA	Aire de Piratage. État : Désactivé.
CLAW-1	Gotcha !	0	0	13	2	T.A.G,ILO,D.C.D,Hacker	C. Courte / ORA	2 Tours. Aire de Piratage. État : IMM-1.
CLAW-1	Overlord	0	0	14	1	T.A.G	C. Courte / ORA	Aire de Piratage. Mun. Spéc. Breaker. État : POS.
CLAW-1	Spotlight	-3	0	--	1	--	C. Courte	Tour. Aire de Piratage. État : Ciblé.
CLAW-2	Expulsion	0	0	13	1	T.A.G Habité	C. Courte / ORA	Aire de Piratage. Le T.A.G expulse son Pilote.
CLAW-2	Oblivion	0	0	16	1	T.A.G,ILO,D.C.D,Hacker	C. Courte / ORA	Aire de Piratage. État : Isolé.
SWORD-1	Brain Blast	0	0	14	2	Hacker	C. Courte / ORA	Aire de Piratage. Perte d'1 Blessure/STR.
SHIELD-1	Exorcisme	0	-3	18	2	T.A.G Possédé	C. Courte	Annule la Possession. Mun. Spéc. DT.
SHIELD-1	Pirater le Transport Aérien	-6	--	--	1	--	ORA	Jet d'Opposition contre PH de l'utilisateur de Saut de Combat. Applique les règles de Déviation.
SHIELD-1	U-Turn	--	-3	--	1	Mun. Spéc. Guidée	ORA	MOD cumulatif aux Attaques de Mun. Spéc. Guidée.
SHIELD-2	Brise-lames	0	-6	--	1	Hacker	C. Courte / ORA	Annule l'Attaque de Piratage
GADGET-1	Saut Contrôlé	--	--	--	1	--	Ordre Entier	Tour. MOD de PH +3à tous les Saut de Combat.
GADGET-1	Fairy Dust	--	--	--	1	ILO	Ordre Entier	2 Tours. Toutes les ILO gagnent les MOD de Firewall.
GADGET-1	Rossignol	0	0	--	1	--	C. Courte	Contact socle à socle. Peut ouvrir / activer un terrain de Sécurité.
GADGET-2	Tir Assisté	--	--	--	1	D.C.D	Ordre Entier	2 Tours. La cible gagne Tir Précis N2.
GADGET-2	Réaction Améliorée	--	--	--	1	D.C.D	Ordre Entier	2 Tours. La cible gagne R 2 en ORA.
UPGRADE	Cybermask	0	0	--	1	--	Ordre Entier	Remplace l'utilisateur par un Marqueur Supplantation-2.
UPGRADE	Sucker Punch	0	-3	16	1	Hacker	C. Courte / ORA	Aire de Piratage. Mun. Spéc. DT. Perte d'1 Blessure/STR.
UPGRADE	Bruit Blanc	0	0	--	1	--	C. Courte	Tour. Incompatible. Aire de Piratage. Gabarit Circulaire obstruant la LdV des Viseurs Multi-spectraux.

DISPOSITIF DE PIRATAGE DÉFENSIF

Type de Programme	Nom	MOD d'Attaque	MOD de l'Adversaire	Domage	R	Cible	Type de Compétence	Spécial
SHIELD-1	Exorcisme	0	-3	18	2	T.A.G Possédé	C. Courte	Annule la Possession. Mun. Spéc. DT.
SHIELD-1	Pirater le Transport Aérien	-6	--	--	1	--	ORA	Jet d'Opposition contre PH de l'utilisateur de Saut de Combat. Applique les règles de Déviation.
SHIELD-1	U-Turn	--	-3	--	1	Mun. Spéc. Guidée	ORA	MOD cumulatif aux Attaques de Mun. Spéc. Guidée.
SHIELD-2	Brise-lames	0	-6	--	1	Hacker	C. Courte / ORA	Annule l'Attaque de Piratage
SHIELD-3	Counterstrike	-3	-3	--	1	Hacker	C. Courte / ORA	Revoie l'Attaque de Piratage à l'attaquant.
SHIELD-3	Zero Pain	0	0	--	2*	Hacker	C. Courte / ORA	Annule l'Attaque de Piratage. R 2 en ORA.
GADGET-1	Saut Contrôlé	--	--	--	1	--	Ordre Entier	Tour. MOD de PH +3 à tous les Saut de Combat.
GADGET-1	Fairy Dust	--	--	--	1	ILO	Ordre Entier	2 Tours. Toutes les ILO gagnent les MOD de Firewall.
GADGET-1	Rossignol	0	0	--	1	--	C. Courte	Contact socle à socle. Peut ouvrir / activer un terrain de Sécurité.
GADGET-2	Tir Assisté	--	--	--	1	D.C.D	Ordre Entier	2 Tours. La cible gagne Tir Précis N2.
GADGET-2	Réaction Améliorée	--	--	--	1	D.C.D	Ordre Entier	2 Tours. La cible gagne R 2 en ORA.

DISPOSITIF DE PIRATAGE D'ASSAUT

Type de Programme	Nom	MOD d'Attaque	MOD de l'Adversaire	Domage	R	Cible	Type de Compétence	Spécial
CLAW-1	Blackout	0	0	15	1	É, de Communication	C. Courte / ORA	Aire de Piratage. État : Désactivé.
CLAW-1	Gotcha !	0	0	13	2	T.A.G, ILO, D.C.D, Hacker	C. Courte / ORA	2 Tours. Aire de Piratage. État : IMM-1.
CLAW-1	Overlord	0	0	14	1	T.A.G	C. Courte / ORA	Aire de Piratage. Mun. Spéc. Breaker. État : POS.
CLAW-1	Spotlight	-3	0	--	1	--	C. Courte	Tour. Aire de Piratage. État : Ciblé.
CLAW-2	Expulsion	0	0	13	1	T.A.G Habité	C. Courte / ORA	Aire de Piratage. Le T.A.G expulse son Pilote.
CLAW-2	Oblivion	0	0	16	1	T.A.G, ILO, D.C.D, Hacker	C. Courte / ORA	Aire de Piratage. État : Isolé.
CLAW-3	Basilic	0	0	13	3	T.A.G, ILO, D.C.D, Hacker	C. Courte / ORA	2 Tours. Aire de Piratage. État : IMM-1.
CLAW-3	Carbonite	+3	0	13	2	T.A.G, ILO, D.C.D, Hacker	C. Courte / ORA	Aire de Piratage. Mun. Spéc. DT. État : IMM-1.
CLAW-3	Contrôle Total	0	0	16	1	T.A.G	C. Courte / ORA	Aire de Piratage. Mun. Spéc. DT. État : POS.
UPGRADE	Stop!	0	0	16	2	T.A.G, ILO, D.C.D, Hacker	C. Courte / ORA	2 Tours. Aire de Piratage. Mun. Spéc. Breaker État : IMM-1. Cat : IE

TROUPE POSSÉDÉE

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B/STR	S
10-10	13	12	*	11	*	*	*	*

Note *: Utilisez la valeur originale de la troupe.

LISTE DES RESTRICTIONS

Drones

Ne peuvent pas utiliser de *Déplacement Prudent*.

Ne peuvent pas *s'Allonger*.

Subissent un MOD de -3 pour les Jets d'*Esquiver*, *Engager* et *Affronter*.

T.A.G

Ne peuvent pas utiliser de *Déplacement Prudent*.

Ne peuvent pas *s'Allonger*.

Subissent un MOD de -3 pour les Jets d'*Esquiver*, *Engager* et *Affronter*.

Troupes montées sur une Moto

Ne peuvent pas utiliser de *Déplacement Prudent*.

Ne peuvent pas *s'Allonger*.

Ne peuvent pas *Escalader*.

Ne peuvent pas *Sauter vers le haut*.

Ne bénéficient pas des MOD de *Couverture Partielle*.

Subissent un MOD de -3 pour les Jets d'*Esquiver*, *Engager* et *Affronter*.

Troupes Impétueuses / Extrêmement Impétueuses

Ne bénéficient pas des MOD de *Couverture Partielle*.



TABLEAU DE ARMES

Nom	Modificateurs de Portée	Domage	R	Munition	Traits
Arc Tactique	0 COURTE 20 MOYENNE 40 LONGUE 60 240 +3 0 -6	PH	1	DA	Anti-matériel, Silencieux.
Arme CC	-	PH	1	N	CC
Arme CC AP	-	PH	1	AP	CC
Arme CC DA	-	PH	1	DA	Anti-matériel, CC
Arme CC E/M	-	PH	1	N+E/M	CC
Arme CC EXP	-	PH	1	EXP	Anti-matériel, CC
Arme CC Monofilament	-	12	1	Monofilament	CC
Arme CC Shock	-	PH	1	Shock	CC
Canon Automatique Portable	0 COURTE 20 MOYENNE 40 LONGUE 80 MAXIMALE 120 240 -3 0 +3 -3	15	2	AP+EXP	Anti-matériel
Carabine Plasma (Mode Frappe)	0 COURTE 20 MOYENNE 40 LONGUE 80 MAXIMALE 100 240 +3 +3 -3 -6	14	2	Plasma	-
Carabine Plasma (Mode Souffle)	0 COURTE 20 MOYENNE 40 LONGUE 80 MAXIMALE 100 240 +3 +3 -3 -6	13	2	Plasma	Gabarit d'Impact (Petite Larme)
Charges Creuses	-	14	1	AP+EXP	Anti-matériel, CC, Jetable (3), Positionnable.
Chain Rifle	-	13	1	N	Attaque Intuitive, Gabarit Direct (Grande Larme).
Couteau	-	PH-1	1	Shock	CC, Silencieux
Désactivateur	0 COURTE 20 MOYENNE 40 LONGUE 60 240 +6 +3 -6	-	1	-	Irrécupérable, Tir
Détecteur	0 COURTE 20 MOYENNE 80 LONGUE 120 MAXIMALE 240 +3 0 -3 -6	-	-	-	-
Drop Bears (Arme de Jet)	0 COURTE 20 MOYENNE 40 240 +3 -3	-	1	-	Arme de Jet, Jetable (3), Tir Spéculatif, Sans Cible.
Drop Bears (Arme Positionnable)	-	13	1	Shock	Attaque Intuitive, Gabarit Direct (Petite Larme), Jetable (3), Positionnable.
E/Mauler	-	13	1	E/M	Attaque Intuitive, Caché, Gabarit Direct (Petite Larme), Jetable (3), Positionnable.
Fusil d'Abordage (Mode AP)	0 COURTE 20 MOYENNE 40 LONGUE 60 240 +6 0 -3	14	2	AP	-
Fusil d'Abordage (Mode Souffle)	0 COURTE 20 MOYENNE 40 LONGUE 60 240 +6 0 -3	14	2	N	Gabarit d'Impact (Petite Larme)
Fusil à Pompe Léger	0 COURTE 20 MOYENNE 40 LONGUE 60 240 +6 0 -3	13	2	N	Gabarit d'Impact (Petite Larme)
Fusil à Pompe Lourd (Mode AP)	0 COURTE 20 MOYENNE 40 LONGUE 60 240 +6 0 -3	15	2	AP	-
Fusil à Pompe Lourd (Mode Souffle)	0 COURTE 20 MOYENNE 40 LONGUE 60 240 +6 0 -3	15	2	N	Gabarit d'Impact (Petite Larme)
Fusil	0 COURTE 20 MOYENNE 40 LONGUE 80 MAXIMALE 120 240 0 +3 -3 -6	13	3	N	Tir de Suppression
Fusil AP	0 COURTE 20 MOYENNE 40 LONGUE 80 MAXIMALE 120 240 0 +3 -3 -6	13	3	AP	Tir de Suppression
Fusil Breaker	0 COURTE 20 MOYENNE 40 LONGUE 80 MAXIMALE 120 240 0 +3 -3 -6	13	3	Breaker	Tir de Suppression
Fusil COMBI	0 COURTE 20 MOYENNE 40 LONGUE 80 MAXIMALE 120 240 +3 +3 -3 -6	13	3	N	Tir de Suppression
Fusil COMBI Breaker	0 COURTE 20 MOYENNE 40 LONGUE 80 MAXIMALE 120 240 +3 +3 -3 -6	13	3	Breaker	Tir de Suppression
Fusil COMBI K1	0 COURTE 20 MOYENNE 40 LONGUE 80 MAXIMALE 120 240 +3 +3 -3 -6	12	3	K1	Anti-matériel, Tir de Suppression

TABLEAU DE ARMES										
Nom	Modificateurs de Portée						Domage	R	Munition	Traits
	0	20	40	80	120	240				
	COURTE	MOYENNE	LONGUE	LONGUE	MAXIMALE	MAXIMALE				
Fusil MULTI (Mode Anti-matériel)	+3	+3	-3	-6	-6	-6	13	1	DA	Anti-matériel, MULTI Léger.
Fusil MULTI (Mode Rafale)	+3	+3	-3	-6	-6	-6	13	3	AP/ Shock	MULTI Léger, Tir de Suppression.
Fusil Plasma (Mode Frappe)	+3	+3	-3	-6	-6	-6	14	3	Plasma	Tir de Suppression.
Fusil Plasma (Mode Souffle)	+3	+3	-3	-6	-6	-6	13	3	Plasma	Gabarit d'Impact (Petite Larme), Tir de Suppression.
Fusil de Sniper	-3	0	+3	+3	+3	-3	15	2	Shock	-
Fusil de Sniper AP	-3	0	+3	+3	+3	-3	15	2	AP	-
Fusil de Sniper Plasma (Mode Frappe)	-3	0	+3	+3	+3	-3	15	2	Plasma	-
Fusil de Sniper Plasma (Mode Souffle)	-3	0	+3	+3	+3	-3	14	2	Plasma	Gabarit d'Impact (Petite Larme)
Fusil de Sniper K1	-3	0	+3	+3	+3	-3	12	2	K1	Anti-matériel
Fusil de Sniper MULTI (Mode Anti-matériel)	-3	0	+3	+3	+3	-3	15	2	DA	Anti-matériel, MULTI Moyen.
Fusil de Sniper MULTI (Mode AP)	-3	0	+3	+3	+3	-3	15	2	AP	MULTI Moyen.
Grenades	+3	-3	-6	-6	-6	-6	13	1	N	Arme de Jet, Gabarit d'Impact (Circulaire), Tir Spéculatif.
Grenades Fumigènes	+3	-3	-6	-6	-6	-6	-	1	Fumigène	Arme de Jet, Esquive Spéciale, Gabarit d'Impact (Circulaire), Non Létal, Sans Cible, Tir Spéculatif.
Grenades E/M	+3	-3	-6	-6	-6	-6	13	1	E/M	Arme de Jet, Gabarit d'Impact (Circulaire), Tir Spéculatif.
Grenades Nimbus	+3	-3	-6	-6	-6	-6	-	1	Nimbus	Arme de Jet, Gabarit d'Impact (Circulaire), Non Létal, Réfléchissant, Sans Cible, Tir Spéculatif.
Grenades Nimbus Plus	+3	-3	-6	-6	-6	-6	-	1	Nimbus Plus	Arme de Jet, Gabarit d'Impact (Circulaire), Non Létal, Réfléchissant, Sans Cible, Tir Spéculatif.
HMC (Mode Anti-matériel)	-3	0	+3	0	0	-6	15	1	DA	Anti-matériel, Irrécupérable, MULTI Léger.
HMC (Mode Rafale)	-3	0	+3	0	0	-6	15	5	AP/ Shock	Irrécupérable, MULTI Léger, Tir de Suppression.
Impulsion Électrique	-	-	-	-	-	-	-	1	-	2 Tours, CC, IMM-2, Irrécupérable
Lance-Adhésif	0	+3	-3	-6	-6	-6	-	1	Adhésive	Non Létal
Lance-Flammes Léger	-	-	-	-	-	-	13	1	Incendiaire	Attaque Intuitive, Gabarit Direct (Petite Larme).
Lance-Flammes Lourd	-	-	-	-	-	-	14	1	Incendiaire	Attaque Intuitive, Gabarit Direct (Grande Larme).

TABLEAU DE ARMES											
Nom	Modificateurs de Portée					Domage	R	Munition	Traits		
Lance-Grenades Léger	0	20	40	60	120	240	13	1	N	Gabarit d'Impact (Circulaire), Tir Spéculatif.	
Lance-Grenades Fumigènes Léger	0	20	40	60	120	240	-	1	Fumigène	Esquive Spéciale, Gabarit d'Impact (Circulaire), Non Létal, Sans Cible, Tir Spéculatif.	
Lance-Grenades E/M Léger	0	20	40	60	120	240	13	1	E/M	Gabarit d'Impact (Circulaire), Tir Spéculatif.	
Lance-Grenades Nimbus Léger	0	20	40	60	120	240	-	1	Nimbus	Gabarit d'Impact (Circulaire), Non Létal, Réfléchissant, Sans Cible, Tir Spéculatif.	
Lance-Grenades Lourde	0	20	40	60	80	120	240	14	1	N	Gabarit d'Impact (Circulaire), Irrécupérable, Tir Spéculatif.
Lance-Missiles (Mode Antichar)	0	20	40	60	80	100	240	14	1	AP+EXP	Anti-matériel.
Lance-Missiles (Mode Souffle)	0	20	40	60	80	100	240	14	1	EXP	Anti-matériel, Gabarit d'Impact (Circulaire).
Lance-Missiles Intelligents (Mode Ciblage automatique)	0	20	40	60	80	100	240	14	1	AP+DA	Anti-matériel, Gabarit d'Impact (Circulaire).
Lance-Missiles Intelligents (Mode Guidé)	-	-	-	-	-	-	14	1	AP+DA	Anti-matériel, Gabarit d'Impact (Circulaire), Guidé.	
Mains Nues	-	-	-	-	-	-	PH-2	1	N	CC	
MédiKit	0	20	40	60	120	240	-	1	-	Non Létal	
Mines Antipersonnel	-	-	-	-	-	-	13	1	Shock	Attaque Intuitive, Caché, Gabarit Direct (Petite Larme), Jetable (3), Positionnable	
Mines Monofilament	-	-	-	-	-	-	12	1	Monofilament	Attaque Intuitive, Caché, Gabarit Direct (Petite Larme), Jetable (3), Positionnable.	
Mitrailleuse	0	20	40	60	80	120	240	15	4	N	Tir de Suppression
Mitrailleuse AP	0	20	40	60	80	120	240	15	4	AP	Tir de Suppression
Mitrailleuse MULTI (Mode Anti-matériel)	0	20	40	60	80	120	240	15	1	EXP	Anti-matériel, Irrécupérable, MULTI Lourde.
Mitrailleuse MULTI (Mode Rafale)	0	20	40	60	80	120	240	15	4	AP/ Shock	Irrécupérable, MULTI Lourde, Tir de Suppression.
Mode TS	0	20	40	60	120	240	-	3	-	-	
Nanopulseur	-	-	-	-	-	-	13	1	Nanotech	Attaque Intuitive, Gabarit Direct (Petite Larme), Irrécupérable.	
Observateur d'Artillerie	0	20	40	60	80	120	240	-	2	-	Arme Technique, Irrécupérable, Non Létal.
Ojotnik	0	20	40	60	80	100	240	14	2	AP	-
Panzerfaust	0	20	40	60	80	120	240	14	1	AP+EXP	Anti-matériel, Jetable (2).
Pistolet	0	20	40	60	120	240	11	2 (1 au CC)	N	CC	
Pistolet Breaker	0	20	40	60	120	240	12	2 (1 au CC)	Breaker	CC	

TABLEAU DE ARMES								
Nom	Modificateurs de Portée				Domage	R	Munition	Traits
Pistolet Lourd	0	20	40	60	240	14	2 (1 au CC)	Shock CC
Pistolet Lourd AP	0	20	40	60	240	14	2 (1 au CC)	AP CC
Pulsation Flash	0	20	40	60	120	13	1	Flash Arme Technique, Irrécupérable.
Sepsitor						VOL	1	- Attaque Intuitive, Gabarit Direct (Grande Larme), Irrécupérable, Jetable (2).
Sepsitor Plus						VOL	1	- Attaque Intuitive, Gabarit Direct (Grande Larme), Irrécupérable.
Spitfire	0	20	40	60	80	14	4	N Tir de Suppression

SUGGESTIONS ET EXEMPLES DE TERRAINS SPÉCIAUX					
Exemples	Type de Terrain	Difficulté de MOV	Conditions de Visibilité	Saturation	Niveau d'Hostilité
Plage	Aquatique	Difficile	--	Non	--
Mer	Aquatique	Très Difficile	--	Non	Peu sûr
Marécage	Aquatique	Très Difficile	--	Zone de Saturation	Peu sûr
Sol escarpé	Désertique	Difficile	--	Zone de Saturation	--
Dunes de sable	Désertique	Très Difficile	--	Non	Défavorable
Basse montagne ou colline abrupte	Montagneux	Difficile	--	Non	--
Plaine arctique	Montagneux	Difficile	--	Non	Peu sûr
Moyenne montagne	Montagneux	Très Difficile	--	Non	--
Haute montagne	Montagneux	Très Difficile	Basse Visibilité	Zone de Saturation	Défavorable
Bois	Jungle	Difficile	Basse Visibilité	Zone de Saturation	Peu sûr
Jungle	Jungle	Très Difficile	Basse Visibilité	Zone de Saturation	Défavorable
Jungle Dense	Jungle	Très Difficile	Mauvaise Visibilité	Zone de Saturation Élevée	Dangereux
Forêt vierge	Jungle	Très Difficile	Visibilité Nulle	Zone de Saturation Élevée	Dangereux
Zéro-G	Zéro-G	Très Difficile	--	Non	--
Tempête	Aquatique/ Désertique/ Montagneux/ Sylvestre	--	Dégrade les Conditions de Visibilité d'un niveau	--	--
Salle des machines	-- (Optionnel : Zéro-G)	-- (Si Zéro-G : Difficile)	Basse Visibilité	Zone de Saturation	--
Salle des générateurs	-- (Optionnel : Zéro-G)	-- (Si Zéro-G : Difficile)	Bruit Blanc	Zone de Saturation	--
Salle du cœur énergétique	-- (Optionnel : Zéro-G)	-- (Si Zéro-G : Difficile)	Basse Visibilité + Bruit Blanc	--	--

TABLEAU DE PROFILS DE BÂTIMENTS

TYPE DE BÂTIMENT	TYPE DE CONSTRUCTION	TYPE D'ACCÈS	LARGEUR D'ACCÈS	TRAITS
BÂTIMENT ADMINISTRATIF	Mûr extérieur (x4)	Porte de Sécurité (x4)	Accès Étroit (x2) Accès Large (x2)	-
BIOBUNGALOW	Bio-mur (x4)	Portail (x2)	Accès Étroit	--
CASEMATE	Mur Renforcé (x4)	Porte Blindée (x4)	Accès Étroit (x2) Accès Large (x2)	-
PRÉFABRIQUÉ DE COLONIE	Cloison (x4)	Portail (x2)	Accès Étroit (x1) Accès Large (x1)	-
SALLE DES MACHINES	Mur Extérieur (x4)	Porte de Sécurité (x2)	Accès Large (x2)	Zone de Saturation
PISTE D'ATERRISSAGE	Poutrage (x4)	--	--	Aide à l'Atterrissage
MULTI-TOUR	Mur Intérieur (x4)	Porte de Sécurité (x1)	Accès Étroit (x1)	-
RÉSIDENCE	Mur Intérieur (x4)	Portail (x2)	Accès Étroit (x2)	--

TABLEAU D'APPAREILS D'ATERRISSAGE

TYPE D'APPAREIL	PH	BLI	PB	STR	LA	TRAITS
NAVETTE	15	8	9	3	Accès Large (x1)	Cargo Standard, Compartiment, Piratable, Saut de Combat.
TRANSPORTEUR	15	8	9	3	Accès Cargo (x1)	Cargo Plus, Compartiment, Piratable, Saut de Combat.

TABLEAU DE PROFILS D'ÉLÉMENTS DE DÉCORS

TYPE D'ÉLÉMENT	NOM	BLI	PB	STR	LA	TRAITS
ACCÈS	PORTE BLINDÉE	8	3	3	Optionnel	Piratable (Jet de VOL)
	FENÊTRE BLINDÉE	2	3	1	Optionnel	Piratable (Jet de VOL)
	PORTAIL	1	0	1	Optionnel	--
	PORTE DE HAUTE SÉCURITÉ	4	6	2	Optionnel	Piratable (Jet de VOL -3)
	PORTE DE SÉCURITÉ	3	3	2	Optionnel	Piratable (Jet de VOL)
	FENÊTRE DE SÉCURITÉ	1	0	1	Optionnel	Piratable (Jet de VOL)
	FENÊTRE	0	0	1	Optionnel	Piratable (Jet de VOL)
CONSTRUCTION	BIO-MUR	5	0	2	--	Inflammable
	CLOISON	6	0	3	--	--
	POUTRAGE	11	0	3	--	--
	MUR INTÉRIEUR	8	0	3	--	--
	MUR EXTÉRIEUR	10	0	3	--	--
	SECTION	3	0	1	--	--
	RAMPE	4	0	2	--	Piste
	MUR RENFORCÉ	12	0	4	--	--
	PASSERELLE	4	0	2	--	--
	ACCESSOIRES	ARMURERIE / PANOPLIE / CASIER	0	0	1	--
BALCON		2	0	2	--	--
BALISE		1	0	1	--	Piratable (Jet de VOL)
CONSOLE		0	0	1	--	Piratable (Jet de VOL)
ASCENSEUR		0	0	1	--	Compartiment, Cargo Individuel
MONTE-CHARGE		0	0	1	--	Cargo Plus, Compartiment
MOBILIER URBAIN		0	0	1	--	--
CONSOLE DE SÉCURITÉ		1	3	1	--	Piratable (Jet de VOL -3)
CONTENEUR		1	0	1	--	--
CAISSE DE RAVITAILLEMENT		1	0	1	--	--
ANTENNE DE TRANSMISSION		4	3	2	--	Piratable (Jet de VOL)
TECH-COFFIN		1	0	1	-	-

CORVUS BELLI
INFINITY