CRÉDITS

Créé par

Alberto Abal, Fernando Liste, Gutier Lusquiños, Carlos Torres

Lord Commander

Fernando Liste

Éditeur

Corvus Belli

Direction - Univers

Gutier Lusquiños

Univers

Gutier Lusquiños, Marc Langworthy, Rodrigo Vilanova

Direction - Règles

Gutier Lusquiños

Règles et Scénarios

Fran Arjones, Juan Lois, Gutier Lusquiños, Carlos Torres, Ian Wood

Direction Artistique

Carlos Torres

Concept Design

Carlos Llauger, Carlos Torres, Roberto Zoreda

Illustrations

Carlos Llauger, Francisco Rico, Hugo Rodríguez, Bagus Hutomo, Ricardo García, Yang Zhang

Direction du Design

Luis González

Graphismes

Carlos Llauger, Hugo Rodríguez, Luis González, Fran Arjones

Couverture

Hugo Rodríguez

Dept. Conception Graphique

Hugo Rodríguez, Luis González, Jonathan

Maquette
Hugo Rodríguez

Sculpture

Antonio Moreira, Fausto Gutiérrez, Javier Ureña, Raul Tavares

Peinture

Ángel Giraldez, Carlos Fernández, Sergio Luque

Révisions

Ian Wood, Gutier Lusquiños

Gestion Production

Alejandro Quinteiro, David Anta

Production

Andrés Villar, Aranzazu Mallo, Barbara Santos, Belén Paz, Catalina Rodal, Daniel García, Diego Rivero, Francisco José Arjones, Jesús Soliño, Jorge Moral, José Ángel García, José Luis Santos, José María Fernández, Lucía Refojos, Manuel Iván López, María Del Pilar Rivero, María Torres, Miguel Groba, Roberto Míguez, Manuel Valladares, Jose Manuel Pereira, Vanessa Gómez, Rubén Justo, Sabela González, Emilio José Álvarez

Moules

Eduardo Brinso, Carlos Fernández, Cristina González, Cruz Losada, Esteban Pedrosa, Socorro Pena

Art

José Pedrosa, Arsenio García, Fernando Alonso

Développement du jeu

Alberto Abal, Jesús Fuster, Marcos Bello

Gestion ITS

Juan Lois Rey

Gestion Administrative

María Araujo, Begoña Liste, Nuria Gayoso

Direction RH

Silvana Martínez

Marketing et Communication

Édgar González, Inma Lage, Carlos Llauger, Carlos Morales, Belén Moreno, Vanessa Onorato, Cora Diz

Directeur des ventes

Mar Larrea

Testeurs/Relecteurs (VO, autres langues)

Antonio Gonzalez Raga (Fulgrim Stark), Carlos Llorca Quevedo, Charles "Tennobushi" Hornoy, David Muñoz Poza (Erebus 2.0), David "Cervantes3773" Seley, Dom "Domo" Woods, Duncan "Dude"Wright, Enrique Jalón (Glaurung), Félix Castro Pérez (Silvannas), Fernando Lago Alonso (Fredann), Francisco Arjones Gil (Crave), Gabriel Boira Esteban (Leirbag), Guillermo "Magno" Hernandez, Ian "Ijw Wartrader" Wood, Javier García Bargueño (Omadon), Javier Guinot Cuesta (Indael), Javier Vicente Morilla (Semy), Jesús Fernández Novo (Novo), Jeremy "Dutch" Breckbill, Jordi Colomer (Daixomaku), Jorge Moral Garabatos (Jmgdixcontrol), Juan Lois Rey (HellLois), Konstantinos "Psychotic Storm" Karayiannis, Marcos Bello Soto (Marbeso), Miguel Groba (Commander_Frost), Óscar Sánchez Rosado (Púpnik), Paul "Mightymuffin" Haines, Randolph "A Mão Esquerda" Johnson, Richard "Rend" Deane, Rob "Blue Dagger" Brock, Sergio González Panadero (Sethelan), Tom "Schadlez" Schadle, Xisco Marí (Sibelius), Miguel Ángel Riera (Miki) David Flores "Zlavin", Jay "Mulciber" Walker.

Remerciements au reste de l'équipe Corvus Belli

Version Française

Anaïs Chambert (relecture), Laurent Dutheil (traduction)

De chaleureux remerciements à Venceslas Roebroeck, Cédric Ferrut, Mathieu Richard et Sébastien Laforet qui ont passé beaucoup de leur temps pour faire de cette version la meilleure possible.

Infinity N4
Première Édition : Septembre 2021

Infinity est une marque déposée de Corvus Belli S.L. Polígono Industrial Castiñeiras Nave 19, 36939 Bueu, Po. Espagne.
Tous droits réservés : copyright 2020 Corvus Belli S.L.

Toute reproduction, copie, transmission, stockage d'une partie ou de l'intégralité de cet ouvrage est une effraction au droit de copyright correspondant et soumet le contrevenant à des poursuites civiles et criminelles.
Imprimé en Lituanie

www.infinitytheuniverse.com
www.corvusbelli.com

INDEX

INTRODUCTION 5
PARTIE D'INITIATION 7
RÈGLES DE BASE 15
TERMINOLOGIE ET ALIGNEMENT 15
INFORMATION PUBLIQUE ET PRIVÉE 15
ÉTIQUETTES ET TRAITS 15
Étiquettes 15
Traits 15
CONCEPTS DE BASE - ARMÉES 16
PROFIL D'UNITÉ 16
Caractéristiques d'une Troupe 17
Attributs 17
ÉTATS DE JEU 18
LISTE D'ARMÉE 18
Listes d'Armées Sectorielles 18
Points d'Armée et valeurs 18
Groupe de Combat 18
Disponibilité (DISP) 19
Coût des Armes d'Appui (CAP) 19
Lieutenant 19
ORDRES ET RÉSERVE D'ORDRES 19
Types d'Ordres 19
Réserve d'Ordres 19
ACTIVATION D'UNE TROUPE 20
Structure d'un Ordre 20
ORA : Ordre de Réaction Automatique 21
Simultanéité 21
Séquence de dépense d'un Ordre 21
INITIATIVE ET DÉPLOIEMENT 22
Jet d'Initiative 22
Phase de Déploiement 22
Règles de Déploiement 22
SÉQUENCES DE JEU 22
Round de jeu 22
Tour de joueur 22
Début du tour - Phase Tactique 22
Phase Impétueuse 23
Phase d'Ordres 23
Phase d'états 23
Fin du tour 23
PERTE DU LIEUTENANT 23
GABARIT DE SILHOUETTE, LIGNE DE VUE ET ZONE DE CONTRÔLE 23
Interaction entre Zones, socles et Silhouettes 26
Contact socle à socle/avec la Silhouette 26
À l'intérieur // Totalement à l'intérieur 26
COHÉSION 26
MESURER LES DISTANCES 27
Remplacer des figurines et des marqueurs 27
JETS 28
Jet réussi 28
Modificateurs (MOD) 28
Critiques 29
Jets Normaux 30
Jets Opposés 30
MODULE DE MOUVEMENT 35
DÉPLACEMENT ET MESURES 35
DÉPLACEMENT 35
Règles Générales de Mouvement 36
DÉPLACEMENT PRUDENT 39
SAUT 39
ESCALADE 40
MODULE DE COMBAT 43
TYPES D'ARMES 43
RAFALE (R) 43
MODIFICATEURS (MOD) 43
JET D'ATTAQUE 43
Jet Normal 43
Jet Opposé 43
Critiques 43
DÉGÂTS 44
Jet de Sauvegarde (JS) 44
Blessures et Structure (B/STR) 44
Inconscience et Mort 44
Jets de Cran 45
COMBAT À DISTANCE 45
ATTAQUE À DISTANCE (TIR) 45
Tirs au Corps-à-corps 46
Modificateurs (MOD) d'un Tir 46
Couvert 46
Portée 47
Armes et Équipement à Gabarit 47
Types de Gabarits 47
Zone d'Effet (ZDE) 48
Armes à Gabarit, Alliés et Troupes neutres 48
Armes à Gabarit et Corps-à-corps 49
Armes à Gabarit Direct 49
Armes à Gabarit d'Impact 50
TIR SPÉCULATIF 51
ATTAQUE INSTINCTIVE 52
ARMES À GABARIT, DÉCORS ET COUVERT TOTAL 53
Profil d'Arme (Armes TR et Armes à Gabarit) 53
CORPS-À-CORPS (CC) 54
ATTAQUE CC 54
Interagir avec un Corps-à-corps 55
Modificateurs d'Attaque CC 55
Corps-à-corps entre plusieurs Troupes 57
Compétences Spéciales et Équipement 57
Profil d'arme (Armes de Mêlée) 58
COMBAT QUANTRONIQUE (PIRATAGE) 58
Hacker 58
Programmes de mise à jour 58
Programmes Supportware 58
Firewalls 59
Caractéristiques des Dispositifs et des Programmes de Piratage 59
Zone de Piratage 59
Répétiteur 59
Répétiteur Déployable 59
PROGRAMMES DE PIRATAGE 62
Assistance de Tir 62
Bruit Blanc 62
Carbonite 62
Contrôle Total 63
Cybermasque 63
Fairy Dust 64
Indolore 65
Oblivion 65
Réaction Améliorée 65
Saut contrôlé 66
Spotlight 66
Trinity 66
MUNITIONS ET ARMEMENT 68
MUNITIONS 69
MUNITIONS NORMALES (N) 69
MUNITIONS PERCE-ARMURE (PA) 69
MUNITIONS DOUBLE ACTION (DA) 69
MUNITIONS ÉCLIPSE 70
MUNITIONS ÉLECTRO-MAGNÉTIQUES (E/M) 70
MUNITIONS EXPLOSIVES (EXP) 71
MUNITIONS PARALYSANTES (PARA) 71
MUNITIONS SHOCK 72
MUNITIONS FUMIGÈNES 72
MUNITIONS ÉTOURDISSANTES 74
MUNITIONS T2 74
MUNITIONS COMBINÉES 74
JETS DE SAUVEGARDE COMBINÉS 75
ARMEMENT 75
ARMES HYBRIDES (CC/TR) 75
Armes CC de Jet 75
CHARGES CREUSES 75
MINES 76
Drop Bear 77
DISTRIBUTEUR DE MINES 77
ARMES DE PÉRIMÈTRE 77
Armes de Périmètre et Trait : Boost 77
Pistolets 78
PITCHER 79
SEPSITOR 79
COMPÉTENCES ET ÉQUIPEMENTS 81
MODIFICATEURS (MOD) 81
NIVEAUX, ÉTIQUETTES ET TRAITS 81
COMPÉTENCES COMMUNES 82
Alerte 82
Attaque à distance (Tir) 82
Attaque CC 82
Attaque Instinctive 82
Attente 83
Attention ! 83
Déplacement 83
Déplacement Prudent 83
Détection 83
Escalade 86
Esquive 86
Placer un Déployable 87
Reset 88
Saut 88
Tir de Suppression 88
Tir Spéculatif 89
COMPÉTENCES SPÉCIALES 89
Agent Spécialiste 89
Arts Martiaux 89
Attaque Surprise 91
Berserk 91
Bio-immunité 91
Butin 92
Camouflage 92
Capteurs 94
Chaîne de Commandement 94
Contre-espionnage 94
Contrôle à distance 94
Courage 94
Déploiement Avancé 95
Déploiement Caché 95
Déploiement Stratégique 96
Escalade Plus 96
Explosion 97
Frénésie 97
Furtivité 97
Garde 98
Graine-Embryon 98
Guerrier-né 98
Hacker 98
Ignorer les Blessures 98
Immunité 99
Impétueux 99
Infiltration 100
Infirmier 100
Ingénieur 100
Intuition Tactique 100
Jumper 101
Leurre 102
Lieutenant 103
Médecin 103
Méta-chimie 103
Mimétisme 103
Mnémonique 104
Morpho-Scan 104
NCO 104
Neurocinétiques 104
Non Piratable 105
Numéro 2 105
Observateur d'artillerie 105
Parachutiste 105
Périphérique 106
Pilote 107
Poseur de mines 108
Présence distante (Téléprésence) 108
Protheion 108
Réaction Totale 109
Régénération 109
Sapeur 110
Saut de Combat 110
Shasvastii 111
Sixième Sens 111
Strategos 111
Super-Saut 112
Supplantation 113
Tenace 115
Terrain 115
Tir Précis 115
Tir Triangulé 115
Transformation 116
Troupe Religieuse 117
Vétéran 117
Vulnérabilité 117
ÉQUIPEMENT 118
Albédo 118
Bagage 118
Cube 119
Dazer 119
Désactivateur 119
Dispositif de Piratage 120
Dispositif d'évacuation 120
ECM 121
Fastpanda 121
Firewall 121
GizmoKit 121
Holo-masque 122
Holo-projecteur 122
MédiKit 124

Moto IA 124
Moto 125
Nano-écran 125
Répétiteur Déployable 125
Répétiteur 125
TinBot 125
Viseur Multi-Spectral 126
Viseur 360° 126
Viseur Biométrique 126
Viseur X 126

MODULE DE COMMANDEMENT 129
PIONS DE COMMANDEMENT 129
ORDRE COORDONNÉ 130

TERRAINS ET DÉCORS 133
TERRAINS SPÉCIAUX 133
CARACTÉRISTIQUES DU TERRAIN 133
Types de Terrain 133
Mouvement Difficile 134
Saturation 134
Visibilité réduite 134
DÉCORS 135
Points d'accès des décors :
Largeur d'Accès (LA) 135

TRIOMPHE ET DÉFAITE. CONDITIONS DE VICTOIRE DANS INFINITY N4 137
PARTIE STANDARD 137
RETRAITE ! 137
MISSION OU SCÉNARIO 138
PARTIE LIBRE 138

INSTALLER LA TABLE DE JEU 138
TERRAIN ET COUVERT 138
AGENCEMENT DU DÉCOR 138

SCÉNARIOS 141
ANNIHILATION 141
DOMINATION 144
RAVITAILLEMENT 146
FUSILLADE 148

GLOSSAIRE 151
TERMINOLOGIE 151
ALIGNEMENT 151
ÉTIQUETTES ET TRAITS 151
ÉTATS 153
État Allongé 153
État Camouflé 153
État Ciblé 154
État d'Embryon-Shasvastii 154
État de Retraite ! 154
État Déchargé 155
État Déconnecté 155
État Déploiement Caché 155
État Engagé 156
État Étourdi 156
État Holo-écho 157
État Imitation (Holo-masque) 158
État Immobilisé-A (IMM-A) 158
État Immobilisé-B (IMM-B) 158
État Inconscient 159
État Isolé 159
État Mort 159
État Normal 159
État Possédé 160
État Sepsitorisé 160
État Supplantation 160
État Terrier 161
État Tir de Suppression 161

TABLE D'ARMEMENT 163
TABLES DE RÉFÉRENCE RAPIDE 172

INTRODUCTION

AVANT D'ALLER PLUS LOIN !

S'il s'agit de votre premier contact avec Infinity N4, nous recommandons que vous commenciez par vous familiariser avec Infinity CodeOne. Vous y trouverez tout le nécessaire pour jouer vos premières parties. Vous pourrez ensuite vous consacrer aux règles complètes présentes dans cet ouvrage.

INTRODUCTION

INFINITY N4, JEU DE STRATÉGIE DE FIGURINES

INFINITY N4 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 N4 REPRODUIT DES OPÉRATIONS D'ACTION DIRECTE, RAPIDES, MORTELLES ET TRÈS RISQUÉES. LE JOUEUR PREND LE COMMANDEMENT D'UN PETIT GROUPE DE TROUPES D'ÉLITE S'ENGAGEANT DANS DES MISSIONS CLANDESTINES.

INFINITY N4 EST UN SYSTÈME DE JEU INNOVANT, DYNAMIQUE ET DISTRAYANT, QUI PERMET À TOUS LES JOUEURS DE PARTICIPER DURANT TOUTE LA PARTIE. IL PROPOSE 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 N4 : OBJECTIF ET RÉSUMÉ DU JEU

Infinity N4 est un jeu compétitif dans lequel s'affrontent deux armées rivales pour l'accomplissement de plusieurs objectifs tactiques. La partie a une durée de trois rounds ou se termine quand toutes les troupes d'un joueur ont été éliminées. Les détails des Missions et les différentes conditions de Fin de Partie déterminant le gagnant sont décrits plus loin dans l'ouvrage.

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, durant lesquels chaque joueur a son propre Tour Actif. Durant son Tour Actif, chaque joueur donne des Ordres aux troupes pour les activer, les faisant agir en les déplaçant, en attaquant les Troupes ennemies et en accomplissant les objectifs du scénario. Dans le même temps, l'adversaire répond aux actions faites par le joueur dont c'est le Tour Actif grâce aux Ordres de Réaction Automatiques (ORA).

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

PARTIE D'INITIATION

PARTIE D'INITIATION

LES RÈGLES SUIVANTES SONT UNE VERSION SIMPLIFIÉE DU SYSTÈME DE JEU D'INFINITY N4 POUR VOUS PERMETTRE UNE PRISE EN MAIN FACILE DU JEU.
APRÈS LES AVOIR ASSIMILÉES, VOUS CONNAÎTREZ LES MÉCANISMES DE BASE DU JEU ET VOUS SEREZ PRÊT POUR PASSER AU RESTE DU LIVRE DES RÈGLES QUI VOUS OFFRIRA UNE GRANDE DIVERSITÉ DE CHOIX TACTIQUES ET DE JEU. CONNECTEZ-VOUS SUR INFINITYTHEUNIVERSE.COM POUR EN APPRENDRE DAVANTAGE !

IMPORTANT

Les joueurs déjà familiers avec les règles de base ou celles d'Infinity CodeOne peuvent passer cette section et se rendre directement à la partie "Règles de base".

POUR JOUER, VOUS AUREZ BESOIN DE :

- Un mètre ruban d'au moins 120 cm.
- Plusieurs dés à 20 faces (D20).
- 6 figurines Infinity pour représenter les 3 Troupes de chaque joueur.
- Des décors. Au moins 4 grands éléments et 10 petits objets.
- Une table de jeu de 80x60 cm.
- Des jetons état Inconscient et des jetons Ordre.

Tous ces éléments se trouvent dans les Battle Packs pour Infinity et sont aussi disponibles gratuitement dans la section Téléchargement du site officiel d'Infinity : Infinitytheuniverse.com.

PROFIL D'UNITÉ

▶ ISC : Fusiliers

○	▲	○	○	○					
MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	DISP
10-10	13	12	10	12	1	0	1	2	-
▶ Arme TR : Fusil Combi									

▶ ISC : Zhanshi

○	▲	○	○	○					
MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	DISP
10-10	15	11	10	13	1	0	1	2	-
▶ Arme TR : Fusil Combi									

Les Attributs sont une série de valeurs numériques qui représentent la capacité d'une Troupe à faire face aux défis du jeu. Elles sont employées pour effectuer les Jets qui déterminent le succès ou l'échec des actions entreprises par les Troupes.

DESCRIPTION DU PROFIL D'UNITÉ

Les principaux Attributs sont les suivants :

■ **MOUVEMENT (MOV)**
Le nombre de centimètres dont cette Troupe se déplace grâce à un Ordre. L'Attribut MOV a en général deux valeurs : la première est employée lorsque la Troupe se déplace pour la première fois durant un Ordre et la deuxième pour son éventuel second déplacement.

■ **TIR (TR)**
Exprime l'efficacité de la Troupe pour le combat à distance.

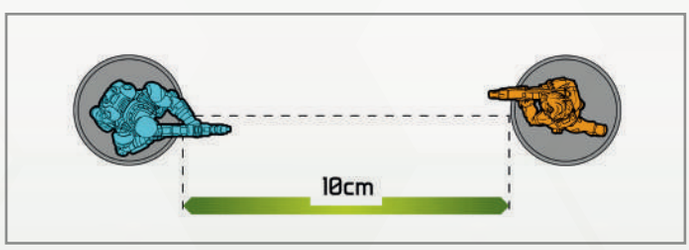
■ **PHYSIQUE (PH)**
Représente toutes les qualités physiques de la Troupe (sa force, sa dextérité, son aptitude à lancer ou à esquiver, etc.).

■ **BLINDAGE (BLI)**
Cette valeur détermine le blindage global de la Troupe. Plus elle est élevée, plus efficace est l'armure pour réduire les dégâts des armes ennemies.

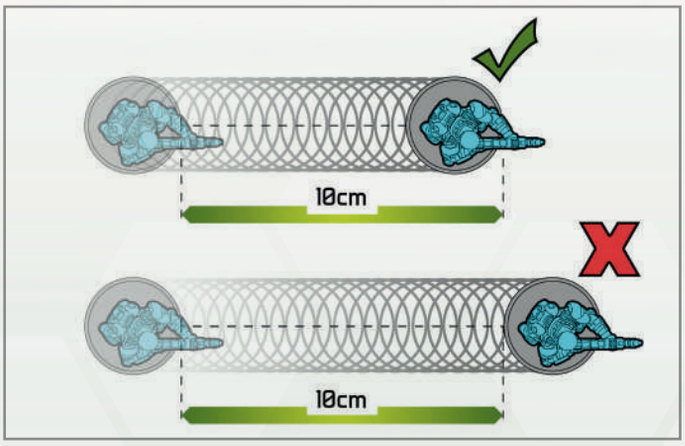
■ **BLESSURES (B)**
Ceci représente la résistance physique de la Troupe et la quantité de dommages qu'elle peut subir avant de s'évanouir ou de mourir.

MESURER LES DISTANCES

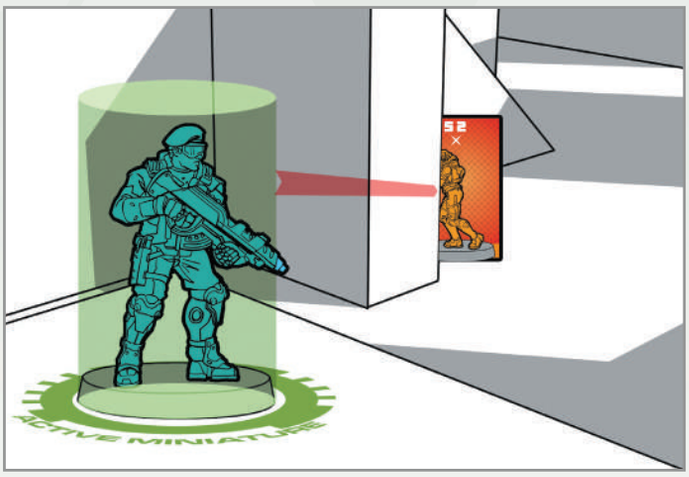
Toutes les distances de jeu sont exprimées en centimètres. Quand vous mesurez la distance entre deux Troupes, **utilisez le bord de leur socle le plus proche de celui de l'autre figurine.**
Pour déterminer les distances entre deux objets, les joueurs doivent tracer une ligne droite virtuelle entre eux.



Quand vous bougez vos Troupes sur le champ de bataille, **utilisez toujours le même côté du socle pour toutes vos mesures**. Les joueurs doivent mesurer l'intégralité de la distance parcourue (y compris d'éventuels détours pour contourner un obstacle).



LIGNE DE VUE (LDV)



La Ligne de Vue (LdV) est le critère qui permet aux joueurs de déterminer si une Troupe peut voir sa cible.

Pour qu'une Troupe puisse tracer une LdV jusqu'à sa cible, elle doit respecter ces conditions :

- La cible doit être (totalement ou partiellement) dans l'arc frontal de 180° de la Troupe.
- La Troupe doit pouvoir voir une partie du volume de sa cible d'au moins 3x3mm.
- 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, sans être obstruée par un Décor ou des Troupes (alliées ou ennemies).

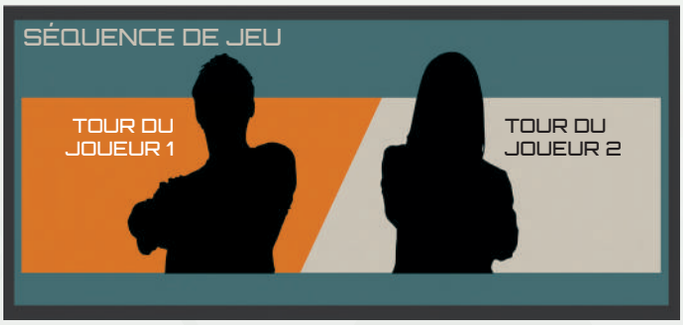
TYPES DE JETS ET SEUIL DE RÉUSSITE

Dans Infinity N4, la résolution des actions emploie deux types de jets de D20 : les Jets Normaux (utilisés quand une Troupe n'affronte pas un ennemi) et les Jets Opposés (utilisés quand deux Troupes ou plus agissent en même temps et essayent de se contrecarrer).

Le **Seuil de Réussite (SR)** est une valeur numérique obtenue en appliquant les Modificateurs appropriés à l'Attribut utilisé par une Compétence. Pour savoir si l'utilisation d'une Compétence réussit, jetez un D20 et comparez son résultat au Seuil de Réussite. **Tout résultat inférieur ou égal au Seuil de Réussite signifie que l'action est un succès.**

Pour résoudre un Jet Opposé, comparez les Jets Opposés réussis des deux Troupes. Une réussite inférieure à celle de l'adversaire est annulée. Si les deux réussites sont égales, elles sont toutes deux annulées.

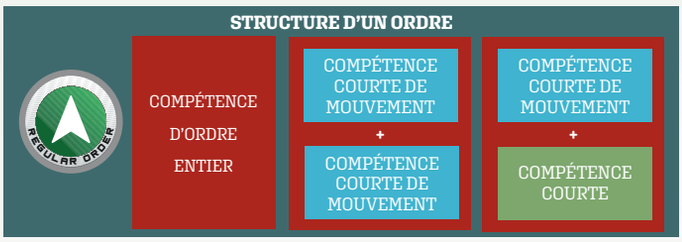
SÉQUENCE DE JEU



Le Tour de chaque Joueur se divise en plusieurs étapes :

1. Début du Tour : Phase Tactique
   1.1 Décompte des Ordres
   Pour chaque Troupe déployée sur la table qui n'est pas en état Inapte (Inconscient, Mort…), le Joueur Actif ajoute un Ordre Régulier à sa Réserve d'Ordres.
2. Phase d'Ordres
   C'est la phase principale du Tour du Joueur, quand le Joueur Actif utilise sa Réserve d'Ordres pour **activer** ses Troupes.
3. Phase d'états
   Une fois que le Joueur Actif est à court d'Ordres, ou décide de ne pas utiliser ceux qui restent, chaque joueur vérifie les États ou les Compétences qui le requièrent.
4. Fin du Tour
   Une fois toutes les vérifications effectuées, le Tour du Joueur Actif se termine.

ACTIVATION D'UNE TROUPE



La dépense **d'un Ordre** permet d'activer une Troupe et de déclarer l'utilisation **d'une** des combinaisons de Compétences suivantes :

- Une 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 vice versa).

Il n'y a pas de limite au nombre d'Ordres pouvant être employés pour activer la même Troupe durant le Tour Actif.

IMPORTANT

Même si elles sont déclarées l'une après l'autre, les deux Compétences d'un même Ordre sont effectuées simultanément. Par exemple, si vous déclarez un Mouvement plus un Tir, vous pouvez résoudre le Tir depuis n'importe quel point de la trajectoire désignée pour le Mouvement et pas obligatoirement depuis le point de destination.

ORDRE DE RÉACTION AUTOMATIQUE (ORA)

Grâce aux ORA, les joueurs sont constamment dans l'action et n'arrêtent jamais de prendre des décisions. Même pendant le Tour Actif de l'adversaire, leurs Troupes peuvent intervenir chaque fois que les Troupes adverses s'activent en réponse à un Ordre. Il n'y a pas de limite au nombre de Troupes pouvant réagir à l'activation d'une seule Troupe ennemie. L'ORA d'une Troupe du Joueur Réactif est valide si elle a une Ligne de Vue (LdV) sur la Troupe activée par le Joueur Actif.

SIMULTANÉITÉ

Dans Infinity N4, les Ordres et ORA sont simultanés quelles que soient les Compétences déclarées.

SÉQUENCE DE DÉPENSE D'UN ORDRE

1. Le **Joueur Actif** déclare quelle Troupe va être activée.
   1.1. Le Joueur Actif **retire de la table le Marqueur d'Ordre** utilisé pour activer la Troupe.
   1.2. Le Joueur Actif **déclare la première Compétence Courte** de l'Ordre qu'il veut utiliser. Si des déplacements sont déclarés, le joueur mesure jusqu'où la Troupe peut bouger et la place au point d'arrivée.
2. Le Joueur Réactif vérifie ses Lignes de Vue sur la Troupe Active et **déclare ses ORA**. Une Troupe n'est pas obligée de déclarer un ORA, mais si elle ne le fait pas maintenant, elle perd son opportunité.
3. Le **Joueur** Actif déclare la seconde Compétence Courte de l'Ordre, si c'est applicable. Si des déplacements sont déclarés, le joueur mesure jusqu'où la Troupe peut bouger et la place au point d'arrivée.
4. Le joueur Réactif vérifie ses Lignes de Vue sur la Troupe Active. S'il constate que de nouvelles Troupes sont éligibles pour un ORA, il peut les déclarer.
5. **Résolution :** vérifiez que les Compétences déclarées respectent leurs Conditions, effectuez les mesures nécessaires, déterminez les MOD (Couvert et Portée). **Chaque joueur effectue ses Jets.**
   5.1. **Effets :** les joueurs **appliquent tous les effets** des Compétences employées avec succès.
   5.2. **Conclusion :** Fin de l'Ordre.

COMPÉTENCES COMMUNES

Les Compétences Communes peuvent être employées par n'importe quelle Troupe. Les principales sont : Déplacement, Tir et Esquive.

DÉPLACEMENT

COMPÉTENCE COURTE DE MOUVEMENT

CONDITIONS

- Le socle de la Troupe doit toujours être en contact avec la surface sur laquelle elle se déplace et l'espace qu'elle traverse doit être supérieur ou égal à la moitié de son socle.

EFFETS

- En déclarant un Déplacement, la Troupe peut se déplacer d'une distance au maximum égale à sa première valeur de MOV en centimètres.
- Si la Troupe déclare un autre Déplacement avec la seconde Compétence Courte de son Ordre, elle se Déplace d'une distance au maximum égale à la deuxième valeur de son MOV en centimètres.
- Une fois un Déplacement déclaré, la Troupe atteint toujours sa destination, même si elle tombe en état Inapte (Inconscient, Mort...).

TIR

COMPÉTENCE COURTE / ORA

CONDITIONS

- L'utilisateur doit avoir une Arme de Tir et pouvoir tracer une Ligne de Vue (LdV) jusqu'à sa cible.
- L'utilisateur ne doit pas être en contact socle à socle avec une Troupe ennemie, sauf si celle-ci est en état Inapte (Inconscient, Mort...).

EFFETS

- L'utilisateur emploie son Attribut TR pour tirer sur un ou plusieurs ennemis.
- Si l'utilisateur a plus d'une cible et une Arme TR avec une valeur R (Rafale) supérieure à 1, il doit décider de la répartition de ses coups lors de la déclaration du Tir.
- Tous les coups sont tirés depuis le même point.

FUSIL COMBI

FUSIL COMBI	Traits : -
Dégâts : 13	R : 3
Munitions : N	Attribut du Jet de Sauvegarde : BLI

MODIFICATEURS DE PORTÉE

40 cm	80 cm	120cm	240 cm
+3	-3	-6	

Avant d'effectuer le Jet pour le Tir, mesurez la distance entre le tireur et ses cibles puis appliquez les Modificateurs correspondants (Couvert et Portée) à l'Attribut TR.

Le Joueur Actif lance autant de D20 que la valeur Rafale (R) de l'arme qu'il emploie. La valeur R du Joueur Réactif est toujours réduite à 1.

PORTÉE

En utilisant l'exemple du Fusil Combi, si la distance entre le tireur et sa cible est :

- Comprise entre 0 et 40 cm, le tireur gagne un MOD +3 sur son Jet de TR.
- Comprise entre 40 et 80 cm, le tireur subit un MOD -3 sur son Jet de TR.
- Comprise entre 80 et 120 cm, le tireur subit un MOD -6 sur son Jet de TR.
- Supérieure à 120 cm : le TR échoue automatiquement.

COUVERT

Une Troupe est en Couvert Partiel quand son socle est en contact avec un élément de décor qui bloque partiellement la Ligne de Vue de l'attaquant.

Une cible en Couvert Partiel bénéficie d'un MOD -3 à la valeur des Dégâts d'Attaque lors du Jet de Sauvegarde et son attaquant subit un MOD -3 sur son Jet de TR.

ESQUIVE

COMPÉTENCE COURTE / ORA

CONDITIONS

- L'utilisateur doit être en contact socle à socle avec une Troupe ennemie ou avoir une LdV sur elle.

EFFETS

- La Troupe qui déclare une Esquive fait un Jet de Physique (PH) pour éviter de subir une Attaque.
- Un Jet d'Esquive réussi permet à l'utilisateur de se déplacer jusqu'à 5 cm durant la Phase 5.1 Effets de la Séquence de Dépense d'un Ordre.

BLINDAGE ET DÉGÂTS

Une attaque réussie force la cible à faire un Jet de Sauvegarde (JS) contre les Dégâts d'Attaque pour ne pas subir de blessures, voire être retirée du jeu. Le Jet de Sauvegarde emploie le Blindage (BLI) de la cible.

Les Dégâts d'Attaque sont mesurés en enlevant aux Dégâts de l'arme utilisée :

- L'Attribut BLI de la cible.
- Un MOD -3 si la cible était en Couvert Partiel.

Si le **résultat du Jet de Sauvegarde est inférieur ou égal aux Dégâts d'Attaque, le coup pénètre le Blindage** de la cible : en général, la conséquence classique est la réduction d'un point de l'Attribut Blessures de la cible.

Si le **résultat du Jet de Sauvegarde est supérieur aux Dégâts d'Attaque, le Blindage résiste** et la cible ne subit aucun désagrément (qu'il s'agisse d'une perte de Blessures ou un changement d'état).

Si l'Attribut Blessures de la cible est réduit à 0, elle passe en état **Inconscient**. Si l'Attribut Blessures de la cible est réduit à moins de 0, elle passe en état **Mort** et est retirée de la partie.

INITIATIVE ET DÉPLOIEMENT

Avant le début de la partie, les joueurs font un Jet Opposé en utilisant les VOL de leurs Lieutenants respectifs (choisissez un Fusilier et un Zhanshi). Les deux joueurs jettent un D20 et comparent leurs résultats. Celui obtenant le plus haut score (tout en restant inférieur à la VOL de son Lieutenant) remporte le Jet d'Initiative. En cas d'égalité (ou si les deux joueurs échouent), refaites le Jet d'Initiative.

Le gagnant peut choisir de garder le Déploiement ou de garder l'Initiative. L'option refusée va à l'autre joueur.

GARDER L'INITIATIVE

Le joueur qui garde l'Initiative **choisit quel joueur exécute son Tour Actif en premier** et quel joueur l'exécute en second à chaque Round. Cet ordre est conservé pour le reste de la partie.

GARDER LE DÉPLOIEMENT

Le joueur qui garde le Déploiement choisit qui se déploie en premier et dans quelle Zone de Déploiement. Chaque joueur se déploie sur un bord de table opposé dans une Zone de Déploiement de 20 cm de profondeur et 60 cm de large.

La Phase de Déploiement est divisée en deux étapes :

- Déploiement du Joueur un.
- Déploiement du Joueur deux.

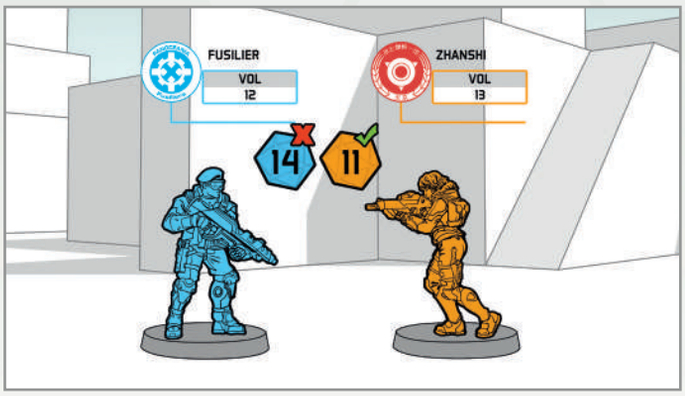
RÈGLES DE DÉPLOIEMENT

Pour déployer vos unités sur la table, respectez les règles suivantes :

- Le socle de chaque Troupe doit se trouver entièrement dans sa Zone de Déploiement.
- Une Troupe ne peut pas être déployée dans un endroit qui n'est pas assez grand pour contenir tout son socle.

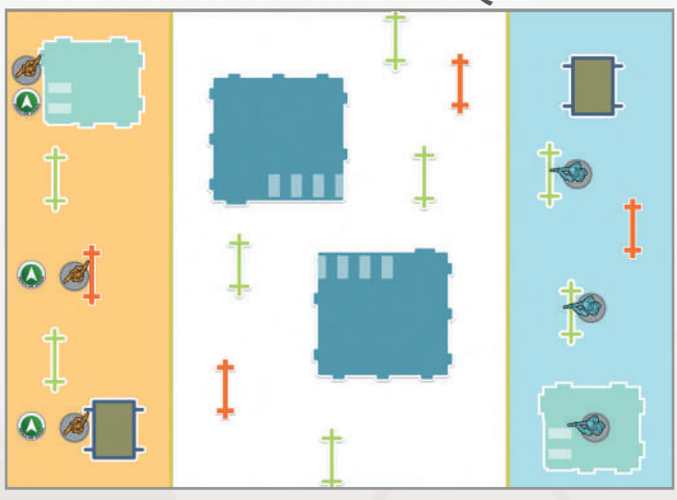
EXEMPLE D'UN ROUND

Chaque joueur choisit en secret une de ses 3 Troupes pour être son Lieutenant et effectue le Jet d'Initiative en utilisant sa VOL.



Le joueur Yu Jing remporte le Jet et décide de Garder l'Initiative (il devient le Joueur 1 et commence la partie). Le joueur PanOcéanien (Joueur 2) décide ensuite que Yu Jing va déployer ses Troupes en premier. Le joueur Yu Jing décide de placer ses troupes comme indiqué sur la carte. Puis, le joueur PanOcéanien fait de même, en connaissant les positions initiales des troupes de Yu Jing.

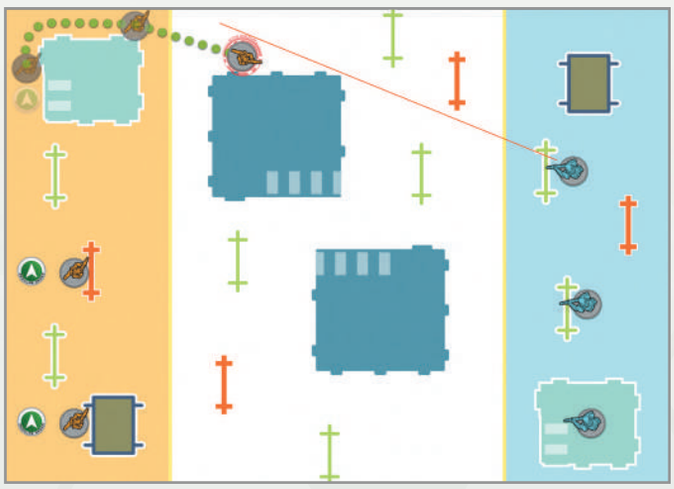
1. DÉBUT DU TOUR : PHASE TACTIQUE



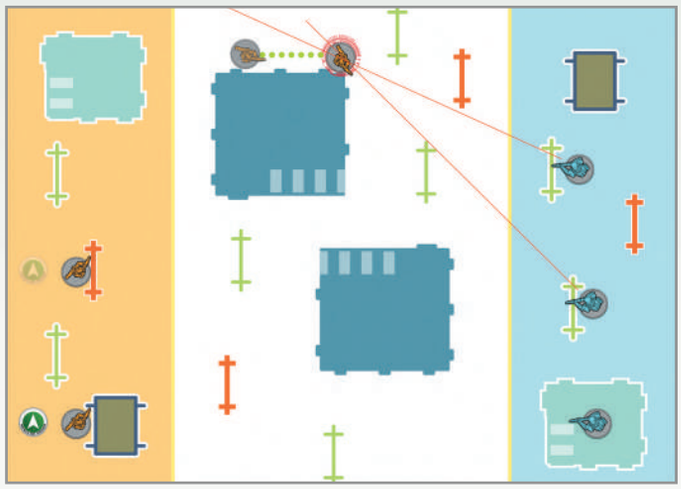
Décompte des Ordres : comme il dispose de 3 Zhanshi déployés, le Joueur 1 place 3 Ordres sur la table.

DANGER

2. PHASE D'ORDRES



Le Joueur 1 désigne sa Troupe active, retire l'Ordre de la table et déclare sa première Compétence Courte : Déplacement.
Le Joueur 2 ne déclare pas d'ORA car les bâtiments couvrent l'avancée de la Troupe de Yu Jing.
En tant que seconde Compétence de son Ordre, le Joueur 1 déclare encore un Déplacement et progresse de 10 cm. Une fois de plus, il n'y a pas d'ORA.

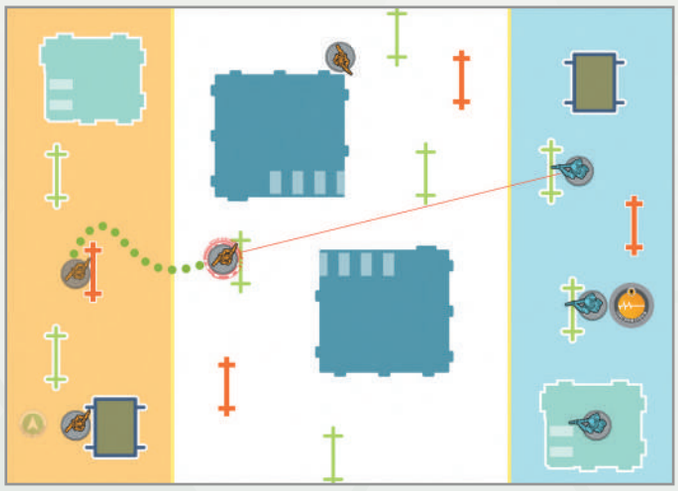


Avec son second Ordre, le Joueur 1 déclare encore un Déplacement, il atteint le coin du bâtiment et y demeure à couvert. Le Joueur 2 déclare l'ORA Tir avec ses deux Troupes qui ont désormais une LdV. Le Joueur 1 déclare un Tir et répartit la valeur de Rafale (3) de son Fusil Combi : 2 dés contre une cible et 1 dé contre l'autre.
À la Résolution de l'Ordre, les joueurs mesurent les distances (40 et 30 cm respectivement). Ils auront donc un MOD +3 en raison de la Portée, compensé par un MOD -3 car toutes les Troupes sont à Couvert.
Dans cet exemple, les Seuils de Réussite sont :

- **Yu Jing :** TR = 11 +3 (Portée) -3 (Couvert). SR = 11.
- **PanOcéanie :** TR = 12 +3 (Portée) -3 (Couvert). SR = 12 pour les deux Troupes ayant déclaré un ORA.

En comparant les résultats du premier Jet Opposé, il ressort que le 14 est un échec et que le 7 est la plus haute valeur, remportant donc le Jet.
Dans l'autre Jet Opposé, les deux résultats 8 sont une égalité et s'annulent respectivement.

Comme le 7 est le résultat gagnant, le Joueur 2 doit effectuer un Jet de Sauvegarde : Dégâts d'Attaque = 9 (13 des Dégâts de l'arme, -3 du Couvert et -1 du BLI). Tout résultat inférieur ou égal à 9 signifiera la perte d'une Blessure. Le Joueur 2 jette le dé et obtient un 7 : sa Troupe tombe Inconsciente (voir image 1).



Avec son dernier Ordre, le Joueur 1 décide de déclarer un Déplacement d'une barrière à l'autre. Le Joueur 2 déclare une Attaque TR en tant qu'ORA pour ses Troupes et le Joueur 1 déclare une Esquive en tant que seconde Compétence. Les SR sont calculés pour le Jet Opposé.

- **Yu Jing :** Esquive avec son PH = 10. SR = 10.
- **PanOcéanie :** TR = 12 -3 (Portée de 45 cm) et pas de MOD négatif à cause du Couvert car le joueur décide de faire feu avant que l'ennemi n'atteigne la seconde barrière. SR = 9.

Les dés sont jetés et les résultats sont :

- **Yu Jing :** 7.
- **PanOcéanie :** 6.

Les résultats des Jets des deux joueurs sont des succès, mais comme la valeur du jet du joueur de Yu Jing est plus élevée, c'est lui qui remporte le Jet Opposé. La Troupe du joueur Yu Jing pourra se déplacer de 5 cm lors de l'étape 5.1. Effets de la Séquence de Dépense d'Ordre (p. 9) sans offrir d'opportunité d'ORA (image 2).

3. PHASE D'ÉTATS

Une fois que le Joueur Actif a dépensé tous ses Ordres ou ne souhaite plus en utiliser, les deux joueurs effectuent toutes les vérifications requises par les états ou les Compétences (il n'y en a pas dans cet exemple).

4. FIN DU TOUR

Le premier Tour Actif du Joueur 2 commence. Étant donné qu'un de ses Fusiliers est Inconscient, le Joueur 2 ne dispose que de 2 Ordres : en effet, les Troupes en état Inconscient ne contribuent pas à remplir la Réserve d'Ordres d'un joueur. La fin du Tour Actif du Joueur 2 marquera également la fin du Round 1 et le début du Round 2, le Joueur 1 redevenant le Joueur Actif. La partie se poursuit ensuite ainsi jusqu'à la fin du Round 3 ou jusqu'à ce que toutes les Troupes d'un joueur soient éliminées.

Vous êtes maintenant prêt pour votre première partie !

IMAGE 1

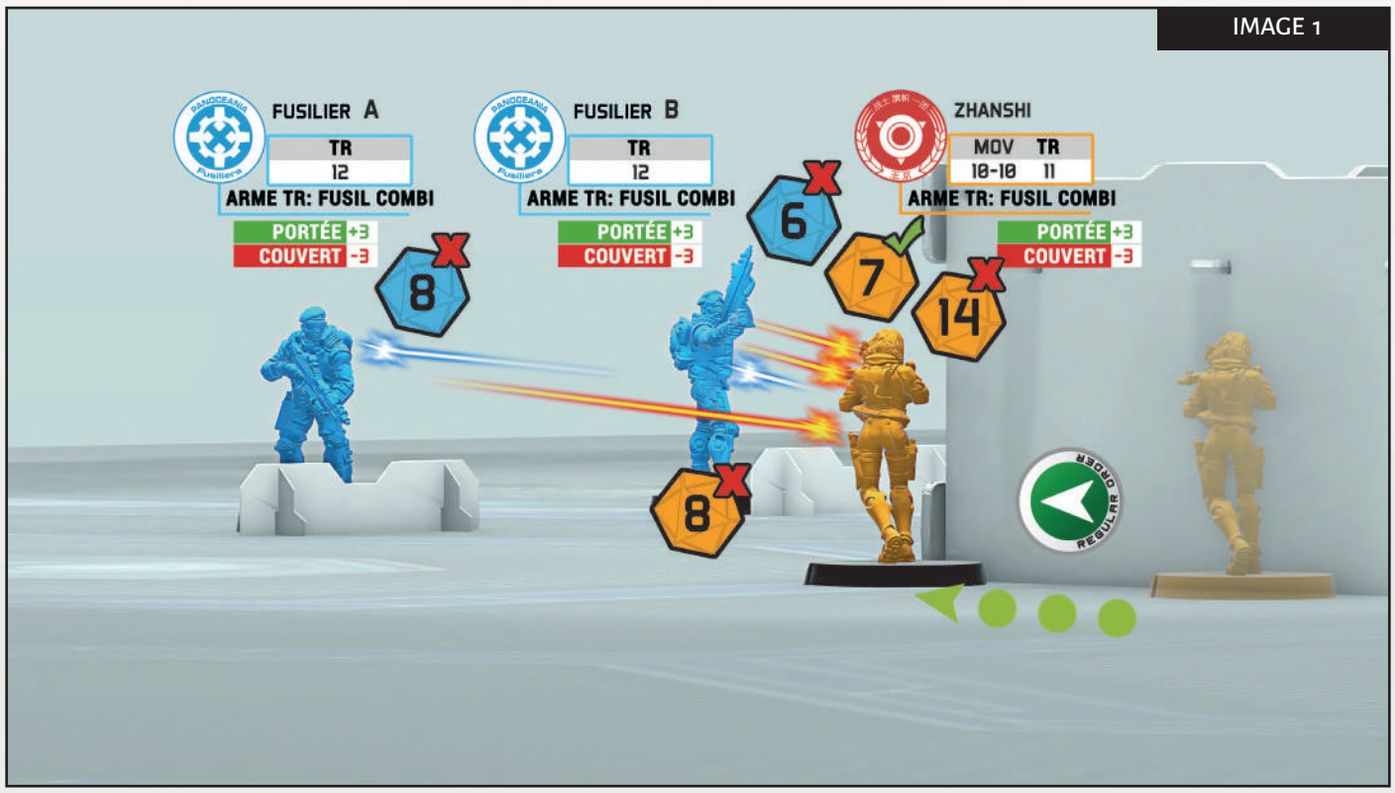
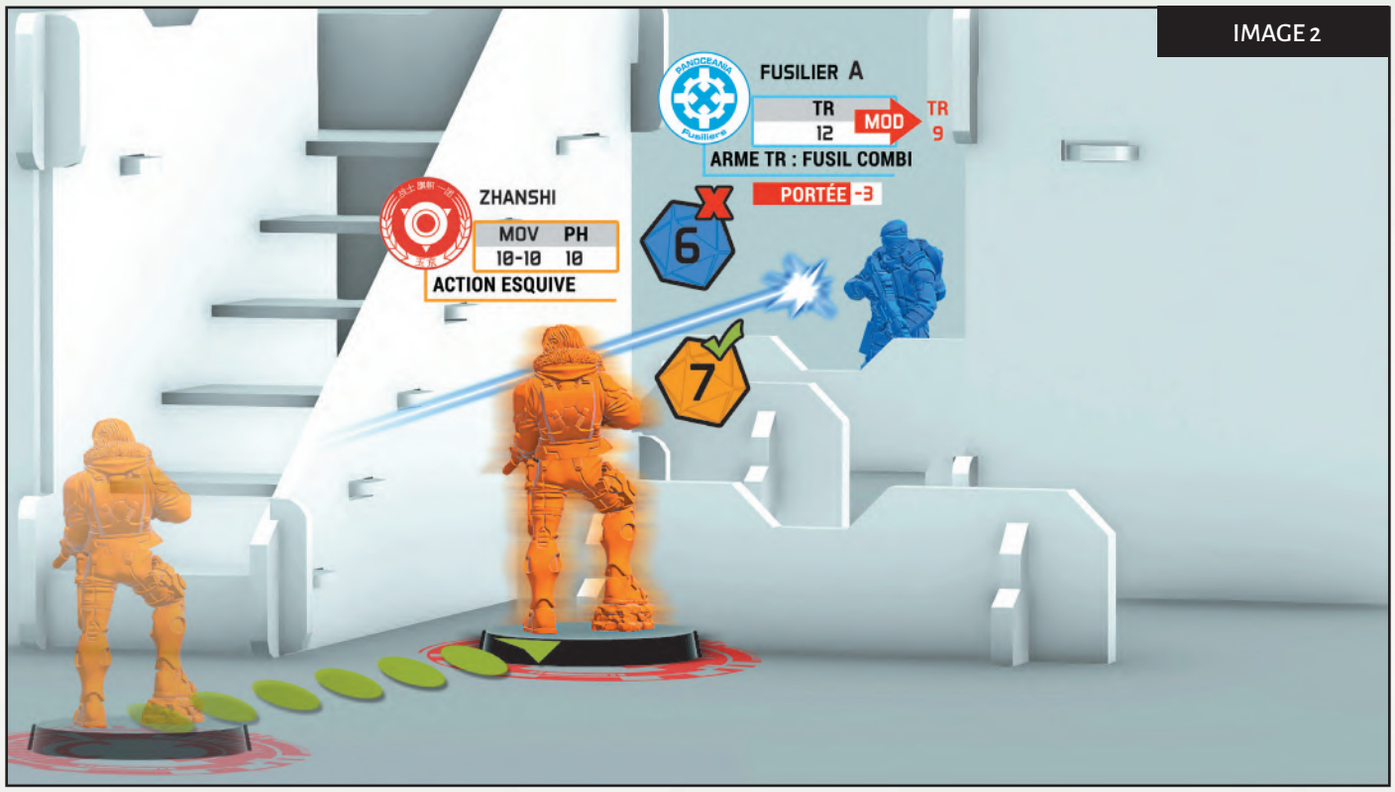


IMAGE 2



RÈGLES DE BASE

RÈGLES DE BASE

LES RÈGLES DE BASE SONT LES PILIERS DES MÉCANIQUES GÉNÉRALES DU JEU : CE SONT LES RÈGLES QUE TOUS LES JOUEURS DOIVENT CONNAÎTRE POUR JOUER. CE CHAPITRE CONSTITUE LE CŒUR D'INFINITY N4 ET EN FAIT UN EXCELLENT SIMULATEUR DE COMBAT MODERNE TACTIQUE. LES RÈGLES DE BASE DÉFINISSENT LES CARACTÉRISTIQUES DES TROUPES DANS INFINITY N4 ET LA FAÇON DONT ELLES SE COMPORTENT DANS LE CADRE DU JEU. ELLES EXPLIQUENT AUSSI COMMENT CRÉER UNE FORCE DE COMBAT ET LES RÈGLES NÉCESSAIRES POUR COMMENCER À JOUER, AINSI QUE LA STRUCTURE DE LA PARTIE. LA SECTION FONDAMENTALE DE CE CHAPITRE EST L'EXPLICATION DU SYSTÈME DES ORDRES QUE LES JOUEURS VONT UTILISER CONSTAMMENT. CE SYSTÈME PERMET AUX JOUEURS DE RESTER CONSTAMMENT PLONGÉS DANS LA PARTIE SANS AVOIR À ÊTRE UN SIMPLE SPECTATEUR À UN MOMENT DONNÉ.

POUR JOUER, VOUS AUREZ BESOIN DE :

- Un mètre ruban d'au moins 120 cm.
- Plusieurs dés à 20 faces (D20).
- Des figurines Corvus Belli pour représenter les Troupes de chaque joueur.
- Des décors. Au moins 4 grands éléments et 10 petits objets. Les décors sont un élément important d'Infinity N4.
- Une table de jeu de 120x120 cm. Ces dimensions sont idéales pour débuter à Infinity N4, mais les parties peuvent se jouer sur des tables de dimensions différentes.
- Des marqueurs, des jetons et des gabarits. Tous ces éléments sont disponibles gratuitement dans la section Téléchargement du site officiel d'Infinity : Infinitytheuniverse.com.

TYPE DE PARTIE

Durant une partie d'Infinity N4, selon votre familiarité avec le jeu, nous recommandons les types de partie suivants :

TYPE DE PARTIE	TAILLE DE LA TABLE	ZONE DE DÉPLOIEMENT	POINTS D'ARMÉE	CAP	DURÉE DE PARTIE
Initiation	60 x 80 cm	20 x 60 cm	150	3	40 min
Raid	80 x 120 cm	20 x 80 cm	200	4	50 min
Intermédiaire	80 x 120 cm	20 x 80 cm	250	5	60 min
Standard	120 x 120 cm	30 x 120 cm	300	6	90 min
Large	120 x 120 cm	30 x 120 cm	400	8	120 min

TERMINOLOGIE ET ALIGNEMENT

Ces règles utilisent des mots clés précis pour désigner les éléments clés du jeu. Les joueurs peuvent se référer au Glossaire se trouvant en p. 151 pour trouver la définition rapide de ces termes clés.

INFORMATION PUBLIQUE ET PRIVÉE

Dans Infinity N4, une information peut être Publique ou Privée.

Toute information de la Liste d'Armée d'un joueur qui n'est pas explicitement Privée doit être considérée comme Publique et peut être connue de tous. Les Informations Publiques doivent être partagées quand vous déployez vos figurines, marqueurs et jetons durant la Phase de Déploiement, mais aussi quand l'adversaire en fait la demande en cours de partie.

Les Informations Privées sont celles que vous pouvez tenir secrètes. Votre adversaire n'a pas à les connaître. Les Informations Privées restent en général secrètes jusqu'à ce qu'un événement spécifique en jeu vous oblige à les révéler.

Vous devez écrire toutes les Informations Privées avant le début de la partie pour pouvoir les révéler à l'adversaire si nécessaire.

Dans Infinity N4, les informations suivantes sont Privées :

- Le Coût et le CAP de vos Troupes.
- La présence de Troupes avec la Compétence Spéciale Saut de Combat ou Parachutiste.
- La présence de Troupes en Déploiement Caché.
- La présence de Troupes déguisées par un Holo-masque.
- L'identité des Troupes avec les Compétences Spéciales Chaîne de Commandement ou Contre-espionnage.
- La nature de vos Marqueurs.
- L'identité de votre Lieutenant.

Quand la partie se termine, les Informations Privées d'une Liste d'Armée deviennent Publiques.

ÉTIQUETTES ET TRAITS

Les Étiquettes et les Traits servent à indiquer rapidement des particularités de jeu et à regrouper des informations courantes.

ÉTIQUETTES

Les Étiquettes désignent une série d'aspects définissant une Compétence (Commune ou Spéciale) ou un Équipement. Vous trouverez toutes les Étiquettes d'Infinity N4 dans le Glossaire (p. 151).

TRAITS

La plupart des armes et des équipements ont des caractéristiques spéciales appelées Traits.

Les Traits font généralement référence aux Compétences Communes ou Spéciales ou à des effets spécifiques. Certains Traits s'expliquent d'eux-mêmes. Vous trouverez tous les Traits d'Infinity N4 dans le Glossaire (p. 152).

CONCEPTS DE BASE

ARMÉES

Dans Infinity N4, il y a plusieurs Factions représentant différentes Armées de la Sphère Humaine et des forces aliens de l'Armée Combinée.

EXEMPLE DE DIFFÉRENTES UNITÉS DE L'O-12 (CODE ISC) :

PROFIL D'UNITÉ

Dans Infinity N4, les combattants sont appelés Troupes et sont regroupés au sein d'Unités appartenant à chaque Armée.

Toutes les Troupes de la même Unité reçoivent un entraînement similaire et ont les mêmes Caractéristiques, Compétences et le même équipement de base. Chaque Unité a un Profil d'Unité contenant toutes les données nécessaires pour la jouer.

Vous trouverez ci-dessous les formats de Profils d'Unité pour vous permettre de vous familiariser avec la terminologie, les Attributs et les diverses informations des Profils.

Dans le Profil d'Unité donné en exemple, nous pouvons voir les différentes options pour l'Unité Delta, chacun d'eux proposant différents équipements et armes. L'un d'eux comprend un Yudbot-B, qui est un Périphérique, une catégorie spéciale de Troupe dont le Delta est le Contrôleur.

1. Caractéristiques communes de l'Unité.

2. Code International Standard (ISC).

3. Attributs.

4. Équipement courant et Compétences Spéciales de l'Unité.

5. Noms et combinaisons diverses de Compétences Spéciales, d'Équipement et d'Armes avec leurs Coûts pour chaque Troupe.

6. Périphérique.

Note : les informations du Profil ci-contre sont celles utilisées pour Infinity CodeOne et peuvent différer de la version N4.

Tout ceci contribue à rendre chaque Unité unique.

Les éléments spécifiques à chaque Troupe sont indiqués de plusieurs façons :

- Les options de Profil sont présentées en dessous des Caractéristiques, Équipement et Compétences Spéciales communes à toute l'Unité.
- Quand une option de Profil a une Compétence Spéciale, elle est indiquée à côté du nom de la Troupe.
- Si une option de Profil dispose d'Équipement, il est indiqué entre parenthèses à côté du nom ou de la Compétence Spéciale. Par exemple : (Viseur Multi-spectral N2) ou Hacker (Dispositif de Piratage).
- L'Équipement est séparé des Armes TR par une barre verticale ("|") dans la colonne Armement et Équipement.
- Les Périphériques sont séparés des armes et de l'Équipement par une double barre verticale ("||") dans la colonne Armement et Équipement.
- Les Armes CC, ou les armes spéciales pouvant être utilisées comme Armes CC ou TR, se trouvent dans la colonne Armes de Mêlée.

CARACTÉRISTIQUES D'UNE TROUPE

Les termes suivants sont importants :

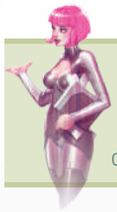
- **Entraînement : le type d'Ordre que la Troupe ajoute à la Réserve d'Ordres.**

- **Type de Troupe :**
  - LI – (Light Infantry) – Infanterie Légère
  - MI – (Medium Infantry) – Infanterie Moyenne
  - HI – (Heavy Infantry) – Infanterie Lourde
  - REM (Remote) - Drone
  - TAG - Tactical Armored Gear
  - WB - Warband
  - SK (Skirmisher) – Escarmoucheur
  - Périphérique

- **Classification des Troupes :** la classification des Troupes détermine les fonctions de l'Unité au sein de l'armée et ses caractéristiques opérationnelles les plus marquantes. Elle peut déterminer la composition des armées lors des missions et des scénarios.
  - Troupe de garnison
  - Troupe de ligne
  - Troupe spécialement entraînée
  - Troupe de vétérans
  - Troupe d'élite
  - Troupe du quartier général
  - Troupe mécanisée
  - Troupe de soutien
  - Troupe mercenaire
  - Personnage

- **ISC** (International Standard Code) : Pour éviter toute confusion, l'O-12 a créé une nomenclature internationale appelée ISC pour ses rapports et analyses de renseignement qui reste similaire dans toutes les langues.

- **Piratable** : cette Caractéristique désigne une Troupe suffisamment avancée technologiquement pour pouvoir être ciblée par des attaques de pirates informatiques ou, à l'inverse, recevoir leur soutien dans le cadre de la guerre informatique. Une Troupe avec la Caractéristique Piratable peut être ciblée par des Programmes de Piratage alliés ou ennemis. Les Troupes HI, REM et TAG sont Piratables sauf spécification contraire. Quel que soit leur Type de Troupe, les Hackers sont aussi Piratables.



Vous voulez en savoir davantage ? Vous trouverez plus d'informations en explorant l'Univers d'Infinity à travers ses ouvrages de contexte, les articles et les appendices !
Conseil de Sibylle

ATTRIBUTS

Les Attributs sont une série de valeurs numériques qui représentent la capacité d'une Troupe à faire face aux défis du jeu. Ils sont employés pour effectuer les Jets qui déterminent le succès ou l'échec des actions entreprises par les Troupes. La définition des Attributs fait toujours référence au terme Troupe.

MOUVEMENT (MOV)

Distance (en centimètres) que peut parcourir une Troupe avec un Ordre. L'Attribut MOV a généralement deux valeurs : la première est employée lorsque la Troupe se déplace pour la première fois durant un Ordre et la seconde pour son éventuel second déplacement.

CORPS-À-CORPS (CC)

Définit les prouesses en combat au Corps-à-corps de la Troupe.

TIR (TR)

Exprime l'efficacité de la Troupe pour le combat à distance.

PHYSIQUE (PH)

Représente toutes les qualités physiques de la Troupe (sa force, sa dextérité, son aptitude à lancer ou à esquiver, etc.).

VOLONTÉ (VOL)

Représente les capacités mentales de la Troupe (ex. : détecter, soigner, pirater...).

BLINDAGE (BLI)

Détermine le blindage global de la Troupe. Plus il est élevé, plus efficace est l'armure pour réduire les dégâts des armes ennemies.

PROTECTION BIOTECHNOLOGIQUE (PB)

Valeur numérique de la protection NRBC (Nucléaire, Radiologique, Bactériologique, Chimique), Nanotechnologique, Électromagnétique et Anti-piratage de la Troupe.

BLESSURES (B)

Représente la résistance physique de la Troupe et la quantité de Dégâts qu'elle peut subir avant de s'évanouir ou de mourir.

STRUCTURE (STR)

Variante des Blessures qui représente la capacité des troupes mécaniques (TAG, Drones, etc.) et des Décors à absorber des dégâts avant de ne plus fonctionner.

DISPONIBILITÉ (DISP)

Indique le nombre de Troupes de cette Unité autorisées dans une seule Liste d'Armée.

SILHOUETTE (S)

Indique le type spécifique de Gabarit de Silhouette utilisé pour représenter le volume tridimensionnel de la Troupe en jeu.

COÛT DES ARMES D'APPUI (CAP)

Coût à payer pour ajouter une Arme de Soutien à une Troupe de cette Unité. Cette valeur est essentielle pour la construction de vos Listes d'Armée.

COÛT (C)

Valeur en Points d'Armée de la Troupe avec toutes ses Compétences Spéciales, Armes et Équipements. Cette valeur est primordiale lors de la constitution d'une Liste d'Armée.

COMPÉTENCES ET ÉQUIPEMENTS

Vous trouverez la description détaillée de chaque Compétence (Spéciale ou Commune) et pièce d'Équipement dans les sections correspondantes de ce livre de règles.

ARMEMENT

Dans le Module de Combat de ce livre, vous trouverez toutes les informations requises pour utiliser les tableaux des armes. Dans la section Armement, vous trouverez également les informations supplémentaires nécessaires pour certaines armes.

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'activation et d'annulation. Les états sont cumulatifs et sont indiqués en plaçant un Marqueur à côté de la Troupe affectée.

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 N4, la première étape est de déterminer le nombre de Points d'Armée avec lequel vous créerez 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.

Une Liste d'Armée peut inclure au maximum 15 Troupes.

Une partie standard d'Infinity N4 est organisée avec 300 Points et 6 CAP ce qui permet aux joueurs de déployer une quantité adéquate de troupes et donne une durée moyenne à la partie.

RAPPEL

Seules les Troupes qui fournissent ou utilisent des Ordres sont prises en compte pour le nombre limite de membres pouvant intégrer une Liste d'Armée. Par exemple, les Périphériques n'utilisent ou ne fournissent pas d'Ordres et ne sont donc pas pris en compte dans la limite des 15 Troupes au sein d'une Liste d'Armée.

LISTES D'ARMÉES SECTORIELLES

Les Armées Sectorielles représentent des groupes spécifiques, des armées territoriales d'une région ou d'une planète au sein d'une Faction plus large. Chaque faction d'Infinity N4 peut avoir une ou plusieurs Armées Sectorielles.

Les Armées Sectorielles ont leur propre Liste d'Armée avec des Disponibilités différentes pour les Troupes par rapport à l'armée générique de la Faction à laquelle elles appartiennent. Typiquement, certaines Unités spécifiques sont plus disponibles pour elles et, en contrepartie, elles n'ont aucun accès à d'autres Unités de l'Armée générique ou des autres Armées Sectorielles de la même Faction.

Un joueur ne peut inclure dans sa Liste d'Armée Sectorielle que les Troupes disponibles pour celle-ci et ne peut pas aligner des Troupes de la Liste d'Armée Générique qui ne sont pas spécifiquement listées dans l'Armée Sectorielle.

À l'inverse, un joueur ne peut pas inclure dans sa Liste d'Armée Générique des Troupes qui figurent uniquement dans la Liste d'Armée Sectorielle. Il ne peut pas non plus utiliser les Disponibilités des Troupes propres à une Armée Sectorielle.

POINTS D'ARMÉE ET VALEURS

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.

Afin de créer une Liste d'Armée, le joueur a besoin de sélectionner ses Troupes parmi celles disponibles pour sa Faction (PanOcéanie, Yu Jing, Armée Combinée…) et d'additionner leurs Coûts.

GROUPE DE COMBAT

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

Quand le nombre total de Troupes constituant une **Liste d'Armée** dépasse 10, le joueur doit organiser ses Troupes en différents Groupes de Combat.

Lors de la création de sa **Liste d'Armée**, le joueur doit assigner chaque Troupe à un Groupe de Combat spécifique. Il peut créer autant de Groupes de Combat qu'il le souhaite, tant que chacun d'eux ne contient pas plus de 10 Troupes.

Un Groupe de Combat ne peut normalement pas être réorganisé en cours de partie. Les joueurs ne sont donc pas autorisés à transférer des Troupes ou des Ordres d'un Groupe de Combat à l'autre.

RAPPEL

Seules les Troupes qui fournissent ou utilisent des Ordres sont prises en compte pour le nombre limite de 10 membres au sein d'un Groupe de Combat. Par exemple, les Périphériques ne sont pas pris en compte dans cette limite.

IMPORTANT

Si la nature d'un Marqueur est une Information Privée, le Groupe de Combat auquel il appartient est une Information Publique.
Si le Marqueur est une Arme Déployable ou un Équipement, il appartient au Groupe de Combat de la Troupe qui l'a déployée.

DISPONIBILITÉ (DISP)

Toutes les Troupes ont une valeur de Disponibilité dans leur Profil d'Unité. L'Attribut DISP détermine le nombre maximum de Troupes issues de la même Unité pouvant être utilisées dans une Liste d'Armée.

Une Disponibilité **Totale** permet au joueur de déployer autant de Troupes de cette Unité qu'il le souhaite, sans dépasser le montant de Points d'Armée convenus pour la partie ou le nombre de Troupes maximum de la Liste d'Armée.

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. Ces Armes d'Appui ont un coût spécifique : le Coût des Armes d'Appui (CAP).

Dans chaque Profil d'Unité, le CAP est spécifié pour chaque option de la Troupe, en prenant en compte les armes et l'équipement à sa disposition.

En termes de jeu, chaque tranche de 50 Points d'Armée confère 1 point de CAP à dépenser pour fournir des Armes d'Appui aux Troupes.

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 un CAP précédé du symbole + confèrent au joueur cette quantité supplémentaire de points de CAP, à ajouter au total de Points de CAP disponibles pour sa Liste d'Armée. De plus, déployer ces Troupes ne coûte aucun CAP au joueur, car leur valeur de CAP est considérée égale à 0.

LIEUTENANT

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

Les joueurs ne peuvent pas aligner plus d'une Troupe avec cette Compétence Spéciale dans leur Liste d'Armée.

INFINITY ARMY

Infinity Army est le logiciel **gratuit et officiel** pour créer une Liste d'Armée pour Infinity N4. Ce logiciel offre :

- Une interface simple et intuitive. Le logiciel de l'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 selon les différents modèles d'événements d'Infinity.
- Infinity Army possède tous les Profils d'Unités mis à jour, disponibles pour Infinity N4. Infinity Army est la façon la plus rapide et la plus simple de créer des Listes d'Armée. Disponible gratuitement sur le site officiel d'Infinity : http://www.infinitythegame.com/army.

ORDRES ET RÉSERVE D'ORDRES

Dans Infinity N4, la capacité d'une armée à manœuvrer et agir est mesurée en **Ordres**. Un Ordre est un terme de jeu, une sorte de devise qui est dépensée pour **activer une Troupe** afin qu'elle prenne part au combat. Plus elle a d'Ordres à sa disposition, plus une armée peut faire de choses.

TYPES D'ORDRES

ORDRE RÉGULIER

Les Ordres Réguliers sont fournis par les Troupes ayant suivi une formation militaire et aptes à suivre les ordres, respecter la discipline sous le feu ennemi et à travailler en équipe en se coordonnant avec leurs camarades. Elles sont identifiées par l'icône ci-contre.

L'Ordre Régulier fourni par une Troupe est ajouté à la Réserve d'Ordres et peut être utilisé par n'importe quelle Troupe du **même Groupe de Combat**.

ORDRE IRRÉGULIER

Les Ordres Irréguliers sont fournis par les Troupes qui ont appris à se battre de façon indisciplinée, sans s'intégrer à une structure organisée et qui se préoccupent avant tout d'elles-mêmes.

L'Ordre Irrégulier fourni par une Troupe n'est pas ajouté à la Réserve d'Ordres. Il doit être utilisé pour la Troupe qui le fournit. Ces Troupes peuvent quand même bénéficier des Ordres de la Réserve d'Ordres.

ORDRE SPÉCIAL DU LIEUTENANT

Cet Ordre est conservé à part de la Réserve d'Ordres pour son utilisation par le Lieutenant. L'état et la dépense de l'Ordre Spécial du Lieutenant sont des Informations Publiques.

IMPORTANT

L'état et la dépense des Ordres sont des Informations Publiques. Les joueurs doivent placer les Marqueurs de chacun de leurs Ordres, y compris celui du Lieutenant, à la vue de tous les joueurs. De plus, les joueurs doivent avertir leur adversaire quand ils utilisent un Ordre pour activer une Troupe, y compris lorsqu'il s'agit de l'Ordre du Lieutenant.

RÉSERVE D'ORDRES

La Réserve d'Ordres est le nombre d'Ordres Réguliers disponibles pour une Liste d'Armée durant son Tour Actif. Plus il y a de Troupes Régulières dans une Liste d'Armée, plus sa Réserve d'Ordres est grande.

- **Chaque Groupe de Combat a sa propre Réserve d'Ordres**. Un Ordre ne peut pas être transféré d'un Groupe de Combat à un autre.
- Seuls les Ordres Réguliers vont dans la Réserve d'Ordres. L'Ordre Spécial du Lieutenant et les Ordres Irréguliers ne font pas partie de la Réserve d'Ordres.
- Les Réserves d'Ordres sont recalculées au début de chaque Tour Actif, durant la Phase Tactique (pour plus de détails, voir p. 22).
- Chaque Troupe Régulière sur le champ de bataille sous la forme de figurine ou de Marqueur et n'étant pas en état Inapte fournit un Ordre à sa Réserve d'Ordres.
- Les Troupes Régulières n'étant pas présentes sur le champ de bataille sous

la forme de figurine ou de Marqueur en raison d'une Compétence Spéciale n'ajoutent pas leur Ordre à leur Réserve d'Ordres tant qu'elles ne commencent pas leur Tour Actif sur le champ de bataille en tant que figurine ou que Marqueur. La nature et l'existence d'Ordres fournis par des Troupes non déployées sont des Informations Privées et les Marqueurs d'Ordres Réguliers fournis par ces Troupes peuvent être gardés secrets jusqu'à leur déploiement.

- Exceptée la taille de la Réserve d'Ordres, il n'y a pas de limite au nombre d'Ordres Réguliers pouvant être utilisés pour activer la même Troupe durant le Tour Actif.
- Vous pouvez dépenser les Ordres Réguliers de votre Réserve d'Ordres dans l'ordre de votre choix. Quand vous activez une Troupe, vous n'avez pas besoin de dépenser tous les Ordres que vous planifiez d'utiliser consécutivement sur elle ; vous pouvez alterner entre elle et d'autres Troupes. De même, vous pouvez utiliser vos Ordres Irréguliers dans l'ordre de votre choix.
- Les joueurs ne sont pas obligés de dépenser tous les Ordres Réguliers de leur Réserve d'Ordres.

EXEMPLE DE RÉSERVE D'ORDRES

EXEMPLE DE LISTE D'ARMÉE :

- 10 Troupes fournissant une Réserve de 10 Ordres.
- 12 figurines (10 Troupes et 2 Périphériques).
- Les Périphériques ne fournissent pas d'Ordre pour la Réserve d'Ordres du joueur et ne sont pas pris en compte pour la limite de 10 membres de la Liste du joueur.

Le joueur a plusieurs façons de dépenser ses Ordres. Par exemple, il peut utiliser les 10 Ordres Réguliers pour activer les 10 Troupes une fois chacune. Il peut aussi donner tous les Ordres à une seule Troupe en l'activant 10 fois. Ou il peut donner 4 Ordres Réguliers à une Troupe, 4 Ordres Réguliers à une autre Troupe et 2 Ordres Réguliers à une troisième Troupe.

Pour activer un Périphérique, il faut dépenser l'Ordre de son Contrôleur.

RAPPEL :

Dans Infinity N4, les joueurs doivent assigner chaque Troupe de leur Liste d'Armée à un Groupe de Combat. Ils peuvent créer autant de Groupes de Combat qu'ils le souhaitent, tant que ces Groupes ne comptent pas plus de 10 membres. Chaque Groupe dispose de sa propre Réserve d'Ordres.

ACTIVATION D'UNE TROUPE

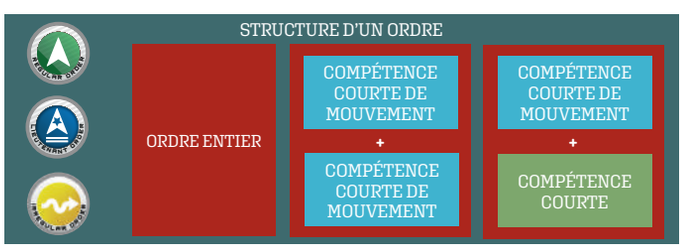
STRUCTURE D'UN ORDRE

Les Ordres sont utilisés pour **activer** une Troupe afin qu'elle effectue des actions sous forme de Compétences (Saut, Attaque, etc.). Suivant leur complexité et le temps qu'elles réclament, les Compétences sont divisées comme suit :

Compétences Courtes de Mouvement : elles peuvent être déclarées deux fois ou combinées dans le même Ordre avec une autre Compétence Courte. Par exemple, vous pouvez utiliser un Ordre pour Déplacer une Troupe et effectuer une Détection.

Compétences Courtes : elles ne peuvent être combinées dans le même Ordre qu'avec une Compétence Courte de Mouvement. Elles ne peuvent pas être déclarées deux fois ou combinées avec d'autres Compétences Courtes.

Compétences d'Ordre Entier (ou Ordre Entier) : ces Compétences utilisent la totalité de l'Ordre et ne peuvent jamais être combinées.



Autrement dit, la dépense d'un Ordre permet à la Troupe activée de déclarer une des combinaisons 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).

IMPORTANT

Même si les deux Compétences d'un Ordre sont déclarées l'une après l'autre, elles sont exécutées simultanément. Par exemple, si vous déclarez Déplacement plus Tir (la Compétence Courte utilisée par les Troupes pour utiliser leurs armes à distance), ce Tir peut être réalisé à n'importe quel moment durant le Déplacement (pas obligatoirement depuis le point de départ ou d'arrivée).

ORDRE DE RÉACTION AUTOMATIQUE

Dans Infinity N4, les joueurs n'arrêtent jamais de prendre des décisions modifiant la partie grâce à la mécanique des Ordres de Réaction Automatique (ORA). Même pendant le Tour Actif de l'adversaire, les figurines et Marqueurs d'un joueur peuvent réagir chaque fois que son adversaire active une Troupe avec un Ordre.

Une Troupe du Joueur Réactif est autorisée à déclarer un ORA si :

- Une Troupe ennemie s'active dans sa Ligne de Vue (LdV).
- Une Troupe ennemie s'active dans sa Zone de Contrôle (ZdC) ou sa Zone de Piratage.
- Elle dispose d'une Compétence Spéciale, d'une arme ou d'un Équipement spécifiant qu'elle peut réagir aux actions ennemies sans LdV ou ZdC.
- Elle est affectée par un Gabarit d'Arme ou est la cible d'un Programme de Piratage ou d'autres Attaques Comms.

Le Joueur Réactif doit déclarer les ORA pour toutes ses Troupes éligibles (figurines ou Marqueurs) **DÈS QUE** le Joueur Actif a déclaré son Ordre Entier ou la première Compétence Courte de son Ordre (voir Séquence de dépense d'un Ordre, p. 21). Les Troupes qui ne le font pas perdent leur ORA contre cet Ordre. Si, en déclarant la deuxième Compétence Courte de son Ordre, la Troupe active offre un ORA aux ennemis qui n'avaient pas d'ORA contre la première Compétence Courte, alors ces ennemis 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 une des Troupes activées par l'Ordre.

Les Troupes ne peuvent pas réagir à des ORA. Seuls les Ordres du Joueur Actif déclenchent des ORA. 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'un seul ennemi.

IMPORTANT

Pour utiliser un ORA, le Joueur Réactif ne peut déclarer que des Compétences indiquant spécifiquement qu'elles peuvent être utilisées en ORA (Table p. 173). Sauf spécification contraire d'une Compétence Spéciale, d'un Équipement ou d'une règle d'un scénario, les ORA ont toujours une valeur de Rafale de 1. Si une Troupe Réactive a une valeur de Rafale supérieure à 1, il **ne peut pas** la diviser entre différentes cibles.

SIMULTANÉITÉ

Dans Infinity N4, les Ordres et ORA sont simultanés quelles que soient les Compétences déclarées. Par exemple, si une Troupe activée déclare Déplacement + Tir et choisit de tirer depuis sa position de départ (pour bénéficier des bonus de Portée de son arme) et que sa cible réagit avec un Tir, en choisissant de tirer à la fin du Déplacement (là encore pour des raisons de Portée), 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 un Déplacement, son adversaire peut déclarer une Détection avec toutes les Troupes ayant une LdV sur lui mais il ne peut pas déclarer une Détection avec une seule de ses Troupes réactives et un Tir avec les autres en espérant que le Jet de Détection soit un succès (voir : État Camouflé, p. 92).

SÉQUENCE DE DÉPENSE D'UN ORDRE

Chaque fois que le Joueur Actif veut utiliser un Ordre (de n'importe quel type) pour activer une Troupe, respectez les étapes suivantes :

1. **Activation** : le Joueur Actif déclare quelle Troupe va être activée.
   1.1. **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.
   1.2. **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 un mouvement est déclaré, le joueur mesure jusqu'où la Troupe peut bouger, choisit sa trajectoire et la place à son point d'arrivée.
2. **ORA du Joueur Réactif :**
   2.1. Vérification d'ORA : le Joueur Réactif vérifie s'il est autorisé à déclarer des ORA avec ses Troupes, ce qui est le cas s'il a des Troupes ou des éléments de jeu dans la Zone de Contrôle (ZdC) de la Troupe active.
   2.2. Déclaration d'ORA : le joueur Réactif annonce les ORA de ses Troupes qui sont autorisées à en déclarer une. Les Troupes ne sont pas forcées de déclarer des ORA, mais si elles ne le font pas, elles perdent cette opportunité.
3. **Déclaration de la Deuxième Compétence :** le Joueur Actif déclare la deuxième Compétence Courte de l'Ordre (si applicable). Si un mouvement est déclaré, le joueur mesure jusqu'où la Troupe peut bouger, choisit sa trajectoire et la place à son point d'arrivée.
4. **ORA du Joueur Réactif :**
   4.1. Vérification d'ORA : le Joueur Réactif vérifie s'il est autorisé à déclarer des ORA avec ses Troupes qui n'en ont pas eu l'occasion lors de la précédente étape de vérification d'ORA, ce qui est le cas s'il a des Troupes ou des éléments de jeu dans la Zone de Contrôle (ZdC) de la Troupe active.
   4.2. Déclaration d'ORA : le joueur Réactif annonce les ORA de ses Troupes qui sont autorisées à en déclarer une.
5. **Résolution :** vérifiez que les Compétences déclarées et les Équipements respectent leurs conditions d'utilisation, mesurez les distances, déterminez les MOD et effectuez les Jets. Si une Compétence ou un Équipement ne remplit pas ses conditions d'utilisation, la Troupe est considérée comme ayant déclaré la Compétence Normale Attente.
   5.1. Effets : les joueurs appliquent tous les effets des Équipements et des Compétences réussies, ils effectuent les Jets de Sauvegarde et les mouvements d'Esquive.
   5.2. Conclusion : les Jets de Cran sont effectués. Leurs effets et ceux de la Compétence Alerte sont appliqués. Fin de l'Ordre.

IMPORTANT

Tous les détails et les choix liés à l'exécution d'une Compétence Courte (standard ou de Mouvement) ou d'un Ordre Entier doivent être spécifiés quand ils sont déclarés.
Par exemple, si un Déplacement est déclaré, la trajectoire doit être spécifiée ; si un Tir est déclaré, le joueur doit spécifier quelle arme sera utilisée, quelles sont les cibles, comment la Rafale sera divisée, etc.
Si un Joueur déclare une Compétence et constate, à l'étape de Résolution, que les Conditions d'utilisation ne sont pas remplies, alors la Compétence est annulée et la Troupe est considérée comme ayant effectué une Compétence Attente. La Troupe génère toujours un ORA et perd la munition ou l'équipement utilisé si elle avait déclaré l'utilisation d'une arme ou d'un Équipement Jetable.

Infinity N4. Fair Play

La vérification des Conditions peut sembler longue et fastidieuse. Pour accélérer la partie, l'adversaire peut aider le Joueur Actif pour les mesures, la vérification des LdV, etc. afin de rendre le jeu plus fun et dynamique. La base de tout bon environnement de jeu est que chaque joueur veuille gagner à l'issue d'une partie loyale.

INITIATIVE ET DÉPLOIEMENT

JET D'INITIATIVE

Avant le début de la partie, les joueurs font un Jet Opposé en utilisant l'Attribut VOL de leur Lieutenant respectif. Les deux joueurs jettent un D20 et comparent leurs résultats. Celui obtenant le plus haut score (tout en restant inférieur à la VOL de son Lieutenant) remporte le Jet d'Initiative. **Le gagnant peut choisir de garder le Déploiement ou de garder l'Initiative.** L'option refusée va à l'autre joueur.

En cas d'égalité (ou si les deux joueurs échouent), refaites le Jet d'Initiative.

Lors du Jet d'Initiative, l'Attribut VOL du Lieutenant est une Information Publique.

GARDER L'INITIATIVE

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

GARDER LE DÉPLOIEMENT

Le joueur qui garde le Déploiement choisit 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 :

1. **Déploiement du Joueur 1 :** en suivant l'ordre établi par le joueur qui garde le Déploiement, le Joueur 1 place toutes ses Troupes entièrement dans sa Zone de Déploiement (le socle et la Silhouette ne doivent pas dépasser), **sauf une**.

2. **Déploiement du Joueur 2 :** une fois que le Joueur 1 a terminé, le Joueur 2 place toutes ses Troupes entièrement dans sa Zone de Déploiement, **sauf une**.

3. **Dernière Figurine du Joueur 1 :** le Joueur 1 place la Troupe qu'il avait conservée lors de l'étape 1.

4. **Dernière Figurine du Joueur 2** : le Joueur 2 place la Troupe qu'il avait conservée lors de l'étape 2.

Note :
Certaines Compétences Spéciales (ex. : Déploiement Avancé) permettent aux joueurs de placer des Troupes en-dehors de leur Zone de Déploiement. D'autres Compétences Spéciales (ex. : Saut de Combat) permettent aux joueurs de ne pas placer, du tout, certaines Troupes durant la Phase de Déploiement. Enfin, d'autres Compétences Spéciales altèrent les règles de Déploiement des deux joueurs.

IMPORTANT
Le nombre de Troupes non déployées lors de la Phase de Déploiement est une Information Publique et doit être déclaré à l'adversaire à la fin de la Phase de Déploiement.

RÈGLES DE DÉPLOIEMENT

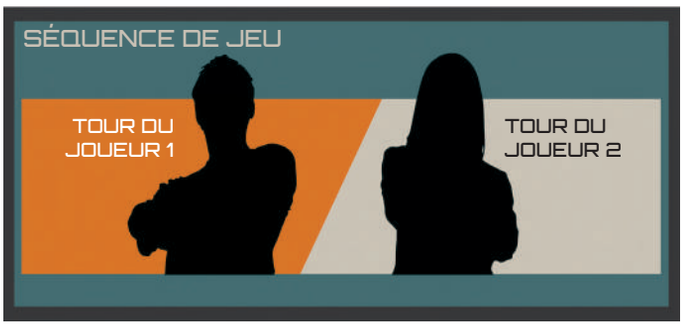
Respectez les règles suivantes pour déployer vos troupes :

- Le socle de chaque figurine doit être entièrement dans sa Zone de Déploiement.
- Quelles que soient leurs Compétences Spéciales, les Troupes ne peuvent pas être déployées au contact d'ennemis, de Troupes neutres, de Marqueurs ou d'Objectifs.
- Quand une figurine est déployée, son joueur peut choisir de la déployer Allongée en plaçant un Marqueur Allongé (PRONE) à côté de la figurine.
- Sauf décision contraire des joueurs, les Troupes ne peuvent pas être déployées dans un endroit qui n'est pas assez grand pour contenir tout leur socle.
- Les joueurs peuvent mesurer les dimensions des Zones de Déploiement, des zones où les Troupes possédant la Compétence Spéciale Déploiement Avancée peuvent se déployer, la ligne centrale de la table et toutes les Zones d'Exclusion spécifiées par un scénario.

SÉQUENCES DE JEU

ROUND DE JEU

Les parties d'Infinity N4 sont divisées en Rounds de Jeu, ou **Rounds**, durant lesquels les deux joueurs ont la possibilité de prendre un rôle actif. 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.



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, p. 21).

Chaque Tour de Joueur est divisé en étapes :

1. Début du Tour : Phase Tactique
   1.1. Utilisation Exécutive des Pions de Commandement
   1.2. Vérification : Retraite !
   1.3. Vérification : Perte du Lieutenant
   1.4. Décompte des Ordres
2. Phase Impétueuse
3. Phase d'Ordres
4. Phase d'états
5. Fin du Tour

DÉBUT DU TOUR : PHASE TACTIQUE

Durant la Phase Tactique, le Joueur Actif fait une série de vérifications rapides avant de commencer à activer ses Troupes.

UTILISATION EXÉCUTIVE DES PIONS DE COMMANDEMENT

Le Joueur Actif peut effectuer les Utilisations Exécutives de ses Pions de Commandement (p. 129).

VÉRIFICATION : RETRAITE !

Le Joueur Actif compte ses Points de Victoire pour voir s'il entre en situation de Retraite ! (voir Conditions de Fin de partie, p. 137).

VÉRIFICATION : PERTE DU LIEUTENANT

Le Joueur Actif vérifie s'il est en situation de Perte du Lieutenant.

DÉCOMPTE DES ORDRES

Le Joueur Actif compte le nombre d'Ordres dont il dispose pour ce Tour en comptant le nombre, le type et l'état de ses Troupes.

ORDRES RÉGULIERS

Par Troupe Régulière déployée sur la table (en tant que figurine ou que Marqueur) qui n'est pas en état Inapte (Inconscient, Mort...), le Joueur Actif ajoute un Ordre Régulier à sa Réserve d'Ordres.

ORDRES IRRÉGULIERS

Puis, par Troupe Irrégulière déployée sur la table (en tant que figurine ou que Marqueur) qui n'est pas en état Inapte (Inconscient, Mort...), le Joueur Actif place un Ordre Irrégulier sur la table, indiquant clairement à quel Groupe de Combat il appartient.

ORDRE SPÉCIAL DU LIEUTENANT

Si le Lieutenant du Joueur Actif est déployé sur la table et n'est pas en état Inapte, le Joueur Actif place l'Ordre Spécial du Lieutenant sur la table de manière visible.

RAPPEL

Chaque Groupe de Combat a sa propre Réserve d'Ordres (Réguliers et Irréguliers).

RAPPEL

Les **Troupes qui ne sont pas encore déployées sur la table** en tant que figurine ou que marqueur (par ex., à cause de la Compétence Spéciale Saut de Combat) **ne contribuent pas à la Réserve d'Ordres**. Tant qu'elles ne sont pas déployées, les Ordres de ces Troupes sont des Informations Privées et leurs Marqueurs d'Ordres peuvent être conservés hors de vue de l'adversaire.

PHASE IMPÉTUEUSE

Durant cette Phase, le Joueur Actif peut activer une fois chaque Troupe ayant la Compétence Spéciale Impétuosité, sans dépenser d'Ordre.

PHASE D'ORDRES

C'est la phase principale du Tour du Joueur Actif, quand il utilise ses Ordres (Réguliers, Irréguliers, du Lieutenant) pour activer ses Troupes. Le Joueur Actif n'est pas obligé de dépenser tous les Ordres. Les **Ordres inutilisés ne sont pas conservés** pour les Tours suivants et sont perdus.

PHASE D'ÉTATS

Une fois que le Joueur Actif est à court d'Ordres, ou décide de ne pas utiliser ceux qui restent, chaque joueur effectue les vérifications requises par les états ou les Compétences. Les Jets potentiels que cela implique ne génèrent pas d'ORA.

Tous les Marqueurs d'Ordres encore sur la table sont retirés.

FIN DU TOUR

Une fois toutes les vérifications effectuées, le Tour du Joueur Actif se termine.

PERTE DU LIEUTENANT

Malgré l'entraînement et une connexion constante au Contrôle de Mission, perdre un chef d'équipe sous le feu ennemi ou à cause d'une erreur de système peut créer un moment de confusion chez les soldats livrés à leurs propres équipements et sans approche tactique coordonnée. Cette situation temporaire rentre dans l'ordre dès que le suivant dans la chaîne de commandement se présente ou est désigné par le Contrôle de Mission.

ACTIVATION

- Si, durant la **Phase Tactique** du Tour Actif, le Joueur Actif n'a pas de Lieutenant (parce qu'il n'a pas été déployé ou qu'il est en état **Inapte** (Inconscient, Mort, Sepsitorisé...) ou **Isolé**), une situation de Perte du Lieutenant se produit.

EFFETS

- En situation de Perte du Lieutenant, toutes les Troupes de la Liste d'Armée du joueur deviennent **Irrégulières**.

ANNULATION

- À la fin du Tour durant lequel le joueur est entré en situation de Perte du Lieutenant, il doit désigner (gratuitement) un nouveau Lieutenant : la Troupe choisie gagne la Compétence Spéciale Lieutenant. Son identité est toujours considérée comme une Information Privée. La désignation d'un Nouveau Lieutenant annule la situation de Perte du Lieutenant.

IMPORTANT

Les Troupes Irrégulières ou de Type REM ne peuvent pas être nommées Lieutenant.

GABARIT DE SILHOUETTE, LIGNE DE VUE ET ZONE DE CONTRÔLE

SILHOUETTE

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 par le Type de troupe.

Les Gabarits de Silhouette sont des aides de jeu conçues pour permettre aux joueurs de déterminer le volume et la taille d'une figurine en jeu. Suivant leur type de troupe, les figurines ont, dans leur Profil, un Attribut appelé Silhouette (S) qui indique le Gabarit de Silhouette qu'elles utilisent.

Si un doute survient concernant le volume d'une figurine lors d'une partie, les joueurs peuvent utiliser les Gabarits de Silhouette pour décider exactement quelle forme cylindrique elle occupe sur la table. En cours de partie, toute partie de la figurine qui dépasse du périmètre de son socle est ignorée.

GABARITS DE SILHOUETTE			
GABARITS DE SILHOUETTE	SOCLE	HAUTEUR	GABARIT
X	*	3 mm (hauteur du socle)	SX
1	25 mm	25 mm	S1
2	25 mm	40 mm	S2
3	40 mm	32 mm	S3
4	55 mm	32 mm	S4
5	40 mm	45mm	S5
6	40 mm	55mm	S6
7	55 mm	67 mm	S7
8	70 mm	70 mm	S8

*Note *: Dans l'état Allongé, la largeur du socle correspond à l'Attribut Silhouette de la Troupe.*

LIGNE DE VUE (LDV)

Dans Infinity N4, les Troupes ont un angle de LdV de 180°, ce qui signifie qu'elles peuvent voir avec la moitié frontale du socle de la figurine qui les représente.

La Ligne de Vue (LdV) est le critère qui permet aux joueurs de déterminer si une Troupe peut voir sa cible. La LdV est une ligne droite imaginaire qui relie n'importe quel point du volume d'une figurine (ou d'un Marqueur, d'un jeton ou tout autre élément) à n'importe quel point du volume de la cible.

Le volume d'une figurine (ou d'un Marqueur, d'un jeton, etc.) est déterminé par la valeur de son Attribut Silhouette.

Pour qu'une Troupe puisse tracer une LdV jusqu'à sa cible, elle doit respecter ces conditions :

- La cible doit être (totalement ou partiellement) dans l'arc frontal de 180° de la Troupe, sauf spécification contraire découlant d'une Compétence Spéciale ou d'un Équipement.
- La Troupe doit voir une partie du volume de sa cible d'au moins 3x3mm.
- La LdV peut être tracée de n'importe quel point de la Silhouette de la Troupe vers n'importe quel point de la Silhouette de la cible sans être bloquée par des figurines (alliées ou ennemies) ou des décors.

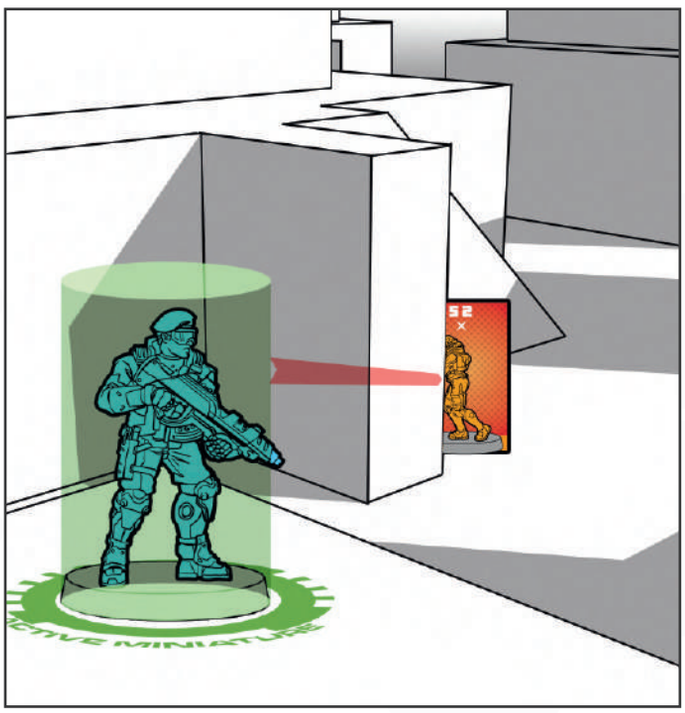
Pour faciliter les mouvements et les interactions en cours de partie, les exceptions suivantes s'appliquent pour le tracé des LdV :

- Dès qu'une Troupe peut tracer une LdV vers sa cible, celle-ci peut aussi tracer une LdV vers son attaquant s'il se trouve dans son arc frontal de 180°.
- Les Troupes qui utilisent une Compétence ayant l'Étiquette Mouvement peuvent tracer des LdV à 360° le long de leur trajectoire.
- Les Troupes ne bloquent pas les LdV sur leur trajectoire.
- Les Marqueurs ne bloquent pas la LdV.
- Sauf spécification contraire, les Marqueurs ont une LdV à 360°.
- Une Troupe engagée au CC peut tracer une LdV à 360°, mais uniquement avec tout ce qui est en contact avec sa Silhouette. Ainsi, une Troupe engagée au CC ne peut pas tracer de LdV vers des éléments de jeu (Troupes ou autres) qui ne sont pas en contact avec sa Silhouette.

LdV : aides de jeu

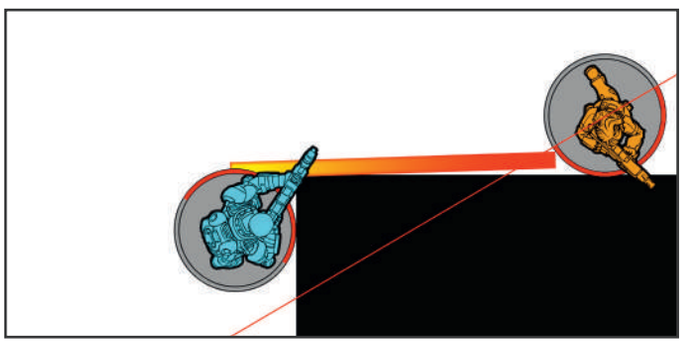
Les postures des figurines et les décors irréguliers peuvent compliquer la détermination d'une LdV. Dans ces cas, il revient aux joueurs de trouver un accord. Essayer de voir la cible depuis le point de vue de la figurine peut être utile. Pour faciliter la détermination des LdV, l'usage des Silhouettes, de mètres ou de lasers est recommandé.

VOLUME ET LIGNE DE VUE (LDV)

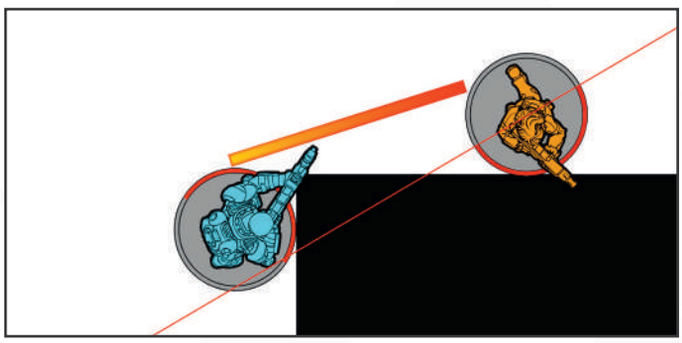


Volume d'une figurine et utilisation d'un Gabarit de Silhouette pour vérifier la LdV.

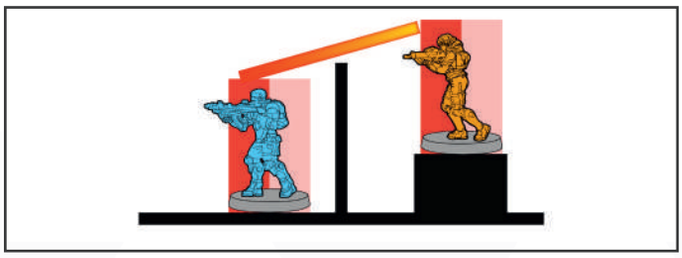
EXEMPLES DE LDV



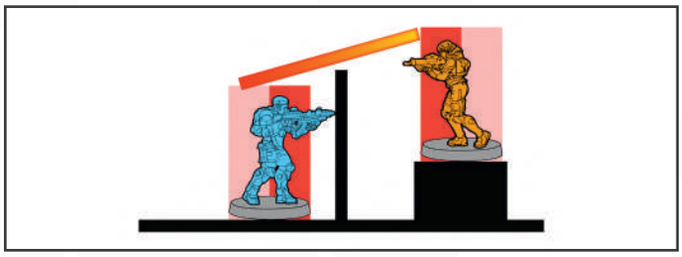
La Troupe orange n'a pas de LdV, tandis que la Troupe bleue en a une.



Les deux Troupes ont une LdV.



La Troupe bleue n'a pas de LdV mais la Troupe orange en a une.



Les deux Troupes ont une LdV.

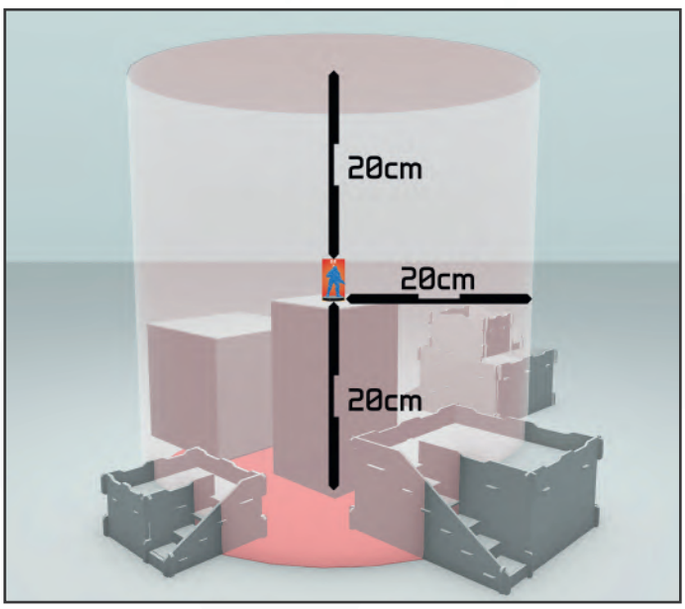
ZONE DE CONTRÔLE (ZDC)

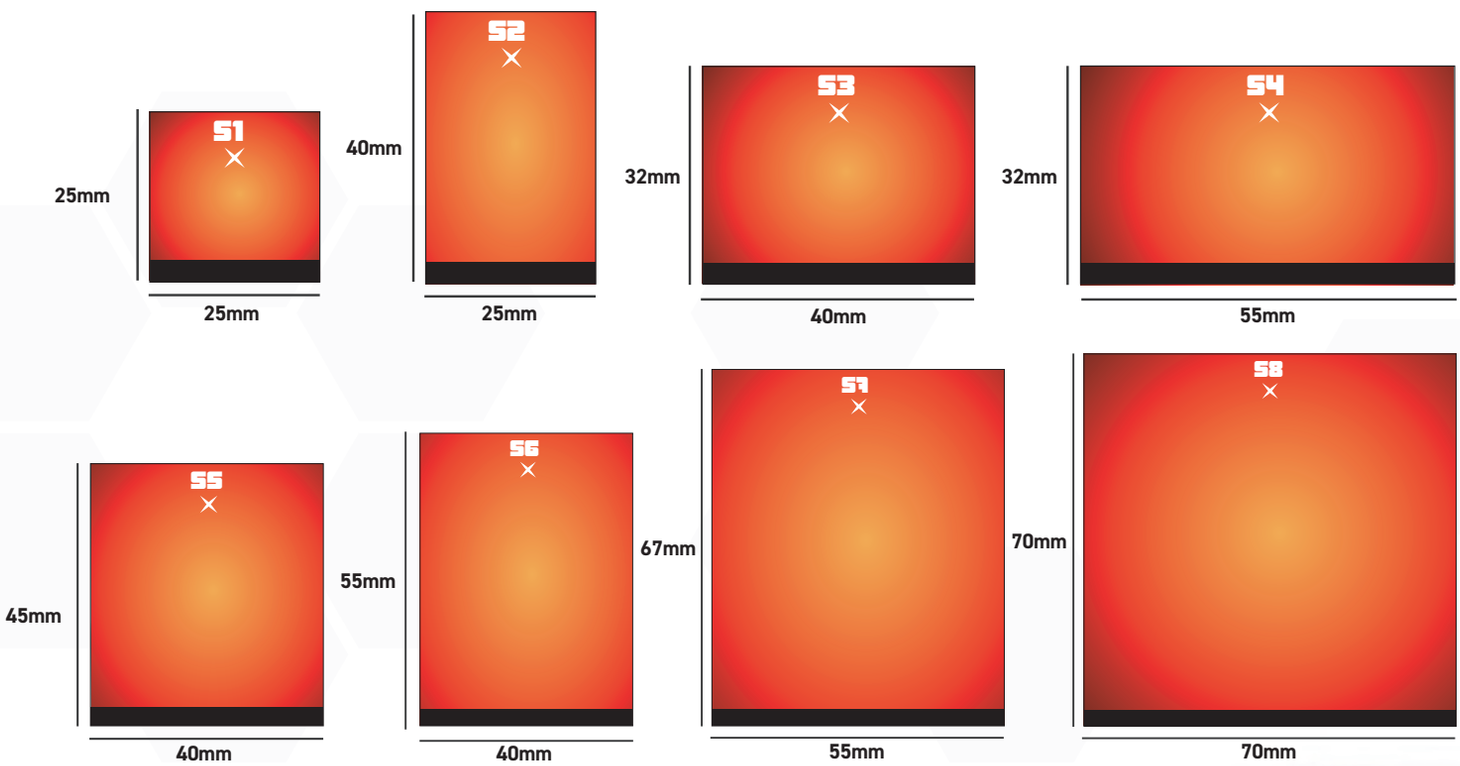
Les Troupes ont conscience de leur environnement. La **Zone de Contrôle (ZdC)** d'une Troupe est une zone cylindrique d'un rayon de 20 cm mesurée depuis le bord de sa Silhouette, s'étendant verticalement 20 cm au-dessus et 20 cm au-dessous.

ZONE DE CONTRÔLE ET ORA

Une Troupe peut réagir contre un ennemi qui entre ou agit dans sa Zone de Contrôle tout en restant hors de sa LdV. Les joueurs peuvent vérifier la ZdC. Les mesures doivent toujours être effectuées depuis la Troupe Active, en respectant la distance maximale de 20 cm à tout point de sa trajectoire. S'il y a une Troupe Réactive ou un élément de jeu dans la ZdC de la Troupe Active, il ou elle peut déclarer un ORA (voir Séquence de Dépense d'un Ordre, p. 21).

ZONE DE CONTRÔLE





INTERACTION ENTRE ZONES, SOCLES ET SILHOUETTES

Ces règles déterminent les interactions entre les Troupes et d'autres éléments de jeu.

CONTACT SOCLE À SOCLE/AVEC LA SILHOUETTE

Une ou plusieurs Troupes ont leurs Silhouettes en contact direct. Ce terme s'applique également quand la Silhouette d'une Troupe est en contact avec un élément de jeu qui peut, ou non, avoir un socle, comme un décor.

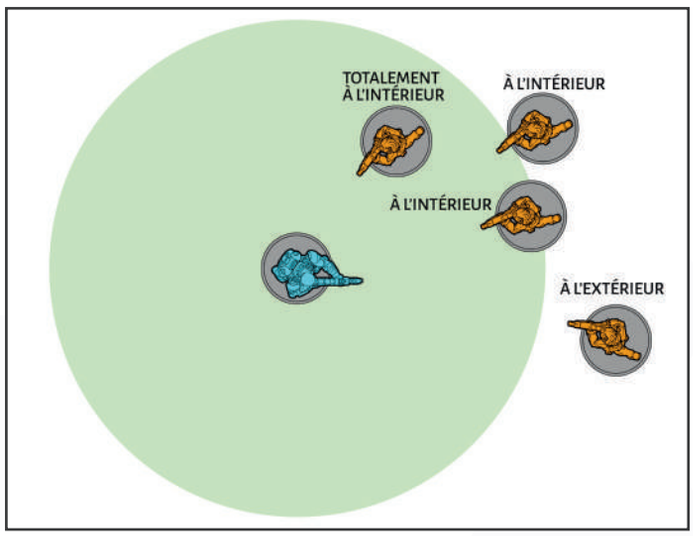
À L'INTÉRIEUR/DANS

Pour qu'une Troupe soit considérée à l'intérieur d'une zone de jeu définie (ex. : une Zone de Contrôle, à Visibilité Nulle ou de Terrain Difficile), sa Silhouette doit être en contact avec la zone ou au moins partiellement dans celle-ci.

TOTALEMENT À L'INTÉRIEUR/DANS

Quand une règle spécifie « totalement à l'intérieur », alors la Silhouette entière de la Troupe doit se trouver complètement dans la zone définie.

INTERACTION AVEC DES ZONES



COHÉSION

La Cohésion est une mécanique de jeu qui permet de gérer plusieurs Troupes liées entre elles agissant ensemble et simultanément durant le même Ordre en application d'une règle (découlant d'une Compétence Spéciale, d'un Équipement, d'un état, etc.) qui nécessite que ces soldats restent proches les uns des autres.

La Cohésion est déterminée par la Zone de Contrôle d'une Troupe spécifique : la Troupe de Référence. Celle-ci peut varier. Elle est déterminée par chaque règle impliquant la Cohésion (par exemple, le Chef d'Équipe d'une Fireteam, le Contrôleur d'un Périphérique Synchronisé, etc.).

Pour respecter la Cohésion, le reste des Troupes liées à la Troupe de Référence doit se trouver dans sa Zone de Contrôle.

VÉRIFICATION DE LA COHÉSION

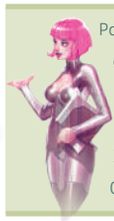
- Durant la Phase de Déploiement : le joueur doit vérifier la Cohésion en mesurant la Zone de Contrôle de la Troupe de Référence pour s'assurer que les Troupes liées sont à l'intérieur. Après avoir vérifié la Cohésion, le joueur peut ajuster le placement de ces Troupes pour qu'elles soient toutes dans la Zone de Contrôle. Cet ajustement n'est pas autorisé pour la dernière figurine gardée en réserve lors de la Phase de Déploiement (ou des dernières figurines ainsi placées si une règle spéciale le permet).
- Au début ou à la fin d'un Ordre : le joueur doit vérifier la Cohésion au début d'un Ordre après avoir déclaré la première Compétence Courte, l'Ordre Entier ou l'ORA mais avant de mesurer le déplacement si un mouvement a été déclaré. Le joueur doit aussi vérifier la Cohésion à la fin d'un Ordre, à la fin de l'étape Conclusion (étape 6.2 de la séquence de dépense d'un ordre, p. 21), après avoir effectué tout mouvement découlant d'un Jet de Cran échoué ou de toute autre règle.

ROMPRE LA COHÉSION

Si une Troupe s'avère être hors de la Zone de Contrôle de la Troupe de Référence lors d'une vérification de la Cohésion, la Cohésion est rompue. Les conséquences déterminées par la règle demandant la Cohésion sont alors appliquées.

Rompre la cohésion - Exemple

Dans le Tour Actif, après avoir déclaré la première Compétence Courte ou Ordre entier d'une Fireteam, tout membre de la Fireteam ne respectant pas la Cohésion avec le Chef d'Équipe doit quitter la Fireteam et n'est pas activé. Les Bonus de la Fireteam sont alors recalculés.



Pour accélérer la partie, les situations où la Cohésion est clairement maintenue (quand les Troupes sont proches de la Troupe de Référence et visiblement dans sa Zone de Contrôle), vous pouvez vous dispenser de vérifier la Cohésion, sauf si l'adversaire le demande.

Conseil de Sybille

MESURER LES DISTANCES

Toutes les distances de jeu sont exprimées en centimètres. Quand vous mesurez la distance entre deux Troupes, utilisez les bords de leurs Silhouettes respectives les plus proches.

Pour déterminer la distance entre deux objets, les joueurs doivent tracer une ligne droite virtuelle entre eux.

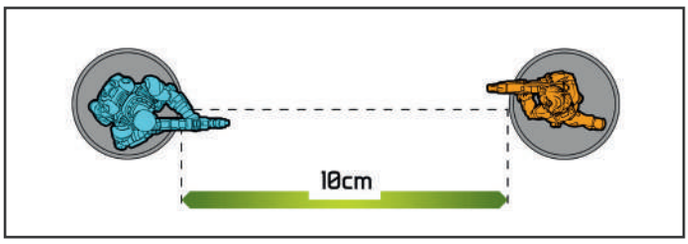
Dans Infinity N4, il est préférable d'utiliser le socle pour mesurer les distances. Il est ainsi plus simple d'avoir un point de référence pour accélérer la partie. En de rares occasions cependant, il sera nécessaire d'utiliser le Gabarit de Silhouette pour connaître la portée exacte entre deux Troupes.

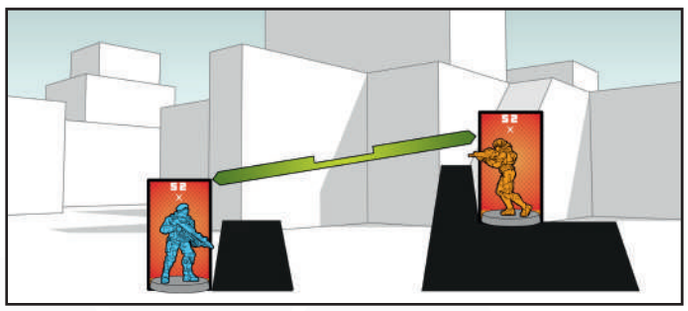
Conseil de Sibylle

RAPPEL

En général, les Compétences composant un Ordre doivent être déclarées avant d'effectuer des mesures (Séquence d'Ordre, p. 21).

DISTANCE ENTRE 2 FIGURINES





REMPLACER DES FIGURINES ET DES MARQUEURS

Il peut parfois être nécessaire de remplacer un élément de jeu par un autre durant une partie : par exemple, remplacer une figurine par une autre ou un Marqueur par une figurine à cause d'une Compétence Spéciale. Par souci de simplicité, les règles suivantes font référence à la figurine d'une Troupe.

SOCLES IDENTIQUES

Si la Troupe de remplacement possède la même taille de socle, elle doit occuper la même position que la Troupe qu'elle remplace.

SOCLES DIFFÉRENTS

Il peut arriver qu'une Compétence Spéciale, un Équipement ou une condition de jeu ou de scénario nécessite le remplacement d'une Troupe par une autre dont la Silhouette et le socle ne sont pas identiques.

Dans ce cas, le joueur a deux options :

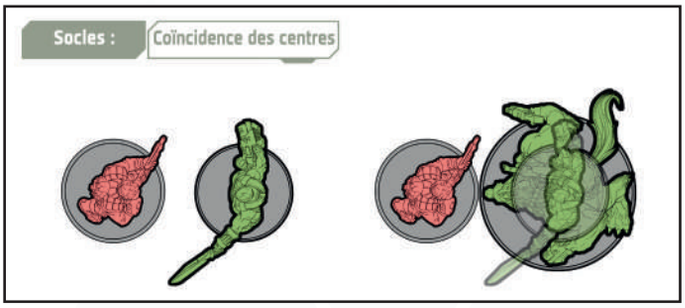
- Le joueur peut faire coïncider le centre des socles des deux figurines (l'originale et celle de remplacement).
- Le joueur peut faire coïncider le bord du socle de la figurine de remplacement avec celui de la figurine d'origine.

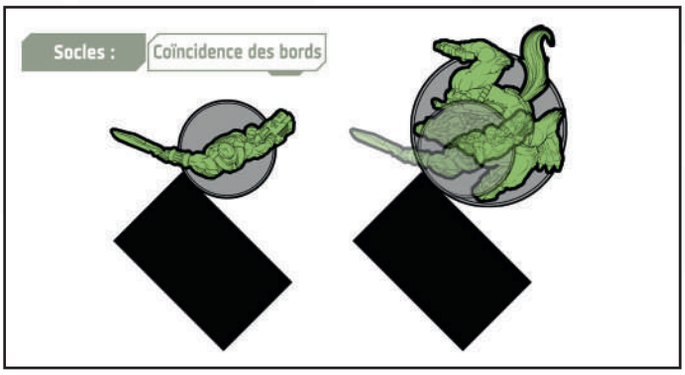
Cela peut permettre à la figurine de remplacement d'établir le contact avec un Couvert que la figurine d'origine ne touchait pas. De même, cela peut permettre à la figurine de remplacement de passer en état **Engagé**.

Cette règle ne peut pas être utilisée pour annuler l'état Engagé.

Si un remplacement est rendu obligatoire à cause d'une règle (Compétence Spéciale, Équipement avec l'Étiquette Obligatoire), considérez ce qui suit :

- Si l'espace disponible pour la figurine de remplacement est inférieur au volume défini par son Gabarit de Silhouette, elle passe en état Immobilisé-A. Si cette situation concerne un Équipement, celui-ci est retiré de la partie. L'état Immobilisé ne peut être annulé que si l'espace contenant la Troupe est modifié pour accueillir son volume (ignorez les méthodes habituelles d'annulation de cet état).





JETS

Infinity N4 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 leur cible avec un Tir, à pirater les systèmes ennemis, à détecter un ennemi dissimulé, etc.

Dans Infinity N4, la résolution des actions emploie deux types de jets de D20 : les Jets **Normaux** et les Jets **Opposés**.

JET RÉUSSI

Les Troupes et certains éléments de jeu ont une série d'Attributs qui représente leur capacité à effectuer différentes actions. Les Jets se font contre un Seuil de Réussite (SR), une valeur numérique obtenue en appliquant les Modificateurs (positifs et négatifs) appropriés à l'Attribut utilisé par une Compétence.

Pour savoir si l'utilisation d'une Compétence réussit, jetez un D20 et comparez le résultat au Seuil de Réussite. Tout résultat inférieur ou égal au Seuil de Réussite signifie que l'action est un succès.

MODIFICATEURS (MOD)

Les circonstances entourant 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 d'un Attribut, dénotent de la difficulté à utiliser la Compétence. Un MOD positif s'applique quand l'utilisation de la Compétence est plus simple que la normale et un MOD négatif représente une utilisation plus complexe de la Compétence.

IMPORTANT

Quand une règle mentionne la valeur d'un Attribut, considérez que cela signifie le Seuil de Réussite, obtenu après l'application de tous les MOD.

Modificateur Maximum :

La somme totale des Modificateurs appliqués à un Jet ne peut jamais excéder +12 ou -12. N'importe quel Modificateur dépassant ces limites est ignoré et remplacé par le MOD max. de +12 ou -12.

Les MOD les plus courants sont :

- **La Portée** (p. 47) qui peut modifier les Attributs TR, PH et VOL.
- **Le Couvert** (p. 46) qui peut modifier les Attributs TR, BLI, VOL et les Jets de Sauvegarde.
- **Compétences, Armement et Équipement** (p. 81) : ils peuvent modifier différents Attributs.

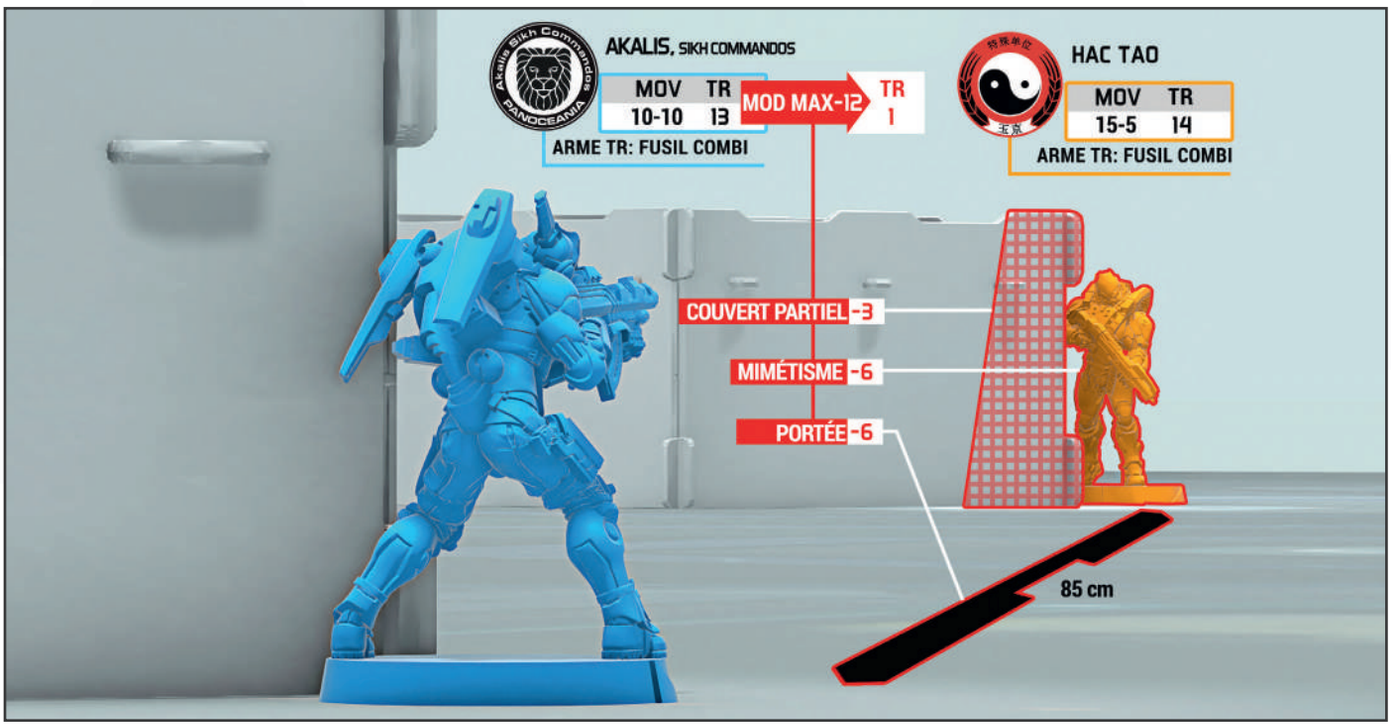
Des MOD positifs [+] ou négatifs [-] peuvent apparaître dans les Profils d'Unité :

- Un **MOD positif** [+] entre parenthèses à côté d'une Compétence Spéciale, d'une arme ou d'un Équipement ne s'applique qu'à l'utilisateur.
- Un **MOD négatif** [-] entre parenthèses à côté d'une Compétence Spéciale, d'une arme ou d'un Équipement ne sera appliqué qu'aux ennemis.
- Une valeur d'Attribut, de Rafale, de Dégâts, etc. entre parenthèses à côté d'une Compétence Spéciale, d'une arme ou d'un Équipement ne sera appliquée que lors de l'utilisation de cette Compétence, arme ou Équipement.
- "Relance" entre parenthèses à côté d'une Compétence Spéciale, d'une arme ou d'un Équipement autorise l'utilisateur à relancer un dé de son Jet lors de l'utilisation de cette Compétence, arme ou Équipement.

ARRONDI

Dans Infinity N4, chaque fois qu'un nombre (le résultat d'un dé, un Attribut, un MOD, etc.) est divisé, son quotient est toujours **arrondi au supérieur**. Par exemple, la moitié de 5 (5/2=2,5) sera 3.

EXEMPLE DE MODIFICATEUR MAXIMUM



NOM	PORTÉE				DÉGÂTS	R	MUNITIONS	ATTRIBUT DU JS	TRAITS
	40 cm	80 cm	120 cm	240 cm					
Fusil Combi	+3	-3	-6		13	3	N	BLI	TIR DE SUPPRESSION

Le Commando Akal déclare : Déplacement + Tir avec son Fusil Combi.
Son Attaque TR subit les MOD suivants :

-6 du Mimétisme du Hac Tao
-3 du Couvert
-6 de la Portée

La somme totale des Modificateurs est de -15. Mais comme le MOD maximum est de -12, son Seuil de Réussite (SR) sera de 13-12=1.

CRITIQUES

Les **Critiques** représentent les conséquences améliorées d'actions, suite à un succès exceptionnel. Quand le résultat d'un dé coïncide avec le Seuil de Réussite (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 !

Lors des Jets Opposés, les Critiques remportent toujours le Jet quel que soit le résultat de l'adversaire. Si les deux joueurs obtiennent un Critique ou plus, le Jet Opposé est une égalité et les deux Troupes sont considérées comme ayant échoué.

SEUIL DE RÉUSSITE INFÉRIEUR À 1

Les MOD négatifs peuvent parfois faire tomber le SR 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**.

SEUIL DE RÉUSSITE SUPÉRIEUR À 20

Dans d'autres cas, l'accumulation de MOD positifs ou un Attribut élevé peuvent aboutir à un SR supérieur à 20. Dans ce cas, le SR est considéré être 20, mais avec la particularité que le joueur ajoute l'excédent au résultat du dé (un SR de 23 ajoute 3 au dé).

Dans ce cas, tout résultat de 20 ou plus sur le jet est considéré être un Critique (si applicable). Les SR supérieurs à 20 (à cause de MOD positifs ou du Profil d'Unité) augmentent la chance d'obtenir un résultat Critique.

EXEMPLE DE SR SUPÉRIEUR À 20

Le Chevalier Justicier a un Corps-à-corps (CC) de 23. Par conséquent, n'importe quel Jet Normal est un succès. Chaque fois qu'il fait un jet de CC, il ajoute aussi 3 à son dé (ex. : 4+3=7). Pour cette raison, il obtient un Critique si le résultat de son dé est 17 ou plus (17+3=20, 18+3=21, 19+3=22, etc.).

JETS NORMAUX

Les Jets Normaux sont les plus courants des jets de dés d'Infinity N4. Ce jet est utilisé quand une Troupe n'affronte pas d'ennemi mais doit réussir une Compétence sans rencontrer d'opposition ou une opposition passive (par ex., essayer de Détecter un ennemi camouflé ou soigner un allié en utilisant la Compétence Spéciale Médecin).

Lors d'un Jet Normal, pour savoir si une Troupe réussit à employer sa Compétence, il suffit de jeter un D20 et de comparer le résultat avec le Seuil de Réussite de l'Attribut qu'elle utilise pour réaliser l'action. **Si le résultat du dé est inférieur ou égal au SR, la Compétence est utilisée avec succès et la Troupe atteint son objectif**.

EXEMPLE :

La valeur de l'Attribut de TR du Fusilier est 12 et il doit faire un Jet Normal avec un MOD -3 ; **le SR de son TR est donc de 9**. Il lance un D20 et obtient un 8 ; un résultat inférieur à son SR et donc une réussite. Plus tard, le Fusilier tente un autre Jet Normal de TR, mais cette fois il obtient un 12. Comme son SR est toujours de 9, le jet est un échec.

JETS OPPOSÉS

Quand deux Troupes ou plus agissent en même temps et essayent de se contrecarrer, les Jets Opposés sont utilisés pour déterminer qui agit le plus vite et le plus efficacement.

Les joueurs font alors un jet pour leurs Troupes impliquées dans l'affrontement et comparent chaque résultat au Seuil de Réussite pertinent, comme ils le feraient pour un Jet Normal. Les échecs sont considérés comme tels. Mais contrairement aux Jets Normaux, les succès de chaque camp sont comparés.

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

RÉSUMÉ DES DIFFÉRENTES ISSUES POSSIBLES :

- **Les deux échouent :** personne n'atteint son objectif.
- **L'un échoue et l'autre réussit :** la Troupe qui remporte le Jet Opposé atteint son objectif.
- **Les deux réussissent :** la Troupe ayant le succès le plus élevé annule les succès ennemis, remporte le Jet Opposé et atteint son objectif.
- **Les deux réussissent mais un des succès est un Critique :** le joueur qui a obtenu le Critique gagne le Jet Opposé, même si son résultat est inférieur ou égal au succès ennemi.
- **Les deux succès sont des Critiques :** aucun joueur ne remporte le Jet Opposé car les deux Critiques s'annulent et aucun effet n'est appliqué. Les succès non critiques sont ignorés.
- **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.

JET OPPOSÉ : ESQUIVE ET RESET

Lors d'un Jet Opposé, une réussite avec les Compétences Communes Esquive et Reset n'affecte pas la possibilité de l'attaquant d'exécuter ses actions, mais uniquement sa possibilité d'affecter la Troupe utilisant l'Esquive ou le Reset. Par exemple, esquiver une Attaque affectant plusieurs cibles ne sauvera que la Troupe qui Esquive et n'empêchera pas l'Attaque contre les autres cibles.

JET OPPOSÉ AVEC PLUS D'UN DÉ

Une Troupe effectue un Tir avec une Rafale 3 contre un adversaire qui riposte. L'action se résout dans le cadre d'un Jet Opposé. L'attaquant dispose d'un SR de 9 et lance 3 dés, obtenant 6, 9 et 11 : deux succès (6 et 9) et un échec (11). Son adversaire, avec un SR de 12, lance un dé et obtient un succès (8). Lors de la comparaison entre les succès des deux antagonistes, le 8 annule le 6, avant d'être annulé par le 9. Le Tir de l'attaquant touche avec une réussite.

Dans le même exemple, la cible obtient toujours un succès sur son dé avec un résultat de 5. Dans ce cas, ce résultat n'annule pas le 6 de l'attaquant, dont le Tir atteint la cible avec deux réussites.

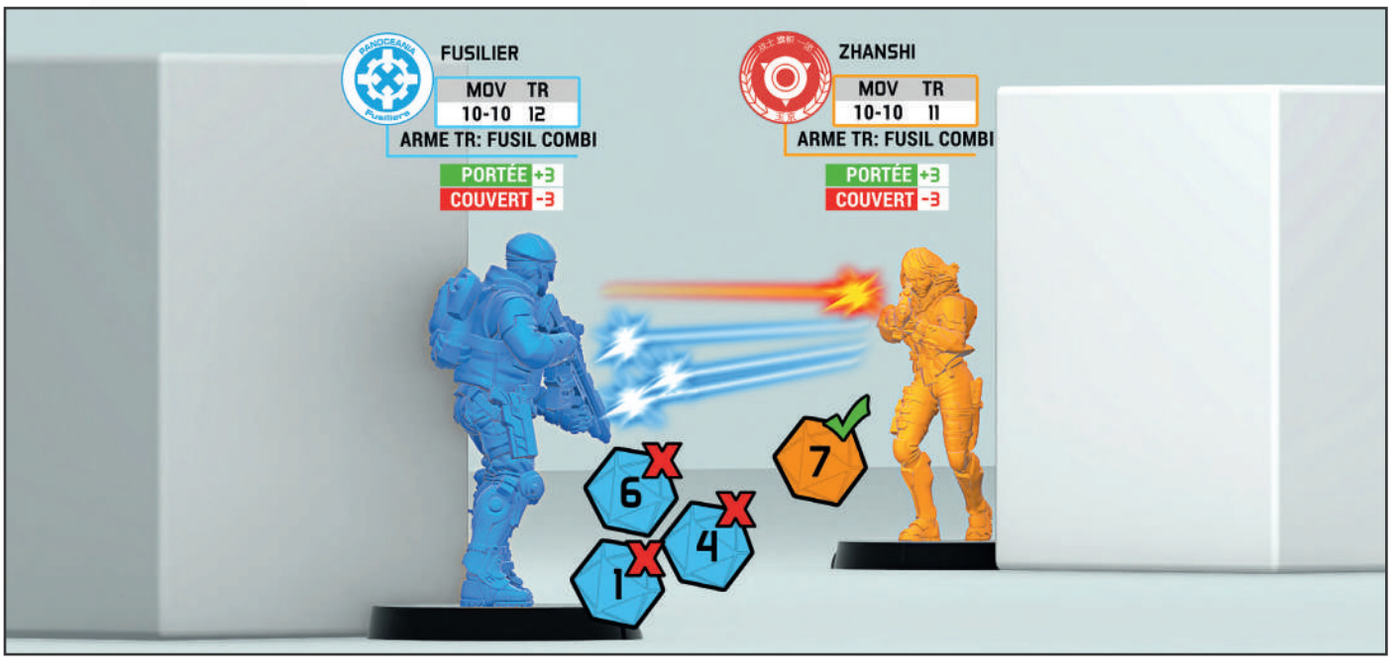
IMPORTANT

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

TRANCHER UNE ÉGALITÉ

Les Jets Opposés 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.

EXEMPLE DE JET OPPOSÉ : UN CONTRE UN



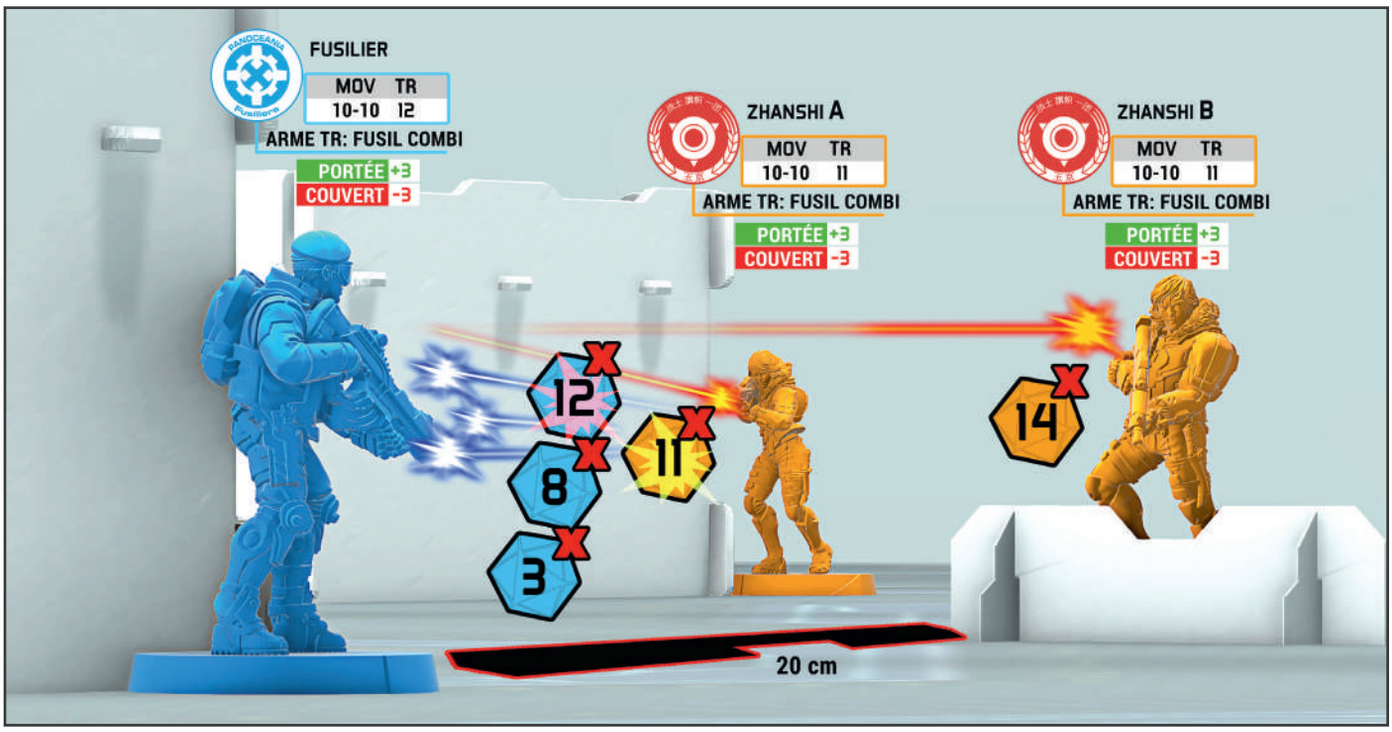
NOM	PORTÉE				DÉGÂTS	R	MUNITIONS	ATTRIBUT DU JS	TRAITS
	40 cm	80 cm	120 cm	240 cm					
Fusil Combi	+3	-3	-6		13	3	N	BLI	TIR DE SUPPRESSION

Dans son Tour Actif, le Fusilier déclare une Attaque TR avec son Fusil Combi contre la Zhanshi.
Distance : 40 cm
Il applique les MOD suivants à son TR :
+3 à cause de la distance
-3 à cause du Couvert
Son Seuil de Réussite (SR) sera de 12+3-3=12.

Dans son Tour Réactif, la Zhanshi déclare un ORA Attaque de TR avec son Fusil Combi contre le Fusilier.
Elle applique les MOD suivants à son TR :
+3 à cause de la distance
-3 à cause du Couvert
Son Seuil de Réussite (SR) sera de 11+3-3=11.

Les deux réussissent leur jet, mais le 7 obtenu par la Zhanshi lui permet de remporter le Jet Opposé car il annule les autres succès inférieurs à 7. Le Fusilier est touché et il doit faire un Jet de Sauvegarde.

EXEMPLE DE JET OPPOSÉ PLUS JET NORMAL



NOM	PORTÉE				DÉGÂTS	R	MUNITIONS	ATTRIBUT DU JS	TRAITS
	40 cm	80 cm	120 cm	240 cm					
Fusil Combi	+3	-3	-6		13	3	N	BLI	TIR DE SUPPRESSION

Le Fusilier déclare une Attaque TR et utilise toute sa Rafale contre la Zhanshi A qui répond de nouveau par un ORA Attaque TR. Le Zhanshi B déclare un ORA Attaque TR contre le Fusilier.

Comme les Attaques du Fusilier et de la Zhanshi A affectent leurs résultats mutuels, ils font un Jet Opposé. Le Zhanshi B fait un Jet Normal car son tir n'est pas affecté par celui du Fusilier.

- Distance : 40 cm
- Distance : 20 cm

Le Fusilier applique les MOD suivants à son TR :

- +3 à cause de la distance
- -3 à cause du Couvert

Son Seuil de Réussite (SR) sera de 12+3-3=12.

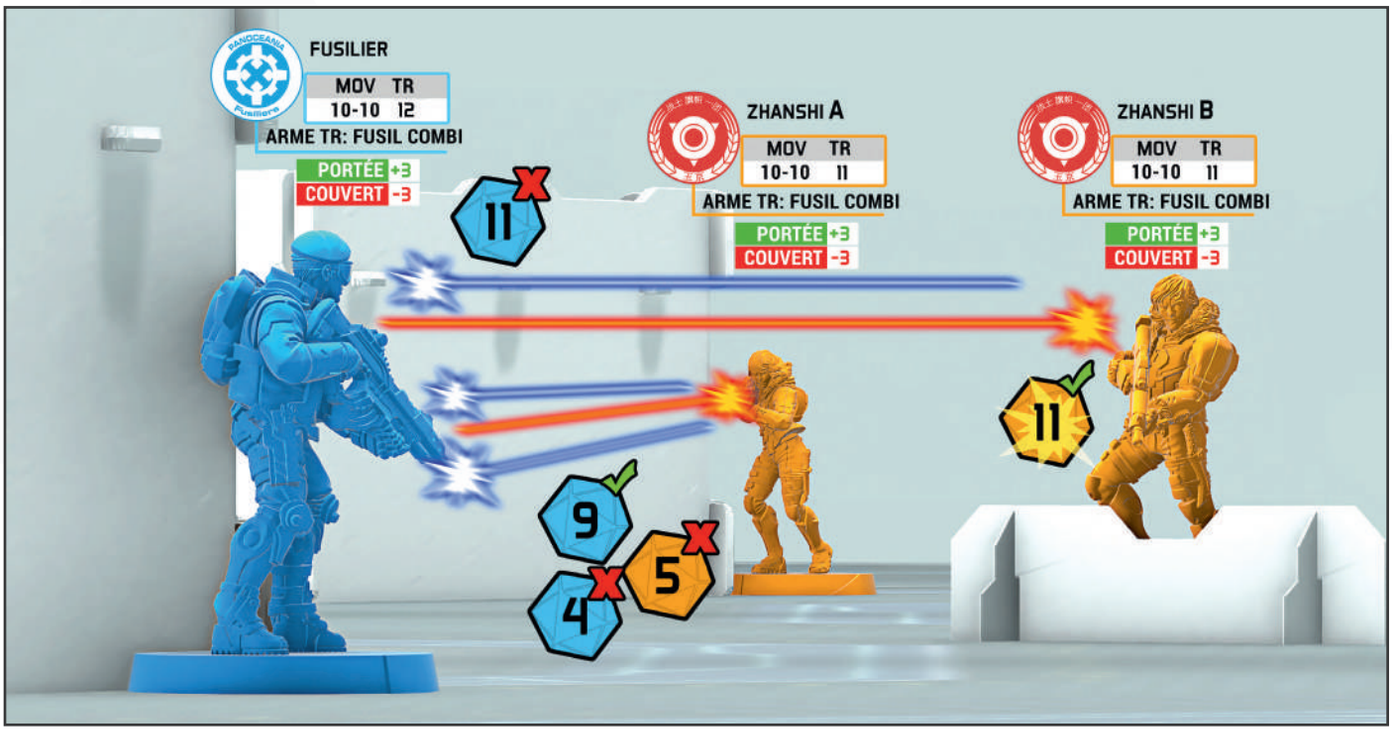
Les deux Zhanshi appliquent les MOD suivants à leurs Attaques TR :

- +3 à cause de la distance
- -3 à cause du Couvert

Leur SR sera de 11+3-3=11

Dans le Jet Opposé, les deux Troupes obtiennent un Critique. Par conséquent, leurs succès sont respectivement annulés et personne ne touche sa cible. Pendant ce temps, le Zhanshi B obtient un 14 sur son Jet et comme son SR était de 11, il rate sa cible.

EXEMPLE DE DEUX JETS OPPOSÉS SIMULTANÉS



NOM	PORTÉE				DÉGÂTS	R	MUNITIONS	ATTRIBUT DU JS	TRAITS
	40 cm	80 cm	120 cm	240 cm					
Fusil Combi	+3	-3	-6		13	3	N	BLI	TIR DE SUPPRESSION

Si le Fusilier divise la valeur de Rafale (3) de son Fusil Combi pour faire 2 tirs contre la Zhanshi A et 1 tir contre le Zhanshi B, il faut effectuer deux Jets Opposés indépendants.

Le Fusilier applique les MOD suivants à son TR :

- +3 à cause de la distance
- -3 à cause du Couvert

Son Seuil de Réussite (SR) sera de 12+3-3=12.

Les deux Zhanshi appliquent les MOD suivants à leurs TR :

- +3 à cause de la distance
- -3 à cause du Couvert

Leur SR sera de 11+3-3=11

Dans le Jet Opposé entre le Fusilier et la Zhanshi A, le 5 annule le 4 du Fusilier mais le 9 remporte le Jet Opposé puisqu'il est le plus haut résultat réussi. Ainsi, la Zhanshi A est touchée et devra faire un Jet de Sauvegarde.

Dans le Jet Opposé entre le Fusilier et le Zhanshi B, tous deux obtiennent un 11, ce qui est un succès pour chacun. Mais pour le Zhanshi B, il s'agit aussi d'un Critique et par conséquent, il remporte le Jet Opposé. C'est au tour du Fusilier d'être touché, par un Critique qui plus est !

MOUVEMENT

MODULE DE MOUVEMENT (MOUVEMENT DANS INFINITY N4)

DANS INFINITY N4, LES MOUVEMENTS PERMETTENT AUX TROUPES DE SE MOUVOIR À TRAVERS LA TABLE DE JEU. CETTE SECTION DÉTAILLE TOUTES LES RÈGLES RELATIVES À CET ASPECT DU JEU. LES MOUVEMENTS SE DÉROULENT DURANT LA SÉQUENCE DE DÉPENSE D'UN ORDRE.
L'ATTRIBUT MOUVEMENT (MOV) DU PROFIL D'UNITÉ (P. 17) INDIQUE LE NOMBRE DE CM QU'UNE TROUPE PEUT FRANCHIR AVEC UN ORDRE. L'ATTRIBUT MOV A EN GÉNÉRAL DEUX VALEURS : LA PREMIÈRE EST EMPLOYÉE LORSQUE LA TROUPE SE DÉPLACE POUR LA PREMIÈRE FOIS DURANT UN ORDRE ET LA SECONDE POUR SON ÉVENTUEL SECOND DÉPLACEMENT.

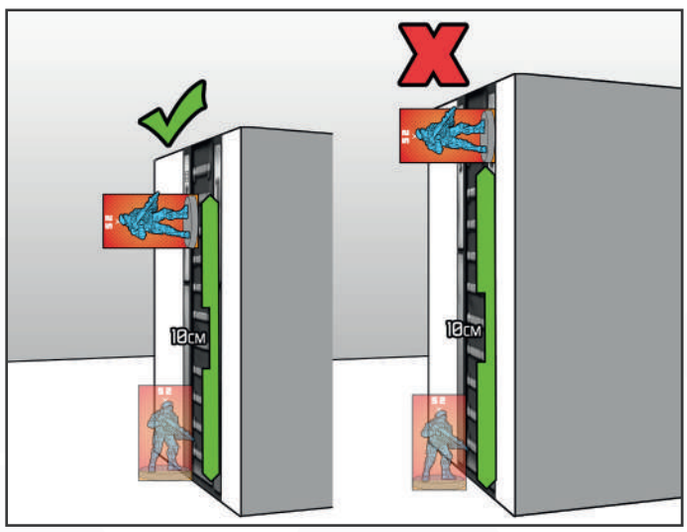
DÉPLACEMENT ET MESURES

Vous pouvez mesurer vos distances de déplacement dès que vous avez déclaré l'utilisation d'une Compétence avec l'Étiquette Mouvement et avant de déterminer où la Troupe termine son mouvement, en utilisant toujours le même point du bord inférieur du socle d'une figurine pour toutes vos mesures. La séquence d'un mouvement est la suivante :

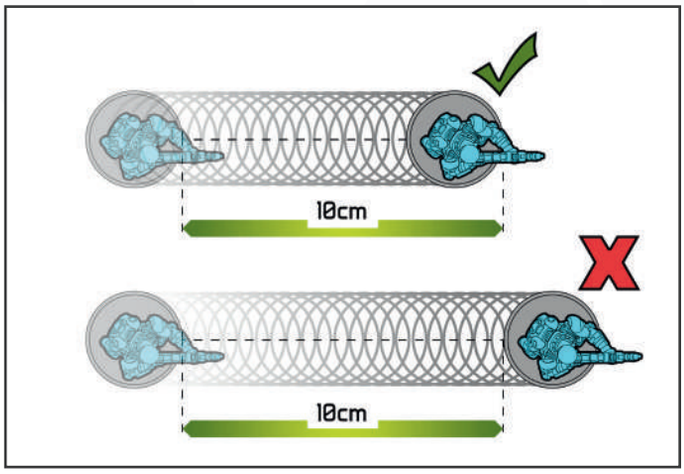
1. Un joueur utilise une Compétence avec l'Étiquette Mouvement.
2. Mesurez les distances pour savoir les endroits que peut atteindre la Troupe avec sa Compétence.
3. Désignez le point d'arrivée de la Troupe et la trajectoire exacte qu'elle emprunte pour y parvenir.
4. Déplacez la Troupe jusqu'au point d'arrivée.

IMPORTANT
Lors d'un mouvement, les distances sont toujours mesurées depuis le même point du bord extérieur du socle d'une figurine.

MESURE VERTICALE (ÉCHELLES ET SURFACES VERTICALES)



MESURE HORIZONTALE



DÉPLACEMENT

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

DÉPLACEMENT
COMPÉTENCE COURTE DE MOUVEMENT

Mouvement, Sans LdV, Sans Jet.

CONDITIONS

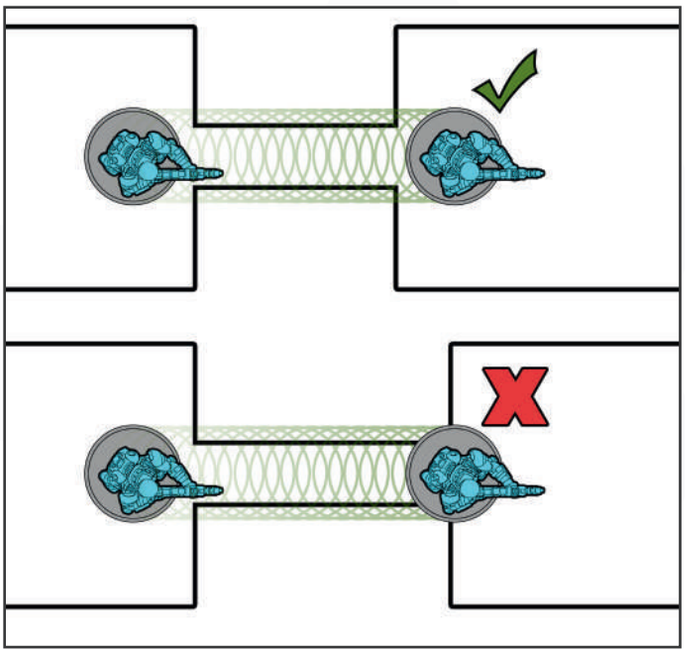
- Les joueurs vérifient si les conditions d'utilisation de cette Compétence sont respectées lors de sa déclaration.
- Le socle de la Troupe doit toujours être en contact avec la surface sur laquelle elle se déplace.
- Toute surface franchie doit être au moins aussi large que la moitié du socle de la Troupe.
- La Troupe doit terminer son mouvement sur une surface de dimension supérieure ou égale à la largeur de son socle.

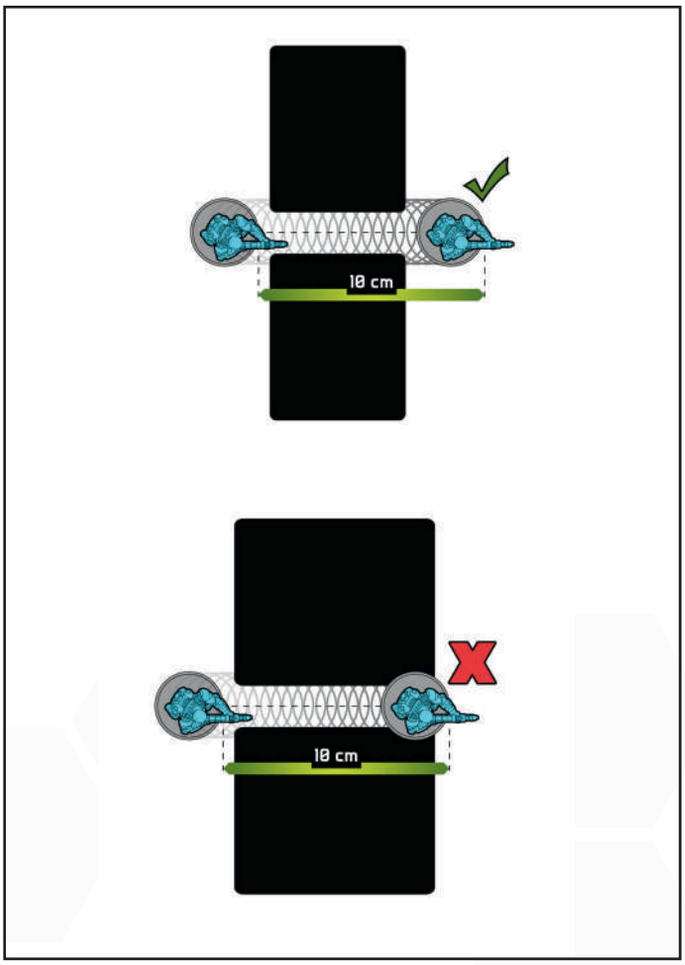
EFFETS

- En déclarant un Déplacement, l'utilisateur peut se déplacer sur une distance (en centimètres) égale au maximum à la première valeur de son Attribut MOV.
- Si l'utilisateur déclare à nouveau un Déplacement durant le même Ordre, il peut se déplacer sur une distance (en centimètres) égale au maximum à la deuxième valeur de son Attribut.
- Un Déplacement doit respecter les Règles Générales de Mouvement et celles de la section Déplacement et mesures.

EXEMPLE 1

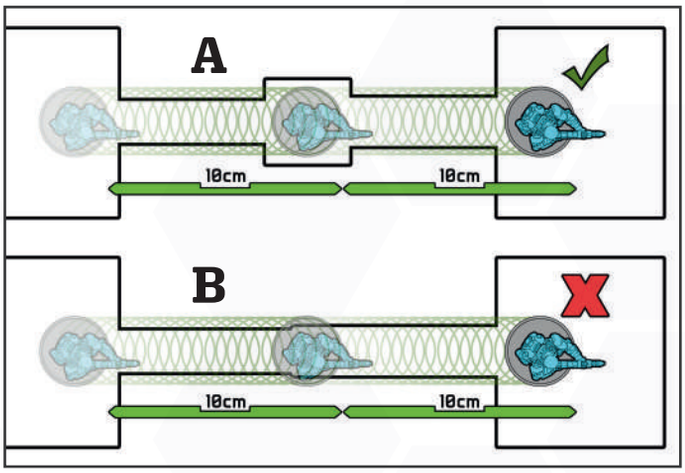
Déplacements sur des passerelles et dans d'étroits corridors.





EXEMPLE 2

Ordre (Déplacement+Déplacement) sur des surfaces plus petites que le socle.



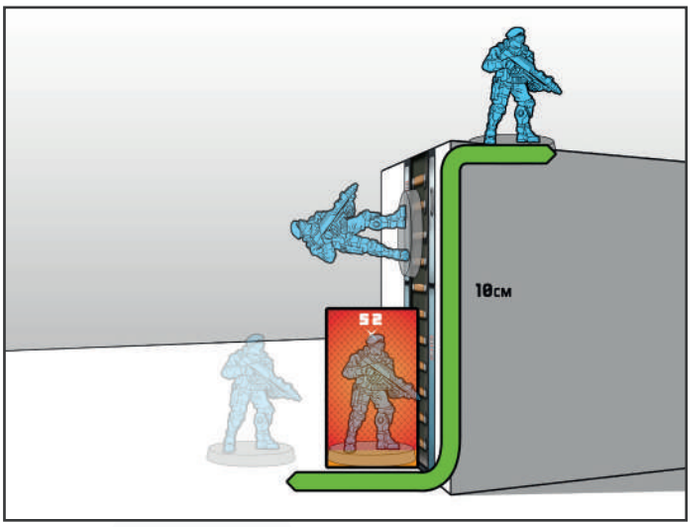
Si la distance parcourue dans les deux cas est de 20 cm, dans le cas B, le Déplacement est impossible car il n'y a pas de surface valide (contenant le socle) où s'arrêter à l'issue du premier Déplacement.

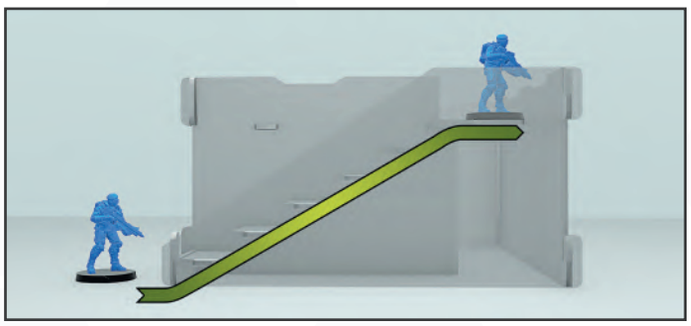
RÈGLES GÉNÉRALES DE MOUVEMENT

- Quand une Troupe est déplacée, les joueurs doivent mesurer l'intégralité de sa route (y compris les détours pour éviter les obstacles par ex.) et doivent toujours utiliser le même point du socle pour leurs mesures.
- La valeur de MOV indique la distance maximale qu'une Troupe peut parcourir, mais il n'y a pas de minimum. Une Troupe n'est pas obligée d'utiliser toute la valeur de son MOV lors d'un Déplacement.
- Une Troupe peut, sans avoir à déclarer un Saut ou une Escalade, franchir un décor dont la hauteur est inférieure ou égale à son Gabarit de Silhouette (avant ET après son franchissement).
- Ce mouvement vertical n'est pas pris en compte quand la mesure de la distance maximum qu'une Troupe peut atteindre est effectuée. En revanche, la Troupe est considérée comme s'étant déplacée au-dessus de l'obstacle pour la détermination des LdV.
- Une Troupe peut traverser ses alliés (figurines, Marqueurs, jetons) si la hauteur de son Gabarit de Silhouette est supérieure ou égale à la leur. Une Troupe ne peut pas terminer son mouvement sur le même emplacement qu'un allié (figurine, Marqueur ou jeton).
- Les Troupes ont une LdV à 360° lorsqu'elles bougent.
- À l'issue d'un mouvement, vous pouvez orienter votre figurine vers n'importe quelle direction.
- Le mouvement d'une Troupe se termine automatiquement dès qu'elle entre en contact Silhouette avec un ennemi, même si sa trajectoire spécifiée en est écourtée.
- En déclarant n'importe quelle Compétence ou ORA ayant l'Étiquette Mouvement, ou en se déplaçant en raison d'un Jet de Cran échoué, la Troupe peut entrer ou sortir gratuitement de l'état Allongé au début de son mouvement. Une Troupe Allongée a une mobilité réduite (voir ci-après).
- Quel que soit le type de mouvement effectué (Déplacement, Saut, Escalade, etc.), celui-ci ne peut pas provoquer la chute de la Troupe. Si la Troupe ne peut plus atteindre une destination avec sa Compétence initiale de mouvement, celle-ci est annulée et la Troupe utilise la Compétence Attente à la place.

- Une fois sa destination finale déclarée, la Troupe l'atteint toujours même si elle passe en état Inapte ou Immobilisé à cause d'une attaque ennemie réussie en cours de route.
- Embarquer/Débarquer : en effectuant n'importe quelle Compétence ayant l'Étiquette Mouvement, une Troupe peut embarquer ou débarquer d'un TAG, d'un véhicule, d'une Moto, etc.
- La Troupe doit embarquer ou débarquer au début de l'Ordre après avoir déclaré la première Compétence Courte de l'Ordre ou l'Ordre Entier mais avant de mesurer les distances.
- Le nouveau Profil d'Unité (Embarqué/Débarqué) est utilisé pour toute la séquence de dépense de l'Ordre, tandis que le Profil initial est ignoré.
- La Compétence avec l'Étiquette Mouvement doit pouvoir être déclarée par le Profil initial. Par exemple, une Troupe en état Engagé ou IMM au début de l'Ordre ne peut pas déclarer une Compétence de Mouvement pour Embarquer/Débarquer ; à l'inverse le pilote d'un TAG, d'un Véhicule ou une Troupe à Moto ne peut pas déclarer un Déplacement Prudent pour Embarquer/Débarquer.
- Embarquer ou débarquer annule l'état Déploiement Caché et les états de Marqueurs pour les deux Profils.

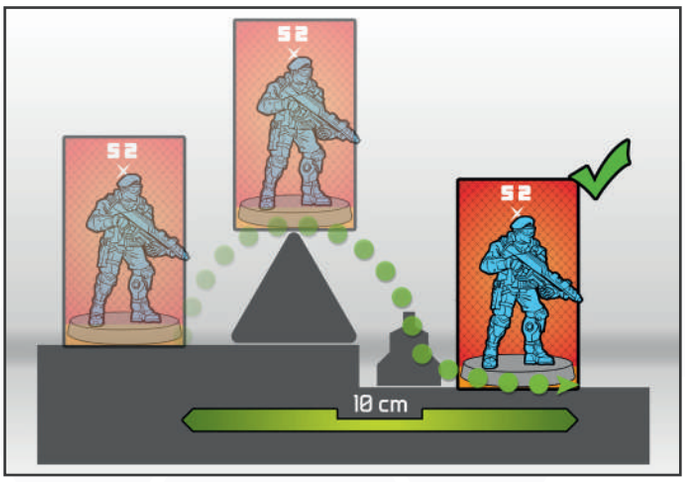
DÉPLACEMENT : ESCALIERS ET ÉCHELLES



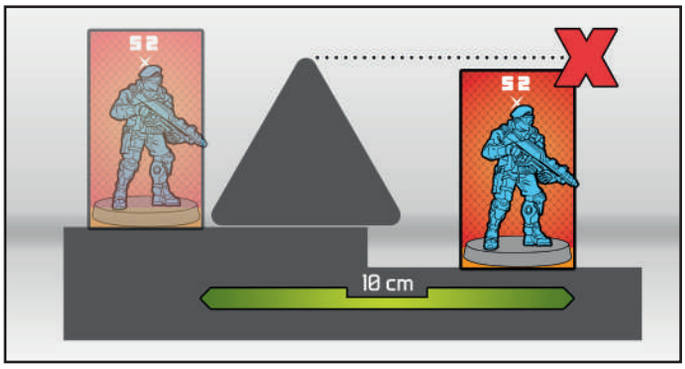


Les décors représentant des escaliers et des échelles permettent de considérer les surfaces verticales ou diagonales qu'ils recouvrent comme des surfaces horizontales. Une Troupe peut donc franchir ces surfaces en utilisant toute Compétence ou ORA avec l'Étiquette Mouvement sans devoir déclarer un Saut ou une Escalade et subir leurs restrictions. Comme indiqué dans le schéma, la distance du mouvement est mesurée tout le long de la surface franchie par la Troupe.

MOUVEMENT ET OBSTACLES



Mouvement par-dessus un obstacle plus petit que la hauteur de la Silhouette : la Troupe n'a pas besoin d'utiliser un Saut ou une Escalade pour dépasser cet obstacle car sa hauteur est inférieure ou égale à celle de son Gabarit de Silhouette, avant et après le franchissement.



Inversement, dans cet exemple, la Troupe ne peut pas franchir l'obstacle sans recourir à un Saut ou une Escalade, car l'obstacle a une hauteur supérieure à celle du Gabarit de Silhouette de la Troupe après son franchissement.

RAPPEL

Une fois sa destination finale déclarée, la Troupe l'atteint toujours, même si elle passe en état Inapte ou Immobilisé à cause d'une attaque ennemie réussie en cours de route.

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.
- **Lors de la déclaration** d'une Compétence Courte ou d'un ORA ayant l'Étiquette Mouvement ou d'un mouvement suite à un échec sur un Jet de Cran, le joueur peut indiquer que sa Troupe se déplacera Allongée. Dans ce cas, tout mouvement effectué en étant Allongé implique des réductions de MOV et de Silhouette. Une Troupe qui était en LdV avant d'être Allongée est toujours considérée comme étant en LdV au début de sa Compétence ou de l'ORA.
- Si une Troupe passe en état Inconscient, elle est automatiquement Allongée, sauf s'il s'agit d'un Type d'Unité qui ne peut pas s'Allonger (TAG par ex.).

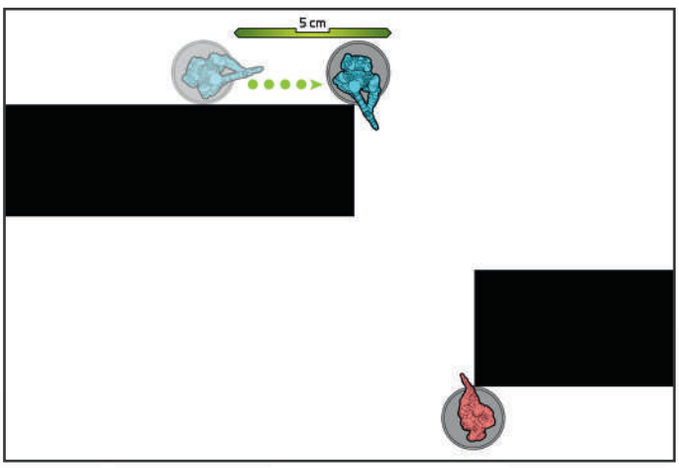
EFFETS

- Une Troupe Allongée a une valeur de Silhouette (S) de X, c'est-à-dire une hauteur et une largeur équivalentes à celles de son socle.
- Tant qu'elle est Allongée, une Troupe divise par deux ses valeurs de MOV et ses bonus de mouvement quand elle utilise une Compétence ayant l'Étiquette Mouvement (Déplacement, Esquive, etc.) ou se déplace suite à un échec sur un Jet de Cran.
- Sauf mention contraire explicite, cet état n'affecte pas les Compétences Spéciales Automatiques ni les Équipements Automatiques.

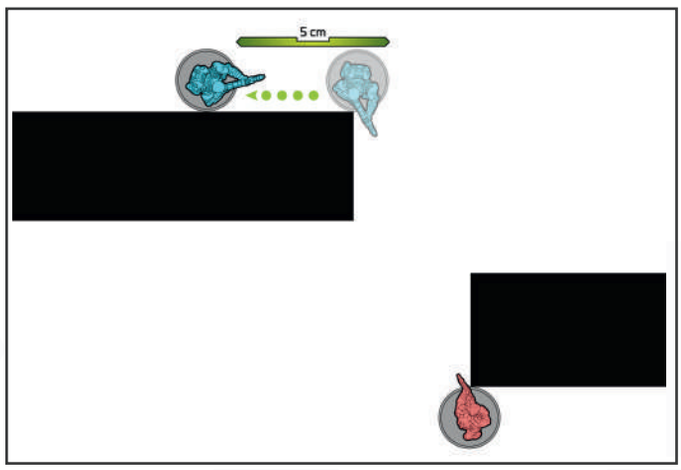
ANNULATION

- Une Troupe Allongée peut annuler automatiquement cet état **au début de son mouvement** lorsqu'elle déclare une Compétence ou un ORA ayant l'Étiquette Mouvement ou se déplace suite à un échec sur un Jet de Cran. Le joueur doit annoncer qu'il annule l'état Allongé lorsqu'il déclare le mouvement. L'état est annulé gratuitement et la Troupe peut effectuer son mouvement en utilisant ses valeurs normales de MOV et de S.
- Si une Troupe **Inconsciente** récupère de cet état, alors l'état Allongé est automatiquement et gratuitement annulé.

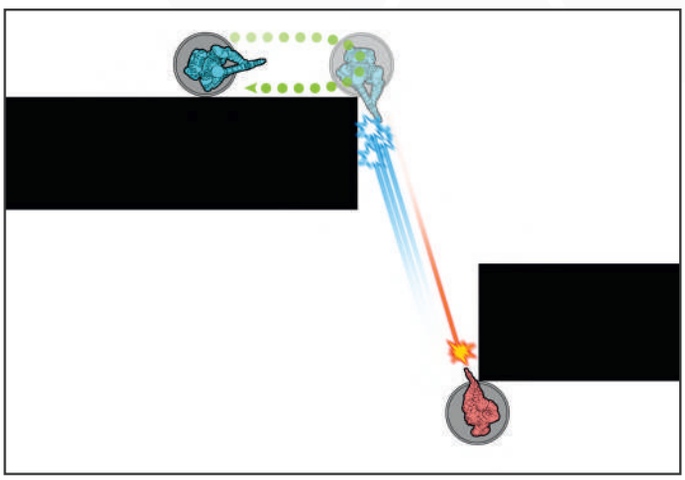
EXEMPLE DE MOUVEMENT



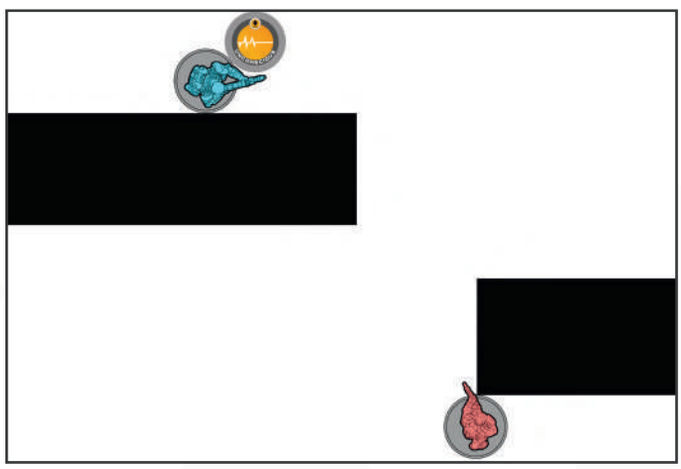
Durant son Tour Actif, le Fusilier est appuyé contre un mur et Totalement à Couvert. Il n'a pas de LdV sur le Zhanshi se trouvant de l'autre côté du bâtiment.
Le Fusilier déclare sa première Compétence Courte : Déplacement.
Son joueur détermine sa direction et sa trajectoire, effectue les mesures requises puis déplace le Fusilier. Son socle dépasse suffisamment du coin pour obtenir une LdV sur sa cible tout en restant en Couvert partiel.



Une fois qu'il a vu le Zhanshi, la figurine du Fusilier retourne à sa position originale en Couvert Total. Sa déclaration de Déplacement l'aura amené au coin, puis fait revenir sur ses pas.



Lorsque le Zhanshi obtient aussi une LdV sur le Fusilier, il déclare l'ORA : Tir.
Le Fusilier déclare alors la deuxième Compétence Courte de son Ordre qui est également un Tir.
Lors du Jet Opposé qui en résulte, le Zhanshi subit les MOD de Couvert Partiel.



Mais il remporte le Jet Opposé, tandis que le Fusilier rate son Jet de Sauvegarde. Celui-ci finira son Ordre en état Inconscient derrière le Couvert Total où il avait déclaré terminer son mouvement.

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 commencer et se terminer à un emplacement qui se trouve 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.
- Si le Déplacement Prudent commence ou se termine dans la LdV ou la ZdC d'un ennemi (figurine ou Marqueur), l'utilisateur génère normalement des ORA.
- Un Déplacement Prudent doit suivre les règles Générales de Mouvement et celles de la section Déplacement et mesures, expliquées dans ce module.

IMPORTANT

Les TAG, Drones, Motos et Véhicules ne peuvent jamais déclarer de Déplacement Prudent.

RAPPEL

Les Troupes en Déploiement Caché ne sont ni des figurines ni des Marqueurs. Elles ne peuvent donc pas réagir à un Déplacement Prudent même si elles ont une LdV.

EXEMPLE DE DÉPLACEMENT PRUDENT

Un Fusilier veut surprendre un Alguacil ennemi. Comme il se trouve en Couvert Total derrière un grand bâtiment, le Fusilier est hors de la LdV de l'Alguacil et des autres Nomades, dont un Marqueur Camouflage. Il estime pouvoir atteindre un autre Couvert Total où il sera dissimulé derrière une benne à ordures grâce à sa première valeur de MOV. Il déclare donc un Déplacement Prudent.
L'Alguacil et les autres Troupes Nomades, dont le Marqueur de Camouflage, ne peuvent pas déclarer d'ORA car le Déplacement Prudent du Fusilier commence et se termine hors de leurs LdV et de leurs ZdC.

SAUT

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

SAUT

ORDRE ENTIER

Mouvement, Sans LdV, Sans Jet.

CONDITIONS

- Les joueurs vérifient si les conditions d'utilisation de cette Compétence sont respectées lors de sa déclaration.
- La valeur de MOV de la Troupe doit être suffisante pour atteindre un point d'atterrissage et ce point doit être au moins aussi large que le socle de la Troupe.

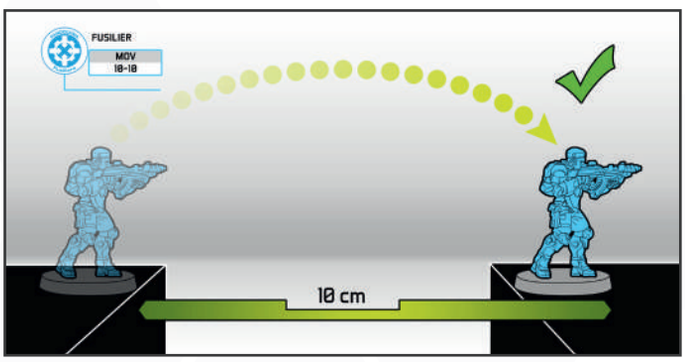
EFFETS

- Permet à l'utilisateur de se déplacer jusqu'à une distance (en cm) **égale à la première valeur de son Attribut de MOV**, que ce soit horizontalement (pour franchir une faille), verticalement (pour atteindre une surface plus haute ou plus basse), diagonalement ou en effectuant une parabole.
- Saut est une Compétence Commune qui ne requiert pas de Jet.
- Lors d'un Saut, mesurez (à partir du bord extérieur du socle) la distance horizontale, verticale, diagonale ou parabolique, **entre le point de départ et le point d'atterrissage.**
- Une Troupe **ne peut pas bénéficier des MOD de Couvert Partiel** durant l'Ordre de Saut.
- Un Saut doit respecter les Règles Générales de Mouvement et celles de la section Déplacement et mesures.

Conseil de Sibylle :
Le plus simple pour mesurer une parabole est d'utiliser un mètre flexible en le pliant à votre convenance.

EXEMPLE 1

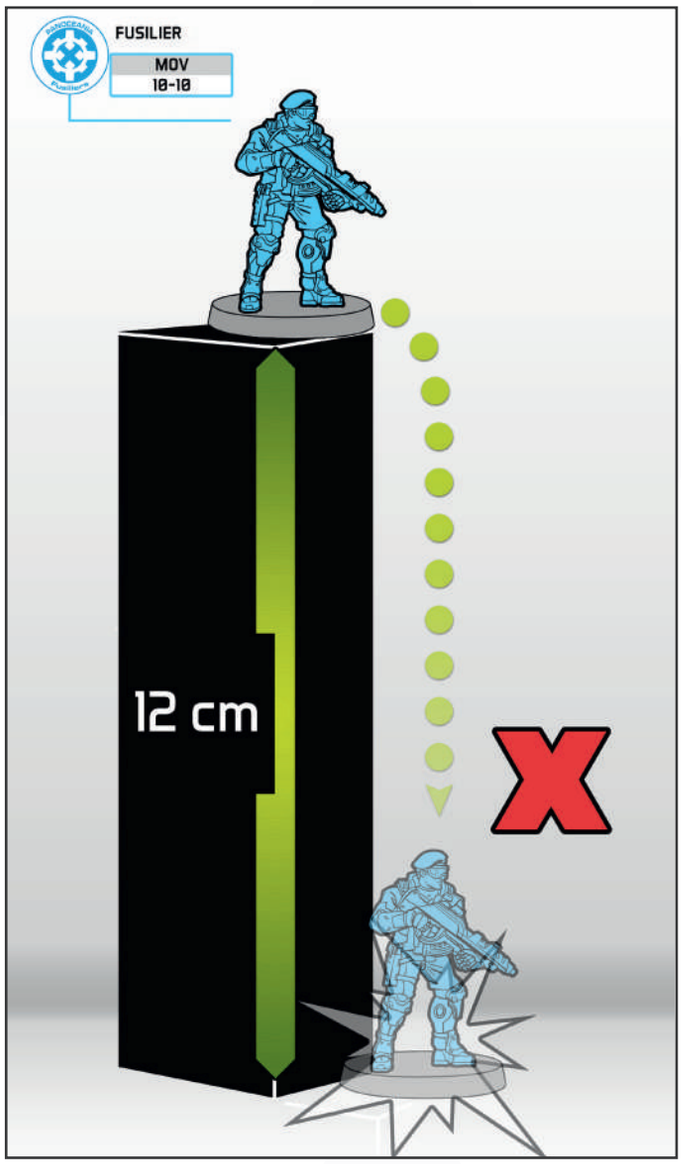
Durant son Tour Actif, le Fusilier déclare qu'il va Sauter d'un toit à un autre. Le joueur mesure la distance, et constate qu'elle correspond à la première valeur de MOV du Fusilier et que le point d'atterrissage est plus grand que son socle : il peut donc réaliser le Saut.



Si la distance avait été supérieure à sa première valeur de MOV ou que les dimensions du point d'atterrissage étaient insuffisantes, le Fusilier n'aurait pas pu effectuer le Saut : il aurait alors dû choisir un autre point d'atterrissage ou effectuer une Attente à la place.

EXEMPLE 2

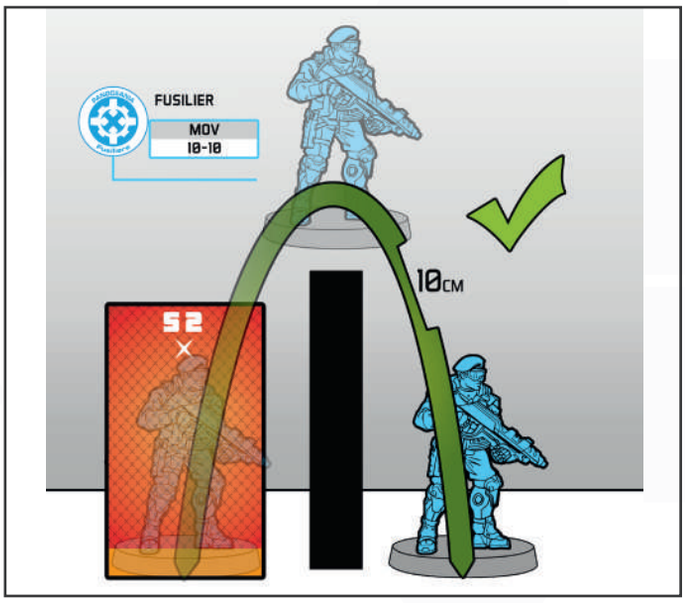
Une Troupe peut Sauter au maximum sur une distance égale à sa première valeur de MOV : 10 cm.



Durant son Tour Actif, le Fusilier décide de descendre du toit d'un bâtiment de la façon la plus rapide : en sautant. Il déclare un Saut et mesure la hauteur du bâtiment : 12 cm. Mais sa première valeur de MOV est de 10 et il ne peut donc pas atteindre un point d'atterrissage. Comme il ne peut pas utiliser son Saut jusqu'à une position sécurisée, il doit effectuer une Attente à la place.

EXEMPLE 3

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



ESCALADE

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

ESCALADE

ORDRE ENTIER

Mouvement, Sans LdV, Sans Jet.

CONDITIONS

- Les joueurs vérifient si les conditions d'utilisation de cette Compétence sont respectées lors de sa déclaration.
  - Le socle de l'utilisateur doit être au contact de la surface verticale.
  - Le socle de la Troupe doit toujours être en contact avec la surface qu'elle compte franchir. La surface qu'elle franchit doit avoir une largeur au moins égale à la moitié de son socle.
  - À la fin de son mouvement, la Troupe doit pouvoir se tenir sur une surface au moins aussi large que son socle.

EFFETS

- L'utilisateur peut franchir une distance verticale maximale égale à la première valeur de son Attribut de MOV (mesurée depuis le bord extérieur de la base du socle).
- L'Escalade ne requiert pas de Jet.
- Dans un souci de visualisation, une Troupe utilisant l'Escalade se déplace avec au moins la moitié de la base de son socle en contact avec la surface verticale.
- L'Escalade ne permet que de monter ou de descendre sur une surface verticale. Par conséquent, dès qu'une Troupe atteint une surface horizontale pouvant accueillir l'intégralité de son socle, son mouvement se termine (voir exemple).
- L'Escalade doit respecter les Règles Générales de Mouvement et celles de la section Déplacement et mesures.

IMPORTANT

- Une Troupe ne peut pas être déployée accrochée à une surface verticale durant la Phase de Déploiement ou en cours de jeu.
- Tant que l'utilisateur est accroché à une surface verticale, il ne peut déclarer aucune Compétence autre qu'Escalade.
- Une Troupe en cours d'Escalade, ou accrochée à une surface verticale, **ne bénéficie pas des MOD de Couvert Partiel**.
- Une Troupe accrochée à une surface verticale qui passe en état Inconscient place le Marqueur correspondant à côté d'elle. Même en cours d'Escalade, une Troupe Inconsciente est en état Allongé (sauf si elle appartient à un Type d'Unité qui ne peut pas entrer dans cet état).

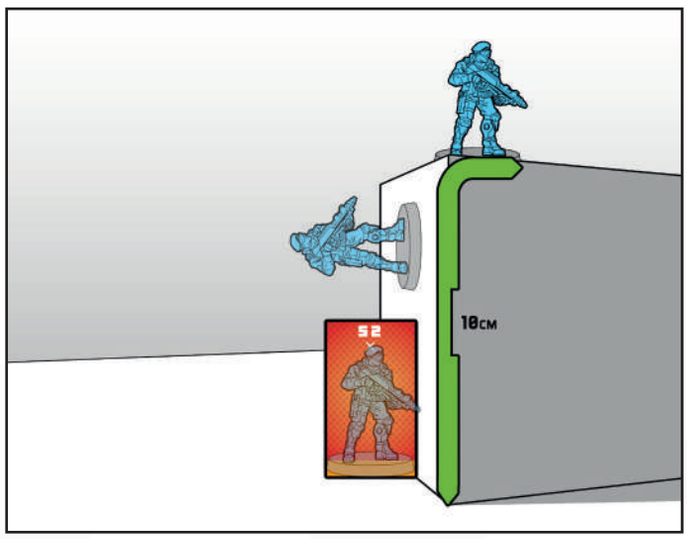
RAPPEL

Durant le Tour Réactif, une Troupe accrochée à une surface verticale **ne peut pas déclarer d'ORA**. Tant qu'elle est sur la surface verticale, sa seule Compétence disponible est Escalade qui constitue un Ordre Entier et ne peut pas être utilisée dans le Tour Réactif.

RAPPEL

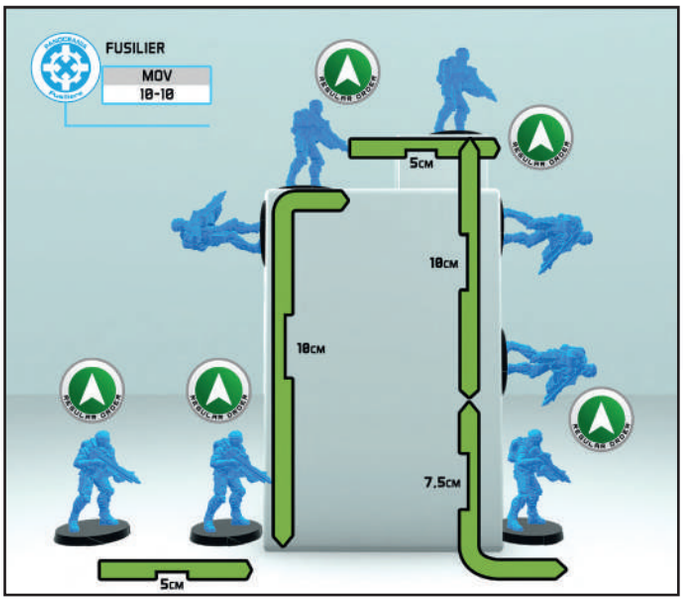
Sur la table, **toute hauteur supérieure à celle du Gabarit de Silhouette d'une Troupe** (déterminée par son Attribut) **nécessite l'utilisation des Compétences Communes Saut ou Escalade pour être franchie**.

EXEMPLE D'ESCALADE 1



Une Troupe en contact avec un obstacle utilise la Compétence Escalade. Lors des mesures, il apparaît que l'obstacle mesure 7,5 cm : la première valeur du MOV de la Troupe (10 cm) est donc suffisante pour l'Escalader et être placée en haut.

EXEMPLE D'ESCALADE 2



Une Troupe utilise un Ordre et déclare la Compétence Déplacement jusqu'à se retrouver en contact avec un obstacle. Avec un second Ordre, son joueur utilise la Compétence Escalade, vérifiant que 10 cm est suffisant pour que la Troupe puisse atteindre une surface horizontale au sommet et y place la figurine.
Puis le joueur emploie un troisième Ordre pour atteindre le bord de l'obstacle. Comme il ne voit pas d'ennemi et qu'il n'y a pas d'ORA, la seconde Compétence de son Ordre sera une Attente. En utilisant un quatrième Ordre, le joueur déclare une Escalade et franchit 10 cm vers le bas de l'obstacle. Enfin, grâce à un cinquième Ordre, la Troupe termine son mouvement jusqu'au pied de l'obstacle.
Rappel : dès qu'une Troupe atteint une surface horizontale, son mouvement se termine.
Si à un moment donné, le joueur avait décidé de ne pas utiliser d'autres Ordres pour sa Troupe, elle serait restée sur sa position (verticale ou horizontale) jusqu'à ce qu'elle meure ou que de nouveaux Ordres lui soient donnés.

COMBAT

MODULE DE COMBAT (COMBAT DANS INFINITY N4)

DANS INFINITY N4, LE COMBAT PERMET AUX TROUPES D'EFFECTUER DES ATTAQUES. IL EXISTE TROIS GENRES D'ATTAQUES DIFFÉRENTS : LES TIRS (UTILISANT L'ATTRIBUT TR), LES CORPS-À-CORPS (UTILISANT LE CC) ET LE COMBAT QUANTRONIQUE (OU PIRATAGE). CETTE SECTION DÉTAILLE LES RÈGLES RELATIVES AUX TROIS GENRES D'ATTAQUES QUI SE RÉSOLVENT DURANT LA SÉQUENCE NORMALE DE DÉPENSE D'ORDRE ET UTILISENT LES TYPES DE JETS CLASSIQUES D'INFINITY N4.

TYPES D'ARMES

Chaque arme d'Infinity dispose de son propre profil de jeu et certaines ont des règles spéciales. Tout ceci est détaillé dans la section Arsenal (p. 69). Ce livre contient aussi une Table d'Armement (p. 163) à laquelle vous référer en cours de jeu.

Les armes d'Infinity N4 sont réparties comme suit :

- Les **Armes de Tir (ou Armes TR)** ont des Portées et des MOD de Portée ou utilisent un Gabarit pour affecter une partie du champ de bataille.
- Les **Armes de Mêlée (ou Armes CC)** ne peuvent être employées qu'au contact et possèdent le Trait CC.
- Les **Armes Hybrides** ont des Portées et des MOD de Portée mais aussi le Trait CC. Elles peuvent donc servir en mêlée ou comme Arme de TR.
- Les **Armes Déployables** peuvent être placées sur la table de jeu où elles deviennent des éléments indépendants. Elles possèdent le Trait Arme Déployable.
- Les **Armes Techniques** sont considérées comme des Armes TR mais elles utilisent l'Attribut VOL à la place du TR. En utilisant ces armes, considérez que toutes les règles et MOD qui affecteraient le TR de l'utilisateur s'appliquent à son Attribut de VOL.
- Les **Armes de Jet** sont considérées comme des Armes TR mais elles utilisent l'Attribut PH à la place du TR. En utilisant cette arme, considérez que toutes les règles et MOD qui affecteraient le TR de l'utilisateur s'appliquent à son Attribut de PH.

RAFALE (R)

Dans Infinity N4, une Troupe qui effectue une Attaque durant son Tour Actif lance autant de dés qu'indiqué par la valeur Rafale (R) de son arme ou Équipement.

Lors de la déclaration d'Attaque, le joueur doit spécifier :

- L'arme, l'Équipement ou la Compétence Spéciale qu'il va utiliser.
- La façon dont il répartit la valeur de Rafale (R) de son arme, Équipement ou Compétence Spéciale entre les Cibles dont il dispose. Toutes les Attaques sont effectuées depuis le même et unique point de la table.
- Si l'arme, l'Équipement ou la Compétence Spéciale a différents types de munitions ou plusieurs options, le joueur doit déclarer lesquels il va employer.

Si, durant la Résolution de cet Ordre, certains dés de la Rafale (R) assignés à une cible ne respectent plus les conditions d'utilisation, ils sont perdus. Le reste des dés de la R sont résolus normalement.

RAFALE DANS LE TOUR RÉACTIF (ORA)

Lors d'un ORA, la valeur de R est toujours réduite à 1, bien que certaines règles ou Compétences Spéciales puissent modifier cela. Si la cible d'un ORA a déclaré une combinaison Déplacement + n'importe quelle autre Compétence Courte (y compris de Mouvement), le Joueur Réactif peut déclarer son ORA à n'importe quel point de la trajectoire du mouvement de sa cible.

MODIFICATEURS (MOD)

Il existe des Modificateurs (MOD) qui affectent la Rafale (R) durant le Tour Actif ou Réactif. Ils sont tous appliqués lors de la déclaration de l'Attaque. Il existe aussi des MOD affectant les Jets d'Attaque qui s'appliquent lors de l'étape de Résolution de l'Ordre. Ces MOD sont détaillés dans les sections de leur Type de Combat respectif (Tir, CC, Piratage).

JET D'ATTAQUE

Une fois tous les MOD pris en compte, les joueurs effectuent leur Jet d'Attaque (TR, CC ou Piratage) en utilisant l'Attribut correspondant (en général, TR, CC, PH ou VOL). L'ordre dans lequel sont effectués les Jets d'Attaque n'a pas d'importance.

JET NORMAL

Si la Compétence déclarée par la cible n'affecte pas l'issue de l'Attaque, l'attaquant peut faire un Jet Normal (Jets, p. 30).

L'attaquant fait autant de Jets que de points de sa Rafale (R) assignés à chaque cible.

JET OPPOSÉ

Si la Compétence déclarée par la cible affecte l'issue de l'Attaque (comme la déclaration d'un Tir en réponse par exemple), c'est un Jet Opposé qui est effectué (Jets, p. 30).

Chaque joueur fait un Jet pour chaque point de Rafale assigné contre sa cible dans le cadre du Jet Opposé.

CRITIQUES

Un Critique signifie que l'attaque est un succès automatique. Sauf spécification contraire, chaque Critique obtenu lors d'une Attaque force la cible à effectuer un Jet de Sauvegarde additionnel.

Certaines Attaques, armes ou Munitions ne causent pas de Jets de Sauvegarde ; dans ces cas-là, les effets du Critique sont spécifiés dans la règle propre à cette Munition, arme ou Attaque.

NOTE :

Certaines armes utilisent des Munitions Spéciales capables d'altérer les effets d'une Attaque, causant plus d'un Jet de Sauvegarde par succès, réduisant le BLI/PB de la cible, etc.. Ceci peut aussi altérer le fonctionnement d'un Critique. Le Jet de Sauvegarde additionnel découlant d'un Critique se fait contre l'Attribut normalement utilisé contre l'arme employée et bénéficie des Traits de cette arme.

RAPPEL

Lors d'un Jet Opposé, les **Critiques** l'emportent toujours, ignorant les succès non-critiques de l'adversaire. Si les deux joueurs obtiennent un ou plusieurs Critiques, le Jet Opposé est une égalité et les deux Troupes échouent.

DÉGÂTS

Dans Infinity, les Dégâts reflètent 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 leur cible : ils sont exprimés sous la forme d'une valeur numérique dans le profil correspondant.

Mais ces Dégâts ne sont généralement pas appliqués tels quels. Le plus souvent, la cible peut effectuer un Jet de Sauvegarde pour déterminer si son Blindage (BLI) ou sa Protection Biotechnologique (PB) la protège des Dégâts.

En général, chaque succès non annulé d'un Jet d'Attaque force la cible à faire un Jet de Sauvegarde. La description du type d'Attaque, de Munition, de Compétence Spéciale, d'Équipement, de Programme de Piratage, etc. indique si la cible doit employer son BLI, son PB ou un autre Attribut (ou une combinaison de plusieurs Attributs) pour son Jet de Sauvegarde.

JET DE SAUVEGARDE (JS)

Chaque impact (une Attaque réussie) peut causer des Dégâts. Pour chaque impact, un JS doit être effectué. Les Jets de Sauvegarde (JS) fonctionnent comme les autres Jets d'Infinity N4. Si le résultat de ce Jet est inférieur ou égal aux Dégâts d'Attaque, l'impact cause effectivement des dommages (en général sous la forme de la perte d'un point dans l'Attribut Blessures/STR) ou cause d'autres effets néfastes (sous la forme d'états).

Pour **calculer les Dégâts d'Attaque** qu'il subit, un joueur doit soustraire aux Dégâts de l'Arme utilisée :

- Sa Caractéristique BLI/PB, en fonction de la nature de l'attaque.
- Un Modificateur (-3) en cas de Couvert Partiel.
- Le cas échéant, les autres MOD (+ ou -) découlant de Compétences Spéciales ou de règles.

Une fois les Dégâts d'Attaque déterminés, le joueur lance autant de D20 que d'impacts subis par sa Troupe et compare le résultat :

- **Jet de Sauvegarde raté** : si le résultat final du Jet est inférieur ou égal aux Dégâts d'Attaque, la cible perd habituellement un point de sa Caractéristique Blessures/STR ou est affectée par un état néfaste.
- **Jet de Sauvegarde réussi** : si le résultat final du Jet est supérieur aux Dégâts d'Attaque, la cible ne subit aucun Dégât et ne souffre d'aucune modification d'Attribut ou d'état.

BLESSURES ET STRUCTURE

Sauf spécification contraire, chaque impact réduit de 1 l'Attribut Blessures/Structure (B/STR) de la cible de l'Attaque. Quand cela arrive, placez un Marqueur Blessures (WOUND) à côté de la Troupe. Utilisez les chiffres des Marqueurs pour indiquer la quantité de points de B/STR actuellement perdus par la Troupe.
Si la Troupe a perdu assez de points de B/STR pour être Inconsciente, utilisez un Marqueur Inconscient (UNCONSCIOUS) à la place.

RAPPEL

Certaines Munitions, Attaques, etc. forcent la cible à faire plus d'un JS par succès du Jet d'Attaque (ex. : les Munitions DA forcent la cible à effectuer 2 JS par Attaque réussie). D'autres forcent la cible à perdre plus d'un point de B/STR quand un JS est raté ou infligent un changement d'état à la cible. Tous ces effets spécifiques sont expliqués dans leurs règles relatives et dans la Table d'Armement.

INCONSCIENCE ET MORT

Si la valeur de l'Attribut B/STR d'une Troupe tombe à 0, elle passe en état Inconscient.
Si l'Attribut B/STR d'une Troupe tombe en dessous de 0, elle passe à l'état Mort.

ÉTAT INCONSCIENT

INCONSCIENT

Inapte

ACTIVATION

- Lors d'une perte de points de l'Attribut Blessures/STR de la Troupe, celui-ci atteint exactement zéro.

EFFETS

- Une Troupe dans cet état ne peut pas déclarer d'Ordre ou d'ORA.
- Une Troupe Inconsciente passe automatiquement à l'état Allongé sauf si son Type de Troupe en est incapable.
- Une Troupe Inconsciente **ne génère pas** d'Ordre lors de la Phase Tactique.
- Les Compétences Spéciales Automatiques et les Équipements Automatiques n'ont pas d'effets durant l'Inconscience.
- Une Troupe Inconsciente **ne rapporte pas** de Points de Victoire à son joueur.

ANNULATION

- Pour annuler cet état, les Troupes avec l'Attribut Blessures ont besoin d'un Médecin et les Troupes avec l'Attribut Structure (STR) ont besoin d'un Ingénieur.
- Une Troupe avec la Compétence Spéciale **Médecin/Ingénieur** (ou une Compétence équivalente) peut annuler l'état Inconscient d'une Troupe affectée se trouvant en contact avec sa Silhouette 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).
- D'autres Compétences Spéciales et Équipements permettent d'annuler l'état Inconscient comme indiqué dans leurs règles spécifiques.
- **L'annulation de l'état Inconscient annule automatiquement l'état Allongé.**

ÉTAT MORT

MORT

Inapte

ACTIVATION

- Une Troupe perd tous les points de son Attribut B/STR et subit un ou plusieurs Dégâts supplémentaires.
- Une Troupe en état Inconscient ou d'Embryon-Shasvastii perd un ou plusieurs points de son Attribut B/STR.

EFFETS

- Une Troupe dans cet état est retirée du jeu.
- Une Troupe dans cet état cesse de générer des Ordres lors des tours suivants.
- Une Troupe Morte ne rapporte pas de Points de Victoire à son joueur.

ANNULATION

- L'état Mort est irréversible et ne peut pas être annulé, sauf spécification contraire d'une règle d'une mission ou d'un scénario. Dans ce cas, suivez la procédure indiquée par cette règle.

JETS DE CRAN

Quand une Troupe survit à une Attaque réussie, cela signifie que son armure corporelle a absorbé l'impact, l'empêchant d'être sérieusement blessée. Mais cela déclenche une peur primaire de la mort et l'instinct de survie peut prendre le dessus et forcer la Troupe à s'éloigner du danger pour se mettre à Couvert.

JET DE CRAN

CONDITIONS

- La Troupe n'est pas en état Engagé, Inapte ou IMM.
- La Troupe a subi une ou plusieurs Attaques réussies (même si tous ses attaquants sont en état Inapte).

EFFETS

- Un Jet de Cran est un Jet Normal de VOL. Il est toujours effectué à la toute fin de l'Ordre, après avoir résolu tous les Jets de Sauvegarde.
- Si le Jet de Cran est réussi, la Troupe peut tenir sa position.
- Si une Troupe doit faire un Jet de Cran, son joueur peut choisir de le rater automatiquement.
- **Si le Jet de Cran échoue,** la Troupe doit exécuter la **première option réalisable** parmi les suivantes :
  - La Troupe se déplace jusqu'à 5 cm de manière à :
    - **Quitter complètement** la LdV des ennemis (s'ils sont plusieurs comme dans le cas d'un Ordre Coordonné ou d'ORA multiples) qui ont effectué des Attaques contre cette Troupe.
    - **Quitter complètement** la zone de danger ou la Zone d'Effet des Attaques ne nécessitant pas de LdV.
  - Si les deux solutions précédentes sont irréalisables, la Troupe doit se déplacer jusqu'à 5 cm de manière à gagner un Couvert Total ou Partiel contre ses attaquants.
  - Si les options précédentes sont irréalisables, la Troupe doit s'Allonger. Son joueur choisit la direction à laquelle elle fait alors face.
- Le déplacement consécutif d'un Jet de Cran échoué...
  - ... ne génère pas d'ORA ni le déclenchement d'Armes ou d'Équipements Déployables.
  - ... doit respecter les Règles Générales de Mouvement et celles de la section Déplacement et mesures.
  - ... **ne peut pas** permettre à la Troupe d'entrer en contact Silhouette avec des ennemis ou des Objectifs de mission.

RAPPEL

Les Troupes en état Engagé n'effectuent pas de Jets de Cran.

COMBAT À DISTANCE

Le combat à distance et les fusillades sont au cœur de la guerre moderne et ils jouent un rôle tout aussi important dans Infinity.

ATTAQUE À DISTANCE (TIR)

L'Attaque à Distance (ou Tir) est la Compétence Commune utilisée pour les fusillades et l'utilisation d'Arme TR ou d'autres Équipements appropriés.

ATTAQUE À DISTANCE/TIR

COMPÉTENCE COURTE / ORA

Attaque.

CONDITIONS

- Utiliser une Arme TR, une Compétence ou un Équipement permettant d'effectuer un Tir.
- Pouvoir tracer une Ligne de Vue (LdV) jusqu'à sa cible, sauf si l'Arme TR, la Compétence ou l'Équipement utilisé précise qu'il ne nécessite pas de LdV. La LdV découlant du fait d'être en contact Silhouette ne remplit pas cette Condition.
- **Ne pas être en état Engagé durant l'étape Activation de cet Ordre**.

EFFETS

- L'utilisateur emploie son Attribut TR (ou celui spécifié par l'arme) pour tirer sur un ou plusieurs ennemis.
- Lorsqu'il déclare le Tir, l'utilisateur choisit quelle Arme TR, Compétence Spéciale ou Équipement il utilise parmi ce qui figure dans son Profil d'Unité.
- Si l'attaquant a plus d'une cible et une Arme TR, Compétence Spéciale ou Équipement avec une valeur de **Rafale** supérieure à 1, alors il doit répartir ses attaques lors de la déclaration du Tir.
- Tous les coups tirés le sont depuis un seul et unique endroit.
- Si l'arme choisie dispose de plusieurs Types de Munition, l'utilisateur doit en choisir une pour l'intégralité de sa Rafale lors de la déclaration du Tir.
- Pour les Troupes disposant d'**Attaque TR (Guidée)** dans leur Profil d'Unité :
  - Durant le **Tour Actif**, cette arme peut faire un Tir contre une cible en état **Ciblé** en ignorant la LdV. La Troupe doit effectuer un Jet de TR avec un MOD +6 en ignorant tous les autres MOD, sauf ceux imposés par des ECM ou des Tinbots.
  - 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.
  - Sauf spécification contraire, la **R d'une Attaque Guidée est toujours de 1**, en ignorant les MOD applicables à la Rafale.
  - Cette Attaque TR applique toujours le Trait Gabarit d'Impact (Circulaire), même si l'arme utilisée ne possède pas ce Trait.
  - La distance jusqu'à la cible ne peut pas dépasser la Portée maximale de l'arme.
  - Une trajectoire doit pouvoir être tracée jusqu'à la cible (elle ne doit pas se trouver dans une pièce close par ex.).
  - Le Trait Guidé est limité à 5 Attaques par Tour pour le Joueur Actif.
  - Seules les armes employant l'Attribut TR peuvent être employées pour une Attaque Guidée.

DÉPLACEMENT + TIR (OU VICE VERSA)

Comme les Compétences utilisées dans un Ordre sont simultanées, un Tir peut être déclaré n'importe où sur la trajectoire de la Compétence Déplacement. Si la Rafale est divisée entre plusieurs cibles, tous les tirs doivent être faits depuis le même endroit. Généralement, l'attaque est faite depuis la position qui offre le plus d'avantages (LdV dégagée, cible à découvert, portée optimale, etc.).

TIRS AU CORPS-À-CORPS

Si un Tir est déclaré contre un ennemi impliqué dans un Corps-à-corps, un MOD -6 par allié engagé avec lui est appliqué à l'Attaque à distance (en plus des autres MOD de Portée, Couvert, Mimétisme, etc.).

Chaque échec sur le jet de ce Tir touche un allié et le force à effectuer un Jet de Sauvegarde : s'il y a plusieurs alliés engagés dans ce Corps-à-corps, leur joueur choisit lequel reçoit les impacts.

MODIFICATEURS (MOD) D'UN TIR

Avant le Jet d'Attaque, le joueur doit vérifier quels MOD s'appliquent. Certains MOD affectent la valeur du Jet, certains celle de l'Attribut et d'autres affectent la Rafale. Les plus communs sont :

- Le Couvert
- La Portée
- Les Compétences Spéciales, armes, Équipements et les états.

COUVERT

Le terme Couvert fait référence à tous les décors qui obstruent partiellement ou totalement la LdV, empêchant l'attaquant d'avoir un angle de tir parfait.

EFFETS

- Si la cible a un **Couvert Total**, l'attaquant ne peut pas déclarer de Tir avec des armes, des Compétences Spéciales ou des Équipements nécessitant une LdV.
- Si la cible a un **Couvert Partiel**, l'attaquant appliquera un MOD -3 à son Jet d'Attaque de TR et la cible de l'attaque réduira les Dégâts d'Attaque de 3 lors du Jet de Sauvegarde (si celui-ci est nécessaire).

TYPES DE COUVERT

COUVERT TOTAL

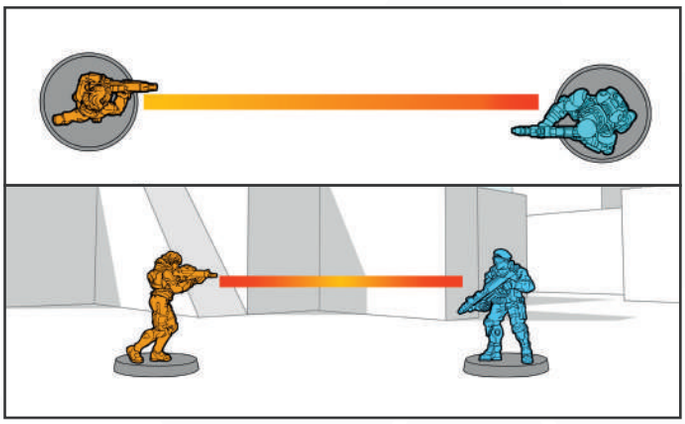
Le Couvert Total empêche toute vision de l'attaquant sur sa cible, bloquant toutes les LdV vers sa Silhouette.
Une Troupe est en Couvert Total quand un décor ou plus bloque toutes les LdV de l'attaquant vers sa Silhouette.

COUVERT PARTIEL

Le Couvert Partiel empêche l'attaquant de voir l'intégralité de la cible de son Attaque à distance.
Une Troupe est en Couvert Partiel quand elle est **en contact** avec un décor qui masque une partie de sa Silhouette à l'attaquant.

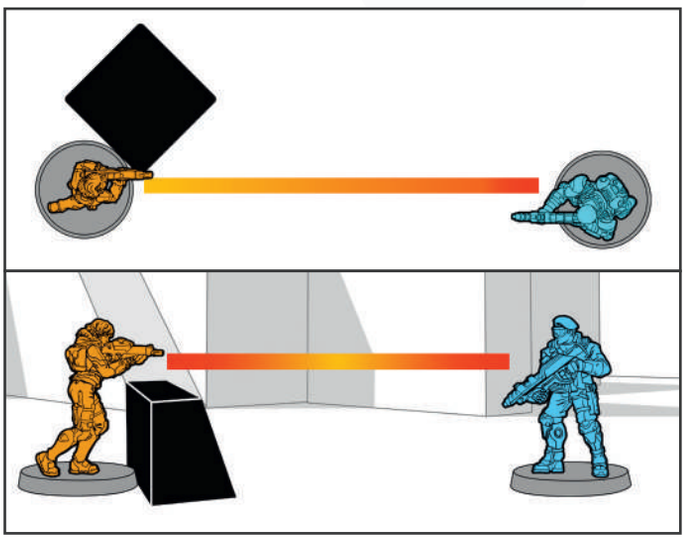
LIGNE DE VUE ET COUVERT

PAS DE COUVERT

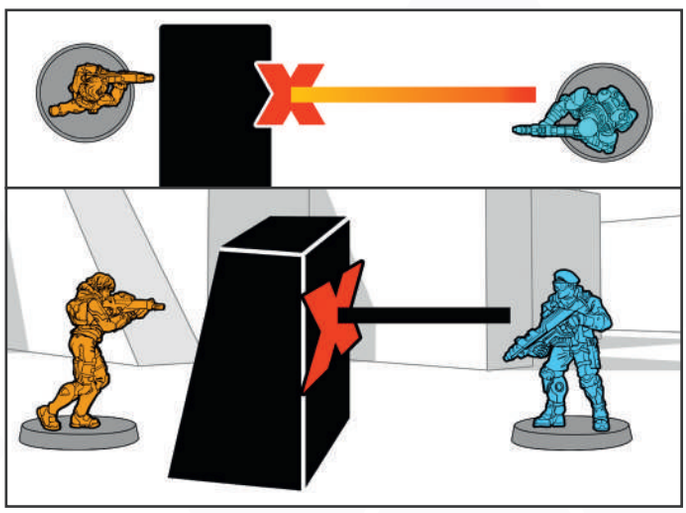


COUVERT PARTIEL

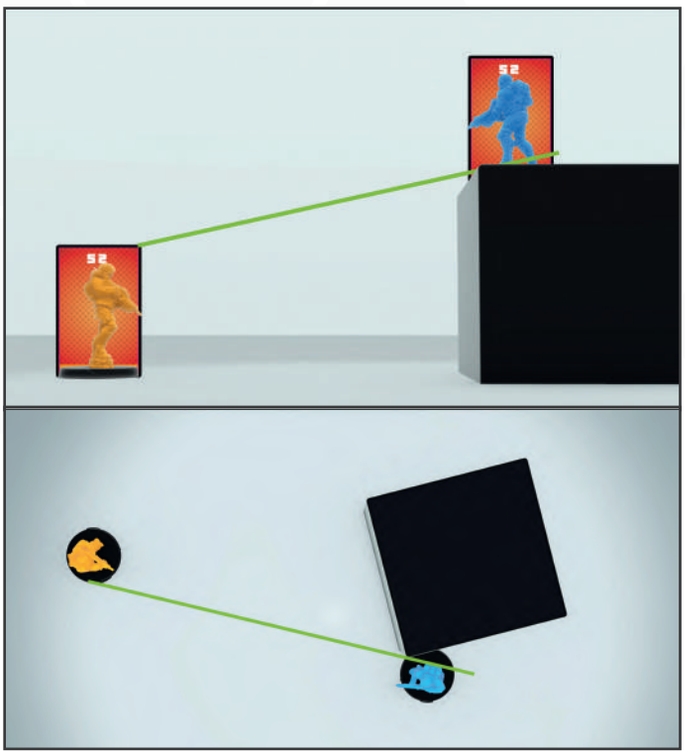
La Troupe orange bénéficie d'un Couvert Partiel car elle est en contact avec un décor qui masque partiellement sa Silhouette.



COUVERT TOTAL



COUVERT ET SITUATIONS DE JEU



Dans les deux situations ci-dessus, la Troupe bleue bénéficie d'un Couvert vis-à-vis de la Troupe orange.

PORTÉE

Toutes les Armes TR, les Équipements ou Compétences Spéciales qui peuvent être utilisés pour faire un Tir appliquent un MOD de Portée qui dépend de la distance entre l'attaquant et sa cible.

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

Par exemple, le Fusil Combi a les valeurs suivantes :

FUSIL COMBI		
Fusil Combi	Traits :	Tir de Suppression
Dégâts : 13	R : 3	
Munitions : N	Attribut du Jet de Sauvegarde : BLI	

PORTÉES			
40 cm	80 cm	120 cm	240 cm
+3	-3	-6	

Si la distance entre le tireur et sa cible est :

- Comprise entre 0 et 40 cm, le tireur gagne un MOD +3 sur son Jet de TR.
- Comprise entre 40 et 80 cm, le tireur subit un MOD -3 sur son Jet de TR.
- Comprise entre 80 et 120 cm, le tireur subit un MOD -6 sur son Jet de TR.
- Supérieure à 120 cm : le TR échoue automatiquement.

COMPÉTENCES SPÉCIALES, ARMES, ÉQUIPEMENTS ET ÉTATS

Certaines Compétences Spéciales, armes, Équipements ou états peuvent ajouter un MOD aux Jets de Tir : leurs règles sont exposées en détail dans leurs explications spécifiques.

ARMES ET ÉQUIPEMENTS À GABARIT

Certaines Armes TR et Équipements utilisent un Gabarit pour affecter leur cible principale mais également une Zone d'Effet (ZdE) qui couvre en plus une partie plus ou moins importante de la table de jeu, déterminée par la taille d'un Gabarit.

La **Cible Principale** d'une arme ou d'un Équipement à Gabarit est un élément du jeu (une figurine, un Marqueur, un point de la table, etc.) qui peut être désigné comme cible valide pour un Tir : si un Jet est requis contre cet élément, les MOD lui sont normalement appliqués. Ce Jet sera effectué séparément pour chaque ennemi affecté par le Gabarit.

Il existe deux genres de Gabarit utilisés par les armes et l'Équipement :

- Le Gabarit Direct.
- Le Gabarit d'Impact.

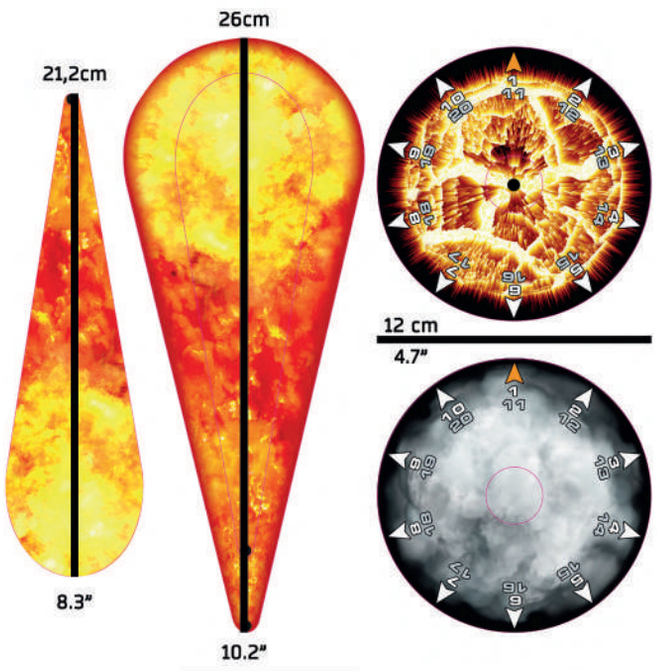
IMPORTANT

Si la Cible Principale est en-dehors de la Zone d'Effet de l'Arme ou Équipement à Gabarit, le Tir échoue automatiquement et aucun élément du jeu n'est affecté par le Gabarit.

TYPES DE GABARITS

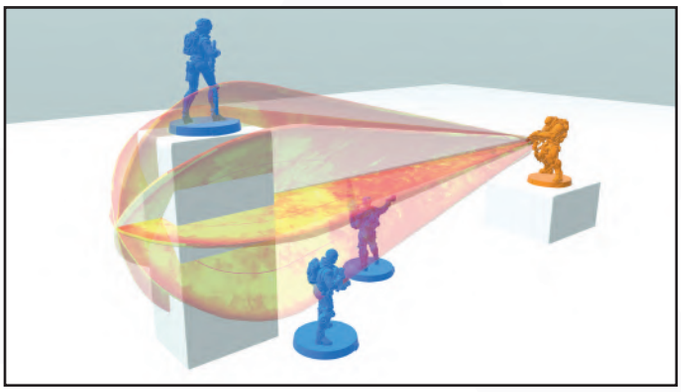
Dans ce livre de règles, il y a trois types de Gabarits utilisés par des armes et des Équipements : le gabarit Circulaire, le Gabarit en Grande Larme et le Gabarit en Petite Larme.

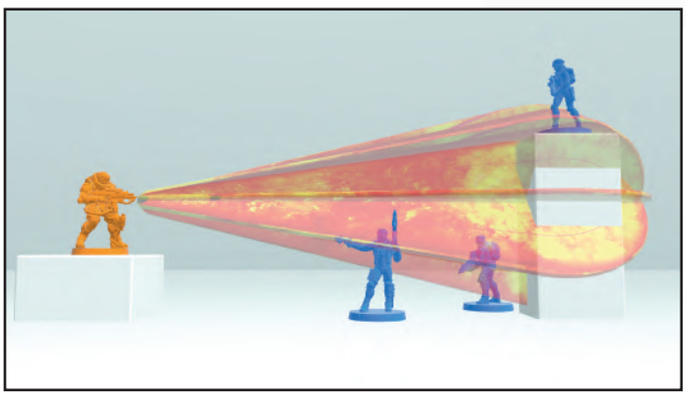
La hauteur affectée par un Gabarit est égale à son rayon ou la moitié de sa largeur (sauf spécification contraire explicite découlant des Munitions ou des Traits).

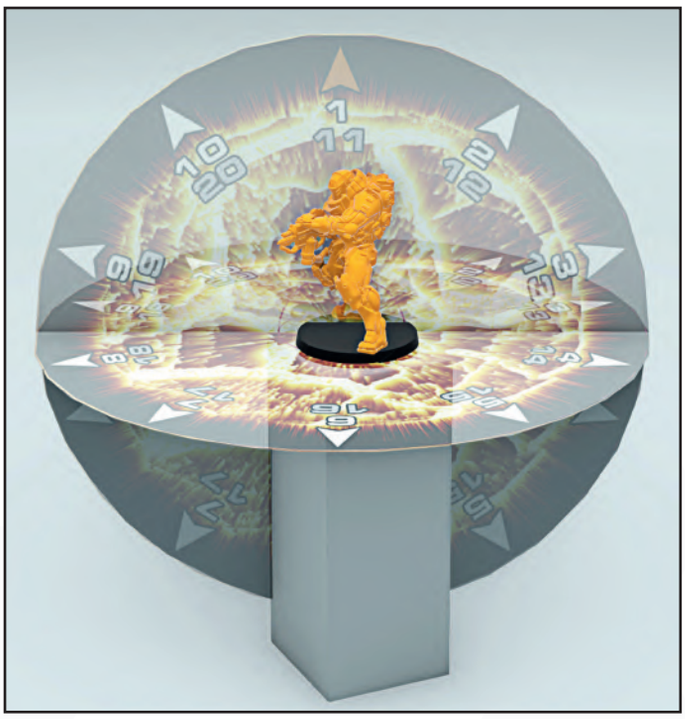


ZONE D'EFFET (ZDE)

La ZdE d'un Gabarit est égale à la surface qu'il recouvre lors d'une seule utilisation. Par exemple, si vous attaquez en utilisant une Arme à Gabarit, toutes les Troupes situées dans la Zone d'Effet du Gabarit ou en contact Silhouette avec lui sont affectées par l'Attaque.







ZONE D'EFFET D'UNE ARME OU D'UN ÉQUIPEMENT À GABARIT

EFFETS

- Lors de l'utilisation d'une arme ou d'un Équipement à Gabarit, toute Troupe dont le socle ou la Silhouette est à l'intérieur (totalement ou partiellement) du Gabarit ou en contact avec lui est affectée par l'Arme ou l'Équipement.
- Toute Troupe affectée par une arme ou un Équipement à Gabarit peut déclarer une **Esquive** en tant que seconde Compétence Courte ou ORA, **même si elle n'a pas de LdV sur l'attaquant**.
- **Esquiver l'Attaque d'un Gabarit nécessite en général un Jet de PH réussi**.
- Dans les **cas suivants**, l'Esquive nécessite un **Jet de PH -3** :
- Si la **Troupe affectée par l'Arme à Gabarit n'a pas de LdV vers l'attaquant**.
- Si l'**attaque** de l'Arme à Gabarit est **provoquée par une Arme Déployable** (une mine par exemple).
- La Zone d'Effet d'un Gabarit peut affecter des Troupes alliées du moment que le Gabarit n'inflige ni Dégâts, ni état.
- Comme tout ce qui se déroule durant un Ordre se résout en simultané, si plusieurs Troupes sont activées en même temps (dans le cas d'une Fireteam ou d'un Ordre Coordonné par ex.), le Gabarit affecte chaque Troupe qui entre en contact Silhouette avec la Zone d'Effet du Gabarit durant l'Ordre.
- **Critique sur un Jet d'Attaque avec une Arme à Gabarit :**
  - Si un Critique est obtenu en utilisant une Arme à Gabarit, il n'est appliqué que contre la Cible Principale de l'Attaque. Les autres Troupes affectées par le Gabarit ne subissent pas les effets du Critique (mais elles subissent les effets normaux du Gabarit).
- **Répondre au Jet d'une Arme à Gabarit :**
  - Chaque Troupe affectée par l'Attaque d'une Arme à Gabarit nécessitant un Jet pour toucher (que ce soit un Gabarit d'Impact ou une Attaque Instinctive) peut faire un Jet Opposé distinct contre l'attaquant.

IMPORTANT

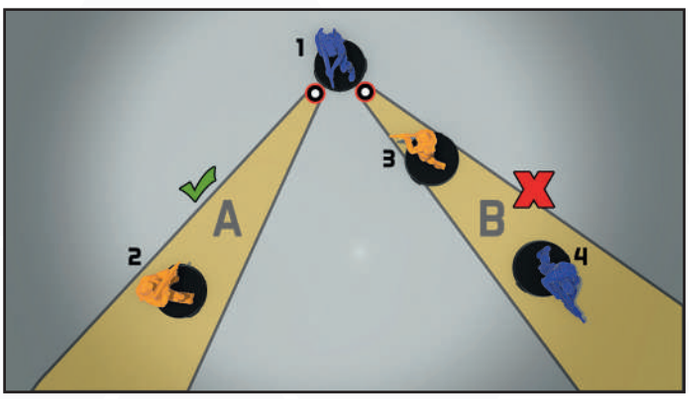
Les Troupes affectées par une Arme à Gabarit **ne bénéficient pas du MOD -3 aux Dégâts d'Attaque découlant du Couvert Partiel**.

ARMES À GABARIT, ALLIÉS ET TROUPES NEUTRES

Déclarer des Attaques contre des Troupes neutres ou alliées ou effectuer des attaques avec des Gabarits susceptibles de les affecter n'est pas autorisé, sauf si le Gabarit employé n'inflige ni Dégâts, ni états. Par conséquent, si un des Tirs d'une Attaque employant une Arme à Gabarit devait affecter une Troupe neutre ou alliée, celui-ci est annulé (mais ce n'est pas le cas des autres Tirs de la même Rafale qui n'affectent pas d'alliés ou d'éléments neutres). Toute Troupe réactive située dans la Zone d'Effet du Tir annulé peut quand même déclarer un ORA.

Dans le cas d'un Tir annulé, une Arme Jetable est quand même considérée comme ayant fait feu.

ARME À GABARIT DIRECT, TROUPES ALLIÉES ET NEUTRES



Lors de sa déclaration de Tir, la Troupe 1 répartit la R2 de son Chain-colt contre les Troupes 2 et 3 (Gabarit A et B). Lors de la vérification, il apparaît que le Gabarit B pourrait affecter la Troupe 4 (neutre ou alliée). Le Gabarit B est donc annulé. Les Troupes 2 et 3 peuvent déclarer leurs ORA normalement.

ARMES À GABARIT ET CORPS-À-CORPS

Une Arme à Gabarit qui affecte au moins une Troupe engagée dans un Corps-à-corps affecte toutes les Troupes impliquées dans celui-ci, même si le placement du Gabarit ne devrait normalement toucher que certaines d'entre elles. Les joueurs doivent prendre ceci en compte car les Attaques ne peuvent pas être exécutées contre des alliés.

ARMES À GABARIT DIRECT

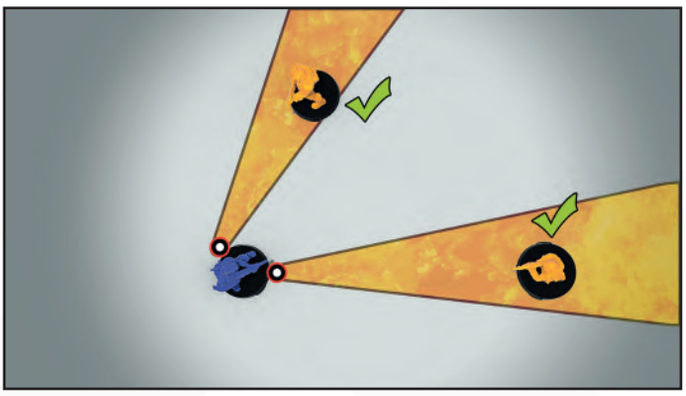
Le Gabarit utilisé par ces armes est placé en contact direct avec le bord de la Silhouette de la Troupe attaquante ou centré sur l'attaquant dans le cas du Gabarit Circulaire.

ARMES À GABARIT DIRECT

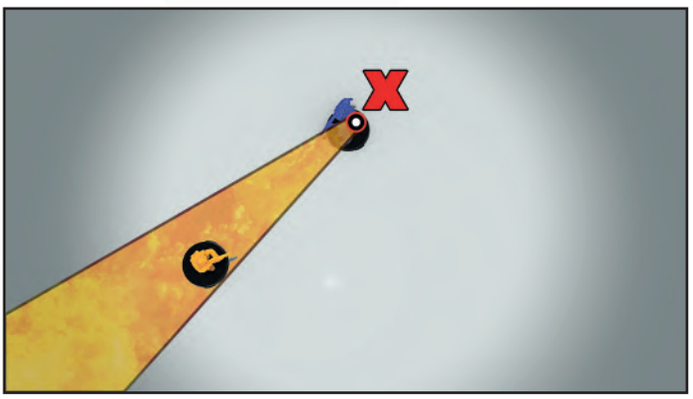
EFFETS

- Elles ne requièrent pas de Jet de TR pour toucher.
- Placez le Gabarit **quand vous déclarez l'Attaque** pour déterminer si la Cible Principale est dans la Zone d'Effet et quelles Troupes et éléments du jeu (Marqueurs, armes ou Équipements Déployables) sont affectés par l'Attaque car cela peut influencer les ORA et secondes Compétences Courtes.
- **Gabarit Direct En Larme (Chain Rifle, Lance-flammes, etc.)** : placez l'extrémité étroite du Gabarit (Point d'Explosion) au contact du bord de la Silhouette de la Troupe attaquante. Chaque Troupe affectée par le Gabarit subira l'Attaque. Le Gabarit ne peut pas être placé de façon à traverser la Silhouette de l'attaquant (voir exemple).
- **Gabarit Direct Circulaire :** placez le centre du Gabarit (Point d'Explosion) sur le centre du socle de l'attaquant. Chaque Troupe affectée par le Gabarit subira l'Attaque.
- **Esquiver** une Arme à Gabarit direct nécessite un **Jet Normal de PH** (ou de PH -3 comme mentionné précédemment).
- Une Troupe affectée peut déclarer une Attaque contre l'utilisateur de l'Arme à Gabarit Direct (en seconde Compétence Courte ou en ORA) : cette Attaque est alors résolue par un Jet Normal (si l' arme, Compétence Spéciale, etc. demande un Jet). En revanche, à l'étape de Résolution de l'Ordre, la Troupe devra faire un Jet de Sauvegarde contre l'Arme à Gabarit puisque ce type d'arme affecte ses cibles sans avoir à faire de Jet.
- Une Arme à Gabarit Direct ayant une valeur de **Rafale (R) supérieure à 1** permet de placer le Gabarit autant de fois par Ordre que cette valeur. La R peut être répartie entre des cibles différentes normalement.

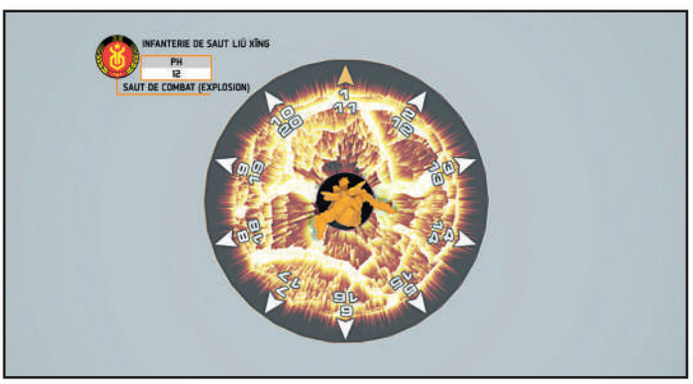
PLACEMENTS D'UN GABARIT DIRECT



ARME À GABARIT DIRECT, POINT D'EXPLOSION ET PLACEMENT DU GABARIT.

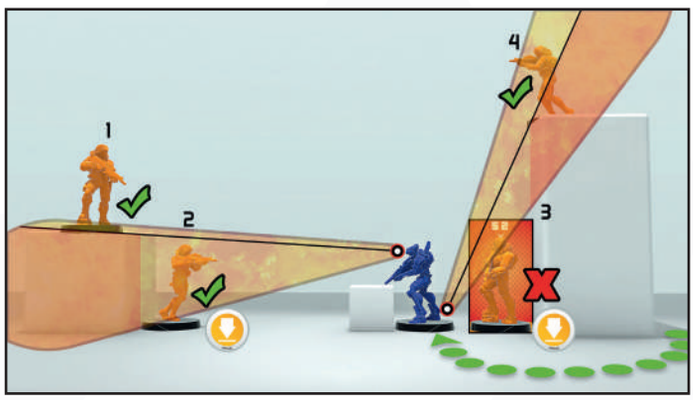


Il est interdit de placer le Gabarit En Larme en le faisant traverser la Silhouette de son utilisateur.



Le centre du Gabarit Circulaire (Point d'Explosion) doit se juxtaposer à celui du socle de l'utilisateur.

GABARIT DIRECT AVEC RAFALE (R2) : ZONE D'EFFET, PLACEMENT ET TROUPES SUR DIFFÉRENTS NIVEAUX

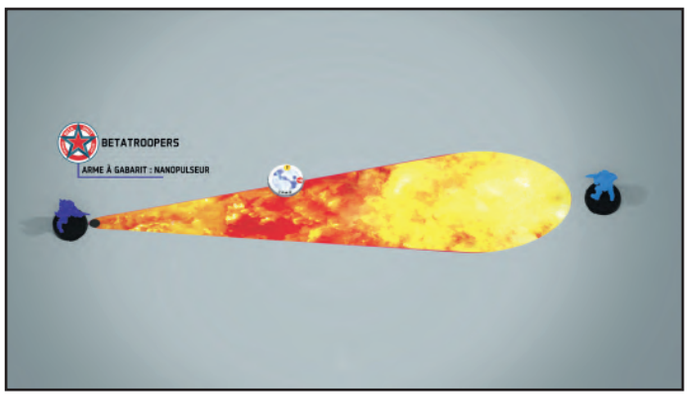


Durant son Tour Actif, un Betatrooper avec un Nanopulseur, une Arme à Gabarit Direct ayant une R+1, déclare un Déplacement + Tir depuis la position choisie. Le Betatrooper place librement chacun de ses Gabarits, affectant différentes cibles.

Le Betatrooper affecte 3 des 4 ennemis à sa portée. Comme il s'agit de Gabarit Direct, les Attaques déclarées en ORA ne seront pas des Jets Opposés.

Comme elle est Allongée, la Troupe 3 ne sera pas affectée par le Gabarit puisqu'il ne touche pas son socle.

EXEMPLE DE TIR ANNULÉ AVEC UNE ARME À GABARIT DIRECT EN LARME



Dans cet exemple, un Betatrooper déclare un Tir contre un Fusilier avec son Arme à Gabarit Direct (un Nanopulseur). Il place le Gabarit de manière à affecter un Marqueur Camouflage (CAMO) ennemi. Mais comme le Fusilier n'est pas dans la Zone d'Effet du Gabarit en Larme, l'Attaque est annulée et le Marqueur n'est pas affecté.

IMPORTANT

Esquiver une Attaque de **plusieurs Gabarits Directs** au cours du même Ordre **nécessite de réussir un unique Jet** Normal **de PH** (ou de PH -3) : si elle y parvient, la Troupe Esquive tous les Gabarits avec un seul Jet.

IMPORTANT

Même si elle est en contact avec le Gabarit Direct, la Troupe déclarant l'Attaque avec ce Gabarit n'est pas affectée par lui (sauf spécification contraire explicite de l'arme ou des munitions employées).

ARMES À GABARIT D'IMPACT

Ces armes placent un Gabarit au point d'impact.

ARMES À GABARIT D'IMPACT

CONDITIONS

- **Une Arme à Gabarit d'Impact nécessite un Jet d'Attaque**, utilisant le TR, le PH ou l'Attribut approprié, pour toucher.
- L'utilisateur de cette arme **doit** déclarer une Cible Principale valide qui servira de point de référence pour placer le Gabarit.
- Placez le Gabarit **quand vous déclarez l'Attaque** pour déterminer quelles Troupes et éléments de jeu (Marqueurs, armes ou Équipements Déployables, etc.) sont affectés par celle-ci, car cela peut influencer leurs éventuelles deuxièmes Compétences Courtes et ORA.

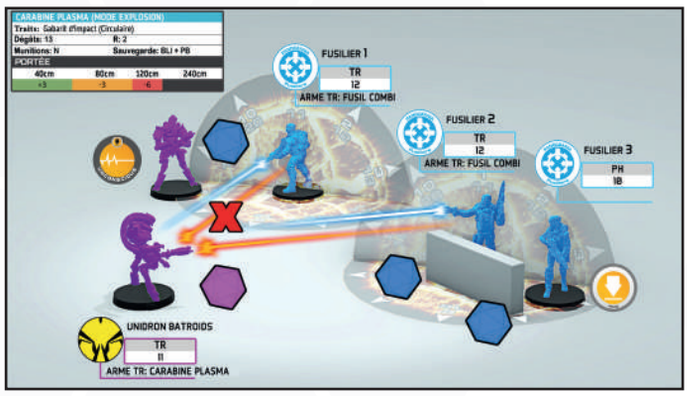
EFFETS

- 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 Opposé avec l'utilisateur du Gabarit de façon indépendante des autres ; le Jet Opposé d'une Troupe ennemie affectée n'affecte pas les Jets Opposés des autres (voir l'exemple ci-dessous).
- Tous les MOD appliqués au Jet de l'attaquant sont déterminés par rapport à la Cible Principale qu'il a désignée. Comme indiqué précédemment, ce Jet sera comparé séparément aux Jets de chaque ennemi affecté par le Gabarit.
- **Gabarit d'Impact Circulaire : placez le centre du Gabarit Circulaire (Point d'Explosion) sur le centre du socle de la Cible Principale**. Toutes les autres Troupes affectées par le Gabarit Circulaire subissent aussi l'Attaque ;
- Afin d'Esquiver l'Attaque d'une Arme à Gabarit d'Impact, la Cible Principale et toute autre Troupe affectée peut faire un Jet Opposé en utilisant son PH (ou PH -3 suivant les cas) contre le Jet d'Attaque de l'attaquant.
- Gabarit d'Impact, cas spéciaux :
  - En utilisant une Arme à Gabarit d'Impact ayant le Trait Sans cible (comme des Munitions Fumigènes), vous n'avez pas à désigner un ennemi comme cible ; la cible peut être une zone de la table de jeu.
  - En déclarant une Attaque Spéculative avec une Arme à Gabarit d'Impact, vous n'avez pas à placer le Gabarit sur le centre du socle de la cible.

IMPORTANT

Pour Esquiver une Attaque de plusieurs Gabarits d'Impact au cours du même Ordre, la Troupe n'effectue qu'un seul Jet de PH (ou de PH -3 selon les cas). Ce Jet est pris en compte dans tous les Jets Opposés contre les Gabarits d'Impact : si la Troupe remporte tous les Jets Opposés, elle Esquive tous les Gabarits.

ARMES À GABARIT D'IMPACT. CIBLES RÉAGISSANT SANS LDV PAR UN TIR ET UNE ESQUIVE. TIR ANNULÉ.



L'Unidron déclare un Tir avec sa Carabine Plasma en Mode Explosion et cible les Fusiliers 1 et 2, en espérant que le Gabarit affectera aussi le Fusilier 3.

Après la déclaration du Tir, les Gabarits Circulaires sont centrés sur les Fusiliers ciblés, ce qui affecte effectivement le Fusilier 3 mais aussi l'Unidron Inconscient à côté du Fusilier 1.

Par conséquent, le Fusilier 3 gagne le droit à un ORA puisqu'il est affecté par l'Arme à Gabarit. L'autre Attaque, déclarée contre le Fusilier 1, est annulée car elle affecte un allié.

À ce moment, les Fusiliers 1 et 2 déclarent leurs ORA : deux Attaques TR. Le Fusilier 3 déclare une Esquive (avec son PH -3 car il n'a pas de LdV sur son attaquant).

Les Jets suivants sont effectués :

Le Fusilier 1 effectue un Jet Normal contre l'Unidron.

L'Unidron effectue deux Jets Opposés contre les Fusiliers 2 et 3. Le résultat de ce Jet, en appliquant tous les MOD concernés, est comparé séparément avec le Tir du Fusilier 2 et l'Esquive du Fusilier 3.

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.
- Une trajectoire doit exister entre l'utilisateur et le point d'impact.

EFFETS

- L'utilisateur peut faire un seul Tir contre une cible hors de sa LdV.
- Lors d'un Tir Spéculatif, la **valeur de R de l'arme utilisée est toujours de 1** (sans tenir compte des valeurs de l'arme ou des MOD).
- Si l'utilisateur emploie une Arme TR avec le Trait **Gabarit d'Impact Circulaire**, cette Compétence permet de **centrer le Gabarit Circulaire ailleurs que sur le centre du socle de la Cible Principale de l'Attaque. La Cible Principale doit toutefois se trouver dans la Zone 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 décor, mais jamais sur une surface verticale ou en l'air.
- L'utilisateur applique un MOD -6 à l'Attribut concerné (TR ou autre) pour son Tir Spéculatif. Ce MOD s'ajoute à ceux découlant de la Portée. Les autres MOD négatifs applicables au Tir (Couvert Partiel, Mimétisme, Zones de Visibilité, etc.) ne sont pas appliqués.

Explications de **Sybille**

Voici la procédure pour effectuer un Tir Spéculatif :

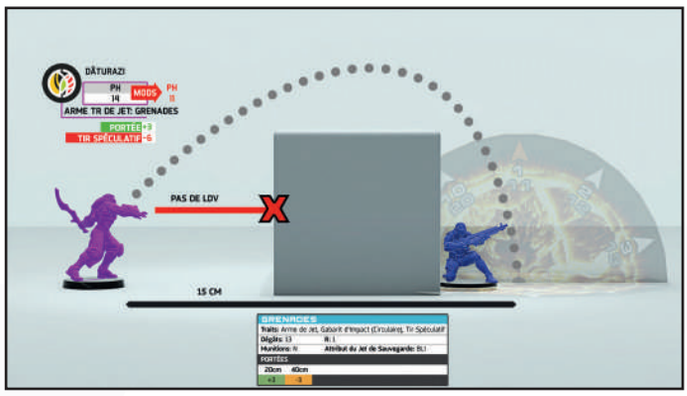
1° Désignez la Cible Principale du Tir.

2° Placez le Gabarit Circulaire pour désigner le point d'impact de l'Attaque (il peut s'agir d'un point de la table ou d'une figurine hors de LdV, tant que le Gabarit Circulaire affecte toujours la Cible Principale).

3° Vérifiez quelles Troupes sont effectivement affectées pour déterminer celles qui peuvent déclarer un ORA.

4° Mesurez la distance entre la Troupe et le point d'impact, appliquez tous les MOD concernés et effectuez les Jets.

EXEMPLE DE TIR SPÉCULATIF



Durant son Tour Actif, un Dāturazi veut attaquer le Gangbuster situé derrière un mur. Pour éviter que le Gangbuster ne lui tire dessus pendant sa progression, le Dāturazi décide de lui lancer une Grenade. Les Grenades ont le Trait Tir Spéculatif. Le Dāturazi déclare donc un Tir Spéculatif sans avoir besoin d'une LdV. Pour résoudre l'action, le joueur du Morat procède comme suit :

- 1° Il retire un Ordre de sa Réserve d'Ordres et déclare l'Ordre Entier Tir Spéculatif, en désignant le Gangbuster comme Cible Principale.
- 2° Il place le Gabarit Circulaire sur la table de jeu, de façon à ce qu'il affecte le Gangbuster et le point d'impact désigné.
- 3° Une fois le Gabarit Circulaire placé et centré sur le point choisi, une vérification est effectuée pour déterminer quelles Troupes sont affectées.
  Le Gangbuster déclare son ORA. Comme il est affecté par une Arme à Gabarit, il peut déclarer une Esquive.
- 4° La distance entre le Dāturazi et le point d'impact désigné est mesurée. Puis un Jet Opposé entre le Dāturazi et le Gangbuster est effectué.
- Un MOD -3 est appliqué au Jet d'Esquive du Gangbuster, car il Esquive un Gabarit sans avoir de LdV sur l'attaquant.
- Les MOD suivants sont appliqués au Jet du Tir Spéculatif du Dāturazi :
  - +3 pour la Portée.
  - -6 pour le Tir Spéculatif.

Comme il s'agit d'un Tir Spéculatif, le Dāturazi n'a pas à appliquer le MOD -3 du Mimétisme du Gangbuster, ni aucun MOD découlant du Couvert.

ATTAQUE INSTINCTIVE

Une Attaque Instinctive 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 INSTINCTIVE

ORDRE ENTIER

Attaque

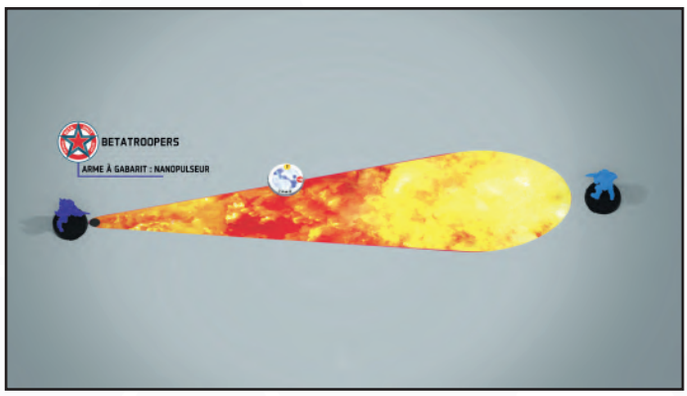
CONDITIONS

- L'utilisateur doit employer une Arme TR avec le Trait Attaque Instinctive.
- La cible de l'Attaque Instinctive (ou la Cible Principale dans le cas de l'utilisation d'une Arme à Gabarit) doit être **hors de LdV de l'utilisateur** en raison d'une Zone de Visibilité Nulle ou être dans un état qui empêche d'effectuer des Attaques contre elle tant qu'elle n'est pas Détectée (Camouflage par exemple).

EFFETS

- L'utilisateur peut faire un seul Tir contre la cible.
- Lors d'une Attaque Instinctive, **la valeur de R de l'arme utilisée est toujours de 1** (sans tenir compte des valeurs de l'arme ou des MOD).
- Pour effectuer une Attaque Instinctive, l'utilisateur doit réussir un Jet de VOL non modifié. Les MOD de Couvert Partiel, des Compétences Spéciales, des Équipements 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 Opposé.
- Si l'utilisateur rate son Jet de VOL, il ne peut pas faire d'autres Attaques Instinctives contre la même cible avant son prochain Tour Actif.
- Si plus d'un ennemi est affecté par l'Attaque Instinctive, l'utilisateur doit en choisir un seul comme Cible Principale.
- Si l'utilisateur obtient un Critique sur son Jet de VOL, seule la Cible Principale subit les conséquences du Critique. Les autres cibles affectées par l'Attaque Instinctive ne subissent que les effets d'une touche normale.
- Une Attaque Instinctive doit être déclarée pour placer une Arme Déployable sur la table de jeu s'il y a un Marqueur ennemi Camouflage (CAMO) dans la Zone de Déclenchement de l'arme. Cette restriction ne s'applique pas s'il y a une figurine ennemie non-Camouflée située dans la Zone de Déclenchement. Si le Jet de VOL échoue, l'Arme Déployable n'est pas placée sur la table et, si elle a le Trait Jetable, une de ses utilisations est dépensée.

EXEMPLE D'ATTAQUE INSTINCTIVE



Le Betatrooper déclare une Attaque Instinctive contre le Marqueur Camouflage [CAMO]. Celui-ci a deux options :

- Ne rien faire et ne pas se révéler à moins que le Betatrooper réussisse le Jet de Vol requis. Dans ce cas, le Marqueur sera touché par le Gabarit et contraint de faire le Jet de Sauvegarde correspondant, ce qui devrait le révéler.
- Déclarer une Esquive, un Tir, etc. et s'opposer au Jet de VOL du Betatrooper avec son ORA.

Dans cet exemple, si le Fusilier était affecté par le Gabarit, son Jet s'opposerait au Jet de VOL du Betatrooper.

ARMES À GABARIT, DÉCORS ET COUVERT TOTAL

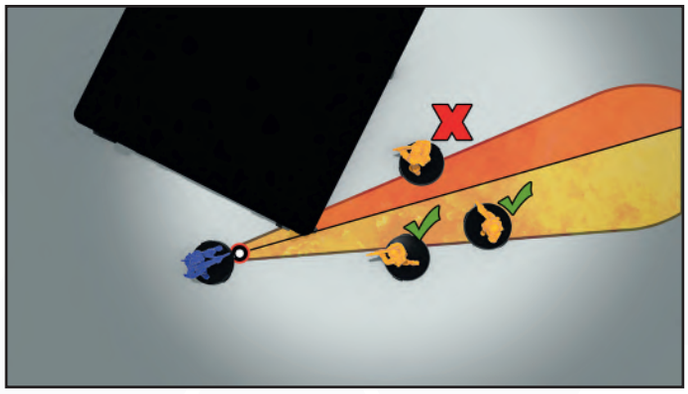
La Zone d'Effet qu'affecte effectivement un Gabarit peut dépendre de la présence de décors sur la table comme indiqué dans les exemples.

Chaque Gabarit possède un Point d'Explosion qui permet de déterminer si une Troupe est affectée par la Zone d'Effet du Gabarit ou si la Zone est bloquée par un décor. Pour qu'une Troupe soit affectée par un Gabarit, une LdV doit pouvoir être tracée jusqu'à elle depuis le Point d'Explosion du Gabarit : sinon, elle bénéficie d'un Couvert Total contre l'Attaque.

Le Point d'Explosion est le centre du Gabarit Circulaire et le bord étroit des Gabarits En Larme.

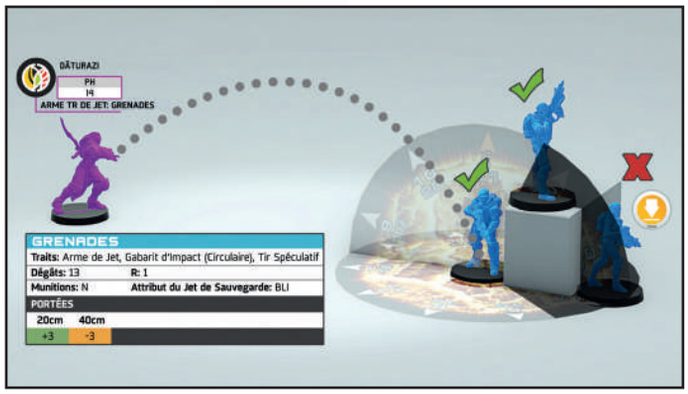
Les LdV tracées depuis le Point d'Explosion ne peuvent pas dépasser les limites du Gabarit lui-même.

GABARIT DIRECT : ZDE, POINT D'EXPLOSION ET DÉCORS



Le décor protège complètement un des ennemis. Aucune LdV ne peut être tracée depuis le Point d'Explosion du Gabarit jusqu'à lui donc cette Troupe ne subit pas la Zone d'Effet. Les deux autres Troupes sont en revanche affectées.

EXEMPLE



En effectuant une Attaque avec un Gabarit d'Impact, le Gabarit Circulaire est centré sur le socle de la Cible Principale, sans tenir compte du point d'impact sur la cible. Tout élément de jeu en contact ou à l'intérieur de la Zone d'Effet du Gabarit Circulaire sera affecté par l'Attaque.
Comme montré dans l'exemple, grâce au décor, il n'est pas possible de tracer une LdV entre le Point d'Explosion et la troisième Troupe qui échappe donc à l'attaque.

PROFIL D'ARME (ARMES TR ET ARMES À GABARIT)

Dans Infinity N4, toutes les armes utilisables ont leur propre profil (et certaines ont même leurs règles spécifiques). Pour expliquer comment lire un profil d'arme nous allons prendre un Fusil Multi comme exemple. Chaque arme est détaillée dans la Table d'Armement (p. 163).

Vous voulez en savoir plus ? Vous trouverez davantage d'informations en explorant l'Univers d'Infinity à travers ses ouvrages de contexte, les articles et les appendices !
Conseil de Sibylle

FUSIL MULTI (MODE RAFALE)

Fusil Multi	Traits :	Tir de Suppression
Dégâts : 13	R : 3	
Munitions : PA/SHOCK	Attribut du Jet de Sauvegarde : BLI	

PORTÉES			
40 cm	80 cm	120 cm	240 cm
+3	-3	-6	

FUSIL MULTI (ANTI-MATÉRIEL)

Fusil Multi	Traits :	Anti-Matériel
Dégâts : 13	R : 1	
Munitions : DA	Attribut du Jet de Sauvegarde : BLI	

PORTÉES			
40 cm	80 cm	120 cm	240 cm
+3	-3	-6	

Les Armes Multi disposent de plusieurs modes de tir. Chaque mode de tir dispose d'une Rafale (R) et de Munitions spécifiques. Le joueur doit décider quel mode il utilise chaque fois qu'il déclare une Attaque à distance avec une telle arme.

La **Portée** (en cm) indique jusqu'où cette arme peut atteindre une cible. Le Fusil Multi a une Portée allant de 0 à 120 cm ; celle-ci est divisée en plusieurs crans qui appliquent différents MOD au Jet d'Attaque comme expliqué dans la section Modificateur de Portée (p. 47).

Les **Dégâts** indiquent le potentiel destructeur de l'arme. Plus la valeur des Dégâts est élevée, plus puissante est l'arme.

La **Rafale** (R) est le nombre de dés que le Joueur Actif doit lancer lorsqu'il déclare un Tir. Rappel : dans le Tour Réactif, la valeur R est toujours de 1 (sauf spécification contraire explicite d'une règle ou d'une Compétence).

La colonne **Munition** (Mun.) indique le Type de Munition employé par l'arme. Pour les armes utilisant plusieurs Types de Munition, les différentes options sont séparées par un "/". Lors d'un Tir, l'intégralité de la Rafale utilise toujours un seul et même Type de Munition.

Si les Types de Munition sont reliés par un "+", cela signifie que les deux Types sont combinés.

EXEMPLE 1

En mode Rafale, le Fusil Multi peut utiliser des Munitions PA/SHOCK et a une R3. Cela signifie que quand le joueur déclare un Tir, il lancera 3 dés en employant des Munitions PA ou SHOCK. S'il décide d'utiliser le mode Anti-matériel, il ne lancera qu'un dé mais utilisera les Munitions DA.

EXEMPLE 2

Une arme employant des Munitions PA+DA indique que la cible devra effectuer 2 Jets de Sauvegarde pour chaque coup reçu et que l'Attribut de ces Jets de Sauvegarde sera diminué de moitié.

La colonne **Sauvegarde** indique le ou les Attributs employés (BLI, PB, PH, BLI+PB, etc.) pour déterminer si des Dégâts ou des effets sont infligés ou pas. Selon les Munitions, une combinaison de plusieurs Attributs est parfois nécessaire (Dégâts, p. 42).

Les **Traits** sont les capacités propres à certaines armes et Équipements. Ils sont expliqués dans la section Étiquettes et Traits (p. 151). Un astérisque (*) signale que l'arme ou l'Équipement a des règles spéciales décrites dans la section correspondante de ce livre.

Ci-dessous, deux autres exemples d'armes (disponibles en intégralité à la p. 163) :

EXEMPLE 3

FUSIL COMBI BREAKER

Fusil Combi Breaker	Traits :	Tir de Suppression
Dégâts : 13	R : 3	
Munitions : PA	Attribut du Jet de Sauvegarde : PB	

PORTÉES			
40 cm	80 cm	120 cm	240 cm
+3	-3	-6	

Le Fusil Combi Breaker indique que pour chaque impact reçu, la cible doit effectuer un Jet de Sauvegarde avec son Attribut PB réduit de moitié.

EXEMPLE 4

MÉDIKIT

MédiKit	Traits :	Non Létal, [*]
Dégâts :	R : 1	
Munitions :	Attribut du Jet de Sauvegarde : na	

PORTÉES			
8"	16"	24"	96"
+3	0	-6	

Le Médikit est un Équipement considéré comme une Arme TR Non Létale. La Table d'Armement recense ses MOD de Portée et sa section Trait comprend un * qui indique que cet Équipement possède ses propres règles dans la section Compétences et Équipement de ce livre (p. 124).

CORPS-À-CORPS (CC)

Combat urbain, lutte pour le contrôle d'un bâtiment, abordage d'un vaisseau… Les situations favorisant le combat rapproché avec des armes de mêlée (couteaux, machettes, épées, griffes…), désignées par le terme Armes CC, ne manquent pas dans la guerre moderne.

ATTAQUE CC

Compétence employée pour attaquer en mêlée un ennemi dont la Silhouette est en contact.

ATTAQUE CC

COMPÉTENCE COURTE / ORA

Attaque

CONDITIONS

- ► Utiliser une Arme de Mêlée, une Compétence ou un Équipement permettant d'effectuer une Attaque CC.
- ► Être en contact Silhouette avec la Cible ou l'ennemi.

EFFETS

- ► Permet d'utiliser son Attribut CC pour combattre au Corps-à-corps (CC).

- Lors d'une Attaque CC, la Troupe ne peut employer que des armes ayant le Trait CC.
- Si l'utilisateur a plus d'une cible et une valeur de **Rafale** supérieure à 1, le joueur doit expliquer comment il distribue ses attaques lors de la déclaration de l'Attaque CC.
- À l'étape Résolution, vérifiez quels MOD s'appliquent et effectuez les Jets d'Attaque CC en utilisant l'Attribut correspondant.
- Par succès obtenu lors des Jets d'Attaque CC, la cible doit effectuer un Jet de Sauvegarde (Dégâts, p. 44).
- **Coup de Grâce :** si la cible ennemie est en état Inconscient ou d'Embryon-Shasvastii lors de la déclaration de l'Attaque CC, elle passe automatiquement à l'état Mort sans avoir à effectuer de Jet d'Attaque ou de Jet de Sauvegarde.

INTERAGIR AVEC UN CORPS-À-CORPS

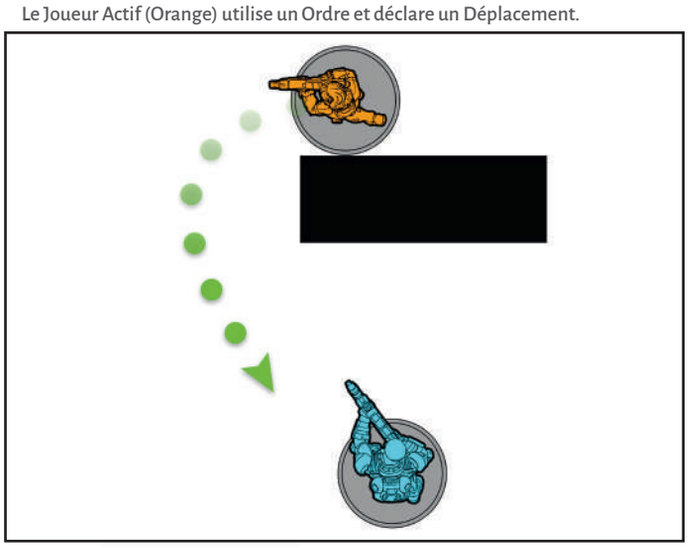
Une Troupe en contact Silhouette avec un allié dans l'état Engagé ne peut déclarer qu'une Attaque CC, une Esquive ou d'autres Compétences utilisables en Corps-à-corps. Dans de telles circonstances, des Compétences comme Médecin ou Ingénieur ne peuvent pas être déclarées sur des Troupes Engagées par exemple.

CC ET DÉPLACEMENT

Un Corps-à-corps est souvent associé à un Déplacement. La séquence de jeu la plus fréquente est la suivante :

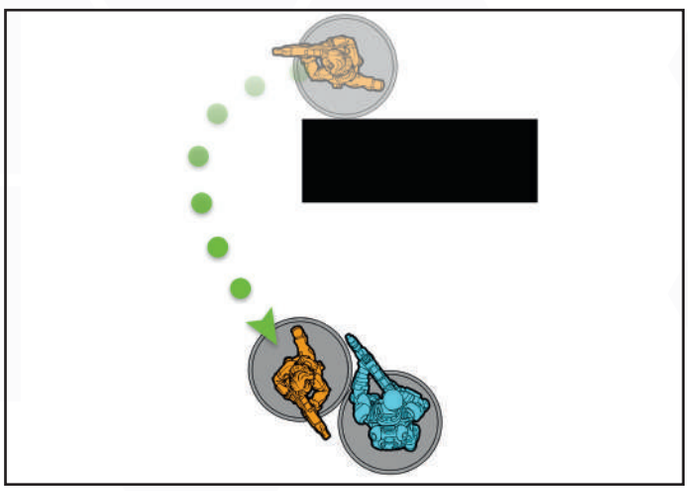
Étape 1 :

Le Joueur Actif (Orange) utilise un Ordre et déclare un Déplacement.



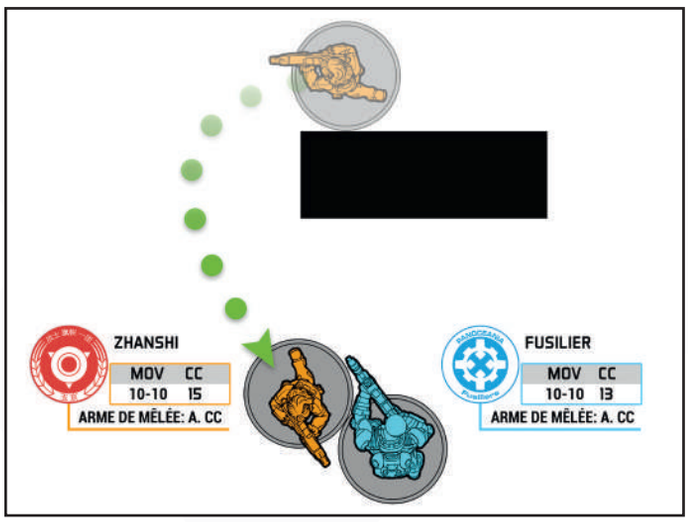
Étape 2 :

Le Joueur Réactif (Bleu) déclare une Attaque CC en ORA.



Étape 3 :

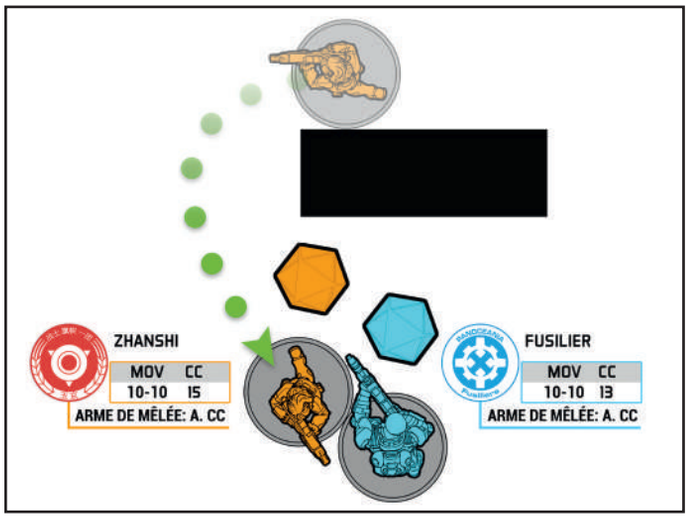
Le Joueur Actif (Orange) déclare une Attaque CC en tant que seconde Compétence Courte de son Ordre.



Étape 4 :

Le Jet Opposé suivant est effectué :

- Joueur Actif : 1 Dé en CC
- Joueur Réactif : 1 Dé en CC



MODIFICATEURS D'ATTAQUES CC

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

- MOD du Corps-à-corps contre plusieurs ennemis.
- MOD des Compétences Spéciales, des armes ou de l'Équipement.

CORPS-À-CORPS ENTRE PLUSIEURS TROUPES

Cette règle s'applique quand plus de 2 Troupes sont engagées en Corps-à-corps et que l'une d'entre elles est active.

Durant le Tour Actif :

Quand il déclare l'Attaque CC, le joueur doit choisir une Troupe ou un Périphérique activé par l'Ordre : l'élément choisi effectue l'Attaque CC. L'attaquant obtient un MOD +1 à sa R par allié (Troupe ou Périphérique) n'étant pas en état Inapte ou Immobilisé et en contact Silhouette avec la cible.

Durant le Tour Réactif :
Si le Joueur Réactif, en déclarant son ORA, décide d'effectuer une Attaque CC, il doit choisir une seule Troupe ou Périphérique en état Engagé avec la Troupe Active. L'unité choisie effectue une Attaque CC et bénéficie d'un MOD +1 à sa R par allié (Troupe ou Périphérique) en état Engagé avec la Troupe Active. Ce MOD ne s'applique que pour les alliés n'étant pas en état Inapte ou Immobilisé et n'ayant pas déclaré une Esquive, une Attente ou un Reset.

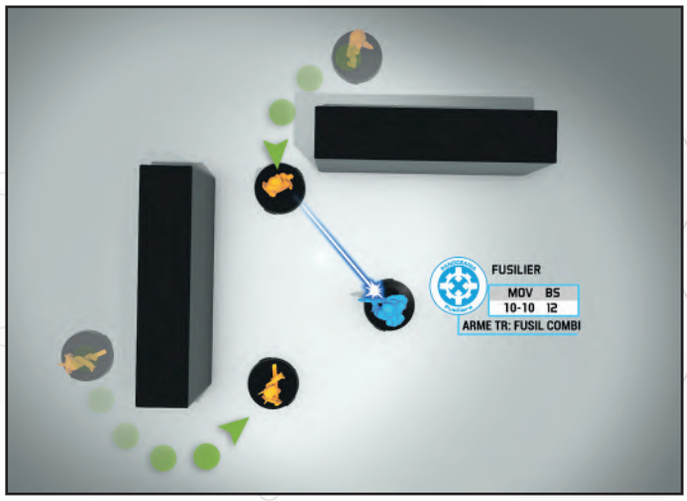
Autres restrictions :
En Corps-à-corps, il n'est possible de déclarer qu'une Attaque CC, une Esquive, une Attente ou un Reset.
Le nombre maximum de figurines pouvant être en contact Silhouette avec une figurine sur un socle de 25 mm est de 4.
Le nombre maximum de figurines pouvant être en contact Silhouette avec une figurine sur un socle de 40 mm, ou plus, est de 6.

EXEMPLE DE CORPS-À-CORPS CONTRE PLUSIEURS ENNEMIS

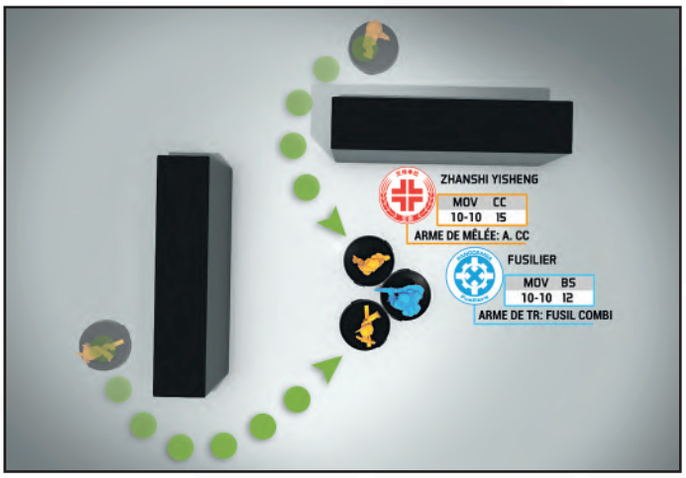
Tour Actif :
Dans l'exemple, nous avons un Fusilier (Bleu) et un Médecin Zhanshi YĪSHĒNG avec son Serviteur Périphérique YÁOZĂO (Orange).

Étape 1 :
Le Joueur Actif (Orange) dépense un Ordre et déclare un Déplacement.

Étape 2 :
Le Joueur Réactif (Bleu) déclare un Tir en ORA contre le Médecin.

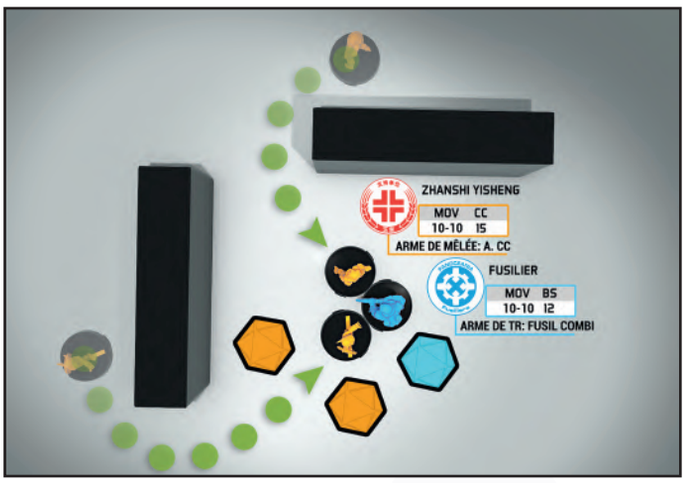


Étape 3 :
La Troupe Active déclare une Attaque CC. Le joueur choisit le Médecin pour effectuer cette attaque.
Le Médecin obtient un MOD +1R car son Périphérique (Serviteur) est en contact avec sa cible.



Étape 4 :
Les mesures pour le Tir sont effectuées et les dés sont jetés.
Jet Opposé :

- Joueur Actif : 2 Dés en CC.
- Joueur Réactif : 1 Dé en TR.



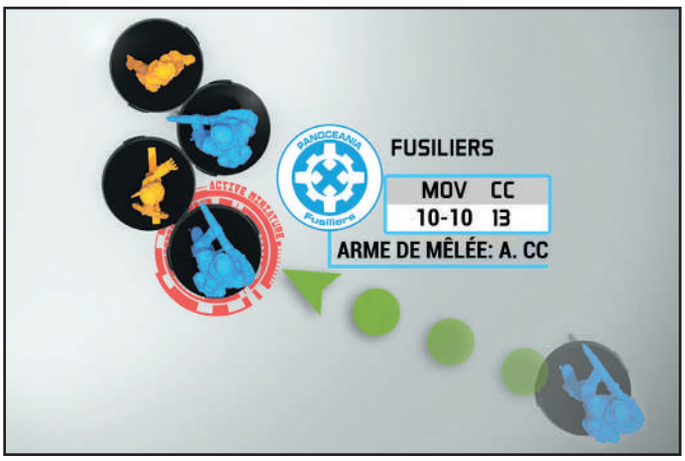
EXEMPLE DE CORPS-À-CORPS CONTRE PLUSIEURS ENNEMIS

Tour Réactif :

Durant le Tour Actif du Joueur Bleu, un Ordre Déplacement + Attaque CC vient ajouter une Troupe à l'exemple précédent :

Étape 1 :

Le Joueur Actif (Bleu) dépense un Ordre et déclare un Déplacement pour venir en contact Silhouette avec le Périphérique (Serviteur).



Étape 2 :

Comme les Troupes impliquées dans un Corps-à-corps n'ont pas de LdV en-dehors du Corps-à-corps, elles ne peuvent pas déclarer de Tirs. Par conséquent, le Joueur Réactif (Orange) ne peut déclarer qu'une Attaque CC, un Reset, une Attente ou une Esquive avec son Périphérique (Serviteur).

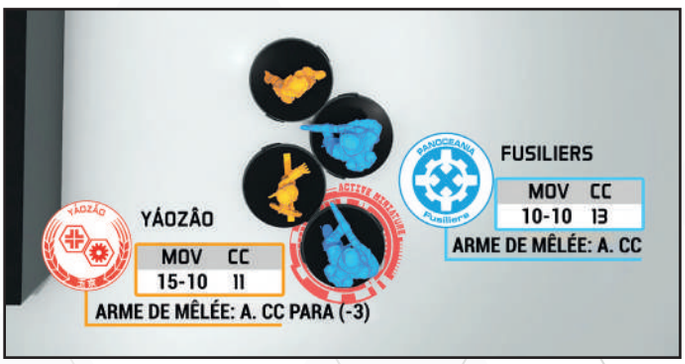
Il déclare donc une Attaque CC en ORA avec son Périphérique (Serviteur).

Étape 3 :

En seconde partie de son Ordre, le Joueur Actif déclare une Attaque CC.

Le Fusilier obtient un MOD +1R grâce à son camarade en CC avec le Périphérique (Serviteur).

Le Périphérique n'obtient pas le MOD +1R car son Contrôleur n'est pas en CC avec la Troupe Active.

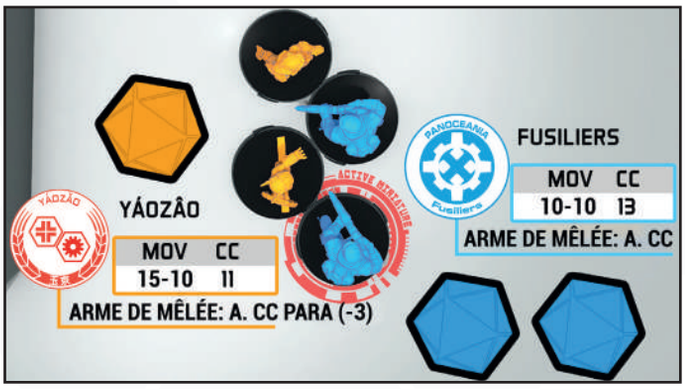


Étape 4 :

Les Jets correspondants sont effectués.

Jet Opposé :

- Joueur Actif : 2 Dés en CC.
- Joueur Réactif : 1 Dé en CC.



COMPÉTENCES SPÉCIALES ET ÉQUIPEMENT

Certaines Compétences Spéciales, armes et Équipements imposent des MOD aux Jets d'Attaque CC, comme expliqué au fil de cet ouvrage (voir Compétences Spéciales, Armement et Équipement).

ÉTAT ENGAGÉ

ÉTAT ENGAGÉ

ACTIVATION

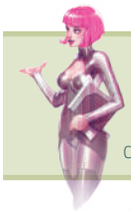
- La Troupe est en contact Silhouette avec un ennemi et aucun des deux n'est en état Immobilisé ou Inapte (excepté les états Sepsitorisé ou Possédé).

EFFETS

- La Troupe en état Engagé (ou Troupe Engagée) est considérée au Corps-à-corps.
- La Troupe Engagée **ne peut que déclarer une Attaque CC, une Esquive, une Attente, un Reset** ou des Compétences spécifiant qu'elles peuvent être utilisées au Corps-à-corps ou en état Engagé.
- Une Troupe Engagée ne peut pas tracer de LdV en-dehors du Corps-à-corps.
- Lorsqu'un Tir est déclaré contre une Troupe Engagée, la règle de Tir au Corps-à-corps (p. 46) doit être appliquée.
- Une arme à Gabarit qui affecte une Troupe Engagée affecte **toutes** les Troupes dans ce Corps-à-corps, même si le placement du Gabarit ne devrait affecter qu'une ou certaines d'entre elles.

ANNULATION

- Cet état est annulé quand la Troupe n'est plus en contact Silhouette avec des Troupes ennemies.
- Cet état est automatiquement annulé si, lors de l'étape 5.1 Effets d'un Ordre, tous les adversaires en contact Silhouette sont en état Immobilisé ou Inapte (excepté les états Sepsitorisé et Possédé).
- Une Troupe peut annuler l'état Engagé en réussissant un Jet d'Esquive, que ce soit avec un Jet Normal ou Opposé. Dans ce cas, la Troupe doit pouvoir quitter le contact Silhouette grâce au mouvement de 5 cm octroyé par l'Esquive réussie. S'il n'y a pas de destination valide pour quitter le contact Silhouette, la Troupe reste Engagée sans pouvoir se déplacer.



Vous voulez en savoir plus ? Vous trouverez davantage d'informations en explorant l'Univers d'Infinity à travers ses ouvrages de contexte, les articles et les appendices ! Conseil de Sibylle.

PROFIL D'ARME (ARMES DE MÊLÉE)

Dans Infinity N4, chaque arme a son propre profil (et certaines ont même leurs règles spécifiques). Pour expliquer comment lire le profil d'une Arme de Mêlée, nous allons prendre plusieurs exemples.

ARME CC

Arme CC	Traits :	CC
Dégâts : PH	R : 1	
Munitions : N	Attribut du Jet de Sauvegarde : BLI	

ARME CC PARA

Arme CC Para	Traits :	CC, Non Létal, État : Immobilisé-A
Dégâts : -	R : 1	
Munitions : PARA	Attribut du Jet de Sauvegarde : PH-6	

La **Portée** (en cm) indique jusqu'où cette arme peut atteindre une cible. Les Armes de Mêlée n'ont généralement pas de Portée.

Les **Dégâts** indiquent le potentiel destructeur de l'arme. Plus la valeur des Dégâts est élevée, plus puissante est l'arme.

La **Rafale (R)** est le nombre de dés que le Joueur Actif doit lancer lorsqu'il déclare une Attaque CC. **Dans le Tour Réactif, la valeur R est toujours de 1** (sauf spécification contraire d'une règle ou d'une Compétence).

La colonne **Mun. (Munition)** indique quel Type de Munition emploie l'arme. Pour les armes utilisant plusieurs Types de Munition, les différentes options sont séparées par un "/". Lors d'une Attaque CC, l'intégralité de la Rafale utilise toujours un seul et même Type de Munition.

Si les Types de Munitions sont reliés par un "+", cela signifie que les deux Types sont combinés.

La Colonne **Sauvegarde** indique le ou les Attributs employés (BLI, PB, PH, BLI+PB, etc.) pour déterminer si des Dégâts ou des effets sont infligés ou pas. En fonction des Munitions, une combinaison de plusieurs Attributs est parfois nécessaire (Dégâts, p. 44).

Les **Traits** sont les capacités propres à certaines armes. Ils sont expliqués dans la section Étiquettes et Traits (p. 151).

RAPPEL

Quand l'Attribut PH figure dans la colonne Dégâts à la place d'une valeur numérique, les Dégâts d'Arme sont égaux à l'Attribut PH de l'utilisateur de l'arme (en général une Arme de Mêlée).

EXEMPLE

ARME CC MONOFILAMENT

Arme CC Monofilament	Traits :	CC, BLI=0, État : Mort
Dégâts : 12	R : 1	
Munitions : N	Attribut du Jet de Sauvegarde : BLI	

Les Traits de l'Arme CC Monofilament indiquent que la cible voit son Attribut BLI réduit à 0 pour son Jet de Sauvegarde et que si elle subit des Dégâts à cause de l'Attaque, elle passe à l'état Mort directement au lieu de perdre un point de Blessures/Structure.

COMBAT QUANTRONIQUE (PIRATAGE)

Dans Infinity N4, l'info-guerre et la cyberguerre, globalement désignées sous le terme Piratage, reposent sur les Hackers, des Troupes équipées de Dispositifs de Piratage.

Initiation au Piratage

Il existe plusieurs Programmes de Piratage qui permettent au Hacker d'agir de façon agressive ou défensive, de soutenir d'autres Troupes, d'interagir avec le décor, etc.

RAPPEL

Lorsque vous constituez votre Liste d'Armée sur Infinity Army, un résumé des Programmes de Piratage y sera inclus, de manière similaire au résumé de l'armement de vos Troupes.

HACKER

Les Hackers sont des spécialistes de cyber-guerre de terrain.

HACKER — COMPÉTENCE AUTOMATIQUE

Obligatoire

EFFETS

- Un Hacker est équipé d'un Dispositif de Piratage qui, selon son type, lui permet d'utiliser certains Programmes de Piratage. Un Hacker peut aussi faire un usage direct de certains Programmes sans avoir besoin de recourir à un Dispositif.
- Un Hacker peut avoir des Programmes de Mise à jour.

PROGRAMMES DE MISE À JOUR (UPGRADE)

Logiciel adapté sur-mesure au style et aux préférences d'opérateurs spécifiques de cyber-guerre. S'ils sont disponibles, ces programmes sont listés dans le Profil d'Unité entre parenthèses à côté du nom du Hacker ou du Dispositif de Piratage.

PROGRAMMES SUPPORTWARE

Ces programmes sont conçus pour aider les alliés au combat en leur accordant certains bonus pour améliorer leurs capacités. Ils peuvent aussi être conçus pour désavantager les ennemis en leur appliquant des MOD négatifs.

IMPORTANT

- Une Troupe ne peut bénéficier que d'un seul Programme ayant l'Étiquette Supportware à la fois.
- Chaque Hacker ne peut maintenir actif qu'un seul Supportware à la fois.
- Un Hacker peut annuler un Supportware actif en déclarant un autre Programme et en dépensant l'Ordre ou l'ORA correspondant.
- Un Supportware est automatiquement annulé si la Troupe affectée est ciblée par un nouveau Supportware ou si le Hacker à l'origine de ce Supportware passe en état Inapte ou Isolé.

FIREWALLS

Certaines Troupes ou Dispositifs de Piratage disposent de mécanismes de défense contre le Piratage. Ces défenses sont regroupées sous la règle du Firewall qui applique des MOD pour entraver le Piratage et améliorer la protection de la cible.

FIREWALL

ÉQUIPEMENT

Obligatoire

EFFETS

- ► Tout ennemi qui déclare un Piratage contre une Troupe bénéficiant d'un Firewall subit un MOD négatif à sa VOL d'un montant égal au score du Firewall indiqué entre parenthèses : Firewall (-3), Firewall (-6), etc.
- ► Si elle doit effectuer un Jet de Sauvegarde contre une Attaque de Piratage, une Troupe bénéficiant d'un Firewall applique un MOD -3 à ces Dégâts d'Attaque.
- ► Si une Troupe dispose de plus d'un Firewall, son joueur choisit lequel il applique : une Troupe ne peut bénéficier que d'un seul Firewall à la fois.

Explications de Sybille

Le Firewall est l'équivalent en Combat Quantronique du Couvert contre une Attaque TR : il handicape l'Attaque et aide la cible pour son Jet de Sauvegarde.

Bien que le MOD appliqué au Jet d'Attaque puisse varier (-3, -6…), le MOD appliqué au Jet de Sauvegarde est toujours fixe et égal à -3 sauf spécification contraire.

CARACTÉRISTIQUES DES DISPOSITIFS ET DES PROGRAMMES DE PIRATAGE

Les Dispositifs et les Programmes de Piratage fonctionnent comme suit :

- Ils agissent dans la Zone de Piratage de l'utilisateur.
- Ils n'ont pas besoin de LdV pour agir (sauf spécification contraire dans leur description).
- Seules les **figurines** (Troupe ou Périphérique) peuvent être ciblées par des Programmes de Piratage : pas les Marqueurs ou autres éléments de jeu.
- Ils bénéficient de l'état Ciblé de leur cible (si applicable).

ZONE DE PIRATAGE

Ce terme désigne la Zone d'Effet des Programmes de Piratage. Pour un Hacker, elle est identique à sa Zone de Contrôle plus les Zones de Contrôle des Répétiteurs (Déployables et standards) alliés (ceux de son joueur et de ses alliés en cas de partie multi-joueurs).

De plus, si un Hacker est dans la Zone de Contrôle d'un Répétiteur ennemi (Déployable ou standard), sa Zone de Piratage s'étend aussi à tous les Hackers ennemis sur la table de jeu.

ZONE DE PIRATAGE ET ORA

Un Hacker peut réagir avec des Programmes de Piratage ou Reset contre un ennemi qui entre ou agit dans sa Zone de Piratage tout en restant hors de sa LdV. Les joueurs peuvent vérifier la Zone de Piratage. Les mesures doivent toujours être effectuées depuis la Troupe Active et ses Répétiteurs, en respectant la distance maximale de 20 cm à tout point de sa trajectoire. S'il y a une Troupe Réactive ou un élément de jeu dans la Zone de Piratage de la Troupe Active, il ou elle peut déclarer un ORA (voir Séquence de Dépense d'un Ordre, p. 21).

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 la Zone de Piratage de tous les Hackers de la même Liste d'Armée.
- ► Un Hacker **dans la Zone de Contrôle d'un Répétiteur ennemi** peut utiliser ses Programmes de Piratage contre n'importe quel Hacker ennemi. Mais s'il le fait, il subit un **MOD -3 de Firewall**.
- ► Les 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.

IMPORTANT

Un Répétiteur est automatiquement actif sauf quand son propriétaire est en état Isolé ou Inapte. Il ne peut pas être désactivé par son propriétaire.

RÉPÉTITEUR DÉPLOYABLE

Il s'agit d'un amplificateur de portée de piratage conçu pour être déployé sur le champ de bataille.

RÉPÉTITEUR DÉPLOYABLE

ÉQUIPEMENT

Équipement de Communication, Déployable, Jetable (3),

Sans Discrimination, Zone de Contrôle

EFFETS

- ► En déclarant la Compétence Commune Placer un Déployable, la Troupe place un Marqueur Répétiteur Déployable (REPEATER) sur la table de jeu.
- ► Un Répétiteur Déployable est un Équipement possédant un Répétiteur.

RÉPÉTITEUR DÉPLOYABLE

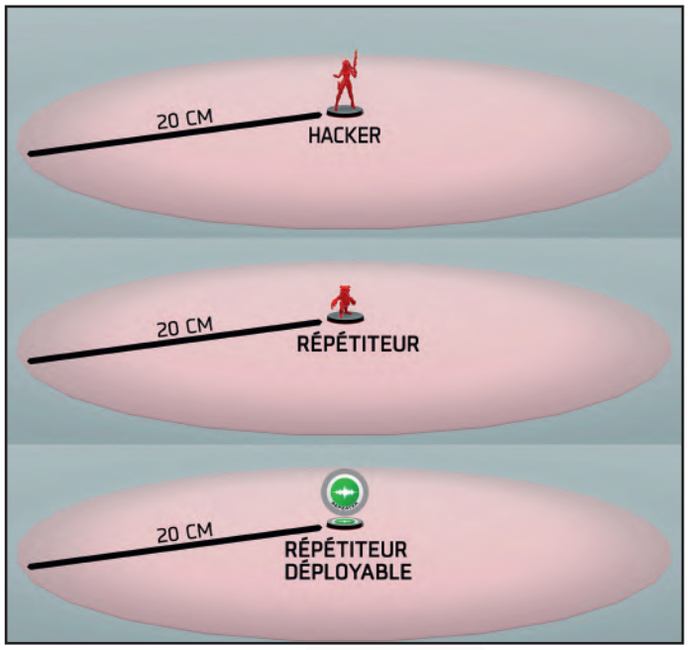
Répétiteur Déployable	Traits :	Équipement de Communication, Déployable, Jetable (3), Sans Discrimination, Zone de Contrôle

Répétiteur Déployable			
BLI	PB	STR	S
0	0	1	X

RAPPEL

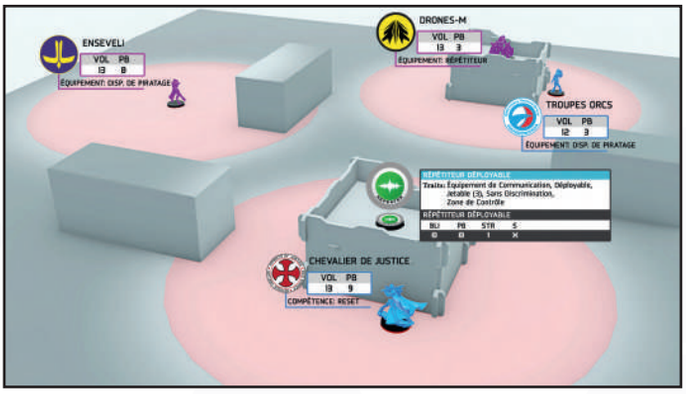
Un Hacker tentant de Pirater une Troupe protégée par Firewall (par ex. en l'attaquant à travers un Répétiteur ennemi) subit un MOD additionnel (-3, -6, etc.) à son Jet de VOL. De plus, la Troupe bénéficiant du Firewall applique un MOD -3 aux Dégâts d'Attaque du Piratage si un Jet de Sauvegarde est requis. Si une Troupe bénéficie de plusieurs Firewalls, les MOD d'un seul d'entre eux sont appliqués (au choix du propriétaire de la Troupe).

EXEMPLE DE ZONE DE PIRATAGE



Le Hacker peut utiliser ses Programmes de Piratage dans une zone comprenant sa Zone de Contrôle, celle du Répétiteur et celle du Répétiteur Déployable.

ZONE DE PIRATAGE ET ORA À TRAVERS UN RÉPÉTITEUR



Dans cet exemple, la Furtivité n'est pas utilisée.

Durant son Tour Actif, le Hacker Enseveli décide de déclarer une Attente comme première Compétence Courte de son Ordre. Comme indiqué par l'image, il est hors des LdV et des ZdC ennemies. Mais comme il est un Hacker, il peut utiliser le Répétiteur Déployable et le Drone-M (qui transporte un Répétiteur) pour étendre sa Zone de Piratage et agir depuis sa position actuelle.

Comme le Hacker Enseveli est dans la Zone de Piratage du Hacker Orc, ce dernier déclare un ORA et utilise le Programme Oblivion.

La seconde Compétence du Hacker Enseveli est Carbonite : il divise la valeur de Rafale 2 de son Programme entre le Chevalier de Justice et l'Orc.

Le Chevalier de Justice, désormais ciblé par un Programme de Piratage, a une opportunité d'ORA et déclare un Reset.

Les Jets Opposés suivants en découlent :

- Reset du Chevalier contre Carbonite de l'Enseveli.
  - Aucun Modificateur (MOD).
- Oblivion du Hacker Orc contre Carbonite de l'Enseveli.
  - MOD du Hacker Orc : MOD -3 (Firewall) car il utilise un Répétiteur ennemi pour atteindre l'Enseveli.
  - MOD de l'Enseveli :
    - Si un Jet de Sauvegarde est requis, les Dégâts d'Attaque d'Oblivion subiront un MOD -3 du Firewall.

TABLEAU DES PROGRAMMES DE PIRATAGE							
NOM	MOD D'ATTAQUE	MOD DE L'ADVERSAIRE	DÉGÂTS	R	CIBLE	TYPE DE COMPÉTENCE	SPÉCIAL
ASSISTANCE DE TIR	-	-	-	-	REM	Ordre Entier	La cible gagne Tir Précis
BRUIT BLANC	-	-	-	1	-	Compétence Courte	FBN, Réfléchissant : Gabarit Circulaire bloquant la LdV des Viseurs Multi-spectraux.
CARBONITE	0	0	13	2	TAG, HI, REM, Hacker	Compétence Courte / ORA	Munition DA, Non Létal, état Immobilisé-B
CONTRÔLE TOTAL	0	0	16	1	TAG	Compétence Courte / ORA	Munition DA, état Possédé/Normal
CYBERMASQUE	-	-	-	-	-	Ordre Entier	Remplace l'utilisateur par un Marqueur IMP-2
FAIRY DUST	-	-	-	-	TAG,REM, HI	Ordre Entier	La cible gagne les MOD d'un Firewall (-3)
INDOLORE	0	-3	-	2	-	Compétence Courte / ORA	Annule une Attaque (Comms). R2 en ORA, Non Létal
OBLIVION	0	0	16	1	TAG,REM, Hacker	Compétence Courte / ORA	Munition PA, état Isolé
RÉACTION AMÉLIORÉE	-	-	-	-	REM	Ordre Entier	La cible gagne R2 en ORA
SAUT CONTRÔLÉ	-	-	-	-	-	Compétence Courte / ORA	MOD +3/-3 au PH de chaque Troupe effectuant un Saut de Combat.
SPOTLIGHT	0	0	--	1	--	Compétence Courte / ORA	Non Létal, état Ciblé
TRINITY	+3	0	14	3	Hacker	Compétence Courte / ORA	Perte d'1 B/STR

TABLEAU DES DISPOSITIFS DE PIRATAGE						
DISPOSITIF DE PIRATAGE	PROGRAMME 1	PROGRAMME 2	PROGRAMME 3	PROGRAMME 4	PROGRAMME 5	PROGRAMME 6
STANDARD	Carbonite	Spotlight	Contrôle Total	Oblivion		
PLUS	Carbonite	Spotlight	Contrôle Total	Oblivion	Bruit Blanc	Cybermasque
TUEUR	Trinity	Cybermasque				
EVO	Assistance de Tir	Réaction Améliorée	Fairy Dust	Saut Contrôlé		

LÉGENDE DU TABLEAU DES PROGRAMMES DE PIRATAGE

Lorsqu'ils sont utilisés, les Programmes de Piratage confèrent une série de MOD et d'avantages présentés dans les tableaux suivants :

- **MOD d'Attaque :** ce MOD s'applique à l'Attribut VOL de l'utilisateur du Programme.
- **MOD de l'Adversaire :** ce MOD s'applique à un Attribut ennemi lors des Jets Opposés.
- **Dégâts** : détermine les Dégâts infligés suite à un Jet de Piratage réussi. Sauf spécification contraire, l'Attribut utilisé pour le Jet de Sauvegarde contre les Dégâts d'un Programme de Piratage est la PB.
- **Rafale** : nombre de dés que le Joueur Actif doit lancer quand il déclare utiliser un Programme de Piratage. Si la valeur de R est supérieure à 1, elle peut être distribuée entre plusieurs cibles (ou concentrée sur une). Sauf spécification contraire, dans le tour Réactif, la R est toujours de 1.
- **Cible** : Type de Troupes pouvant être ciblé par le Programme de Piratage.
- **Type de Compétence** : type de Compétence (Ordre Entier, Compétence Courte, ORA...) nécessaire pour utiliser le Programme de Piratage.
- **Spécial** : liste des effets spéciaux que l'utilisateur du Programme de Piratage peut appliquer. Cette section peut aussi inclure un état causé à la cible ou le type de **Munitions** et/ou de **Traits** utilisés par le Programme.

RAPPEL

Sauf spécification contraire, la Portée de chaque Programme est égale à la Zone de Piratage du Hacker.

PROGRAMMES DE PIRATAGE

NOTE
Dans les descriptions des Programmes de Piratage, le terme «utilisateur» fait référence au Hacker utilisant le Programme.

ASSISTANCE DE TIR

ORDRE ENTIER

Supportware, Sans Jet

CONDITIONS

- La cible doit être un REM de la même Liste d'Armée que l'utilisateur et doit être dans sa Zone de Piratage.

EFFETS

- Ce Programme confère la Compétence Spéciale Tir Précis (p. 115) au REM ciblé.
- Activer ce Programme ne requiert pas de Jet. Lors de l'activation, placez des Marqueurs Supportware (Sup: Assisted Fire) à côté de l'utilisateur et du bénéficiaire.
- Une fois activé, la portée de ce Programme couvre toute la table de jeu.

BRUIT BLANC

COMPÉTENCE COURTE

FBN

CONDITIONS

- L'utilisateur doit être la Troupe Active.

EFFETS

- Ce Programme génère une Zone de Bruit Blanc, représentée par un Gabarit Circulaire de hauteur infinie.En réussissant un Jet de VOL, l'utilisateur peut placer ce Gabarit Circulaire dans sa Zone de Piratage à la fin de l'Ordre.
- Le Gabarit Circulaire doit entièrement être dans la Zone de Piratage.
- Les effets de ce Programme persistent jusqu'au début de la Phase d'états, moment à compter duquel le Gabarit est retiré.
- La portée de ce Programme est la Zone de Piratage du Hacker.

IMPORTANT :
Les Troupes disposant d'un Viseur Multi-spectral ne peuvent pas tracer de LdV à travers une Zone de Bruit Blanc.

CARBONITE

COMPÉTENCE COURTE / ORA

Attaque (Comms), Non Létal.

CONDITIONS

- La cible doit être un ennemi avec la Caractéristique Piratable (HI, TAG, REM) ou un Hacker ennemi.

EFFETS

- Durant le Tour Actif, la Rafale 2 de ce Programme permet à l'utilisateur de faire deux Jets de VOL répartis contre une ou deux cibles.
- Chaque Jet réussi force la cible à faire deux Jets de Sauvegarde de PB contre des Dégâts 13 en raison de l'effet Spécial : Munitions DA.
- Chaque Jet de Sauvegarde raté fait passer la cible à l'état Immobilisé-B (placez un Marqueur Immobilisé-B (IMM-B) à côté d'elle pour l'indiquer) en raison de l'effet Spécial : état Immobilisé-B. La cible ne perd pas de point de Blessures/Structure à cause d'un Jet de Sauvegarde raté.
- Un Critique sur le Jet de Carbonite force la cible à effectuer un Jet de Sauvegarde additionnel.
- La Portée de ce Programme est égale à la Zone de Piratage du Hacker.

ÉTAT IMMOBILISÉ-B

IMMOBILISÉ-B

ACTIVATION

- La Troupe souffre d'une Attaque réussie ou d'un effet utilisant des Munitions, un Programme de Piratage ou une règle spéciale d'un scénario capable de causer cet état.

EFFETS

- Une Troupe en état IMM-B ne peut pas déclarer de Compétences, d'Attaque ou d'ORA autre que Reset en y appliquant un MOD -3 VOL.
- Les Compétences Spéciales Automatiques et les Équipements Automatiques continuent de fonctionner mais la Troupe doit respecter toutes les restrictions de déclaration.
- Une Troupe en état Immobilisé-B continue de générer un Ordre pour sa Réserve d'Ordres.

ANNULATION

- La Troupe affectée peut annuler cet état en réussissant un Jet (Normal ou Opposé) lors de l'utilisation de la Compétence Reset, en y appliquant le MOD -3 VOL découlant de l'état IMM-B.
- Une Troupe avec la Compétence Spéciale **Ingénieur** (ou un équivalent) peut annuler cet état si elle est en contact Silhouette avec une Troupe affectée. L'Ingénieur doit dépenser une Compétence Courte d'un Ordre et réussir un Jet Normal de **VOL** (ou le Jet spécifié par le Scénario ou la Compétence Spéciale ayant causé l'effet).

Explication de Sibylle
Pour chaque Critique sur le Jet de Carbonite, la cible doit effectuer 3 Jets de Sauvegarde : 2 à cause de l'effet Munitions DA et 1 de plus à cause du Critique.

CONTRÔLE TOTAL

COMPÉTENCE COURTE / ORA

Attaque (Comms), Non Létal

CONDITIONS

- La cible doit être un TAG ennemi ou un TAG en état Possédé.
- Le Pilote du TAG doit être à l'intérieur.

EFFETS

- Durant le Tour Actif ou Réactif, la Rafale 1 de ce Programme permet à l'utilisateur de faire un Jet de VOL contre sa cible.
- Chaque Jet réussi force la cible, en raison de l'effet Munitions DA, à effectuer deux Jets de Sauvegarde avec sa PB contre des Dégâts d'Attaque 16.
- Un Jet de Sauvegarde raté fait passer la cible en état Possédé. Placez un Marqueur Possédé (POS) à son contact.
  - **Si la cible est déjà en état Possédé, un Jet de Sauvegarde raté annule son état et la fait passer en état Normal.**
- Un Critique lors de l'utilisation de Contrôle Total force la cible à effectuer un Jet de Sauvegarde supplémentaire.
- La portée de ce Programme est la Zone de Piratage du Hacker.

ÉTAT POSSÉDÉ

POSSÉDÉ

Inapte

ACTIVATION

- La Troupe subit cet état à cause d'un effet, de la Règle Spéciale d'un scénario, d'une condition, d'un Programme ou d'une Attaque réussie employant des Munitions infligeant cet état.

EFFETS

- Les Troupes en état Possédé ne peuvent **pas être activées ou recevoir d'Ordre de la Réserve d'Ordres de leur joueur**. Tant qu'elle est Possédée, une Troupe est considérée comme un **ennemi** par le reste des Troupes de son propriétaire et comme un **allié** par les Troupes du joueur ayant causé cet état.
- Une Troupe en état Possédé **ne fournit d'Ordre à aucun joueur** durant la Phase Tactique.
- Une Troupe Possédée **peut être activée et recevoir des Ordres de la Réserve d'Ordres du Groupe de Combat contenant la Troupe qui a causé cet état**. La Troupe Possédée n'est pas prise en compte dans le nombre maximum de membres que peut contenir ce Groupe de Combat.
- Une Troupe Possédée **doit utiliser le Profil Troupe Possédée (ci-dessous) au lieu du sien.**
- Cet état n'affecte pas les Compétences Spéciales Automatiques ni les Équipements Automatiques (à l'exception des Équipements de Communication).
  - Une Troupe Possédée **ne compte pour les Points de Victoire d'aucun joueur**.

TROUPE POSSÉDÉE

MOV	CC	TR	VOL	BLI	PB	STR	S
10-10	13	*	11	*	*	*	*

** : utilisez les valeurs d'origine de la Troupe.*

ANNULATION

- L'état Possédé est automatiquement annulé si le propriétaire initial de la Troupe dépense 1 Pion de Commandement durant sa Phase Tactique à l'étape d'Utilisation Exécutive des Pions de Commandement.
- Cet état est automatiquement annulé si le propriétaire initial de la Troupe réussit à l'affecter en utilisant le Programme Contrôle Total.

CYBERMASQUE

ORDRE ENTIER

FBN, Sans Jet

CONDITIONS

- L'utilisateur doit être hors des LdV des Troupes et Marqueurs ennemis.

EFFETS

- L'utilisateur passe en état de Supplantation-2. Remplacez la figurine de l'utilisateur par un Marqueur 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.
- Ce Programme n'affecte que l'utilisateur et n'a donc pas de portée.

RAPPEL - FBN (FEEDBACK NÉGATIF)

Un Hacker en état Camouflé ou similaire ne peut pas entrer en état Supplantation-2, et vice-versa.

ÉTAT SUPPLANTATION

SUPPLANTATION

Marqueur

ACTIVATION

- Automatique durant la Phase de Déploiement si l'utilisateur réussit le Jet de VOL requis.
- Durant le Tour Actif, l'utilisateur peut retourner à l'état Supplantation en dépensant un Ordre Entier s'il se trouve hors des LdV des Troupes et Marqueurs ennemis.
- Cet état peut aussi être activé par certaines Compétences Spéciales, Programmes de Piratage, etc.

EFFETS

- Une Troupe ne peut pas entrer en contact Silhouette avec un Marqueur Supplantation ennemi.
- Les Troupes ne peuvent pas déclarer d'Attaque contre un Marqueur Supplantation-1 (IMP-1).
- Les Troupes ne peuvent pas déclarer d'Attaque contre un Marqueur Supplantation-2 (IMP-2). Un Jet de Détection contre ce Marqueur doit d'abord être réussi (Détection + Attaque).
- Une Troupe qui rate ce Jet de Détection **ne peut pas tenter de Détecter le même Marqueur** jusqu'au prochain Tour de Joueur. Une Troupe qui a été révélée par une Détection et entre de nouveau en état Supplantation ne compte pas comme le même Marqueur.
- Un Marqueur Supplantation a une LdV de 360°.
- Un Marqueur Supplantation conserve la valeur de **Silhouette** (S) indiquée sur le Profil de la Troupe qu'il représente.
- Cet état n'empêche pas les Compétences Spéciales et les Équipements avec le Trait Automatique de fonctionner.
- Les seuls ORA pouvant être déclarés contre un Marqueur Supplantation sont : **Détection, Esquive, Reset et Attention !**
- Quand une Troupe en état Supplantation est activée, chaque Troupe Réactive peut retarder sa déclaration d'ORA jusqu'à la déclaration de la seconde partie de l'Ordre de la Troupe Active. Dans ce cas :
  - Si la Troupe en état Supplantation se révèle avec la seconde partie de son Ordre (en déclarant un Tir, en entrant en contact Silhouette avec un en-

nemi, etc.), les Troupes Réactives en attente peuvent déclarer leur ORA.
  - ▶ Si la Troupe en état Supplantation ne se révèle pas, les Troupes Réactives en attente perdent leur droit de déclarer un ORA.
- ▶ Supplantation a deux niveaux :

SUPPLANTATION-1

- ▶ En état Supplantation-1, le joueur **ne place pas** de figurine sur la table mais uniquement un Marqueur Supplantation-1 (IMP-1).
- ▶ Pour révéler un Marqueur Supplantation-1, un Jet de Détection avec un **MOD -6** doit être réussi.
- ▶ Si tel est le cas, remplacez le Marqueur Supplantation-1 par un Marqueur Supplantation-2 (IMP-2). La Troupe concernée passe d'un état à l'autre.

SUPPLANTATION-2

- ▶ En état Supplantation-2, le joueur **ne place pas** de figurine sur la table mais uniquement un Marqueur Supplantation-2 (IMP-2).
- ▶ Pour révéler un Marqueur Supplantation-2, un Jet de Détection doit être réussi.
- ▶ Si tel est le cas, remplacez le Marqueur Supplantation-2 par la figurine correspondante : celle-ci fait face à la direction choisie par son joueur.

ANNULATION

L'état Supplantation d'une Troupe est annulé (et le Marqueur Supplantation remplacé par la figurine correspondante) si :

- ▶ Le Marqueur Supplantation déclare une **Attaque ou n'importe quelle Compétence nécessitant un Jet.**
- ▶ Le Marqueur Supplantation déclare un **Ordre Entier** autre que Déplacement Prudent.
- ▶ Le Marqueur Supplantation entre en contact Silhouette avec une figurine ennemie.
- ▶ Le Marqueur Supplantation-2 (IMP-2) est **Détecté**.
- ▶ La Troupe représentée par le Marqueur Supplantation devient **Impétueuse** (à cause de la Frénésie ou d'un autre effet) ou **entre en état Retraite !**
- ▶ Quand l'état Supplantation est annulé, le joueur doit remplacer le Marqueur par la figurine correspondante : celle-ci fait face à la direction choisie par son joueur. Lors du remplacement du Marqueur, le joueur doit fournir à l'adversaire toutes les Informations Publiques de la Troupe.

FAIRY DUST

ORDRE ENTIER

Supportware, Sans Jet

CONDITIONS

- ▶ Seuls les HI, REM ou TAG de la même Liste d'Armée que l'utilisateur peuvent être choisis comme cibles.

EFFETS

- ▶ Fairy Dust permet à l'utilisateur de choisir un Type de Troupe parmi ceux listés ci-dessus. Ce Programme confère un Firewall (-3) à toutes les Troupes du Type choisi de la Liste d'Armée du Hacker, leur permettant de bénéficier des MOD correspondants dès qu'elles subissent une Attaque (Comms).
- ▶ Activer ce Programme ne requiert pas de Jet. Lors de son activation, placez des Marqueurs Supportware (Sup: Fairy Dust) à côté de l'utilisateur et des bénéficiaires.
- ▶ La portée de ce Programme couvre toute la table de jeu.

EXEMPLE D'UTILISATION ET D'ANNULATION DE SUPPORTWARE

Durant son Tour Actif, un Joueur a deux Troupes avec des Dispositifs de Piratage EVO sur la table. Il déclare Fairy Dust avec l'un d'entre eux et choisit le Type de Troupe REM pour bénéficier de ce Supportware.

Pour des raisons tactiques, il décide de dépenser son dernier Ordre sur l'autre Troupe pour déclarer une Réaction Améliorée sur un REM à l'avant-garde.

Le REM bénéficiait du Supportware Fairy Dust. Lorsqu'il est désigné comme cible par le second Hacker, le Supportware Fairy Dust se désactive (retirez le Marqueur correspondant) et est remplacé par Réaction Améliorée (placez le Marqueur correspondant).

RAPPEL

Un Supportware est automatiquement annulé sur une Troupe (ou son Type de Troupe) si elle devient la cible d'un nouveau Supportware ou que le Hacker à l'origine du Supportware entre en état Isolé ou Inapte.

INDOLORE

COMPÉTENCE COURTE / ORA

Attaque (Comms), Non Létal

CONDITIONS

Une Troupe ne peut utiliser Indolore que si une des deux conditions suivantes est vérifiée :

- Elle est la Troupe Active.
- En Tour Réactif, elle a l'opportunité de déclarer un ORA.

EFFETS

- **Dans le Tour Actif ou Réactif**, ce Programme permet à l'utilisateur de faire deux Jets de VOL lors d'un Jet Opposé pour échapper à des Attaques (Comms).
- Un MOD -3 en VOL est appliqué aux Attaques (Comms) ennemies.
- Si l'utilisateur remporte un Jet Opposé grâce à l'un de ses deux Jets, il annule l'Attaque (Comms) contre lui (uniquement), évitant tous les Dégâts et effets spéciaux qui en découleraient.

OBLIVION

COMPÉTENCE COURTE / ORA

Attaque (Comms), Non Létal

CONDITIONS

- La cible doit être un ennemi avec la Caractéristique Piratable (HI, TAG, REM...) ou un Hacker ennemi.

EFFETS

- **Dans le Tour Actif**, la valeur de Rafale 2 de ce Programme permet à l'utilisateur de faire deux Jets de VOL, répartis à son choix contre une ou plusieurs cibles.
- Chaque Jet réussi force la cible, en raison de l'effet Munitions PA, à effectuer son Jet de Sauvegarde avec la moitié de sa PB contre des Dégâts d'Attaque 16.
- Un Jet de PB raté fait passer la cible en état Isolé. Placez un Marqueur Isolé (ISOLATED) à son contact.
- Un Critique lors de l'utilisation d'Oblivion force la cible à effectuer un Jet de Sauvegarde supplémentaire (avec sa PB divisée par deux).
- La portée de ce Programme est la Zone de Piratage du Hacker.

IMPORTANT

Si une armée passe en situation de Perte du Lieutenant car son Lieutenant est Isolé au début du Tour Actif, annuler l'état Isolé n'annule pas la Perte du Lieutenant car cette situation ne peut être annulée qu'en suivant ses propres règles.

ÉTAT ISOLÉ

ISOLÉ

ACTIVATION

- La Troupe subit une Règle Spéciale d'un scénario, une condition du jeu, une Attaque réussie ou un Effet utilisant une Munition Spéciale capable de causer cet état.

EFFETS

- Une Troupe en état Isolé ne peut pas recevoir d'Ordre de sa Réserve d'Ordres.
- Si, au début des Tours Actifs suivants, la Troupe est toujours Isolée, alors elle est considérée comme étant Irrégulière et n'ajoute pas son Ordre à la Réserve d'Ordres de ce Tour.
- Tant que la Troupe est Isolée, tous ses Programmes de Piratage, Compétences et Équipements avec l'Étiquette ou le Trait Attaque (Comms) ou Équipement (Comms) sont désactivés (par ex. un Dispositif de Piratage, un Répétiteur, etc.).
- 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 Actif suivant, à moins que l'état ne soit annulé avant.
- Une Troupe Isolée applique un **MOD -9 aux Jets de VOL de ses Reset**.
- Une Troupe Isolée ne fait plus partie d'aucun type de Fireteam.
- Si la Troupe Isolée est un Team Leader, sa Fireteam est rompue.
- Une Troupe Isolée ne peut pas prendre part à un Ordre Coordonné.
- Cet état n'affecte pas les Compétences Spéciales Automatiques ni les Équipements Automatiques (à l'exception des Équipements de Communication).

ANNULATION

- Une Troupe avec la Compétence Spéciale **Ingénieur** (ou un équivalent) peut annuler cet état si elle est en contact Silhouette avec une Troupe affectée. L'Ingénieur doit dépenser une Compétence Courte d'un Ordre et réussir un Jet Normal de **VOL** (ou le Jet spécifié par le Scénario ou la Compétence Spéciale ayant causé l'effet).
- La Troupe affectée réussit un Jet (Normal ou Opposé) de Reset en dépit du MOD -9 qui y est appliqué.

RÉACTION AMÉLIORÉE

ORDRE ENTIER

Supportware, Sans Jet

CONDITIONS

- La cible doit être un REM de la même Liste d'Armée que l'utilisateur et doit être dans sa Zone de Piratage.

EFFETS

- Ce Programme confère une valeur de Rafale de 2 en ORA à la cible.
- Activer ce Programme ne requiert pas de Jet. Lors de son activation, placez des Marqueurs Supportware (Sup: Enhanced Reaction) à côté de l'utilisateur et du bénéficiaire.
- Une fois activé, la portée de ce Programme couvre toute la table de jeu.

SAUT CONTRÔLÉ

COMPÉTENCE COURTE / ORA

Supportware, Sans Jet

EFFETS

- Activer ce Programme ne requiert pas de Jet. Ce Programme est activé immédiatement et s'applique à l'Ordre en cours. Placez un Marqueur Supportware (Sup : Controlled Jump) à côté de l'utilisateur.
- Tant que Saut Contrôlé est actif, tous les alliés de la Liste d'Armée qui utilisent la Compétence Saut de Combat bénéficient d'un MOD de +3 à leur Attribut de PH et les Troupes ennemies doivent y appliquer un MOD de -3.
- La portée de ce Programme couvre toute l'intégralité de la table de jeu.

IMPORTANT

Ce Programme affecte même les Troupes qui n'ont pas la Caractéristique Piratable.

SPOTLIGHT

COMPÉTENCE COURTE / ORA

Attaque (Comms), Non Létal

EFFETS

- **Durant le Tour Actif ou Réactif,** la Rafale 1 de ce Programme permet à l'utilisateur de faire un Jet de VOL contre sa cible.
- Un Jet réussi fait passer la cible à l'état Ciblé (placez un Marqueur Targeted à côté d'elle pour l'indiquer).
- La portée de ce Programme est la Zone de Piratage du Hacker.
- Un Critique sur le Jet de Spotlight impose directement l'état Ciblé à la cible.

IMPORTANT

La cible de ce Programme de Piratage n'a pas besoin d'avoir la Caractéristique Piratable.

RAPPEL

La cible d'un Programme de Piratage ou d'une Attaque (Comms) peut déclarer un **Reset**, quel que soit son Type de Troupe (LI, MI, HI, etc.), même si ce Programme ou cette Attaque est effectué depuis une position hors de sa LdV.

ÉTAT CIBLÉ

CIBLÉ

ACTIVATION

- La Troupe subit cet état à cause d'un effet, de la Règle Spéciale d'un scénario, d'une condition ou d'une Attaque réussie employant des Munitions infligeant cet état.

EFFETS

- Les Troupes déclarant une Attaque à distance, une Attaque (Comms) ou utilisant un Programme de Piratage contre la Troupe en état Ciblé gagnent un **MOD +3 à l'Attribut utilisé** pour l'attaque.
- Une Troupe en état Ciblé applique un MOD -3 VOL sur ses Jets de **Reset**.
- Les Compétences Automatiques Spéciales et l'Équipement Automatique continuent de fonctionner en dépit de cet état.

ANNULATION

- La Troupe affectée réussit un Jet (Normal ou Opposé) de Reset en dépit du MOD -3 VOL qui y est appliqué.
- Une Troupe avec la Compétence Spéciale **Ingénieur** (ou un équivalent) peut annuler cet état si elle est en contact Silhouette avec une Troupe affectée. L'Ingénieur doit dépenser une Compétence Courte d'un Ordre et réussir un Jet Normal de **VOL** (ou le Jet spécifié par le Scénario ou la Compétence Spéciale ayant causé l'effet).

TRINITY

COMPÉTENCE COURTE / ORA

Attaque (Comms)

CONDITIONS

- La cible doit être un Hacker ennemi.

EFFETS

- **Dans le Tour Actif**, la valeur de Rafale 3 de ce Programme permet à l'utilisateur de faire trois Jets de VOL, répartis à son choix contre une ou plusieurs cibles.
- L'utilisateur applique un MOD +3 à ces Jets.
- Chaque Jet réussi force la cible à effectuer son Jet de Sauvegarde avec sa PB contre des Dégâts d'Attaque 14.
- Un Jet de Sauvegarde raté fait perdre un point de B/STR à la cible.
- Un Critique lors de l'utilisation de Trinity force la cible à effectuer un Jet de Sauvegarde supplémentaire.
- La portée de ce Programme est la Zone de Piratage du Hacker.

EXEMPLE DE COMBAT QUANTRONIQUE (PIRATAGE)

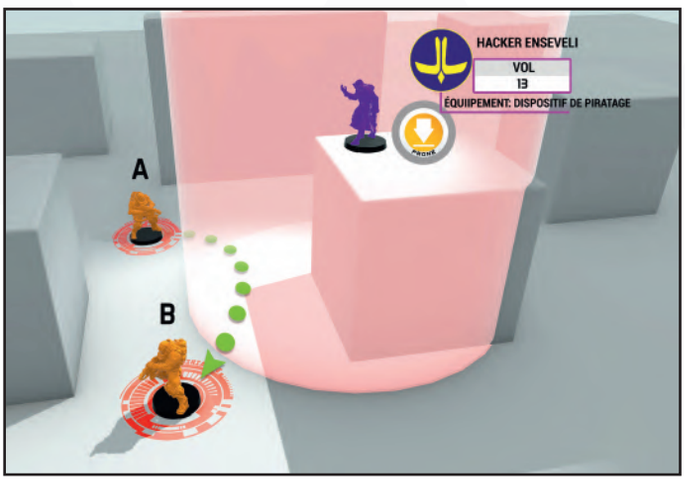
Étape 1 :

Le Joueur Actif déclare un Déplacement entre le point A et B pour son Jujak.

Le Joueur Réactif déclare utiliser le Programme Carbonite avec son Hacker Enseveli.

Face au risque d'avoir traversé la ZdC du Hacker, le Joueur Actif déclare un Reset.

Il ne déclare pas d'Attaque TR contre le Hacker car il ne dispose pas, durant tout son trajet, de LdV sur lui.



Étape 2 :

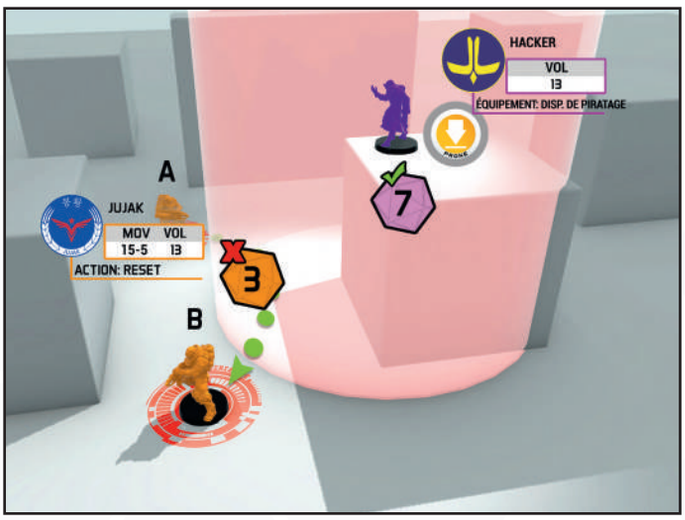
Il est établi que durant le Déplacement, le Jujak a effectivement pénétré dans la ZdC du Hacker. Un Jet Opposé est effectué.

Jet Opposé :

Joueur Actif, Reset (Jet de VOL, sans MOD dans cet exemple) : 1D20 avec un Seuil de Réussite (SR) de 13.

Joueur Réactif, Carbonite (Jet de VOL, sans MOD dans cet exemple) : 1D20 avec un Seuil de Réussite (SR) de 13.

Les deux réussissent, mais le 7 annule le 3.

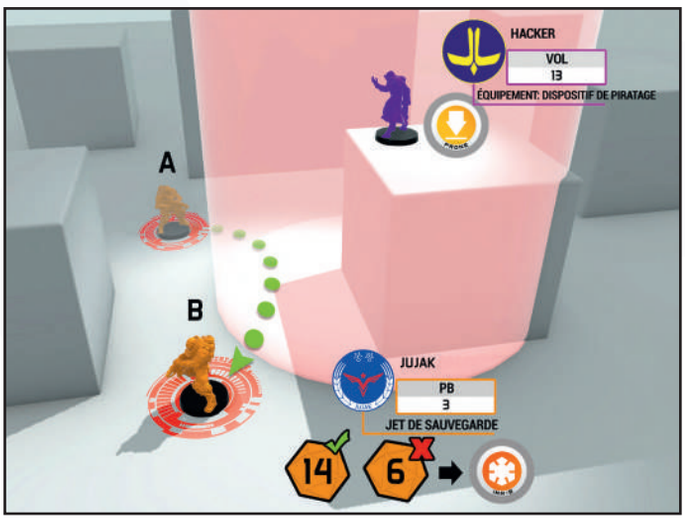


Étape 3 :

Comme le Hacker a gagné le Jet Opposé, le Jujak doit effectuer 2 Jets de Sauvegarde (à cause des Munitions DA) contre des Dégâts de 13.

Dégâts d'Attaque = 10 (13 - 3 de sa PB).

Le Jujak obtient un 6 (un échec) et subit l'état Immobilisé-B : le Marqueur correspondant est placé à côté de lui.



MUNITIONS ET ARMEMENT

MUNITIONS ET ARMEMENT D'INFINITY N4

DANS LE DOMAINE DE LA GUERRE, LES ARMES SONT LES OUTILS DU SOLDAT. LE MONDE D'INFINITY OFFRE UNE ÉNORME VARIÉTÉ D'ÉQUIPEMENTS DE COMBAT, DES PLUS FUTURISTES ET SOPHISTIQUÉS AUX PLUS BASIQUES ET RUDIMENTAIRES. ENTRE DE BONNES MAINS, ILS PEUVENT TOUS ÊTRE ABSOLUMENT MEURTRIERS.

MUNITIONS

Dans Infinity N4, les armes peuvent utiliser différents types de Munitions, produisant des effets spécifiques. Les Munitions disponibles sont :

- Munitions Normales (N)
- Munitions Perce-Armure (PA)
- Munitions Double Action (DA)
- Munitions Éclipse
- Munitions Électro-magnétiques (E/M)
- Munitions Explosives (EXP)
- Munitions Paralysantes (PARA)
- Munitions Shock
- Munitions Fumigènes
- Munitions Étourdissantes
- Munitions T2

La colonne Munitions de la Table d'Armement indique quels types de Munitions chaque arme utilise.

En jeu, les différentes Munitions représentent les effets des armes contre les diverses protections des unités et des structures d'Infinity N4. Ceci implique que le ou les Attributs (BLI, PB, PH) utilisés pour les Jets de Sauvegarde pour éviter les Dégâts d'une arme peuvent varier. Ceci est indiqué dans la Table d'Armement.

RAPPEL

Certaines Munitions causent la division de la valeur des Attributs, ce qui peut forcer à faire des arrondis.

Arrondi :

Dans Infinity, chaque fois qu'un nombre (le résultat d'un dé, un Attribut, un MOD, etc.) est divisé, son quotient est toujours **arrondi au supérieur**. Par exemple, la moitié de 5 (5/2=2,5) sera 3.

MUNITIONS NORMALES (N)

Les Munitions Normales sont conventionnelles et n'ont pas d'effets spéciaux.

MUNITIONS NORMALES (N)

JET

- Les Munitions Normales forcent la cible à faire un Jet de Sauvegarde par impact reçu.

EFFETS

- Chaque Jet de Sauvegarde échoué contre des Munitions Normales fait perdre 1 point à l'Attribut Blessures/Structure de la cible.
- Chaque touche Critique avec des Munitions Normales force la cible à effectuer un Jet de Sauvegarde supplémentaire.

MUNITIONS PERFORANTES/ PERCE-ARMURE (PA)

Ces Munitions sont conçues pour pénétrer les blindages les plus épais.

MUNITIONS PERFORANTES (PA)

JET

- Lorsqu'elle est touchée par une attaque utilisant les Munitions Spéciales PA, la cible doit faire un Jet de Sauvegarde en divisant par deux sa valeur de BLI ou de PB (BLI/2 ou PB/2) en fonction de l'arme utilisée.

EFFETS

- Les Munitions PA divisent par deux la valeur originale de BLI ou de PB de la cible (arrondir au supérieur). Par conséquent, n'importe quelle valeur de BLI ou de PB supérieure à 0 ne peut pas être réduite en dessous de 1.
- Chaque Jet de Sauvegarde raté contre des Munitions PA cause la perte d'un point à l'Attribut de Blessures/Structure de la cible.
- Chaque touche Critique avec des Munitions PA force la cible à effectuer un Jet de Sauvegarde supplémentaire (avec son BLI ou sa PB divisé par deux).

MUNITIONS DOUBLE ACTION (DA)

Ces Munitions utilisent un projectile de petit calibre à fort impact.

MUNITIONS DOUBLE ACTION (DA)

JET

- Lorsqu'elle est touchée par une attaque utilisant des Munitions DA, la cible doit faire **deux** Jets de Sauvegarde par impact.

EFFETS

- Chaque Jet de Sauvegarde raté contre des Munitions DA cause la perte d'un point à l'Attribut Blessures/Structure de la cible.
- Le second Jet de Sauvegarde est obligatoire, même si la cible rate le premier ou passe à l'état Inconscient.
- Chaque touche Critique avec des Munitions DA force la cible à effectuer un Jet de Sauvegarde supplémentaire.

Explication de Sibylle

Pour chaque Critique utilisant des Munitions DA, la cible doit effectuer 3 Jets de Sauvegarde : 2 à cause de l'effet des Munitions et 1 de plus à cause du Critique.

MUNITIONS ÉCLIPSE

Ces Munitions sont une variante des Munitions Fumigènes, conçues pour bloquer les effets des Viseurs Multi-spectraux.

MUNITIONS ÉCLIPSE

Non Létal, Réfléchissant, Sans cible

EFFETS

- Les Munitions Éclipse fonctionnent comme les Munitions Fumigènes, mais la Zone de Visibilité Nulle qu'elles génèrent affecte aussi les Viseurs Multi-Spectraux les empêchant de tracer des LdV quel que soit leur niveau.
- Une Attaque effectuée avec des Munitions Éclipse permet à l'utilisateur **d'effectuer un Jet Opposé contre toutes les Attaques ennemies nécessitant un Jet et une LdV si leur LdV traverse la Zone de Visibilité Nulle générée par le Gabarit**.

IMPORTANT

La Zone d'Effet d'un Gabarit peut affecter des alliés tant que le Gabarit n'inflige pas de Dégâts ou d'états.

Les Viseurs Multi-spectraux sont affectés par le Trait Réfléchissant : les Troupes avec un tel Équipement doivent aussi effectuer des Jets Opposés contre les armes disposant de Munitions Éclipse.

MUNITIONS ÉLECTRO-MAGNÉTIQUES (E/M)

Ces Munitions émettent une pulsation électromagnétique à haute énergie par activation ou par impact, avec pour but de désactiver l'électronique de la cible.

MUNITIONS ÉLECTRO-MAGNÉTIQUES (E/M)

Non Létal

JETS

- Lorsqu'elle est touchée par une attaque utilisant des Munitions E/M, la cible doit faire **deux Jets de Sauvegarde par impact en utilisant sa PB divisée par deux**.

EFFETS

- Les Munitions E/M réduisent de moitié la valeur originale de PB de la cible, arrondie au supérieur.
- Un Jet de Sauvegarde raté contre des Munitions E/M fait passer la cible à l'état Isolé, l'empêchant de recevoir des Ordres de la Réserve d'Ordres. Placez un Marqueur Isolé à côté de la figurine affectée.
- Si, au début de son Tour Actif suivant, la Troupe affectée est toujours en état Isolé, elle est considérée Irrégulière et n'ajoute pas son Ordre dans la Réserve d'Ordres de ce Tour.
- Si la cible qui rate le Jet de Sauvegarde est une Infanterie Lourde (HI), un TAG, un Drone (REM) ou un Véhicule, elle passe en état Immobilisé-B en plus d'être Isolée. Placez un Marqueur Immobilisé-B (IMM-B) à côté d'elle en plus du Marqueur Isolé.
- Une Troupe touchée par des Munitions E/M et qui rate un Jet de Sauvegarde doit faire le Jet de Cran habituel (exceptés les HI, TAG, REM et Véhicules qui passent en état Immobilisé-B). Les Troupes avec la Compétence Spéciale Courage (ou équivalent) peuvent ignorer cette règle.
- Un Critique avec des Munitions E/M force la cible à effectuer un Jet de Sauvegarde supplémentaire avec sa PB divisée par deux.

ÉTAT ISOLÉ

ÉTAT ISOLÉ

ACTIVATION

- La Troupe subit une Règle Spéciale d'un scénario, une condition du jeu, une Attaque réussie ou un Effet utilisant une Munition Spéciale capable de causer cet état.

EFFETS

- Une Troupe en état Isolé ne peut pas recevoir d'Ordre de sa Réserve d'Ordres.
- Si, au début de ses Tours Actifs suivants, la Troupe est toujours Isolée, alors elle est considérée comme étant Irrégulière et n'ajoute pas son Ordre à la Réserve d'Ordres de ce Tour.
- Tant que la Troupe est Isolée, tous ses Programmes de Piratage, Compétences et Équipements avec l'Étiquette ou le Trait Attaque (Comms) ou Équipement (Comms) sont désactivés (par ex. un Dispositif de Piratage, un Répétiteur, etc.).
- 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 Actif suivant, à moins que l'état ne soit annulé avant.
- Une Troupe Isolée applique un MOD -9 aux Jets de VOL de ses Reset.
- Une Troupe Isolée ne fait plus partie d'aucun type de Fireteam.
- Si la Troupe Isolée est un Team Leader, sa Fireteam est rompue.
- Une Troupe Isolée ne peut pas prendre part à un Ordre Coordonné.
- Cet état n'affecte pas les Compétences Spéciales Automatiques ni les Équipements Automatiques (à l'exception des Équipements de Communication).

ANNULATION

- Une Troupe avec la Compétence Spéciale **Ingénieur** (ou un équivalent) peut annuler cet état si elle est en contact Silhouette avec une Troupe affectée. L'Ingénieur doit dépenser une Compétence Courte d'un Ordre et réussir un Jet Normal de VOL (ou le Jet spécifié par le Scénario ou la Compétence Spéciale ayant causé l'effet).
- La Troupe affectée réussit un Jet (Normal ou Opposé) de Reset en dépit du MOD -9 qui y est appliqué.

IMPORTANT

Si une armée passe en situation de Perte du Lieutenant car son Lieutenant est Isolé au début du Tour Actif, annuler l'état Isolé n'annule pas la Perte du Lieutenant car cette situation ne peut être annulée qu'en suivant ses propres règles.

MUNITIONS EXPLOSIVES (EXP)

Ces Munitions sont conçues pour causer des dégâts massifs à la cible en explosant à l'impact.

MUNITIONS EXPLOSIVES (EXP)

JET

- Lorsqu'elle est touchée par une attaque utilisant des Munitions EXP, la cible doit faire **trois** Jets de Sauvegarde par impact.

EFFETS

- Chaque Jet de Sauvegarde raté contre des Munitions EXP cause la perte d'un point à l'Attribut de Blessures/Structure de la cible.
- Les trois Jets de Sauvegarde sont obligatoires, même si la cible échoue à l'un d'eux ou passe à l'état Inconscient.
- Chaque touche Critique avec des Munitions EXP force la cible à effectuer un Jet de Sauvegarde supplémentaire.

Explication de Sibylle

Pour chaque Critique utilisant des Munitions EXP, la cible doit effectuer 4 Jets de Sauvegarde : 3 à cause de l'effet des Munitions et 1 de plus à cause du Critique.

MUNITIONS PARALYSANTES (PARA)

Ces Munitions ont été conçues pour ne pas causer de véritables dégâts mais pour paralyser rapidement un ennemi.

MUNITIONS PARALYSANTES (PARA)

Non Létal

JET

- Lorsqu'elle est touchée par une attaque utilisant des Munitions PARA, la cible doit faire un JS avec son PH -6 par impact.

EFFETS

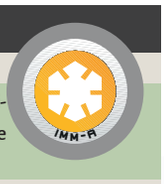
- Si la cible rate un Jet de Sauvegarde contre des Munitions PARA, elle passe en état Immobilisé-A (placez un Marqueur Immobilisé-A (IMM-A) à côté d'elle pour l'indiquer).
- Chaque touche Critique avec des Munitions PARA force la cible à effectuer un Jet de Sauvegarde supplémentaire (avec le MOD -6 sur son PH).
- Ces Munitions sont sans effet contre les cibles n'ayant pas d'Attribut PH. Dans un tel cas, la cible ignore simplement les effets de ces Munitions.

EXEMPLE :

Une Troupe utilise un Anti-émeute Lourd, une Arme à Gabarit Direct utilisant les Munitions PARA. Si sa cible a un Attribut PH de 12, elle devra effectuer un Jet de PH -6 (12 – 6 = 6). Tout résultat inférieur ou égal à 6 signifie que la cible évite l'état Immobilisé-A. Sinon, un marqueur IMM-A sera placé en contact avec son socle.

ÉTAT IMMOBILISÉ-A (IMM-A)

IMMOBILISÉ-A



ACTIVATION

- La Troupe souffre d'une Attaque réussie ou d'un effet utilisant des Munitions, un Programme de Piratage ou une règle spéciale d'un scénario capable de causer cet état.

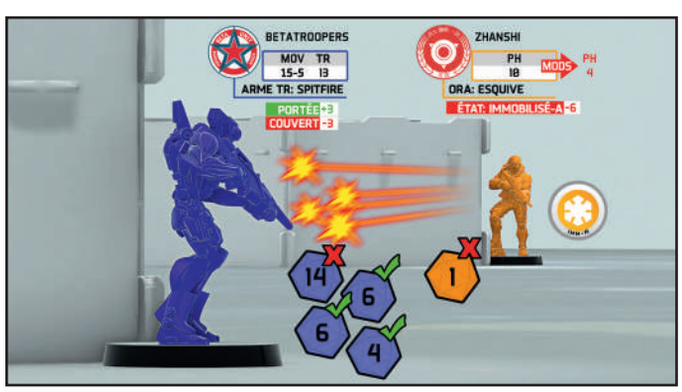
EFFETS

- Une Troupe en état IMM-A ne peut pas déclarer de Compétences, d'Attaques ou d'ORA **autre qu'Esquive** (avec son PH) et en y appliquant un MOD -6.
- Les Compétences Spéciales Automatiques et les Équipements Automatiques continuent de fonctionner mais la Troupe doit respecter toutes les restrictions de déclaration.
- Une Troupe en état Immobilisé-A continue de générer un Ordre pour sa Réserve d'Ordres.

ANNULATION

- La Troupe affectée peut annuler cet état en réussissant un Jet (Normal ou Opposé) lors de l'utilisation de la Compétence Esquive, en y appliquant le MOD -6 PH découlant de l'état IMM-A.
- Une Troupe avec la Compétence Spéciale **Ingénieur** (ou un équivalent) peut annuler cet état si elle est en contact Silhouette avec une Troupe affectée. L'Ingénieur doit dépenser une Compétence Courte d'un Ordre et réussir un Jet Normal de **VOL** (ou le Jet spécifié par le Scénario ou la Compétence Spéciale ayant causé l'effet).

EXEMPLE : TIR CONTRE UNE TROUPE EN ÉTAT IMMOBILISÉ-A



Le Zhanshi est en état Immobilisé-A.
Un Betatrooper dépense un Ordre et déclare Déplacement + Tir en utilisant son Spitfire contre le Zhanshi. À cause de son état, le Zhanshi ne peut déclarer qu'une Esquive en ORA avec un MOD -6.

Un Jet Opposé est fait pour les 4 coups du Spitfire contre l'Esquive.
Le Zhanshi applique le MOD suivant à son Jet d'Esquive : -6 pour l'état Immobilisé-A. Avec un PH de 10, son Seuil de Réussite est de 10-6 = 4.
Le Betatrooper applique les MOD suivants au Jet de son Tir : +3 de la Portée, -3 du Couvert. Avec un Attribut TR de 13, son Seuil de Réussite est de 13+3-3 = 13.

Résolution :
Le Zhanshi rate son Jet d'Esquive. Il est touché par 3 coups de Spitfire (avec un résultat de 14 sur son TR, le quatrième coup du Betatrooper est un échec).

MUNITIONS SHOCK

Ces Munitions sont conçues pour tuer et non pour incapaciter les ennemis.

MUNITIONS SHOCK

JET

- Lorsqu'elle est touchée par une attaque utilisant les Munitions Shock, la cible doit faire un Jet de Sauvegarde par impact.

EFFETS

- Chaque Jet de Sauvegarde raté contre une Munition Shock fait perdre 1 point à l'Attribut de Blessures/Structure de la cible.
- Chaque touche Critique avec des Munitions Shock force la cible à effectuer un Jet de Sauvegarde supplémentaire.
- Si la cible rate le Jet de Sauvegarde contre les Munitions Shock, elle ignorera l'état Inconscient (si elle doit y passer) et entrera directement en état Mort.

RAPPEL

Les différents types d'état Inconscient sont :

- Inconscience
- Embryon-Shasvastii
- Tenace
- Ignorer les Blessures (NWI, No Wound Incapacitation)

Tous ces Effets/états spéciaux sont ignorés par les Munitions Shock et les Troupes qui en bénéficient normalement passent directement en état Mort.

MUNITIONS FUMIGÈNES

Les Munitions Fumigènes sont inoffensives et utilisées pour bloquer les lignes de vue ennemies et permettre aux forces alliées d'avancer et de manœuvrer.

MUNITIONS FUMIGÈNES

Non Létal, Sans cible

EFFETS

- Les Munitions Fumigènes génèrent une Zone de Visibilité Nulle (voir Terrains Spéciaux, Visibilité réduite, p. 134) de la taille d'un Gabarit Circulaire, de hauteur infinie.
- Le Gabarit reste en jeu jusqu'au début de la Phase d'états.
- Les Munitions Fumigènes ne sont pas offensives : elles ne requièrent donc pas de Troupe comme cible et peuvent être lancées n'importe où sur la table.
- Effectuer une Attaque avec une arme utilisant des Munitions Fumigènes permet à l'utilisateur d'effectuer un Jet Opposé **contre toutes les Attaques ennemies nécessitant un Jet et une LdV** si la LdV traverse la Zone de Visibilité Nulle générée par le Gabarit.
- Une touche Critique avec les Munitions Fumigènes n'entraîne pas d'effet supplémentaire (excepté le fait de gagner éventuellement le Jet Opposé).
- Si la Troupe fait un Jet Opposé contre plusieurs Attaques, elle doit remporter chaque Jet Opposé pour pouvoir déployer le Gabarit sur la table. Si elle rate un des Jets Opposés (ou rate un Jet Normal), le Gabarit est retiré à l'étape 6.1 : Effets de la séquence de dépense de l'Ordre.
- Un ennemi affecté par la Zone d'Effet du Gabarit Fumigène et qui déclare une Esquive en ORA contre l'utilisateur du Fumigène, fait un Jet Normal et non un Jet Opposé contre lui.

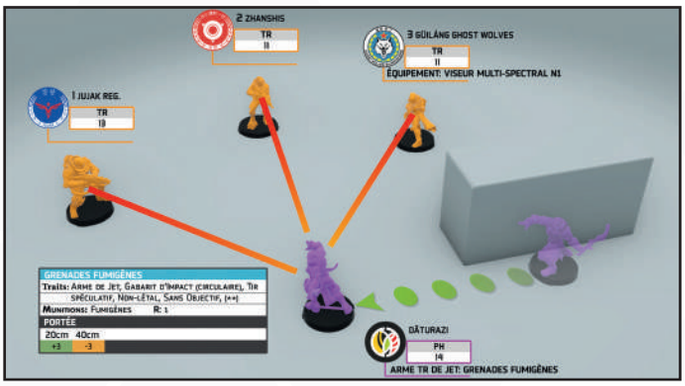
RAPPEL

La Zone d'Effet d'un Gabarit peut affecter les alliés tant que le Gabarit n'inflige pas de Dégâts ou d'états.
Les Viseurs Multi-spectraux ne sont pas affectés par les Munitions Fumigènes : les Troupes avec un tel Équipement n'ont pas à effectuer des Jets Opposés contre les armes disposant de Munitions Fumigènes.

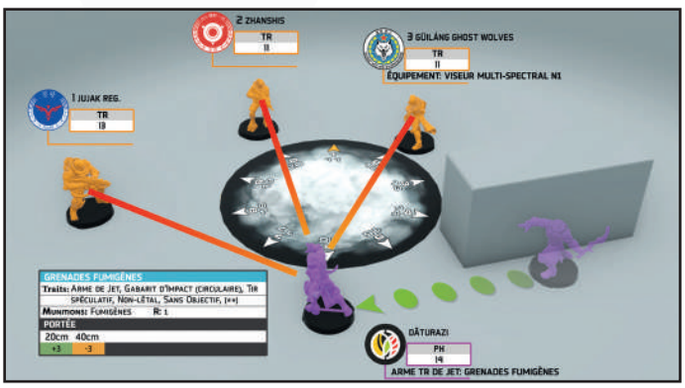
IMPORTANT

Les armes à Gabarit et leurs Zones d'Effet sont affectées par les Décors.
La hauteur infinie et la forme circulaire des Zones d'Effet des Gabarits Fumigènes sont arrêtées par les Décors (voir exemple).

FUMIGÈNES : EXEMPLE DE JETS OPPOSÉS ET NORMAUX

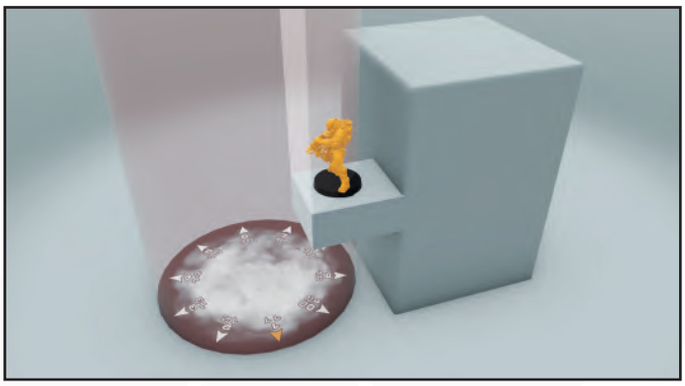


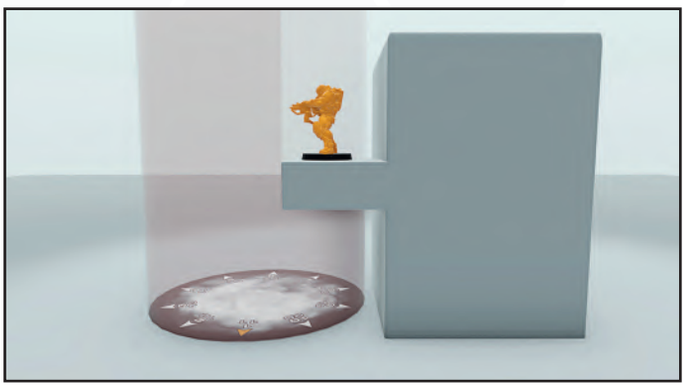
Le Dāturazi de l'exemple déclare Déplacement. Les Troupes 1, 2 et 3 déclarent un Tir en ORA.

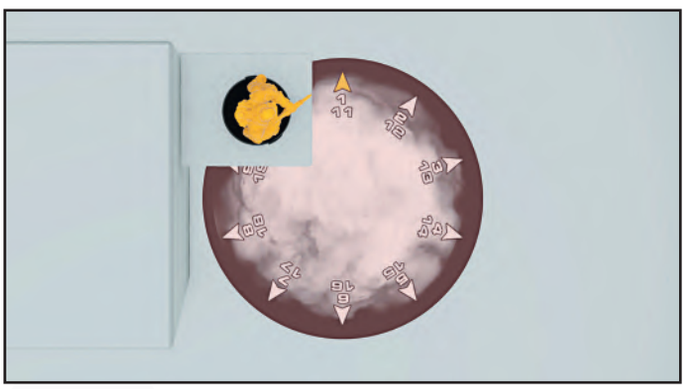


En tant que deuxième partie de son Ordre, le Dāturazi lance une Grenade Fumigène et place un Gabarit pour déterminer quelles Troupes seront affectées.
La Troupe 1 n'est pas affectée car sa LdV ne traverse pas le Gabarit : elle fait donc un Jet Normal et pas un Jet Opposé.
La LdV de la Troupe 2 traverse le Gabarit Circulaire : elle doit effectuer un Jet Opposé (son TR contre le PH du Dāturazi).
La LdV de la Troupe 2 traverse le Gabarit Circulaire. Mais elle dispose d'un Viseur Multi-spectral. Elle effectue donc un Jet Normal car l'Équipement lui permet d'ignorer le Fumigène.
Le Gabarit Circulaire Fumigène demeurera sur la table jusqu'à la Phase d'états si le Dāturazi remporte son Jet Opposé contre la Troupe 2.

FUMIGÈNES : EXEMPLE D'INTERFÉRENCE DU DÉCOR







Comme indiqué par les images, la Zone d'Effet des Grenades Fumigènes est affectée par le Décor. Dans cet exemple, la Troupe n'est pas située à l'intérieur du Gabarit Fumigène à cause de l'avancée qui coupe la Zone d'Effet.

MUNITIONS ÉTOURDISSANTES

Un type de munitions conçu pour handicaper la cible sans la tuer.

MUNITIONS ÉTOURDISSANTES

Non Létal

JET

- Lorsqu'elle est touchée par une attaque utilisant des Munitions Étourdissantes, la cible doit faire **deux** Jets de Sauvegarde par impact.

EFFETS

- Si la cible rate un Jet de Sauvegarde contre des Munitions Étourdissantes, elle passe en état Étourdi. Placez un Marqueur Étourdi (STUNNED) à côté d'elle pour l'indiquer.
- De plus, rater un Jet de Sauvegarde contre ce type de Munitions fait automatiquement échouer le Jet de Cran subséquent si la cible a survécu à l'attaque, à moins qu'elle ne dispose de la Compétence Spéciale Courage (ou un équivalent).
- Chaque touche Critique avec des Munitions Étourdissantes force la cible à effectuer un Jet de Sauvegarde supplémentaire.

ÉTAT ÉTOURDI

ÉTOURDI

ACTIVATION

- La Troupe subit une Règle Spéciale d'un scénario, une condition du jeu, une Attaque réussie ou un Effet utilisant une Munition Spéciale capable de causer cet état.

EFFETS

- Les Troupes dans cet état ne peuvent pas déclarer d'Attaques.
- De plus, les Troupes en état Étourdi appliquent un MOD -3 à tous leurs Jets, exceptés les Jets de Sauvegarde.
- Les Compétences Spéciales Automatiques et les Équipements Automatiques continuent de fonctionner mais la Troupe doit respecter toutes les restrictions de déclaration.

ANNULATION

- Pour annuler cet état, les Troupes avec l'Attribut **Blessures** ont besoin d'un **Médecin** et les Troupes avec l'Attribut **Structure (STR)** ont besoin d'un **Ingénieur**.
- Une Troupe avec la Compétence Spéciale **Médecin/Ingénieur** (ou une Compétence équivalente) peut annuler l'état Étourdi d'une Troupe affectée se trouvant en contact avec sa Silhouette 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).
- L'état Étourdi est automatiquement annulé au début de la Phase d'états du Tour du Joueur durant lequel il a été causé.

MUNITIONS T2

Un type de munitions onéreux qui cause de sévères dégâts à la cible.

MUNITIONS T2

JET

- Lorsqu'elle est touchée par une attaque utilisant ce type de Munitions, la cible doit faire un Jet de Sauvegarde par impact.

EFFETS

- Chaque Jet de Sauvegarde raté contre des Munitions T2 fait perdre **deux points** à l'Attribut de Blessures/Structure de la cible.
- Chaque touche Critique avec des Munitions T2 force la cible à effectuer un Jet de Sauvegarde supplémentaire. Rater ce Jet de Sauvegarde additionnel ne fait perdre **qu'un seul point** à l'Attribut de Blessures/Structure de la cible. Il est nécessaire d'indiquer quel dé du Jet de Sauvegarde correspond au Jet additionnel dû au Critique avant de jeter les dés.

MUNITIONS COMBINÉES

Dans Infinity N4, certaines armes peuvent combiner les effets de plusieurs types de Munitions. Les armes employant des Munitions combinées sont identifiables dans la Table d'Armement quand leur colonne Munitions indique deux (ou plus) types de Munitions reliés par un + (ex. : PA+DA).

Les Munitions combinées fonctionnent comme une seule Munition et appliquent tous les effets des différents types de Munitions qui les composent.

Chaque Critique obtenu avec des Munitions combinées force la cible à effectuer un Jet de Sauvegarde supplémentaire qui bénéficie de tous les effets des Munitions combinées si applicable.

EXEMPLES DE MUNITIONS COMBINÉES

- Un impact avec une Munition PA+DA force la cible à effectuer deux JS (à cause de la composante DA) avec son Attribut de BLI ou de PB divisé par deux (à cause de la composante PA).
- Un Critique obtenu avec une Munition PA+DA force la cible à effectuer un JS supplémentaire (soit un total de 3 JS, puisque la composante DA en impose 2 de base) avec son Attribut de BLI ou de PB divisé par deux (à cause de la composante PA).
- Un Critique obtenu avec une Munition PA+EXP force la cible à effectuer un JS supplémentaire (soit un total de 4 JS, puisque la composante EXP en impose 3 de base) avec son Attribut de BLI ou de PB divisé par deux (à cause de la composante PA).

JETS DE SAUVEGARDE COMBINÉS

Certaines armes d'Infinity N4 nécessitent un Jet de Sauvegarde contre plusieurs Attributs différents.

Ces armes indiquent les différentes combinaisons d'Attributs avec le signe «+» (BLI+PB par exemple).

Quand un Critique est obtenu avec une arme nécessitant un Jet de Sauvegarde Combiné, la cible doit effectuer le Jet de Sauvegarde supplémentaire avec son Attribut BLI.

EXEMPLES DE JETS DE SAUVEGARDE COMBINÉS

Un impact d'une Carabine Plasma force la cible à effectuer deux JS : un en utilisant son BLI et l'autre en utilisant son PB.

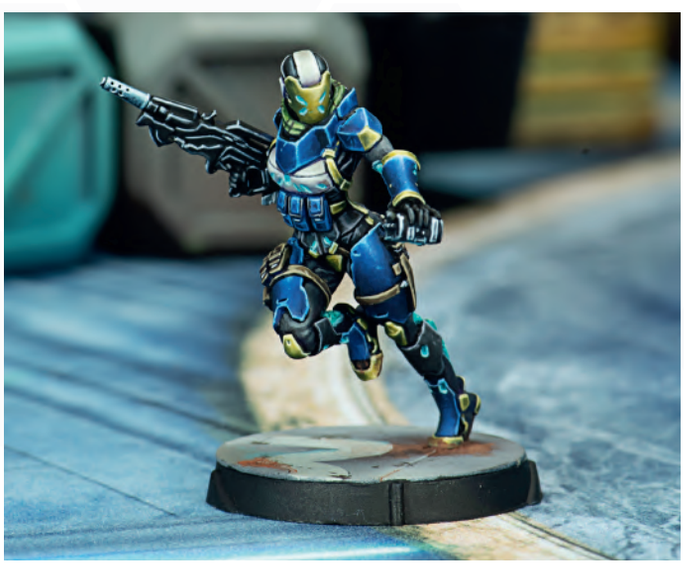
Un Critique obtenu avec Carabine Plasma force la cible à effectuer un JS supplémentaire. La cible doit donc effectuer deux Jets de Sauvegarde avec son Attribut BLI et un autre en utilisant son Attribut PB.

ARMEMENT

Dans Infinity N4, chaque arme a son propre profil (et certaines ont même leurs règles spécifiques). Cette section détaille les armes nécessitant une explication particulière. Vous retrouverez ces armes dans la Table d'Armement (p. 163) pour vous y référer en cours de jeu.

RAPPEL

- Un **MOD positif (+)** entre parenthèses à côté d'une Compétence Spéciale, d'une arme ou d'un Équipement ne **s'applique qu'à l'utilisateur** de cette Compétence, arme ou Équipement.
- Un **MOD négatif (-)** entre parenthèses à côté d'une Compétence Spéciale, d'une arme ou d'un Équipement **ne s'applique qu'aux ennemis**.
- Une valeur d'Attribut, de Rafale, de Dégâts, etc. entre parenthèses à côté d'une Compétence Spéciale, d'une arme ou d'un Équipement ne s'applique que lors de l'utilisation de cette Compétence, arme ou Équipement.
- **"Relance"** entre parenthèses à côté d'une Compétence Spéciale, d'une arme ou d'un Équipement autorise l'utilisateur à relancer un dé de son Jet lors de l'utilisation de cette Compétence Spéciale, cette arme ou cet Équipement.



ARMES HYBRIDES (CC/TR)

Il existe des armes disposant de MOD de Portée mais ayant également le Trait CC : elles disposent ainsi d'une utilité en tant qu'Arme de Mêlée et qu'Arme de Tir.

ARMES CC DE JET

Les différents types d'armes CC de JET sont des armes CC avec deux modes d'utilisation.

Le Mode Arme de Jet utilise l'Attribut PH pour permettre d'effectuer des attaques à distance. Lorsque l'arme est utilisée avec ce Mode, elle est considérée comme une Arme TR à part entière. Le Mode CC utilise l'Attribut CC pour effectuer des Attaques de Corps-à-corps.

TRENCH-HAMMER (MODE CC)

Trench-Hammer	Traits :	Anti-matériel, CC, Jetable (3), [*]
Dégâts : PH	R : 1	
Munitions : DA	Jet de Sauvegarde : BLI	

TRENCH-HAMMER (MODE ARME DE JET)

Trench-Hammer	Traits :	Anti-matériel, Jetable (3), Arme de Jet, [*]
Dégâts : 13	R : 1	
Munitions : DA	Jet de Sauvegarde : BLI	

PORTÉE	
20 cm	
0	

CHARGES CREUSES

Charge Creuse est le nom générique pour toute une variété 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

CONDITIONS

- Pour pouvoir utiliser une Charge Creuse en tant qu'arme Déployable, l'utilisateur doit être en contact Silhouette avec un bâtiment, un Décor ou une figurine ennemie en état Immobilisé ou Inapte (à l'exception des états Possédé et Sepsitorisé).
- Pour pouvoir utiliser une Charge Creuse en tant qu'arme CC, l'utilisateur doit entrer (ou être) en contact Silhouette avec une Troupe ennemie.

EFFETS

- Charges Creuses (Mode Arme Déployable) :
  - Elles sont placées en utilisant la Compétence Commune Placer un Déployable.
  - Elles ne peuvent pas être utilisées en ORA.
  - Elles explosent durant la Résolution de l'Ordre, sans nécessiter de Jet.
- Charges Creuses (Mode Arme CC) :
  - Dans ce Mode, elles sont employées comme une Arme CC.
- L'explosion d'une Charge Creuse n'affecte pas son utilisateur.
- Le Trait Jetable (3) est commun aux deux Modes d'utilisation. L'utilisateur n'a toujours que 3 utilisations en tout quels que soient les Modes dont il se sert.

MINES

Les Mines sont un type d'Arme Déployable utilisé pour contrôler une petite zone du champ de bataille et influencer le déplacement des troupes ennemies. Il existe plusieurs genres de Mines qui utilisent notamment différents types de Munitions. En revanche, elles suivent toutes les mêmes règles.

MINES

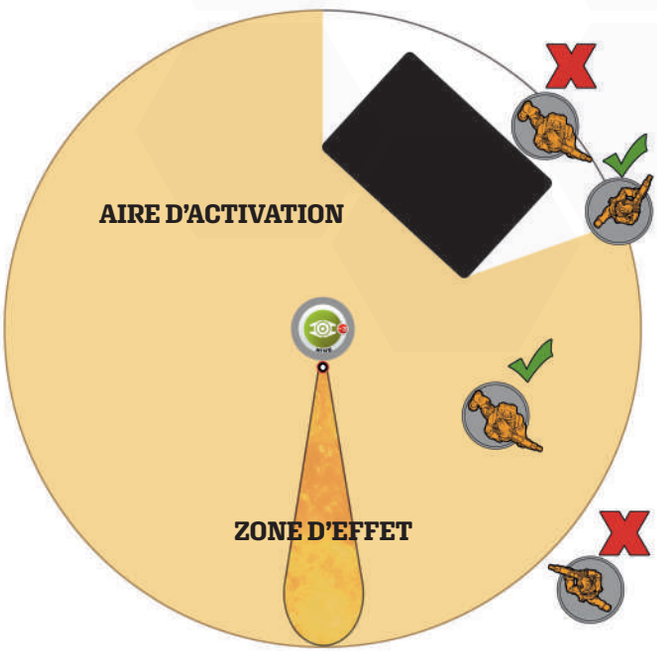
EFFETS

- Quand le joueur déclare la Compétence Commune Placer un Déployable pour disposer une Mine, l'utilisateur place un Marqueur de Camouflage (CAMO -3) sur la table de jeu pour représenter la Mine Camouflée.
- Remplacez le Marqueur Camouflage (CAMO-3) par le Marqueur Mine (MINE -3) quand elle est Détectée par un ennemi.
- Les Marqueurs Camouflage et Mine bénéficient tous deux du MOD de la Compétence Spéciale Mimétisme (-3).
- Une Mine a une LdV de 360°.
- En tant qu'Arme à Gabarit Direct, lorsqu'une Mine s'active, elle place un **Petit Gabarit Larme**. Les Dégâts et les effets des Munitions spécifiés dans la Table d'Armement doivent être appliqués.
- Le Petit Gabarit Larme doit être placé de façon à affecter la figurine ou le Marqueur ennemi qui a déclenché la Mine.
- Une Mine **ne se déclenche jamais si** le Petit Gabarit Larme affecte également un allié, même s'il est Inconscient.
- Une fois sur la table de jeu, une Mine doit se déclencher quand une figurine ou un Marqueur ennemi déclare ou exécute une **Compétence ou un ORA dans son Aire d'Activation**. Dans ce cas, si, en plaçant le Petit Gabarit Larme, il apparaît que la figurine ou le Marqueur ne sont pas dans l'Aire d'Activation, la Mine **n'est ni déclenchée, ni révélée**.
- 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 Petit Gabarit Larme, s'étendant depuis le bord du socle de la Mine.
- Une fois la Mine déclenchée, elle est retirée du jeu.
- Une Mine est une Arme à Gabarit et une Arme Déployable qui impose un MOD -3 PH aux tentatives d'Esquive pour éviter son effet.
- L'Aire d'Activation exclut toutes les zones en Couverture Totale par rapport au Point d'Explosion du Petit Gabarit Larme (voir exemple).
- Une Mine ne peut pas être placée s'il y a un Marqueur Camouflage ennemi dans son Aire d'Activation. Cette règle ne s'applique pas s'il y a un ennemi valide et non camouflé dans son Aire d'Activation ou qu'une Attaque Instinctive est déclarée.
- **CYBERMINES :**
  - Une Cybermine se déclenche quand un ennemi (figurine ou Marqueur) Hacker ou disposant de la Caractéristique Piratable (HI, TAG, REM, etc.) déclare ou résout un Ordre ou un ORA dans son Aire d'Activation.
  - Une Cybermine est une Attaque (Comms). En tant que telle, elle ne peut être évitée qu'avec un Reset (et non une Esquive). En tant qu'Arme à Gabarit et Déployable, une Cybermine impose un **MOD -3 au Reset.**
  - Une Troupe qui subit un impact d'une Cybermine doit effectuer **deux** Jets de Sauvegarde contre des Dégâts de 15. Si la Troupe rate un des Jets de Sauvegarde, elle passe en état Immobilisé-B.
- **MINES THORACIQUES :**
  - Cette arme a deux Modes d'utilisation :
    - En Mode Arme TR, elle fonctionne comme une Arme à Gabarit Direct et ne suit pas les règles des Mines.
    - En Mode Arme CC, elle fonctionne comme une Arme CC et ne suit pas les règles des Mines. Si l'utilisateur remporte le Jet Opposé, la Mine Thoracique affecte toutes les Troupes ennemies en contact socle à socle avec l'utilisateur. Cette arme ne peut pas être utilisée en CC s'il y a des alliés en contact socle à socle avec l'utilisateur.
  - Le Trait Jetable (2) est commun aux deux Modes d'utilisation. L'utilisateur n'a toujours que 2 utilisations en tout quels que soient les Modes dont il se sert.
  - La détonation d'une Mine Thoracique n'affecte pas son utilisateur.

RAPPEL

Les déplacements consécutifs d'un Jet d'Esquive réussi ou d'un Jet de Cran raté ne génèrent pas d'ORA et ne déclenchent pas les armes/Équipements Déployables.

MINES



MINE			
MINE			
BLI	PB	STR	S
0	0	1	X

MINE		
Mine	Traits :	Dissimulé, Déployable, Gabarit Direct (petite larme), jetable (3), [*].
Dégâts : 13	R : 1	
Munitions : N	Jet de Sauvegarde : BLI	

Explication de Sibylle

Vous pouvez consulter la liste des différents types de Mines dans la Table d'Armement (p. 163).

DROP BEAR

« Drop Bear » est le surnom utilisé par les militaires pour désigner une version projetable de la Mine. L'opérateur de cette arme peut la lancer, même par-dessus un obstacle ou la déployer à courte portée comme une mine traditionnelle.

DROP BEAR

EFFETS

- Cette arme peut être utilisée de deux façons différentes : en tant qu' Arme de Jet ou en tant qu' Arme Déployable.
  - Drop Bear (Arme Déployable) :
    - Dans ce Mode, le Drop Bear fonctionne comme une Mine. Lorsqu'il est placé sur la table (via les Compétences Communes Placer un Déployable ou Attaque Instinctive), disposez un Marqueur Mine (-3) au lieu de l'usuel Marqueur Camouflage.
  - Drop Bear (Arme de Jet) :
    - Vous n'avez pas besoin de Troupe servant de cible pour lancer un Drop Bear en tant qu'Arme de Jet. Désignez seulement l'endroit de la table où vous souhaitez le jeter et faites le Jet correspondant. Si vous réussissez ce Jet, le Drop Bear est déployé à l'étape Conclusion de l'Ordre : placez un Marqueur Mine (-3) pour indiquer sa position.
    - Un Drop Bear n'explose jamais durant l'Ordre où il a été lancé en tant qu'Arme de Jet.
    - En tant qu'Arme de Jet, un Drop Bear ne peut pas être lancé à portée d'un Marqueur Camouflage ennemi à moins qu'il y ait une cible valide dans son Aire d'Activation.
- Le Trait Jetable (3) est commun à tous les Modes d'utilisation. L'utilisateur n'a toujours que 3 utilisations en tout quels que soient les Modes dont il se sert.

DROP BEAR (ARME DÉPLOYABLE)

Drop Bear	Traits :	Déployable, Gabarit Direct (Petite larme), Jetable (3), Attaque Instinctive, [*].
Dégâts : 13	R : 1	
Munitions : SHOCK	Jet de Sauvegarde : BLI	

DROP BEAR

BLI	PB	STR	S
0	0	1	X

DROP BEAR (ARME DE JET)

Drop Bear	Traits :	Arme de Jet, Tir Spéculatif, Jetable (3), Sans cible
Dégâts :	R : 1	
Munitions : --	Jet de Sauvegarde :--	

DROP BEAR

20 cm	40 cm	240 cm
+3	-3	

DISTRIBUTEUR DE MINES

Une Arme TR Déployable qui tire des Mines Shock et permet à son utilisateur d'effectuer des Tirs Spéculatifs.

DISTRIBUTEUR DE MINES

EFFETS

- En jeu, cette arme utilise les mêmes règles qu'un Drop Bear en Mode Arme de Jet, mais utilise l'Attribut TR au lieu du PH.

ARMES DE PÉRIMÈTRE

En jargon militaire, le terme «arme de périmètre» désigne les dispositifs de défense de zone automatisés.

Les CrazyKoalas, les MadTraps, les WildParrots sont des Armes de Périmètre, de même que toutes les armes ou Équipements ayant le Trait Périmètre.

ARMES DE PÉRIMÈTRE

EFFETS

- Ces armes utilisent les règles Déployable et Périmètre, expliquées dans la Compétence Commune Placer un Déployable.
- Quand une Troupe déclare la Compétence Commune Placer un Déployable, il place l'arme ou Équipement de Périmètre **totalement à l'intérieur** de sa Zone de Contrôle (au lieu de la placer en contact Silhouette).

ARMES DE PÉRIMÈTRE ET TRAIT : BOOST

Ces dispositifs ont été spécifiquement conçus pour protéger le périmètre proche de leur utilisateur et pour détecter et/ou dissuader les tentatives d'intrusion.

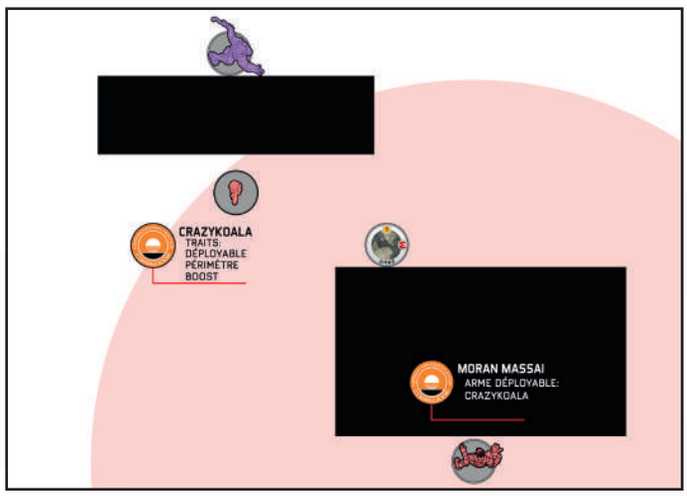
Vous trouverez dans le Glossaire les Traits qui indiquent comment fonctionne ce genre d'arme.

BOOST

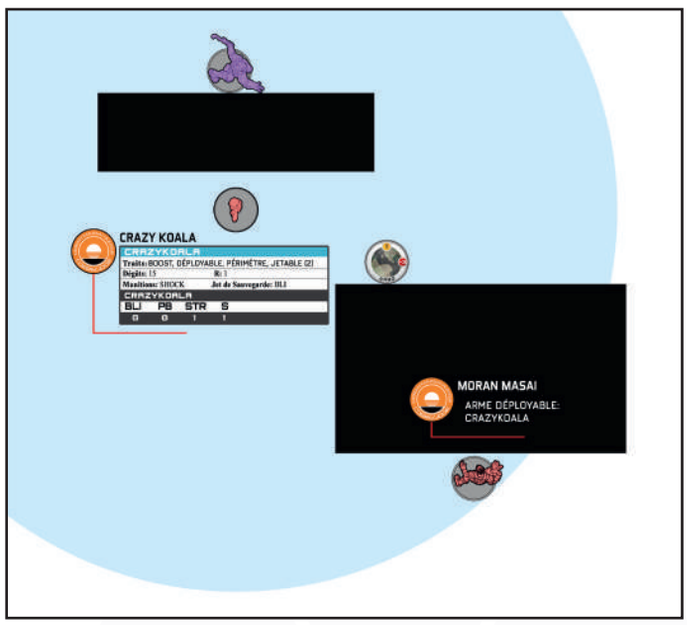
EFFETS

- Dès qu'une arme avec le Trait Boost est en jeu sur la table, elle se déclenche quand une figurine ennemie déclare ou exécute un Ordre ou un ORA dans sa Zone de Contrôle. Quand elle est déclenchée, l'arme doit se déplacer jusqu'à établir le contact Silhouette avec la figurine ennemie puis exploser. La seule façon d'éviter cette attaque est de réussir un Jet Normal d'Esquive. Une fois que l'arme a explosé, elle est retirée de la table.
- L'arme ne se déclenche pas si la trajectoire de l'arme jusqu'à la figurine ennemie est bloquée par un obstacle infranchissable (par exemple, un mur de hauteur infinie, une porte fermée ou une pièce scellée) ou un passage trop étroit pour permettre au Gabarit de Silhouette de l'arme de le franchir.
- L'arme n'est pas déclenchée par les Marqueurs Camouflage (Camo), Supplantation (Imp-1 et Imp-2) et par ceux qui le précisent dans leur description.
- L'arme ne déclenche pas les autres armes ou Équipements Déployables.

EXEMPLE : ARME DE PÉRIMÈTRE, ARME DÉPLOYABLE ET BOOST



Durant son Tour Actif, un Moran Massaï veut dissuader un Jujak de venir l'attaquer.
Le Jujak est hors de sa portée. Donc, il utilise la Compétence Placer un Déployable pour disposer son CrazyKoala (Déployable, Périmètre et Boost) comme indiqué dans l'image. Il peut le placer malgré la présence du Marqueur ennemi dans sa Zone de Contrôle car il y a un autre ennemi non Camouflé dans la Zone de Contrôle du CrazyKoala.



Une fois placé sur la table de jeu, quand l'Ordre se conclut, le CrazyKoala est considéré comme étant en jeu. Dès lors, il exécute Boost et explose dès qu'une figurine ennemie déclare ou effectue un Ordre ou un ORA dans sa Zone de Contrôle.

PISTOLETS

Les différents types de Pistolets sont des Armes TR disposant de deux modes d'utilisation.

Le Mode Rafale emploie l'Attribut TR pour effectuer des Attaques à distance. Le Mode CC utilise l'Attribut CC pour effectuer des Attaques CC.

PISTOLET (MODE RAFALE)

Pistolet	Traits :	[*]
Dégâts : 11	R : 2	
Munitions : N	Jet de Sauvegarde : BLI	

PORTÉE			
20cm	40cm	60cm	
+3	0	-6	

PISTOLET (MODE CC)

Pistolet	Traits :	CC, [*]
Dégâts : 11	R : 1	
Munitions : N	Jet de Sauvegarde : BLI	

PITCHER

Une arme TR de soutien qui tire des Répétiteurs Déployables, des amplificateurs de portée pour les Hackers.

PITCHER

Attaque TR, Sans cible

EFFETS

- Un Jet de TR réussi permet à l'utilisateur de placer un Marqueur Répétiteur Déployable (REPEATER) au point d'impact.

PITCHER

Pitcher	Traits :	Jetable (2), Sans Discrimination, Non Létal, Tir Spéculatif, Sans cible, [***]
Dégâts :	R : 1	
Munitions : --	Jet de Sauvegarde : --	

PORTÉE

20cm	40cm	60cm	120cm	
0	+3	-3	-6	

SEPSITOR

Arme TR à Gabarit Direct qui utilise la VoodooTech pour induire l'état Sepsitorisé aux Troupes avec un Cube ou un système similaire. Il y a différentes versions de cette technologie suivant leur puissance.

SEPSITOR

Attaque TR

CONDITIONS

- La Troupe ciblée doit disposer d'un Cube ou d'un système similaire.

EFFETS

- Lorsque qu'elle est touchée par une attaque du Sepsitor, la cible doit faire un Jet de Sauvegarde contre des Dégâts égaux à l'Attribut VOL du tireur.
- Un Critique avec un Sepsitor force la cible à effectuer un Jet de Sauvegarde supplémentaire.
- Si la cible rate son Jet de Sauvegarde, elle passe automatiquement en état Sepsitorisé.

ÉTAT SEPSITORISÉ

SEPSITORISÉ

Inapte

ACTIVATION

- Une Troupe disposant d'un Cube rate son Jet de Sauvegarde contre l'Attaque d'un Sepsitor.

EFFETS

- Une Troupe Sepsitorisée **ne peut plus être activée ou recevoir d'Ordres de son propriétaire**. Tant qu'elle est Sepsitorisée, la Troupe est considérée comme un **ennemi par les autres Troupes de son propriétaire et comme un allié par les Troupes du joueur qui a causé cet état**.
- Une Troupe Sepsitorisée ne **génère d'Ordre pour aucun joueur** durant les Phases Tactiques.
- Une Troupe Sepsitorisée **peut être activée et recevoir des Ordres de la Réserve d'Ordres du Groupe de Combat auquel appartient la Troupe qui a causé cet état.** La Troupe Sepsitorisée n'est pas comptée dans le nombre maximum de membres que peut contenir un Groupe de Combat.
- Cet état n'affecte pas les Compétences Spéciales Automatiques ni les Équipements Automatiques.
- Une Troupe sepsitorisée **n'est comptée par aucun joueur lors du décompte des Points de Victoire** à la fin de la partie.

COMPÉTENCES ET ÉQUIPEMENTS

COMPÉTENCES ET ÉQUIPEMENTS

DANS INFINITY N4, PLUSIEURS COMPÉTENCES ET ÉQUIPEMENTS PERMETTENT AUX TROUPES D'AGIR DURANT LA PARTIE. CETTE SECTION EXPLIQUE COMMENT LIRE LES PROFILS D'UNITÉ POUR UNE MEILLEURE COMPRÉHENSION DES INFORMATIONS QU'ILS CONTIENNENT À PROPOS DES COMPÉTENCES ET DE L'ÉQUIPEMENT.

MODIFICATEURS (MOD)

Il est essentiel d'identifier quels Modificateurs (MOD) apparaissant dans les Profils d'Unité fournissent des bonus (+) ou des malus (-) :

RAPPEL

- Un **MOD positif (+)** entre parenthèses à côté d'une Compétence Spéciale, d'une arme ou d'un Équipement ne s'applique qu'à l'utilisateur de cette Compétence, arme ou Équipement.
- Un **MOD négatif (-)** entre parenthèses à côté d'une Compétence Spéciale, d'une arme ou d'un Équipement ne s'applique qu'aux ennemis.
- Une valeur d'Attribut, de Rafale, de Dégâts, etc. entre parenthèses à côté d'une Compétence Spéciale, d'une arme ou d'un Équipement ne s'applique que lors de l'utilisation de cette Compétence, arme ou Équipement.
- **"Relance"** entre parenthèses à côté d'une Compétence Spéciale, d'une arme ou d'un Équipement autorise l'utilisateur à relancer un dé de son Jet lors de l'utilisation de cette Compétence Spéciale, cette arme ou cet Équipement.

IMPORTANT

Les MOD modifiant la valeur de Rafale (R) ne s'appliquent que durant le Tour Actif. Les Troupes disposant de plus d'un de ces MOD ne peuvent en appliquer qu'un à la fois.

Les MOD des Compétences (Communes ou Spéciales) ou de l'Équipement peuvent s'appliquer à l'utilisateur ou aux ennemis de plusieurs façons.

Par exemple :
Attaque TR (+1R) signifie que lorsque l'utilisateur déclare un Tir dans son Tour Actif, il applique un MOD +1 à la Rafale de son Arme à distance. Il ne peut pas appliquer ce MOD durant son Tour Réactif s'il déclare un Tir en ORA.

Attaque TR (Shock) signifie que l'utilisateur applique les effets des Munitions Shock à tous les Tirs.

Mimétisme (-3) signifie qu'une Troupe déclarant un Tir ou une Détection contre l'utilisateur de cette Compétence doit appliquer un MOD -3 additionnel à son Jet.

Saut de Combat (PH=10) signifie que, lors du Jet de PH requis pour cette Compétence, une valeur de PH 10 doit être appliquée au lieu d'utiliser l'Attribut PH de l'utilisateur.

ECM (Piratage -3) signifie qu'une Troupe déclarant l'utilisation d'un Programme de Piratage contre l'utilisateur doit appliquer un MOD -3 additionnel à son Jet.

Immunité (POS) signifie que l'utilisateur ne peut pas entrer en état Possédé.

NIVEAUX, ÉTIQUETTES ET TRAITS

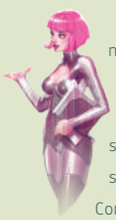
Si une Compétence Spéciale ou un Équipement a différents Niveaux, la Troupe n'a accès qu'à ceux figurant dans son Profil d'Unité.

Si le terme "Total" est employé, le joueur peut choisir quel Niveau il utilise à chacune de ses déclarations d'Ordres ou d'ORA.

Les Étiquettes, Traits et Effets des Compétences et Équipements d'une Troupe peuvent être combinés les uns avec les autres tant que l'Étiquette FBN est respectée.

IMPORTANT

Feed-back Négatif (FBN). L'utilisation d'une Compétence Spéciale, d'un Équipement, d'un Programme de Piratage, etc. ayant l'Étiquette FBN est incompatible avec toute autre Compétence, Programme, Équipement, etc. ayant aussi cette Étiquette ou Trait (cf. Étiquettes et Traits, p. 151)



Un bon joueur fait savoir à son adversaire quand il n'utilise pas ses Compétences Spéciales avec l'Étiquette Optionnelle. Pour accélérer la partie, chaque joueur doit considérer que les Compétences Spéciales Optionnelles sont toujours utilisées, sauf si le contraire est spécifié.
Conseil de Sybille

CATÉGORIES DES COMPÉTENCES

Les actions que peuvent accomplir les Troupes sont dénommées Compétences. Il y a deux types de Compétences : les Compétences Communes, accessibles à toutes les Troupes et les Compétences Spéciales qui ne sont disponibles que pour les Troupes dont le Profil le spécifie.

Les Compétences Communes et Spéciales ont des Étiquettes, une série d'aspects définissant la Compétence, afin de s'y référer rapidement. La liste complète des Traits et des Étiquettes se trouve en p. 151.

Les Compétences Communes et Spéciales peuvent aussi se diviser en :

COMPÉTENCES AUTOMATIQUES

Ces Compétences peuvent être employées sans dépenser d'Ordre ou d'ORA. Elles ne requièrent pas de Jet.

COMPÉTENCES DE DÉPLOIEMENT

Ces Compétences sont utilisées durant la Phase de Déploiement ou en cours de partie quand les Troupes en disposant sont déployées. Ces Compétences doivent respecter les règles de Déploiement habituelles (sauf spécification contraire explicite).

COMPÉTENCES COURTES

Pour déclarer une telle Compétence, l'utilisateur doit dépenser une Compétence Courte.

COMPÉTENCES COURTES DE MOUVEMENT

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

COMPÉTENCES D'ORDRE ENTIER

Pour déclarer une de ces Compétences, l'utilisateur doit dépenser un Ordre Entier. Ces Compétences ne peuvent être déclarées que dans le Tour Actif.

COMPÉTENCES D'ORA

Ces Compétences peuvent être utilisées par les Troupes en tant qu'ORA.

Vous voulez en savoir plus ? Vous trouverez davantage d'informations en explorant l'Univers d'Infinity à travers ses ouvrages de contexte, les articles et les appendices !
Conseil de Sibylle

COMPÉTENCES COMMUNES D'INFINITY N4

Les Compétences Communes peuvent être employées par n'importe quelle Troupe sans avoir à figurer dans son Profil d'Unité.

ALERTE

Les Troupes sont conscientes de ce qui se produit alentour et sont reliées entre elles. Les attaques ne passent donc pas inaperçues.

ALERTE
COMPÉTENCE AUTOMATIQUE

Optionnel, Sans Jet

CONDITIONS

- La Troupe **NE DOIT PAS** avoir été activée par un Ordre ou un ORA durant le même Ordre.
- La Troupe, ou un allié situé dans sa Zone de Contrôle, a été la cible d'une Attaque.

EFFETS

- À la fin de l'Ordre, durant l'étape 5.2 Conclusion, et après que tous les Jets de Sauvegarde ont été accomplis, un joueur peut pivoter ses Troupes respectant les Conditions de la Compétence pour modifier leur LdV (mais sans effectuer de déplacement).
- Ce mouvement est automatique, ne requiert pas de Jet et n'engendre pas d'ORA (car il se produit durant l'étape Conclusion).

ATTAQUE À DISTANCE (OU TIR)

Compétence Commune utilisée pour attaquer un ennemi à distance (voir p. 45 pour ses règles détaillées).

ATTAQUE CC

Compétence Commune employée pour attaquer en mêlée un ennemi dont la Silhouette est en contact (voir p. 54 pour ses règles détaillées).

ATTAQUE INSTINCTIVE

Compétence Commune permettant à l'utilisateur d'effectuer des Tirs contre des Marqueurs ou à travers des Zones de Visibilité Nulle (voir p. 52 pour ses règles détaillées).

ATTENTE

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

ATTENTE

COMP. COURTE DE MOUVEMENT

Sans Jet

EFFETS

- Une Troupe qui déclare une Attente n'exécute aucune action. La déclaration active néanmoins la Troupe, ce qui peut générer des ORA.
- Une Troupe recevant un Ordre durant le Tour Actif et n'exécutant pas d'action avec une des deux Compétences Courtes est considérée comme ayant déclaré une Attente.
- Lors de l'Étape Résolution de la Séquence de Dépense d'un Ordre, **si une Troupe ne respecte pas/plus les Conditions requises pour la Compétence déclarée, elle est considérée comme ayant déclaré une Attente.** Dans ce cas :
  - Les Munitions des armes ou des Équipements Jetables sont quand même dépensées.
  - Si la Troupe est un Marqueur, celui-ci est révélé et remplacé par la figurine qu'il représentait.

ATTENTION !

Compétence Commune permettant à l'utilisateur d'avertir ses alliés d'une menace imminente pour qu'ils puissent faire face à la menace.

ATTENTION !

ORA

Sans Jet

CONDITIONS

- L'utilisateur doit avoir une LdV sur un ennemi (Troupe ou Marqueur) qui déclare ou exécute un Ordre.

EFFETS

- En déclarant cette Compétence, l'utilisateur permet à toutes les autres Troupes du même joueur de modifier leur LdV sans se déplacer. **Cela sera considéré comme si les Troupes modifiant leur LdV avaient déclaré un ORA.**
- Cette modification de la LdV est effectuée via un Jet d'Esquive (Normal ou Opposé) effectué avec PH -3. Le Jet Opposé n'est effectué que dans le cas où la Troupe bénéficiant d'Attention ! est la cible de la figurine Active.
- Les alliés bénéficiant d'Attention ! peuvent effectuer le Jet d'Esquive (PH -3) que s'ils n'ont pas déjà déclaré d'autres ORA.
- Le Joueur Réactif doit désigner quels alliés modifient leur LdV après avoir déclaré la Compétence Attention !
- Tous les Jets d'Esquive (PH -3) des alliés sont effectués lors du même Ordre que celui utilisé par la Troupe déclarant Attention !

ATTENTION ! UN EXEMPLE

Durant son Tour Réactif, le Fusilier A obtient une LdV sur un Kappa qui a déclaré un Déplacement en tant que première Compétence de son Ordre pour se rapprocher du Fusilier B. Celui-ci est orienté dans l'autre sens et le Kappa est par conséquent hors de sa Ligne de Vue et de sa Zone de Contrôle.

Comme le Kappa est trop loin du Fusilier A pour lui permettre de tirer efficacement, le Fusilier A décide de déclarer un ORA Attention ! et le Joueur Réactif indique que le Fusilier B effectuera un Jet d'Esquive (PH-3) en ORA car il a été averti. Le Kappa déclare un Tir contre le Fusilier B. Grâce à Attention !, le Fusilier B peut s'y opposer avec son Jet d'Esquive (PH-3). Si le Fusilier gagne le Jet Opposé, en plus d'éviter l'Attaque, il pourra se tourner pour faire face au Kappa s'il le souhaite. Dans ce cas, pour le prochain Ordre que déclarera le Kappa, le Fusilier B aura une LdV pour la déclaration de ses réactions (par exemple un Tir contre son ennemi).

DÉPLACEMENT

Compétence Commune permettant de se déplacer sur le champ de bataille (voir p. 35 pour ses règles détaillées).

DÉPLACEMENT PRUDENT

Compétence Commune permettant, dans certaines circonstances, à l'utilisateur de se déplacer sans provoquer d'ORA (voir p. 39 pour ses règles détaillées).

DÉTECTION

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

DÉTECTION

COMP. COURTE DE MOUVEMENT / ORA

CONDITIONS

- L'utilisateur doit être capable de tracer une LdV vers le Marqueur ennemi ciblé.
- Cette Compétence ne peut pas être utilisée plusieurs fois contre la même cible durant le même Ordre.

EFFETS

- Si l'utilisateur réussit un Jet Normal de VOL, auquel sont appliqués les mêmes MOD que ceux affectant une Attaque à distance (Couvert, Portée, Mimétisme, etc.), le Marqueur ciblé est retiré et remplacé par la figurine de la Troupe ou par un Marqueur d'Arme ou d'Équipement qu'il représentait.
- Une Troupe qui rate un Jet de VOL de Détection contre un Marqueur ne peut pas tenter de Détecter le même Marqueur avant le Tour de Joueur suivant. Le joueur peut toujours essayer de Détecter ce Marqueur avec une Troupe différente.
- Une Troupe qui rate un Jet de VOL de Détection contre un Marqueur peut quand même essayer de Détecter un Marqueur **différent** durant le même Tour de Joueur.
- Une Troupe qui a été révélée mais qui entre de nouveau en état Camouflé ou Supplantation 1/2 ne compte pas comme étant le même Marqueur.
- Détection possède son tableau de MOD de Portée, comme pour une Arme TR.

DÉTECTION

DÉTECTION	Traits :	[***]
Dégâts : -	R : -	
Munitions :	Attribut du Jet de Sauvegarde :	

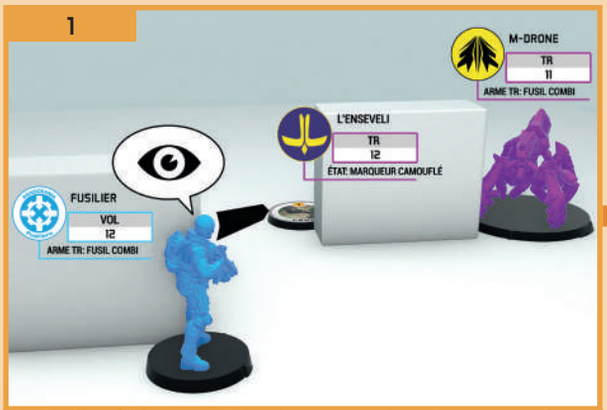
PORTÉES			
20cm	80cm	120cm	240cm
+3	0	-3	-6

RAPPEL

Détection est une Compétence Courte de Mouvement. Elle peut se combiner avec n'importe quelle autre Compétence Courte (normale ou de Mouvement) (voir Activation d'une Troupe, p. 20)

EXEMPLE DE DÉTECTION + ATTAQUE TR

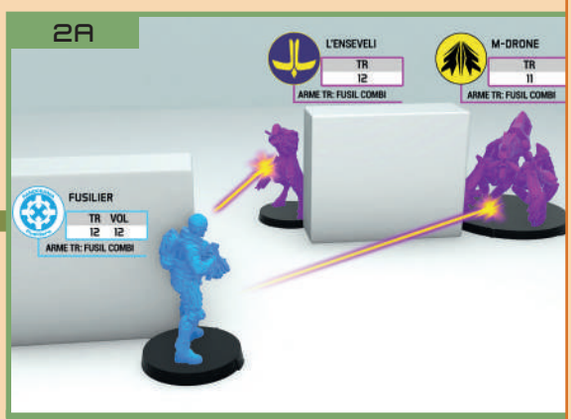
1



Le Fusilier déclare une Détection en première Compétence de son Ordre.

L'ENSEVELI ET LE DRONE DÉCLARENT UNE ATTAQUE TR

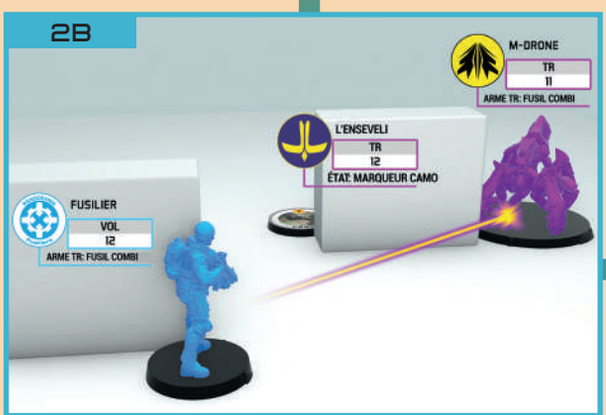
2A



Le Joueur Réactif déclare ses ORA :
Le Drone déclare une Attaque TR avec son Fusil Combi.
Le Marqueur Camouflage (-3) déclare une Attaque TR avec son Fusil Combi.

L'ENSEVELI NE DÉCLARE PAS D'ORA ET LE DRONE DÉCLARE UNE ATTAQUE TR

2B

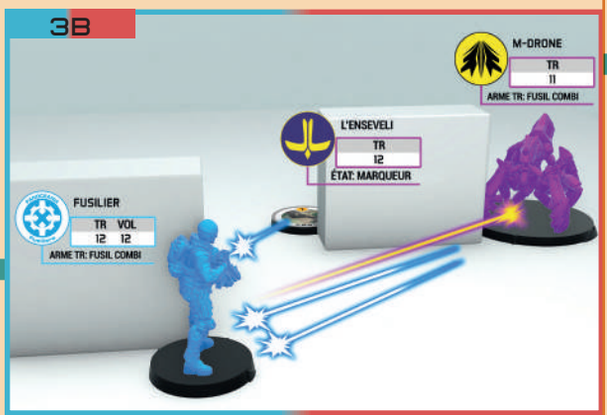


Le Joueur Réactif déclare ses ORA :

Le Drone déclare une Attaque TR avec son Fusil Combi.

Le Marqueur Camouflage (-3) ne déclare pas d'ORA.

3B



Le Fusilier déclare sa seconde Compétence : Attaque TR. Il assigne 2 points de la R3 de son Fusil Combi au Drone et un au Marqueur Camouflage.

Avant d'effectuer les Jets d'Attaque TR, le Jet de Détection est résolu. Celui-ci s'effectue avec les MOD suivants :

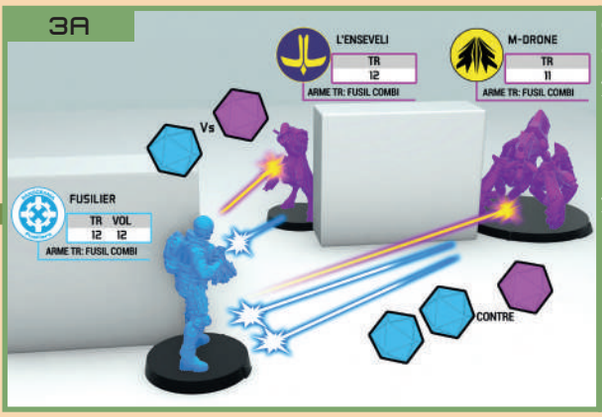
-3 de Mimétisme

+3 pour la Portée

-3 pour le Couvert

Jet de Détection : VOL 12, SR = 9 (12-3+3-3).

3A



Comme le Marqueur Camouflage se révèle de lui-même en déclarant l'ORA, le Jet de Détection n'est plus requis et les Jets Opposés nécessaires sont effectués.

Jet Opposé du Fusilier contre l'Enseveli :

Fusilier (MOD) : +3 (Portée), -3 (Couvert), -3 (Mimétisme)

Enseveli (MOD) : +3 (Portée), -3 (Couvert)

Jet Opposé du Fusilier contre le Drone :

Fusilier : +3 (Portée), -3 (Couvert)

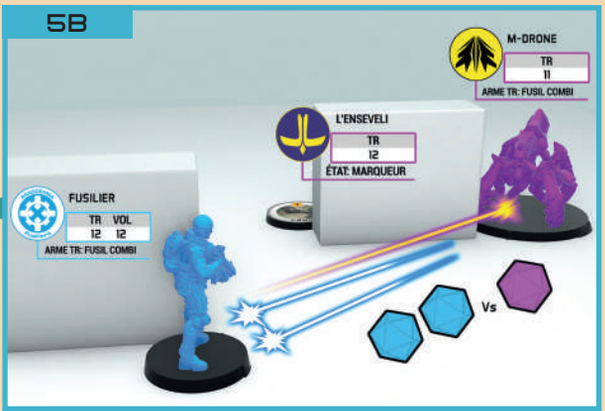
Drone : +3 (Portée), -3 (Couvert)

4B

Si le Jet de Détection échoue :

le tir assigné au Marqueur Camouflage est perdu. Le joueur ne pourra pas déclarer de Détection contre ce Marqueur Camouflage jusqu'au prochain Tour de Joueur.

5B

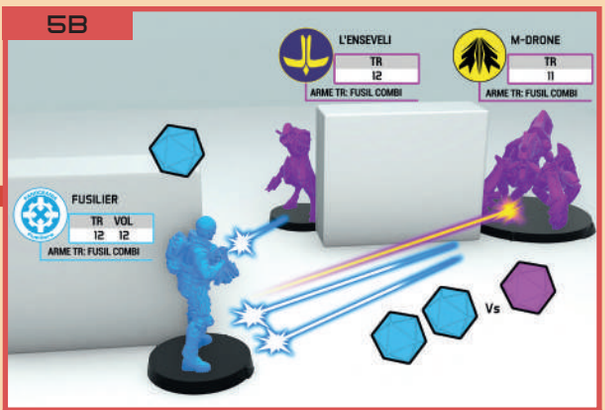


Comme le tir contre le Marqueur Camouflage est annulé, seul le Jet Opposé entre le Fusilier et le Drone est effectué.

4B

Si le Jet de Détection réussit :
le Marqueur Camouflage est remplacé par la figurine de l'Enseveli.

5B



Le Fusilier effectue un Jet Normal contre l'Enseveli et un Jet Opposé contre le Drone, en appliquant les MOD correspondants (indiqués dans le schéma 3A) à chaque Jet.

IMPORTANT

La combinaison Détection + Attaque dans un seul Ordre est une manœuvre courante permettant à la Troupe de faire une tentative de Détection puis de porter une Attaque contre un ennemi Camouflé, ce qui ne serait normalement pas possible.

- Si la cible Camouflée déclare un ORA, se révélant ainsi d'elle-même, le Jet de Détection n'est plus nécessaire avant d'effectuer l'Attaque.
- Si la cible Camouflée ne déclare pas d'ORA, la Troupe doit réussir le Jet de Détection avant de pouvoir résoudre son Attaque contre la cible.
- La Troupe Active peut Détecter une cible et en Attaquer une autre si son joueur le souhaite.

ESCALADE

Compétence Commune permettant de prendre de la hauteur et de monter et descendre les surfaces verticales (voir p. 40 pour ses règles détaillées).

ESQUIVE

Compétence Commune permettant d'essayer d'éviter une Attaque. Elle donne aussi l'opportunité à l'utilisateur de se tourner pour faire face à un ennemi agissant en-dehors de sa LdV.

ESQUIVE

COMPÉTENCE COURTE / ORA

Mouvement

CONDITIONS

Pour Esquiver, l'utilisateur doit respecter au moins une des Conditions suivantes :

- ▶ L'utilisateur est la Troupe Active.
- ▶ En Tour Réactif, l'utilisateur est affecté par une arme à Gabarit ou la Troupe Active est en LdV ou dans sa ZdC.

EFFETS

- ▶ Permet à l'utilisateur de faire un Jet Opposé pour éviter toutes les Attaques au cours d'un Ordre ou d'un ORA, sans tenir compte des valeurs de Rafale (R) (par ex. Esquiver plusieurs coups en CC ou plusieurs Tirs).
- ▶ Ce Jet Opposé emploie l'Attribut PH de l'utilisateur contre l'Attribut utilisé par l'Attaquant, quel qu'il soit (TR, CC, PH ou VOL).
- ▶ Si l'utilisateur n'a pas à faire de Jet Opposé (par ex. s'il est affecté par une Arme à Gabarit Direct ou n'a pas été Attaqué), il effectue un Jet Normal de PH à la place.
- ▶ L'Esquive ne permet pas à l'utilisateur d'éviter les Attaques (Comms) et autres Programmes de Piratage. La Compétence Reset (p. 88) est requise pour cela.
- ▶ Un **Jet (Normal ou Opposé) d'Esquive réussi** permet à l'utilisateur d'effectuer un **mouvement jusqu'à 5 cm.**
  - ▶ Ce mouvement est déclaré, mesuré et résolu durant l'Étape 6.1 Effets de la Séquence de dépense d'un Ordre. À cette étape, si les deux joueurs ont des Troupes ayant réussi des Esquives, le Joueur Actif effectue ses Déplacements d'Esquive en premier.
  - ▶ Ce mouvement ne génère pas d'ORA et ne déclenche pas d'armes ou d'Équipements Déployables.
  - ▶ Ce mouvement doit suivre les règles Générales de Mouvement et celles concernant le Déplacement et les mesures expliquées dans le Module de Mouvement.
- ▶ Permet à l'utilisateur **d'entrer en état Engagé (p. 57) avec un ennemi**, du moment que le mouvement est suffisant pour établir le contact Silhouette avec lui.
- ▶ Un utilisateur subissant les états Engagé et/ou IMM-A et réussissant un Jet d'Esquive (Normal ou Opposé) en dépit des MOD subis peut annuler ces états.

IMPORTANT

Dans les circonstances ci-dessous, un MOD -3 doit être appliqué au PH lors d'un Jet d'Esquive. Un seul MOD -3 est appliqué, même si la Troupe se trouve dans plusieurs de ces circonstances.

- **En ORA, la Troupe Active est dans la ZdC de la Troupe Réactive mais hors de sa LdV.**
- **Une Troupe Esquive une Arme à Gabarit sans LdV vers l'attaquant.**
- **Une Troupe Esquive le Gabarit d'une Arme Déployable.**

EXEMPLE D'ESQUIVE ET D'ENGAGEMENT

Étape 1 :

Le Fusilier déclare un Déplacement en tant que première Compétence Courte de son Ordre.

Le Zhanshi déclare une Esquive en ORA, essayant d'entrer au Corps-à-corps pour interrompre l'avancée du Fusilier.

Le Fusilier déclare un Tir en tant que seconde Compétence de son Ordre.

Le Seuil de Réussite du Fusilier est 15 :

- TR = 12.
- +3 pour la Portée.

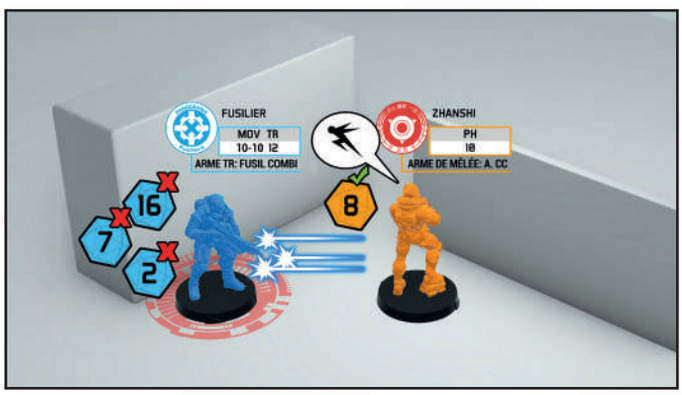
Le Seuil de Réussite du Zhanshi est 10.

- PH = 10

Étape 2 :

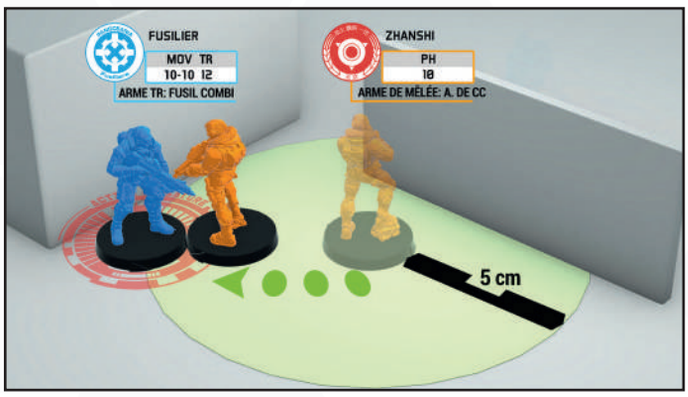
Le Jet Opposé correspondant est effectué.

Le Zhanshi gagne le Jet Opposé et Esquive les coups du Fusilier. Si le joueur le choisit, il pourra déplacer son Zhanshi jusqu'à 5 cm dans n'importe quelle direction.



Étape 3 :

À l'étape 5.1 de la Séquence de Dépense d'Ordre, le Zhanshi détermine jusqu'où il peut bouger grâce aux 5 cm de son mouvement d'Esquive. Comme le Fusilier est à portée, le Zhanshi décide d'entrer en contact avec lui et se retrouve en état Engagé.



EXEMPLE D'ESQUIVE ET D'ARME DÉPLOYABLE

Durant son Tour Actif, le Fusilier déclare un Déplacement en tant que première Compétence Courte de son Ordre.

Le Zhanshi est sans doute dans l'Aire d'Activation d'une Mine. S'il déclare un ORA, la Mine explosera. Mais ne pas déclarer d'ORA expose le Zhanshi à subir 3 tirs du Fusilier ; il déclare donc une Esquive en tant qu'ORA.

Le Fusilier déclare une Attaque TR en tant que seconde Compétence de son Ordre :

En déclarant son Esquive, le Zhanshi s'est offert l'option d'un Jet Opposé contre les Tirs du Fusilier mais aussi une tentative d'éviter d'être touché par la Mine.

Le Seuil de Réussite du Zhanshi est de 10

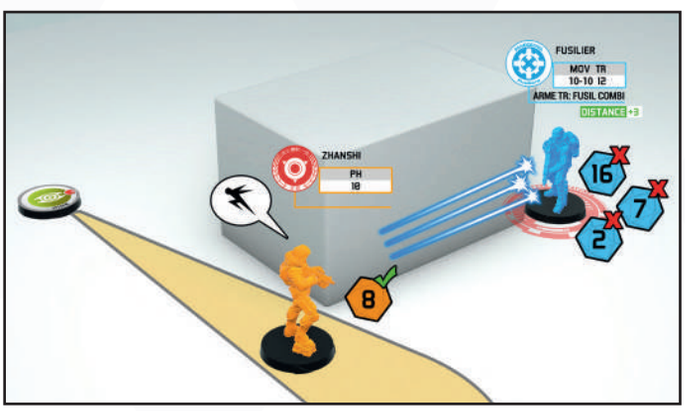
- PH = 10

Le Seuil de Réussite du Fusilier est 15

- TR = 12
- +3 pour la Portée

Résultat :

Le Zhanshi réussit à éviter les Tirs du Fusilier en gagnant le Jet Opposé avec son 8. Mais la Mine touche le Zhanshi. En effet, c'est une arme Déployable à Gabarit qui impose un MOD -3 au PH pour l'Esquiver. De plus, le Zhanshi n'a pas de LdV vers la Mine, ce qui pourrait également lui infliger un MOD -3 pour essayer d'Esquiver une Arme à Gabarit sans LdV sur elle. Cependant, les MOD de ce genre ne se cumulent pas et le Zhanshi ne souffre donc que d'un MOD -3, néanmoins suffisant pour l'empêcher d'Esquiver l'impact de la Mine. Comme il n'y parvient pas, le Zhanshi ne pourra pas non plus bouger jusqu'à 5 cm en dépit de son Esquive réussie contre l'Attaque du Fusilier.



PLACER UN DÉPLOYABLE

Compétence Commune permettant de disposer des armes ou Équipements Déployables sur la table de jeu.

PLACER UN DÉPLOYABLE

COMPÉTENCE COURTE / ORA

Attaque

CONDITIONS

- Avoir une arme ou un Équipement ayant l'Étiquette Déployable.
- Dans le Tour Réactif, la LdV sur la Troupe Active est requise.

EFFETS

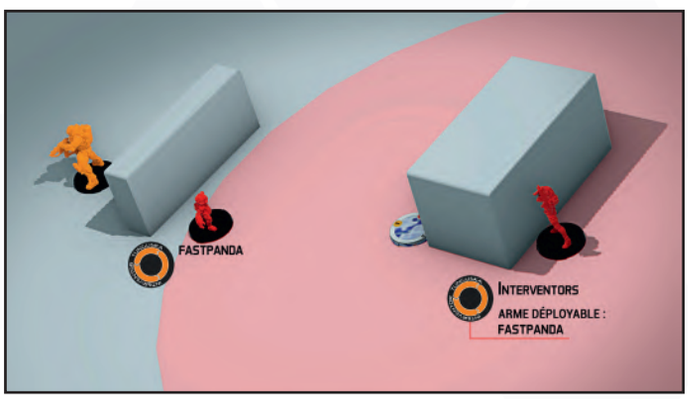
- Permet à l'utilisateur de placer, sans Jet, un Marqueur sur la table de jeu pour représenter une arme ou un Équipement Déployable.
- Durant son **Tour Actif**, la Troupe peut déployer le Marqueur en contact Silhouette ou à n'importe quel point de sa trajectoire, si elle a déclaré un mouvement. Durant son **Tour Réactif**, la Troupe déploie le Marqueur en contact Silhouette.
- Le Marqueur doit tenir entièrement sur la surface qui le contient et le supporte. Il ne peut pas être placé sur une surface verticale.
- Le Marqueur est placé à la **Conclusion** de la Séquence de Dépense d'Ordre de la Troupe qui a utilisé cette Compétence. L'ennemi ne peut réagir que contre la Troupe qui a déclaré la Compétence et pas contre l'arme ou Équipement placé sur la table grâce à cet Ordre/ORA.
- Une fois le Marqueur placé, l'arme ou l'Équipement Déployable est activé et peut être utilisé lors des Ordres/ORA suivants.
- Une arme ou un Équipement Déployable placé sur la table reste en jeu jusqu'à la fin de la partie, jusqu'à sa destruction ou son déclenchement.
- Lors du placement d'une arme ou d'un Équipement Déployable, les règles de Déploiement générales et propres au scénario doivent être respectées.
- Une Arme Déployable ne peut pas être placée s'il y a un Marqueur Camouflage ennemi dans son Aire d'Activation. Cette restriction est levée s'il y a un autre ennemi non Camouflé dans l'Aire d'Activation ou si une Attaque Instinctive est utilisée pour la placer.
- **Déployable et Périmètre**

Les armes et Équipements ayant à la fois les Traits Déployable et Périmètre doivent aussi se conformer aux règles suivantes :

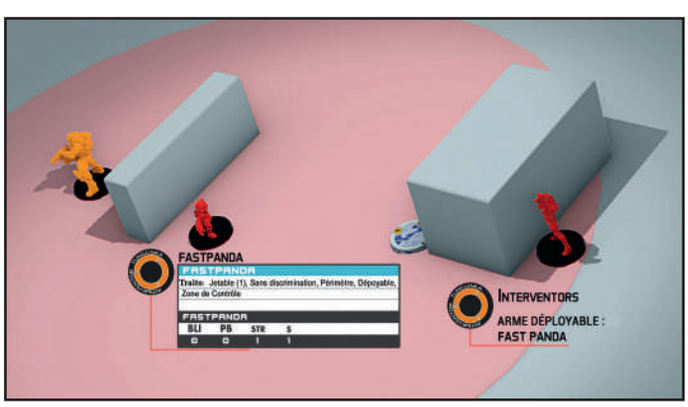
- Quand une Troupe déclare la Compétence Commune Placer un Déployable, elle doit placer l'arme ou l'Équipement totalement à l'intérieur de sa Zone de Contrôle.
  - Il doit être possible d'établir une trajectoire depuis la Troupe jusqu'à la position de l'arme de Périmètre. Cette trajectoire ne doit pas être interrompue par des obstacles infranchissables (par ex., un mur d'une hauteur infinie, une porte close ou une pièce étanche, etc.) ou un passage trop étroit pour le Gabarit de Silhouette de l'arme de Périmètre.
- Une Arme de Périmètre ne peut pas être placée s'il y a un Marqueur Camouflage ennemi dans la Zone de Contrôle de l'utilisateur. Cette restriction est levée s'il y a un autre ennemi non Camouflé à l'intérieur de la Zone de Contrôle.
- L'arme ou Équipement est placé à la Conclusion de la Séquence de Dépense d'Ordre.
- Une fois que sa figurine ou son Marqueur est placé sur la table, l'arme ou l'Équipement devient un élément statique.

RAPPEL
Les armes et Équipements Déployables ont leurs propres Profils et Attributs et peuvent être choisis comme cibles en cours de jeu.

EXEMPLE : ARME DE PÉRIMÈTRE ET DÉPLOYABLE



Durant son Tour Actif, un Interventor avec un Dispositif de Piratage Plus veut déclarer une Attaque (Comms) contre un Jujak à priori hors de portée.
Pour éviter le Marqueur Camouflage qui se trouve sur sa route, l'Interventor utilise la Compétence Placer un Déployable pour disposer son FastPanda (Répétiteur, Déployable, Périmètre) comme indiqué dans l'image. L'Interventor peut le placer malgré la présence du Marqueur ennemi dans sa Zone de Contrôle car le FastPanda a le Trait Sans Discrimination et qu'il y a en plus un autre ennemi non Camouflé dans sa Zone de Contrôle.



Une fois placé sur la table de jeu, quand l'Ordre se conclut, le FastPanda est activé et son Répétiteur peut être utilisé pour Attaquer le Jujak.

RESET

Compétence Commune permettant à l'utilisateur d'éviter une cyberattaque en redémarrant rapidement tous ses systèmes.

RAPPEL
Reset n'autorise des Jets Opposés que contre les Attaques (Comms) et les tentatives de Piratage.

RESET
COMPÉTENCE COURTE / ORA

Sans LdV

CONDITIONS
Reset ne peut être déclaré que si une des conditions suivantes est remplie :
- L'utilisateur est la Troupe Active.
- En Tour Réactif, l'utilisateur a l'opportunité de déclarer un ORA.

EFFETS
- Permet à l'utilisateur de faire un Jet Opposé pour éviter toutes les Attaques (Comms) et autres Programmes de Piratage ennemis durant un Ordre ou un ORA, sans tenir compte de la valeur Rafale (R).
- Le Jet Opposé confronte la VOL de l'utilisateur de Reset et la VOL de son attaquant.
- Si l'utilisateur n'effectue pas un Jet Opposé (parce qu'il n'est pas la cible d'une Attaque (Comms) ou d'un Programme de Piratage), il doit effectuer un Jet Normal de VOL à la place.
- Reset ne permet pas à l'utilisateur d'éviter d'autres types d'attaques. Il doit employer la Compétence Esquive (p. 86) pour cela.
- Un Jet Réussi de Reset (Normal ou Opposé) permet à l'utilisateur d'annuler les états Ciblé et IMM-B dont il souffre (mais il doit appliquer les MOD découlant de ces états à son Jet).

SAUT

Compétence Commune permettant de franchir des obstacles et de sauter sur de petites distances (voir p. 39 pour ses règles détaillées).

TIR DE SUPPRESSION

Tir de Suppression est une posture de combat qui permet à l'utilisateur de dissuader les actions et les mouvements ennemis grâce à un tir nourri.

Lorsqu'il est en Tir de Suppression, le soldat est plus concentré sur la saturation de la zone de combat par ses tirs que sur 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 par la menace d'un tir continu.

TIR DE SUPPRESSION
ORDRE ENTIER

Attaque

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

EFFETS
- L'utilisateur passe en état Tir de Suppression avec l'arme choisie.
- G : Jumper et Tir de Suppression :
  - Si la Troupe avec un G : Jumper a un Proxy en état Tir de Suppression, ce Proxy reste en état Tir de Suppression même si un autre Proxy est activé.

ÉTAT TIR DE SUPPRESSION

TIR DE SUPPRESSION (TS)

ACTIVATION

- Une Troupe déclare l'Ordre Entier Tir de Suppression.

EFFETS

- Les Troupes ennemies à portée de Tir de Suppression (0-60cm) appliquent un MOD de -3 à leur Attribut lors d'un Jet Opposé contre une Troupe en état Tir de Suppression.
- Tant qu'une Troupe est en état Tir de Suppression, le profil du Mode TS ci-dessous remplace le profil habituel de l'Arme TR de la Troupe.
- L'état 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 (lors d'une réaction contre un Ordre Coordonné par exemple).
- Le profil du Mode TS ne modifie que la Portée et la valeur de R de l'arme utilisée. Ses Dégâts, son Type de Munitions et ses Traits restent inchangés.
- Cet état n'interfère pas avec les Compétences et les Équipements ayant le Trait Automatique qui continuent de fonctionner normalement.

ANNULATION

L'état Tir de Suppression est automatiquement annulé dans les cas suivants :

- La Troupe déclare un Ordre.
- La Troupe déclare un ORA différent d'un Tir utilisant le Mode TS.
- La Troupe utilise une arme qui ne peut pas se servir du Tir de Suppression.
- La Troupe rate un Jet de Cran.
- L'état de la Troupe passe en état Inapte, 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 du Lieutenant.
- La Troupe rejoint n'importe quel type de Fireteam.

MODE TIR DE SUPPRESSION

Mode Tir de Suppression	Traits :	[***]
Dégâts : *	R : 3	
Munitions : *	Attribut du Jet de Sauvegarde : *	

PORTÉES	
40cm	60cm
0	-3

(*): Utilise les valeurs d'origine de l'arme.

TIR SPÉCULATIF

Compétence Commune permettant à l'utilisateur d'effectuer un Tir contre une cible n'étant pas en LdV (voir p. 51 pour ses règles détaillées).

COMPÉTENCES SPÉCIALES D'INFINITY N4

Ce type de Compétences ne peut être employé que par les Troupes qui en disposent dans leur Profil d'unité. Les Troupes appartenant à cette Unité ont reçu un entraînement spécial ou disposent de capacités naturelles ou d'un Équipement leur permettant d'utiliser cette Compétence.

AGENT SPÉCIALISTE

L'utilisateur de cette Compétence Spéciale peut accomplir les Objectifs de mission lors des scénarios, même s'il n'a pas un des rôles spécifiés pour les Troupes Spécialistes du scénario.

AGENT SPÉCIALISTE

COMPÉTENCE AUTOMATIQUE

Optionnel

EFFETS

- Lors d'une mission ou d'un scénario, l'utilisateur de cette Compétence Spéciale est considéré comme une Troupe Spécialiste et peut utiliser les règles spéciales de la mission ou du scénario s'appliquant à ce type de Troupe.
- L'utilisateur de cette Compétence Spéciale est considéré comme une Troupe Spécialiste, même s'il ne remplit aucune des caractéristiques propres à ce type de Troupe par les règles du scénario (bref, qu'il n'est pas un Ingénieur, un Médecin, un Hacker, etc.).

ARTS MARTIAUX

Grâce à un entraînement intense, les Troupes avec cette Compétence Spéciale ont des capacités supérieures de combat rapproché qui se traduisent avantageusement dans leurs compétences de Corps-à-corps.

LÉGENDE DU TABLEAU DES COMPÉTENCES SPÉCIALES DE CC

Certaines Compétences Spéciales de CC fournissent une série de MOD et d'avantages à la Troupe comme indiqué dans les tableaux suivants :

	ARTS MARTIAUX			
NIVEAU	MOD DE L'ATTAQUANT	MOD DE L'ADVERSAIRE	MOD DE DÉGÂTS	MOD DE R

- **MOD de l'attaquant :** un MOD qui s'applique à l'Attribut CC de l'utilisateur quand il effectue une Attaque CC.
- **MOD de l'adversaire :** un MOD qui s'applique à l'Attribut d'un ennemi lors des Jets Opposés.
- **MOD de Dégâts :** un MOD qui s'applique à l'Attribut PH pour déterminer les Dégâts d'une Attaque CC réussie.
- **MOD de Rafale :** un MOD à la valeur R de l'Arme CC de l'utilisateur quand il effectue une Attaque CC.

IMPORTANT

- Les Compétences Spéciales de CC peuvent être combinées.
- Les MOD des Compétences Spéciales de CC peuvent être appliqués durant le Tour Actif et le Tour Réactif.

ARTS MARTIAUX

COMPÉTENCE AUTOMATIQUE

Compétence Spéciale de CC, Optionnel

CONDITIONS

► Durant le Tour Actif ou Réactif, la Troupe doit être en contact Silhouette (ou établir ce contact) avec la cible et déclarer une Attaque CC.

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.

► Le Profil d'Unité de la Troupe liste les Niveaux d'Arts Martiaux dont elle dispose. Une Troupe ne peut utiliser qu'un seul Niveau listé dans son Profil d'Unité à la fois.

ARTS MARTIAUX

NIVEAU	MOD DE L'ATTAQUANT	MOD DE L'ADVERSAIRE	MOD DE DÉGÂTS	MOD DE RAFALE
1	0	-3	+1	0
2	+3	-3	+1	0
3	+3	-3	+2	0
4	+3	-3	+3	0
5	+3	-3	+3	+1

EXEMPLE 1 : ARTS MARTIAUX N3 CONTRE ARTS MARTIAUX N1

Durant son Tour Actif, un Caliban avec Arts Martiaux Niveau 3 (N3) déclare une Attaque CC contre un Guerrier Hsien, une Troupe ayant Arts Martiaux Niveau 1 (N1). En appliquant les valeurs correspondantes à chaque Niveau, les MOD sont calculés :

Troupe Active :

Le Caliban applique les MOD suivants :

- +3 pour Arts Martiaux N3.
- +2 aux Dégâts d'Attaque pour Arts Martiaux N3.
- -3 à cause des Arts Martiaux N1 du Hsien.

Le Seuil de Réussite du Caliban est calculé :

- SR=23 (23+3-3).
- Dégâts d'Attaque = 15 (13+2).

Troupe Réactive :

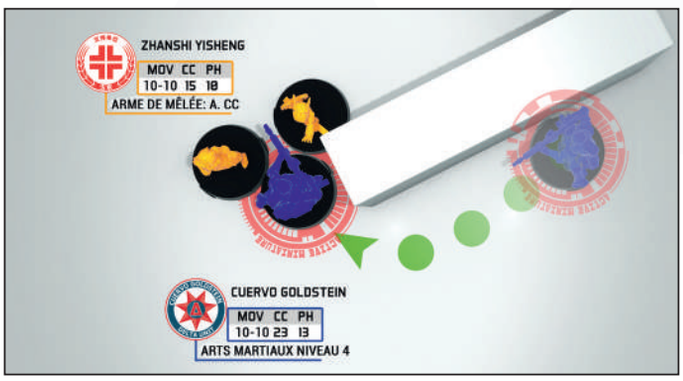
Le Hsien applique les MOD suivants :

- +1 aux Dégâts d'Attaque pour Arts Martiaux N1.
- -3 à cause des Arts Martiaux N3 du Caliban.

Le Seuil de Réussite du Hsien est calculé :

- SR = 16 (19-3).
- Dégâts d'Attaque = 15 (14+1).

EXEMPLE 2 : ARTS MARTIAUX N4 CONTRE UN MÉDECIN + PÉRIPHÉRIQUE (SERVITEUR)



Cuervo Goldstein (Arts Martiaux N4), déclare une Attaque CC durant son Tour Actif contre un Médecin Yīshēng et son Périphérique (Serviteur).

Le Joueur Réactif déclare une Attaque CC et choisit le Médecin pour effectuer l'Attaque CC. Il bénéficiera d'un +1R car son Périphérique est impliqué dans le combat.

Les deux joueurs appliquent les différents MOD :

Cuervo Goldstein :

- +3 pour Arts Martiaux N4.
- +3 aux Dégâts d'Attaque pour Arts Martiaux N4.

Le Seuil de Réussite de Cuervo Goldstein est calculé :

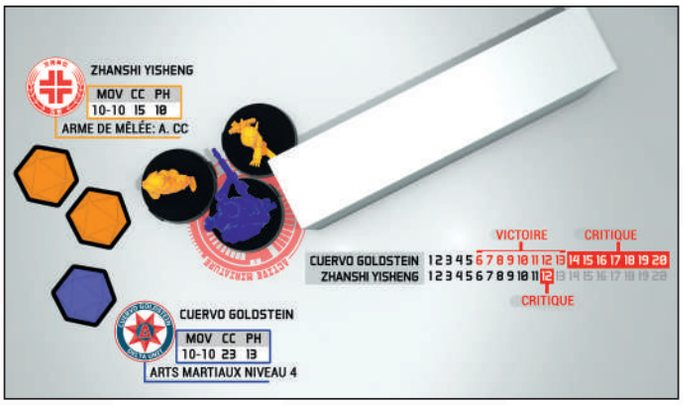
- SR = 26 (23+3).
- Dégâts d'Attaque = 16 (13+3).

Yīshēng :

- -3 à cause des Arts Martiaux N4 de Cuervo Goldstein.
- +1R à cause d'un combat impliquant plusieurs Troupes.

Le Seuil de Réussite du Yīshēng est calculé :

- SR = 12 (15-3).
- Dégâts d'Attaque = 10.



Cuervo doit effectuer un Jet Opposé avec un dé contre les deux dés du Yīshēng. Cuervo Goldstein semble en difficulté, mais à moins que le Yīshēng n'obtienne un Critique, Cuervo Goldstein remporte le Jet Opposé en obtenant 6 ou plus sur son dé. De plus, tout résultat supérieur à 14 sera un Critique en sa faveur.

Le CC du Yīshēng est réduit de 15 à 12. Même s'il lance deux dés, ses chances de gagner le Jet Opposé sont minces.

ATTAQUE SURPRISE

En utilisant cette Compétence Spéciale, une Troupe peut surprendre un ennemi avec une attaque soudaine difficile à contrer.

ATTAQUE SURPRISE
COMPÉTENCE AUTOMATIQUE

Obligatoire

CONDITIONS

- Pour utiliser cette Compétence Spéciale, la Troupe **doit être à l'état de Marqueur** (par ex. Camouflage) en début d'Ordre durant lequel elle est activée.
- L'utilisateur doit être dans son Tour Actif.
- L'utilisateur doit déclarer une Attaque (CC, TR, Programme de Piratage ou autre Attaque Comms).

EFFETS

- Cette Attaque impose un MOD négatif additionnel de la valeur indiquée entre parenthèses dans le Profil d'Unité (Attaque Surprise (-3) par ex.). Ce MOD ne s'applique qu'aux Jets que doivent effectuer les cibles pour leur ORA.
- Une Troupe ne peut pas utiliser de nouveau Attaque Surprise tant qu'elle n'est pas retournée à l'état de Marqueur.

BERSERK

Une Troupe avec le Trait Berserk est dominée par la soif de sang ou une détermination telle que toute préoccupation pour sa sécurité personnelle est ignorée pour tenter d'anéantir l'adversaire.

RAPPEL

Lors de la déclaration de l'Ordre Entier Berserk, vous devez désigner la cible et effectuer le Déplacement **avant** que l'adversaire déclare ses ORA.

Les Troupes impliquées dans l'Attaque CC de Berserk effectuent un Jet Normal au lieu d'un Jet Opposé. Celles qui déclarent une Attaque et réussissent ce Jet Normal forcent leur adversaire à effectuer un Jet de Sauvegarde, ce qui peut entraîner des Dégâts pour les deux combattants.

BERSERK
ORDRE ENTIER

Attaque, Compétence Spéciale de CC, Mouvement, Optionnel

CONDITIONS

- La cible doit être en LdV de l'utilisateur quand cette Compétence Spéciale CC est déclarée.
- La cible doit être à une distance au maximum égale à la somme des deux valeurs de MOV de l'utilisateur.

EFFETS

- Permet à l'utilisateur de déclarer Déplacement + Attaque CC en tant qu'Ordre entier avec les spécificités suivantes :
  - **Le Déplacement effectué combine les deux valeurs de l'Attribut MOV de l'utilisateur** pour lui permettre d'établir le contact Silhouette avec sa cible.
  - Tout Jet Opposé avec la cible est remplacé par un Jet Normal.
- Si, lors des mesures, il est établi que l'utilisateur ne peut pas établir le contact Silhouette avec sa cible, l'Ordre Entier est considéré comme une Attente et la Troupe **ne bouge pas**.
- Si un MOD apparaît entre parenthèses à côté de Berserk (Berserk (+3) par ex.), ce MOD est appliqué à l'Attaque CC.
- Cette Compétence Spéciale CC peut être déclarée sans être en contact Silhouette avec un ennemi.
- Si une Troupe est Impétueuse ou le devient (parce qu'elle a la Compétence Spéciale Frénésie ou un effet équivalent par ex.), elle est autorisée à utiliser Berserk quand elle s'active durant la Phase Impétueuse.

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
COMPÉTENCE AUTOMATIQUE

Optionnel

EFFETS

- L'utilisateur peut choisir d'effectuer ses Jets de Sauvegarde avec son Attribut de BLI ou de PB, sans tenir compte de ce qui est indiqué par l'arme ou l'Équipement utilisé pour l'attaquer.
- Cette Compétence Spéciale ne peut pas être utilisée contre les Attaques (Comms).

EXEMPLE DE BIO-IMMUNITÉ

Une Troupe subissant un impact DA+Shock doit normalement faire son Jet de Sauvegarde en utilisant l'Attribut PB. Mais grâce à la Bio-immunité, elle peut choisir de faire ses Jets de Sauvegarde en utilisant son Attribut BLI si cela l'avantage.

IMPORTANT

BIO-IMMUNITÉ ET CRITIQUES

Les Troupes disposant de cette Compétence Spéciale effectuent les Jets de Sauvegarde additionnels découlant des Critiques avec l'Attribut initialement choisi.

BUTIN

Les soldats avec cette Compétence Spéciale ont la capacité étrange de récupérer de l'équipement durant les opérations sur le terrain. Par conséquent, chacun d'eux porte une arme ou de l'équipement supplémentaire différent au combat.

BUTIN

COMPÉTENCE DE DÉPLOIEMENT

Optionnel

EFFETS

- Butin permet à une Troupe, après son déploiement sur la table, d'effectuer un tirage sur le Tableau de Butin pour déterminer son équipement supplémentaire.
- Le butin obtenu via le Tableau de Butin est ajouté au matériel de la Troupe et ne remplace pas son armement ou Équipement.

TABLEAU DE BUTIN

1-2	+1 BLI	13	Panzerfaust
3-4	Lance-flammes Léger	14	Arme CC Monofilament
5-6	Grenades	15	MOV 20-10
7-8	Arme CC DA	16	Fusil MULTI
9	Viseur Multi-Spectral N1	17	Fusil Sniper MULTI
10	Arme CC EXP	18	+4 BLI
11	Lance-Adhésif	19	Mimétisme (-6)
12	+ 2 BLI	20	Mitrailleuse (HMG)

CAMOUFLAGE

Cette Compétence Spéciale représente la capacité du soldat à dissimuler sa position et à se déplacer furtivement.

CAMOUFLAGE

COMPÉTENCE AUTOMATIQUE

Optionnel

EFFETS

- Autorise l'utilisateur à se déployer en état Camouflé durant la Phase de Déploiement.
- Autorise l'utilisateur à entrer en état Camouflé durant la partie.

RAPPEL

Le Camouflage permet à une Troupe d'exister sous forme de Marqueur et donc de remplir la principale Condition de l'Attaque Surprise.

ÉTAT CAMOUFLÉ

CAMOUFLÉ

Marqueur

ACTIVATION

- Automatique durant la Phase de Déploiement.
- Durant son Tour Actif, une Troupe avec Camouflage peut retourner à l'état Camouflé en dépensant un Ordre Entier, mais elle doit se trouver hors des LdV ennemies.

EFFETS

- Tant qu'elle est Camouflée, une Troupe **n'est pas** représentée par sa figurine mais par un Marqueur Camouflage.
- Les Marqueurs Camouflage peuvent avoir la Compétence Mimétisme. Le cas échéant, ces Marqueurs indiquent le niveau de MOD qu'applique Mimétisme.
- Une Troupe ne peut pas entrer en contact Silhouette avec un Marqueur Camouflage ennemi.
- Sauf spécification contraire d'une règle ou d'une Compétence, les ennemis ne peuvent pas déclarer d'Attaque contre un Marqueur Camouflage sans avoir précédemment effectué une Détection.
- Pour révéler un Marqueur Camouflage, un Jet de Détection (auquel sont appliqués tous les MOD listés dans Détection, y compris le Mimétisme du Marqueur s'il en possède un) doit être réussi.
- Si le Jet de Détection est réussi, le Marqueur Camouflage est remplacé par la figurine de la Troupe, orientée dans la direction du choix de son propriétaire.
- Une Troupe qui rate le Jet de Détection **ne peut plus tenter de Détecter le même Marqueur jusqu'au prochain Tour de Joueur**. Une Troupe qui a été révélée et qui entre de nouveau en état Camouflé ne compte pas comme étant le même Marqueur.
- Un Marqueur Camouflage a une LdV de 360°.
- Un Marqueur Camouflage a la même valeur de **Silhouette (S)** que celle de la figurine qu'il représente.
- Si le Marqueur **représente une arme ou un Équipement en état Camouflé, sa valeur de Silhouette (S) est de 2.**
- Cet état n'affecte pas les Compétences Spéciales et les Équipements avec le Trait Automatique.
- Les seuls ORA possibles contre un Marqueur Camouflage sont Attention !, Détection, Esquive et Reset.
- Quand une Troupe en état Camouflé est activée, chaque Troupe Réactive peut retarder la déclaration de son ORA jusqu'à ce que le Marqueur ait déclaré sa deuxième Compétence Courte. Dans ce cas :
  - Si la Troupe Camouflée se révèle lors de la seconde moitié de son Ordre (en déclarant un Tir, en entrant en contact Silhouette avec un ennemi, etc.), les Troupes ayant suspendu leur déclaration peuvent déclarer leur ORA.
  - Si la Troupe Camouflée ne se révèle pas, les Troupes ayant suspendu leur déclaration perdent leur droit de déclarer un ORA.

ANNULATION

L'état Camouflé est annulé dès que :

- Le Marqueur Camouflage **déclare** une Attaque, une Attention ! ou une Compétence nécessitant un Jet.
- Le Marqueur Camouflage déclare n'importe quel **Ordre Entier** autre qu'un Déplacement Prudent.
- Le Marqueur Camouflage entre en contact Silhouette avec une figurine ennemie.
- Le Marqueur Camouflage est **Détecté**.
- Le Marqueur Camouflage est forcé d'effectuer un Jet de Sauvegarde.

La Troupe représentée par le Marqueur est Impétueuse ou le devient (à cause de la Frénésie ou d'un autre effet) ou entre en état Retraite !

- ▶ **Quand l'état Camouflé est annulé, le propriétaire du Marqueur Camouflage doit le remplacer par la figurine correspondante**, orientée dans la direction de son choix.
- ▶ Lorsqu'il remplace le Marqueur par la figurine, le joueur doit communiquer à son adversaire toutes les Informations Publiques concernant cette Troupe.

IMPORTANT

L'annulation de l'état Camouflé s'applique pour l'intégralité de l'Ordre déclaré, même si la Compétence révélant la Troupe Camouflée n'est effectuée qu'à la fin de l'Ordre.

RAPPEL

ORA contre un Marqueur :

- Les **seuls ORA possibles** contre un Marqueur Camouflage sont **Attention !, Détection, Esquive** et **Reset.**
- Une Troupe peut **retarder** sa déclaration d'ORA contre un Marqueur jusqu'à ce que celui-ci déclare sa seconde Compétence Courte.
- Dans ce cas, la Troupe ne peut déclarer un ORA que si le Marqueur Camouflage se révèle de lui-même avec sa seconde Compétence. Sinon, la Troupe perd son droit de déclarer un ORA.

RAPPEL

Les Marqueurs Camouflage (CAMO) peuvent être affectés indirectement par des Armes à Gabarit si une autre Troupe non Camouflée est désignée comme Cible Principale.

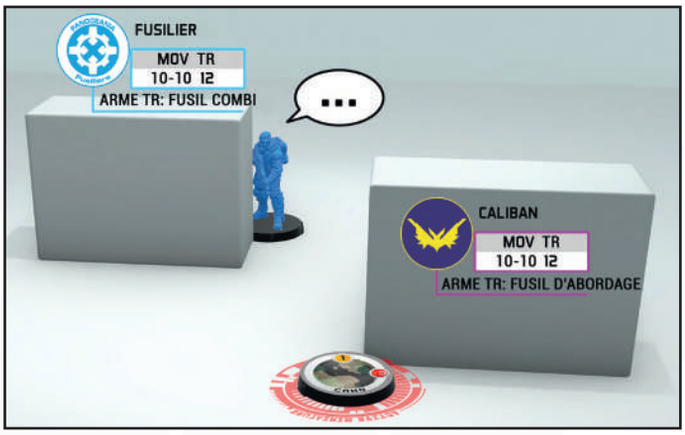
EXEMPLE : CAMOUFLAGE ET ATTAQUE SURPRISE

Étape 1 :

Un Caliban Camouflé déclare un Déplacement en tant que première Compétence et se déplace jusqu'à atteindre un Couvert.

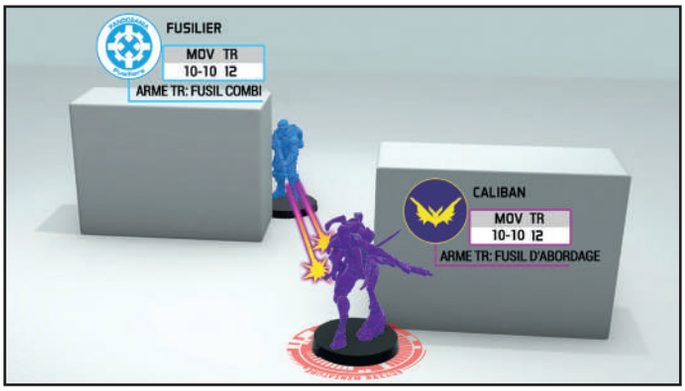
Étape 2 :

Le Fusilier décide de retarder son ORA contre le Marqueur.



Étape 3 :

Le Caliban déclare une Attaque TR en tant que seconde Compétence de son Ordre : il indique qu'il utilisera son Fusil d'Abordage en Mode Rafale contre le Fusilier depuis son Couvert (le point le plus proche entre les deux figurines).



Étape 4 :

Le Fusilier déclare une Attaque TR avec son Fusil Combi, avant que le Caliban n'atteigne le Couvert.

Pour rappel, l'annulation de l'état Camouflé s'applique à l'intégralité de l'Ordre.

Résolution :

En déclarant une Attaque TR en tant que seconde Compétence de son Ordre, le Caliban s'est révélé de lui-même pour l'intégralité de l'Ordre, ce qui inclut son mouvement vers le Couvert.

La distance entre les points où les Compétences sont déclarées est mesurée et les MOD du Jet Opposé sont calculés.

CAPTEURS

Des sens hyper-développés ou des dispositifs de traque hautement technologiques sont deux aspects de la technologie des Capteurs. Toutes leurs applications permettent de déceler les menaces cachées à proximité.

CAPTEURS
COMPÉTENCE COURTE

Attaque, Optionnel, Zone de Contrôle

EFFETS

- Quand il déclare Capteurs, l'utilisateur fait un Jet Normal de VOL +6 (sans appliquer de MOD de Portée ou de Mimétisme) **pour Détecter simultanément tous les ennemis** (Troupes, armes, Équipements) en état Camouflé ou de Déploiement Caché et se trouvant dans sa Zone de Contrôle.
- L'utilisateur n'a pas besoin ni de LdV vers une cible, ni de désigner une cible.
- Les ennemis avec la Compétence Spéciale Camouflage ne peuvent pas repasser en état Camouflé tant qu'ils se trouvent dans la Zone de Contrôle de l'utilisateur de Capteurs.
- Capteurs accorde automatiquement et gratuitement un MOD +6 à la VOL de son utilisateur lorsqu'il déclare une Détection contre des Marqueurs Camouflage.

CHAÎNE DE COMMANDEMENT

Le détenteur de cette Compétence Spéciale est le suivant dans l'ordre hiérarchique des troupes déployées, ce qui lui permet de remplacer son supérieur si cela s'avère nécessaire durant les combats.

CHAÎNE DE COMMANDEMENT
COMPÉTENCE AUTOMATIQUE

Optionnel, Information Privée

CONDITIONS

- Un joueur ne peut activer cette Compétence Spéciale que lorsque son Lieutenant passe en état Isolé ou Inapte.
- Pour pouvoir activer cette Compétence Spéciale, l'utilisateur de Chaîne de Commandement doit être sur la table de jeu, sous forme de figurine ou de Marqueur.

EFFETS

- Cette Compétence Spéciale permet à son utilisateur de devenir automatiquement le nouveau Lieutenant de sa Liste d'Armée. Il gagne la Compétence Spéciale Lieutenant (mais sans autre capacité).
- Même si le précédent Lieutenant récupère de l'état Isolé ou Inapte, l'utilisateur de Chaîne de Commandement continue d'être le Lieutenant effectif.

Explications de Sybille :
L'Ordre Spécial du Lieutenant appartient à la Troupe qui l'a généré durant la Phase Tactique. Par conséquent, si une Troupe avec Chaîne de Commandement devient Lieutenant au cours d'un round, elle ne pourra pas utiliser l'Ordre Spécial car elle ne l'a pas généré.

CONTRE-ESPIONNAGE

Cette Compétence Spéciale permet à son détenteur de contrecarrer partiellement les effets de l'Utilisation Stratégique des Pions de Commandement.

CONTRE-ESPIONNAGE
COMPÉTENCE AUTOMATIQUE

Optionnel, Information Privée

CONDITIONS

- Les effets de cette Compétence Spéciale ne s'appliquent que si son détenteur a été déployé sur la table de jeu sous forme de figurine ou de Marqueur.

EFFETS

- Cette Compétence Spéciale contrecarre les effets de l'Utilisation Stratégique d'un Pion de Commandement adverse en **réduisant d'un le nombre d'Ordres que l'adversaire peut annuler**.
- Cette Compétence Spéciale contrecarre la limite à l'Utilisation des Pions de Commandement imposée par l'Utilisation Stratégique d'un Pion de Commandement adverse en **l'augmentant à deux.**

CONTRÔLE À DISTANCE

Cette Compétence Spéciale permet à son utilisateur de fournir des MOD à un Drone de la même Liste d'Armée.

CONTRÔLE À DISTANCE
COMPÉTENCE DE DÉPLOIEMENT

Optionnel

EFFETS

- Quand il déploie une Troupe avec cette Compétence Spéciale sur la table, le joueur place un jeton (Remdriver) à côté d'un Drone déjà déployé.
- Le Drone disposant du jeton (Remdriver) bénéficiera des MOD figurant entre parenthèses dans le Profil d'Unité de l'utilisateur de la Compétence Spéciale.
- Le joueur doit enlever le jeton (Remdriver) à la fin de l'Ordre durant lequel l'utilisateur de cette Compétence Spéciale passe en état Inapte.
- Un Drone **ne peut pas avoir plus d'un jeton (Remdriver)**.

COURAGE

Cette Troupe n'a pas peur de la mort et est prête à sacrifier sa vie pour l'exécution de sa mission.

COURAGE
COMPÉTENCE AUTOMATIQUE

Optionnel

EFFETS

- Courage permet à l'utilisateur de choisir le résultat de ses Jets de Cran.
- Une Troupe avec la Compétence Spéciale Courage n'est pas affectée par l'état 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 Courage est affectée par la Perte de Lieutenant.

DÉPLOIEMENT AVANCÉ

Cette Compétence Spéciale désigne des Troupes qui se déplacent devant le gros de leurs propres forces et prennent position au-delà des lignes alliées.

DÉPLOIEMENT AVANCÉ
COMPÉTENCE DE DÉPLOIEMENT

Déploiement Supérieur, Optionnel

EFFETS

- L'utilisateur de cette Compétence Spéciale peut se déployer au-delà de sa Zone de Déploiement, du nombre de centimètres indiqué entre parenthèses dans son Profil d'Unité.

RAPPEL

Quelles que soient leurs Compétences, les Troupes ne peuvent pas se déployer en contact avec des figurines, Marqueurs, jetons ennemis ou Neutres, ni en contact avec des objectifs de mission.

DÉPLOIEMENT CACHÉ

Certaines Troupes ont une capacité supérieure pour se fondre dans leur environnement, ce qui leur permet de passer inaperçues aux yeux de l'ennemi.

DÉPLOIEMENT CACHÉ
COMPÉTENCE DE DÉPLOIEMENT

Optionnel, Information Privée

EFFETS

- Permet à l'utilisateur de se déployer en état Déploiement Caché durant la Phase de Déploiement.

ÉTAT DÉPLOIEMENT CACHÉ

DÉPLOIEMENT CACHÉ

ACTIVATION

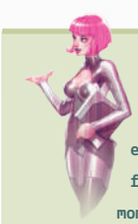
- Automatique durant la Phase de Déploiement.

EFFETS

- L'état Déploiement Caché permet à l'utilisateur de se déployer durant la Phase de Déploiement sans placer de figurine ou de Marqueur sur le champ de bataille.
- Durant la Phase de Déploiement, le joueur note la position de chaque Troupe en Déploiement Caché le plus précisément possible (en spécifiant si la Troupe a un Couvert, est Allongée, etc.) afin de la montrer à l'adversaire lorsque l'état est annulé et la position révélée.
- Tant qu'elle est en Déploiement Caché, une Troupe est considérée comme n'étant pas 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.
- Tant qu'elle reste en Déploiement Caché, une Troupe **n'ajoute pas son Ordre dans la Réserve d'Ordres** durant la Phase Tactique. Elle peut utiliser son Ordre pour elle-même quand elle est placée sur la table durant le Tour Actif de son joueur.
- Même si la Troupe en Déploiement Caché n'est pas considérée comme étant sur la table, si elle a la Compétence Spéciale Infiltration, sa position doit être notée avant qu'elle ne fasse de Jet d'Infiltration.
  - Si le Jet est réussi, la Troupe s'infiltre et ne perd pas son état Déploiement Caché.
  - Si le Jet est raté, la figurine de la Troupe est placée dans la Zone de Déploiement de son joueur, en contact avec le bord de table.
- Quand un joueur bouge une Troupe en Déploiement Caché au sein d'un Groupe de Combat différent, il doit informer son adversaire de l'existence de cette Troupe. Les informations concernant cette dernière restent Privées jusqu'à ce que l'adversaire la révèle.
- Une Troupe en état Déploiement Caché peut être choisie pour participer à un Ordre Coordonné. Dans cette situation, elle perd son Ordre personnel.
- Une fois l'état Déploiement Caché d'une Troupe annulé, celle-ci ne peut plus le regagner.

ANNULATION

- L'état Déploiement Caché est annulé si la Troupe est Détectée au moyen d'une Compétence ou d'un Équipement qui l'autorise explicitement (des Capteurs par ex.)
- L'état Déploiement Caché est automatiquement annulé si la Troupe déclare une Compétence Courte, un Ordre Entier ou un ORA. Dans ce cas, placez la figurine ou le Marqueur qui représente la Troupe à l'endroit que vous aviez noté, orientée dans la direction de votre choix.
- Si la Troupe en Déploiement Caché dispose aussi d'une Compétence qui lui permet de se déployer sous forme de Marqueur (ex. : Camouflage), elle conserve sa forme de Marqueur tant que :
  - Elle déclare un Déplacement Prudent ou toute autre Compétence Courte de Mouvement ne requérant pas de Jet (sauf Attention !), ou elle monte/descend d'un TAG, d'une Moto, etc.
  - Elle retarde son ORA contre un Marqueur.
  - Elle n'empêche pas un ennemi de passer sous forme de Marqueur.
- Si la Troupe déclare une Compétence, un ORA ou un Ordre Entier autre que ceux précédemment mentionnés, l'état Déploiement Caché est annulé. Dans ce cas, placez la figurine ou le Marqueur qui représente la Troupe à l'endroit que vous aviez noté, orientée dans la direction de votre choix.
- L'état Déploiement Caché est annulé si la Troupe devient Impétueuse ou entre en état Retraite !
- Une fois que la Troupe a perdu son état de Déploiement Caché, elle ne peut pas le récupérer.
- Quand la figurine est placée sur la table, suite à l'annulation de son état, son joueur doit communiquer à son adversaire toutes les Informations Publiques qui la concernent.



Explication de Sibylle :
Si une Troupe en Déploiement Caché veut empêcher une autre Troupe en LdV de passer sous forme de Marqueur en raison d'une Compétence, son joueur doit placer la figurine ou le Marqueur correspondant sur la table au moment où son adversaire déclare son intention de passer sous forme de Marqueur Camouflage, Supplantation, etc.

DÉPLOIEMENT STRATÉGIQUE

Cette Compétence Spéciale permet à son détenteur et aux Troupes de sa Fireteam d'appliquer la Compétence Spéciale Déploiement Avancé.

DÉPLOIEMENT STRATÉGIQUE
COMPÉTENCE DE DÉPLOIEMENT

Optionnel

CONDITIONS

- Durant la Phase de Déploiement, l'utilisateur doit être le premier membre de la Fireteam déployé sur la table.
- L'utilisateur doit être déployé en tant que Team Leader.

EFFETS

- Durant la Phase de Déploiement, la Fireteam peut être déployée, en commençant par le Team Leader, comme si chacun de ses membres avait la Compétence Déploiement Avancé (+10 cm).
- Si la règle d'un scénario ou d'un tournoi accorde la Compétence Spéciale Déploiement Avancé (+10 cm) à un membre de la Fireteam, l'utilisateur de Déploiement Stratégique et le reste de la Fireteam peuvent être déployés comme s'ils disposaient de Déploiement Avancé (+20 cm).

ESCALADE PLUS

Les Troupes avec cette Compétence sont particulièrement douées ou équipées pour l'escalade et le déplacement vertical.

ESCALADE PLUS
COMPÉTENCE AUTOMATIQUE

Mouvement, Optionnel

CONDITIONS

- À la fin de son Déplacement, la Troupe doit pouvoir se placer sur une surface supérieure ou égale à la largeur de son socle.

EFFETS

- Cette Compétence Spéciale modifie la Compétence Escalade : au lieu d'être un Ordre Entier, elle s'emploie désormais comme la Compétence Courte Déplacement.
- Escalade Plus permet à l'utilisateur de se déplacer sur des surfaces verticales comme s'il exécutait un Déplacement horizontal.
- En transformant Escalade en Compétence Courte, Escalade Plus permet à son utilisateur d'employer d'autres Compétences Courtes (standard ou de Mouvement) et d'effectuer par exemple une combinaison Déplacement + Attaque à distance en se déplaçant sur une surface verticale ou en se suspendant depuis une hauteur (voir Activation d'une Troupe, p. 20).
- Comme pour la Compétence Escalade, les Troupes utilisant Escalade Plus **ne bénéficient pas** du MOD de Couvert Partiel s'ils sont sur une surface verticale.
- Dans un souci de visualisation, une Troupe utilisant cette Compétence se déplace avec au moins la moitié de la base de son socle en contact avec la surface verticale, comme indiqué dans les Conditions des Compétences Déplacement et Escalade.
- Durant le Tour Réactif, Escalade Plus permet à son utilisateur de réagir en ORA (si possible) en étant sur une surface verticale.
- Si la Troupe est Impétueuse ou le devient (à cause de la Compétence Frénésie ou un effet équivalent), elle peut utiliser Escalade chaque fois que la liste des Compétences autorisées indique "Déplacement" quand elle s'active durant la Phase Impétueuse.

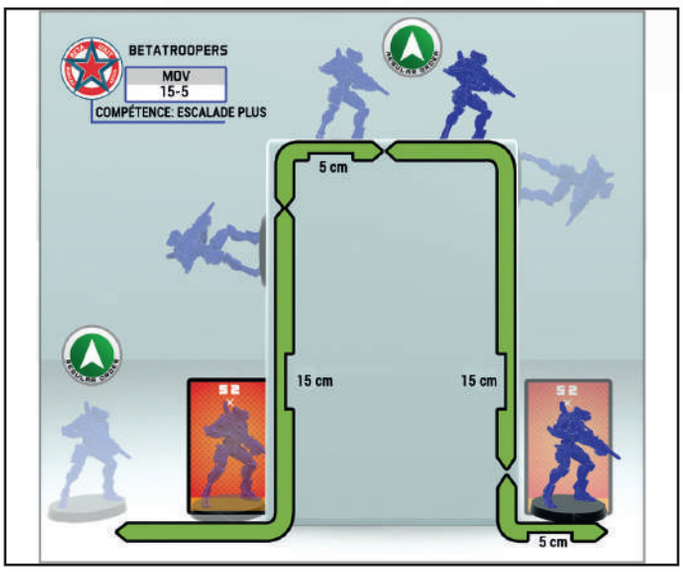
IMPORTANT

Les Troupes ne **peuvent pas se déployer sur des surfaces verticales** en cours de partie ou durant la Phase de Déploiement.

RAPPEL

- Quand Escalade Plus est déclarée, la trajectoire exacte que va emprunter la Troupe doit être précisée pour que l'adversaire puisse déclarer tous ses ORA.
- Les Troupes ont une LdV à 360° le long de leur trajectoire.

EXEMPLE D'ESCALADE PLUS



En dépensant un Ordre, la Troupe déclare un Déplacement en tant que première Compétence. Grâce à la Compétence Spéciale Escalade Plus, la Troupe franchit ses 5 premiers centimètres et atteint l'obstacle puis elle peut continuer son mouvement sur la surface verticale comme si celle-ci était horizontale.

Avec la seconde Compétence de son Ordre, la Troupe peut continuer de se mouvoir ou déclarer n'importe quelle autre Compétence Courte (standard ou de Mouvement), telle qu'une Attaque TR, une Détection, etc.

Comme il n'y a pas d'ennemis en vue, la Troupe continue de bouger.

Avec un second Ordre, elle déclare Déplacement+Déplacement, grimpe l'obstacle et avance jusqu'à avoir épuisé tout son mouvement.

EXPLOSION

Cette Compétence Spéciale indique la capacité de la Troupe à se faire exploser.

EXPLOSION
COMPÉTENCE AUTOMATIQUE

Attaque, 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 entre en état Inconscient.
- À la fin de l'Ordre durant lequel l'utilisateur passe à l'état Inconscient et avant d'effectuer les Jets de Cran, il effectue une Attaque de Gabarit Direct. Placez un Gabarit Circulaire centré sur son socle.
- Cette Attaque cause des Dégâts de 13, avec l'effet des Munitions Shock, contre l'Attribut BLI.
- Les ennemis affectés par l'Attaque et qui ont effectué une Esquive évitent cette Attaque s'ils ont réussi leur Jet de PH.
- Une fois tous les Jet réalisés, l'utilisateur passe à l'état Mort et est retiré de la table de jeu.

IMPORTANT

Si l'utilisateur passe directement à l'état Mort à cause de Munitions Spéciales, d'un Trait ou d'une autre règle (Munitions Shock, etc.) ou parce qu'il a perdu plus de Blessures que son Attribut Blessures actuel durant un seul Ordre, alors il n'Explose pas.
Si l'utilisateur a activé les Compétences Spéciales Tenace ou Ignorer les Blessures en passant à l'état Inconscient, il n'Explose pas.

RAPPEL

Les Armes à Gabarit ne peuvent pas affecter des alliés (figurine ou Marqueur).

FRÉNÉSIE

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

FRÉNÉSIE
COMPÉTENCE AUTOMATIQUE

Obligatoire, Phase d'états

ACTIVATION

- S'active automatiquement durant la Phase d'états si la Troupe disposant de Frénésie a fait perdre un point à l'Attribut Blessures/Structure d'un ennemi ou l'a fait entrer en état Mort.

EFFETS

- Lorsque la Frénésie de la Troupe s'active, elle devient Impétueuse pour le reste de la partie.
- Quand une Troupe avec Frénésie devient Impétueuse, elle quitte tous les états qui le précisent (Camouflé, Supplantation, etc.) et perd les Marqueurs correspondants. La Troupe ne pourra plus entrer dans ces états.

FURTIVITÉ

L'utilisateur de cette Compétence Spéciale a reçu un entraînement spécialisé dans l'art du déplacement furtif et silencieux, ainsi que dans l'art de frapper un ennemi inattentif avec des frappes en mêlée fulgurantes.

FURTIVITÉ
COMPÉTENCE AUTOMATIQUE

Compétence Spéciale de CC, Optionnel

CONDITIONS

- L'utilisateur de cette Compétence Spéciale doit être dans son Tour Actif.

EFFETS

- L'utilisateur peut déclarer un Déplacement Prudent dans la Zone de Contrôle des ennemis (figurines ou Marqueurs).
- Si l'utilisateur déclare une Comp. Courte de Mouvement ou un Déplacement Prudent dans la Zone de Contrôle d'un ou plusieurs ennemis et reste hors de leurs LdV, il ne leur offre pas d'opportunités d'ORA.
- Toutefois, si la seconde Compétence Courte de cet Ordre est autre chose qu'une Compétence de Mouvement, ces ennemis peuvent réagir normalement en ORA.
- Si le Mouvement de la Troupe Furtive s'achève en contact Silhouette avec un ennemi qui n'a pas de LdV sur elle et qu'elle déclare une Compétence Courte n'étant pas une Compétence de Mouvement, cet ennemi ne peut déclarer qu'une Attaque CC, une Esquive, un Reset ou des Compétences qui peuvent être utilisées en état Engagé.
- Cette Compétence Spéciale de CC peut être déclarée sans être en contact Silhouette avec un ennemi.

IMPORTANT

La Furtivité est inefficace contre les armes Déployables ou contre les Troupes ayant la Compétence Spéciale Sixième sens.

GARDE

Les Troupes possédant cette Compétence Spéciale CC vont au combat avec une escorte.

GARDE
COMPÉTENCE AUTOMATIQUE

Optionnel

CONDITIONS

- La cible de l'Attaque CC doit être en LdV et dans la ZdC.

EFFETS

- Permet à l'utilisateur d'effectuer une Attaque CC sans avoir besoin d'être en contact Silhouette avec la cible.
- Lors de cette Attaque CC, l'utilisateur de Garde et sa cible peuvent employer des Compétences et appliquer des MOD qui requièrent le contact Silhouette.

GRAINE-EMBRYON

Les Troupes disposant de cette compétence sont déployées sur le champ de bataille dans une capsule camouflée et enterrée qui augmente leurs chances de survie. Ces Troupes disposent de deux Profils distincts (Graine et Évolué) qui changent en cours de partie lorsque les Graines s'ouvrent.

GRAINE-EMBRYON
COMPÉTENCE DE DÉPLOIEMENT

Obligatoire

EFFETS

- L'utilisateur a deux Profils d'Unité : un Profil Graine et un Profil Évolué.
- L'utilisateur se déploie en utilisant son Profil Graine.
- Si le Profil Graine a la Compétence Spéciale Camouflage, l'utilisateur peut se déployer en état Camouflé.
- Si l'adversaire réussit à Détecter la Graine Camouflée, le Marqueur Camouflage est remplacé par un Marqueur Graine-Embryon (Seed-Embryo).
- Si l'utilisateur de Graine-Embryon a la Compétence Spéciale Saut de Combat, il sera déployé sous forme de Marqueur Graine-Embryon (Seed-Embryo) et non sous forme de figurine, en utilisant normalement la règle de Saut de Combat.
- Le Marqueur Camouflage ou le Marqueur Graine-Embryon (Seed-Embryo) de l'utilisateur doit être remplacé par la figurine correspondante quand :
  - Il utilise une Compétence avec l'Étiquette Mouvement en tant que première Compétence Courte de son Ordre ou Ordre Entier. Le Profil Évolué est utilisé pour l'intégralité de la Séquence de dépense de l'Ordre.
  - Il réussit un ORA d'Esquive. Le Profil Évolué est appliqué avant d'effectuer le Mouvement consécutif de l'Esquive.

GUERRIER-NÉ

Les Troupes disposant de cette Compétence Spéciale de CC sont d'excellents combattants, capables d'annuler les Compétences Spéciales de CC de leurs adversaires.

GUERRIER-NÉ
COMPÉTENCE AUTOMATIQUE

Compétence Spéciale de CC

CONDITIONS

- L'utilisateur doit être la cible d'une Attaque CC.

EFFETS

- L'attaquant ne peut pas utiliser la Compétence Spéciale de CC Arts Martiaux contre l'utilisateur.

HACKER

Les Hackers sont les spécialistes de l'info-guerre sur le terrain. Vous pouvez consulter le Module de Combat (p. 58) pour toutes les informations relatives au Piratage.

IGNORER LES BLESSURES

Les Troupes avec cette Compétence Spéciale ont une tolérance élevée à la douleur et peuvent encaisser d'importants dégâts.

IGNORER LES BLESSURES
COMPÉTENCE AUTOMATIQUE

Optionnel

CONDITIONS

- En Tour Actif ou Réactif, la Troupe passe en état Inconscient et son joueur annonce qu'il active la Compétence Spéciale Ignorer les Blessures.

EFFETS

- La Troupe Inconsciente utilisant la Compétence Spéciale Ignorer les Blessures respecte les règles suivantes :
  - Au lieu de placer un Marqueur Inconscient à côté de la Troupe, placez un Marqueur Ignorer les Blessures (NWI).
  - Pour activer Ignorer les Blessures, son joueur doit annoncer son utilisation lorsque la Troupe détentrice passe en état Inconscient.
  - Autorise la Troupe détentrice à ignorer les effets de l'Étiquette Inapte et de l'état Inconscient, le considérant comme l'état Normal.
  - Si la Troupe perd davantage de points de Blessures, elle passe en état Mort et est retirée de la partie.
  - Cette Compétence Spéciale n'affecte pas le fonctionnement des Compétences Spéciales et des Équipements ayant le Trait Automatique. L'utilisateur de la Compétence Spéciale Ignorer les Blessures peut être soigné (grâce à des Compétences Spéciales ou des Équipements tel que Médecin, Médikit, Régénération, etc.) : s'il récupère au moins un point de son Attribut Blessures, il retourne à l'état Normal et retire son Marqueur NWI.
- Si le Jet pour soigner l'utilisateur d'Ignorer les Blessures échoue, celui-ci passe automatiquement en état Mort et est retiré de la partie.

RAPPEL

Les Munitions Shock annulent l'état Inconscient des Troupes utilisant cette Compétence Spéciale, les faisant passer immédiatement en état Mort.

IMMUNITÉ

Les Troupes avec cette Compétence ont une capacité extraordinaire, innée ou artificielle, à résister à certains types de dégâts. Il y a plusieurs types d'Immunités.

IMMUNITÉ
COMPÉTENCE AUTOMATIQUE

Obligatoire

CONDITIONS

Cette Compétence Spéciale est activée quand l'une des Conditions suivantes est remplie :

- Son détenteur doit faire un Jet de Sauvegarde.
- Son détenteur est affecté par un état listé dans son Immunité.

EFFETS

- Cette Compétence Spéciale peut s'appliquer contre les éléments listés entre parenthèses dans le Profil d'Unité de l'utilisateur, le plus souvent un type de Munitions ou d'effets :
  - Immunité (type de Munitions) : l'utilisateur est immunisé aux effets spéciaux des Munitions listées, annulant leurs Traits et effets spéciaux et les considérant comme des Munitions Normales.
  - Immunité (état) : l'utilisateur est totalement immunisé contre les effets, règles spéciales, Attaques (Comms), etc., causant l'état listé, tel que Possédé, Ciblé, etc. La Troupe ne peut pas entrer dans cet état.
  - Immunité (Totale) : l'utilisateur est immunisé à tous les types de Munitions, leurs Traits et effets spéciaux et les considèrent comme des Munitions Normales. De plus, l'utilisateur est totalement immunisé aux Traits qui causent des états, des Dégâts ou réduisent les Attributs (ex. : état Mort, Dégâts continus, BLI=0, etc.). L'utilisateur est totalement immunisé aux armes et Munitions avec le Trait Non Létal, ne subissant pas leurs effets et ignorant les Jets de Cran et de Sauvegarde requis.
  - Immunité (Critiques) : l'utilisateur ignore les Jets de Sauvegarde supplémentaires requis à cause des Critiques.
- À l'exception de l'Immunité (état), cette Compétence Spéciale ne s'applique pas contre les Attaques (Comms).

IMPORTANT

Immunité et Critiques

À moins qu'elle ne dispose d'Immunité (Critiques), si une Troupe Immunisée subit un Critique, elle doit faire le ou les Jets de Sauvegarde supplémentaires mais en ignorant les effets spéciaux des Munitions qui sont considérées comme des Munitions Normales.

EXEMPLES D'IMMUNITÉ

Exemple 1

Un Dog-Warrior est touché par un Lance-missile. Au lieu d'effectuer trois Jets de Sauvegarde à cause des Munitions EXP, grâce à son Immunité (Totale), il n'a qu'un seul Jet de Sauvegarde en utilisant son Attribut BLI à faire.

Exemple 2

Un Dog-Warrior est touché par une Arme CC Monofilament.

Grâce à son Immunité (Totale), il n'a qu'un seul Jet de Sauvegarde à faire, en ignorant les Traits état Mort et BLI=0 de l'arme. Le Dog-Warrior ne réduit pas son BLI et l'état Mort ne sera pas appliqué s'il rate son Jet de Sauvegarde.

Si l'impact avait été un Critique, le Dog-Warrior aurait dû faire 2 Jets de Sauvegarde en ignorant les Traits état Mort et BLI=0 de l'arme.

IMPÉTUEUX

Les Troupes Impétueuses sont toujours empressées d'engager l'ennemi.

IMPÉTUEUX
COMPÉTENCE AUTOMATIQUE

Phase Impétueuse, Obligatoire

EFFETS

- Durant la Phase Impétueuse de son Tour, le joueur **peut** activer chaque Troupe Impétueuse une fois, **sans** dépenser d'Ordre.
- Durant la Phase Tactique de son Tour, le joueur place un Marqueur Impétueux à côté de chaque Troupe avec cette Compétence Spéciale. Ce Marqueur est retiré quand la Troupe est activée ou à la fin de la Phase Impétueuse pour les Troupes qui n'ont pas été activées.
- Les Troupes Impétueuses activées n'ont accès qu'à un nombre limité de Combinaisons de Compétences :
  - Déplacement + Attaque (ou Attaque + Déplacement).
  - Déplacement + Esquive (ou Esquive + Déplacement).
  - Déplacement + Attente (ou Attente + Déplacement).
  - Déplacement + Déplacement.
  - Saut.
  - Escalade.
  - Compétences de Déploiement Aéroporté.
- Quand elle déclare un Déplacement, un Saut ou une Escalade, la Troupe **doit toujours** se déplacer de **l'intégralité** de sa valeur de MOV, en essayant de réaliser la première des deux options suivantes :
  - 1. Entrer en contact Silhouette avec un ennemi durant son Déplacement.
  - 2. Se rapprocher de la Zone de Déploiement ennemie sans revenir vers sa position initiale.
- Une Troupe ne peut se déplacer d'une distance plus courte que si elle établit le contact Silhouette avec un ennemi ou qu'un Terrain Spécial entrave son mouvement ou l'oblige à déclarer un Saut ou une Escalade.
- Une Troupe Impétueuse qui n'a pas été déployée sur la table en raison de sa Compétence Spéciale Déploiement Aéroporté peut utiliser son activation Impétueuse pour se Déployer durant la Phase Impétueuse du Tour de son joueur.
- Une Troupe Impétueuse **ne peut pas bénéficier des MOD du Couvert Partiel.**
- Les joueurs en situation de Retraite ! n'effectuent pas la Phase Impétueuse de leur Tour.
- Une Troupe Impétueuse ne peut pas passer en forme de Marqueur (Camouflage, Supplantation...), ni entrer dans tout autre état qui le spécifie.

INFILTRATION

L'utilisateur de cette Compétence Spéciale peut se déployer hors des limites de sa propre Zone de Déploiement grâce à ses capacités d'infiltration.

INFILTRATION
COMPÉTENCE DE DÉPLOIEMENT

Déploiement Supérieur, Optionnel

EFFETS

- ▶ Durant la Phase de Déploiement, l'utilisateur peut être déployé n'importe où dans la moitié de table de son joueur.
- ▶ L'utilisateur peut se déployer dans la moitié de table ennemie s'il réussit un un Jet d'Infiltration (Jet de PH -3).
- ▶ Même avec Infiltration, l'utilisateur ne peut pas se déployer dans la Zone de Déploiement ennemie.

JET D'INFILTRATION

- Effectuez un Jet Normal de PH-3 après avoir placé l'utilisateur sur la table de jeu, ainsi que les armes et Équipements Déployables qu'il peut utiliser.
- **Si l'utilisateur rate le Jet**, il doit être placé dans la Zone de Déploiement de son joueur, en contact avec un bord de table.
- De plus, après avoir raté un Jet d'Infiltration, l'utilisateur perd l'option de se déployer sous forme de Marqueur d'état ou en état Déploiement Caché. Il est toujours déployé sous forme de figurine. Toutes les Armes et Équipements Déployables disposés initialement avec lui sont retirés du jeu.

RAPPEL

Quelles que soient leurs Compétences, les Troupes ne peuvent pas se déployer en contact avec des figurines, Marqueurs, jetons ennemis ou Neutres, ni en contact avec des objectifs de mission.

EXEMPLE D'INFILTRATION

Une Troupe avec Infiltration (+3), Camouflage, la Compétence Spéciale Poseur de mines et des Mines Shock décide de se déployer dans la moitié de table ennemie. Son joueur doit respecter les étapes suivantes :

- Il place les deux Marqueurs Camouflage (-3) dans la moitié de table ennemie, en suivant la règle Poseur de mines.
- Il vérifie que ces Marqueurs sont dans leurs Zones de Contrôle respectives.
- Il fait le Jet d'Infiltration. Dans ce cas, il a un Seuil de Réussite égal à son PH puisque le MOD -3 du Jet d'Infiltration est compensé par le MOD +3 de sa Compétence Infiltration.

Si le Jet d'Infiltration échoue, la Troupe doit être placée sous forme de figurine dans la Zone de Déploiement de son joueur, en contact avec un bord de table. Elle perd sa Mine Shock qui est retirée de la table.

INFIRMIER

Les infirmiers procurent les premiers soins sur le terrain à leur unité.

INFIRMIER
COMPÉTENCE AUTOMATIQUE

Obligatoire

EFFETS

- ▶ Un Infirmier est équipé d'un Médikit pour stabiliser ses camarades Inconscients.

INGÉNIEUR

Les Ingénieurs ont les moyens et les compétences pour réparer l'équipement endommagé sur le terrain.

INGÉNIEUR
COMPÉTENCE COURTE

Optionnel

CONDITIONS

- ▶ L'utilisateur doit être en contact Silhouette avec sa cible.

EFFETS

- ▶ L'utilisateur peut faire récupérer 1 point de l'Attribut Structure à sa cible en réussissant un Jet de VOL Normal.
- ▶ 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 et entre en état Inconscient ou Mort (si applicable).
- ▶ En outre, en réussissant un Jet Normal de VOL, l'utilisateur peut annuler tous les états de la cible susceptibles d'être réparés par un Ingénieur (Inconscient, Immobilisé-A et B, Ciblé, etc.). Quand ces états sont annulés, retirez les Marqueurs correspondants.
- ▶ 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.
- ▶ Ingénieur et Présence Distante :
  - ▶ Quel que soit le niveau de l'état Inconscient de la Troupe ciblée disposant de Présence Distante, un Ingénieur peut annuler cet état et ramener l'Attribut STR de la Troupe à 1 grâce à **un seul** Jet de VOL réussi.

INTUITION TACTIQUE

Cette Compétence Spéciale indique que l'utilisateur possède une compréhension supérieure de son environnement tactique et l'emploie pour améliorer ses capacités opérationnelles.

INTUITION TACTIQUE
COMPÉTENCE AUTOMATIQUE

Optionnel

EFFETS

- ▶ L'utilisateur bénéficie d'un Ordre Irrégulier supplémentaire en plus de celui que fournit sa Caractéristique d'Entraînement (Régulier ou Irrégulier).
- ▶ Durant le Décompte des Ordres, si l'utilisateur est sur la table (en tant que figurine ou que Marqueur), son joueur place un Ordre Irrégulier à côté de lui.
- ▶ Cet Ordre Irrégulier exclusif ne peut pas être transformé en Ordre Régulier en utilisant un Pion de Commandement, ni par une autre règle ou Compétence qui ne le spécifie pas explicitement.
- ▶ De plus, si l'utilisateur est le Team Leader d'une Fireteam, son Ordre Irrégulier peut être utilisé pour activer la Fireteam.

JUMPER

Un «Jumper» est une Troupe disposant de plusieurs corps artificiels et capable de projeter sa conscience de l'un à l'autre (ou «sauter») pour rester au cœur de l'action.

JUMPER

COMPÉTENCE AUTOMATIQUE

Obligatoire

CONDITIONS

- Le joueur doit disposer de deux ou trois Proxys pour une Troupe disposant de cette Compétence Spéciale.
- Tous les Proxys d'une Troupe Jumper **doivent être dans le même Groupe de Combat.** Ils ne comptent que comme une seule Troupe.

EFFETS

- Cette Compétence Spéciale permet à l'utilisateur d'agir à travers plusieurs figurines (les Proxys).
- Une Troupe Jumper ne fournit qu'un seul Ordre à sa Réserve d'Ordres, quel que soit son nombre de Proxys.
- Cette Compétence Spéciale permet à la Troupe de déployer entre deux et trois Proxys en utilisant les Compétence Spéciales de Déploiement (Déploiement Aéroporté, Infiltration, etc.) qu'ils peuvent avoir.
- Durant le Tour Actif, la Troupe Jumper peut activer n'importe lequel de ses Proxys. Placez un Marqueur Proxy Actif à coté du Proxy choisi quand il déclare son Ordre.
- La Troupe ne place pas de Marqueur Proxy Actif durant la Phase de Déploiement.
- Seul le Proxy Actif peut déclarer des Ordres.
- Durant le Tour Réactif, la Troupe Jumper peut activer un Proxy (placez le Marqueur Proxy Actif à côté de lui) si une Troupe ennemie déclare un Ordre dans sa LdV ou sa ZdC, ce qui permet à ce Proxy de déclarer un ORA.
- Si un Ordre est déclaré en LdV ou dans la ZdC de différents Proxys de la même Troupe Jumper, son joueur ne peut activer qu'un seul des Proxys.
- Les Proxys inactifs peuvent réagir à n'importe quel Ordre déclaré dans leur LdV ou ZdC en déclarant un ORA Esquive ou Reset (si applicable).
- À la fin d'un Ordre durant lequel un Proxy est passé en état Isolé ou Inapte, le joueur peut placer le Marqueur Proxy Actif à côté d'un autre Proxy n'étant pas Isolé ou Inapte de la Troupe Jumper.
- Une Troupe Jumper ne peut pas activer un Proxy en état Isolé ou Inapte.
- Tant que tous les Proxys d'une Troupe Jumper sont en état Isolé ou Inapte, la Troupe Jumper est considérée comme une perte. Elle cesse de l'être dès qu'un de ses Proxys quitte l'état Isolé ou Inapte.

JUMPER ET POINTS DE VICTOIRE

Le joueur doit compter séparément l'Attribut Coût du Profil d'Unité de chaque Proxy.

JUMPER ET LIEUTENANT

Si la Troupe Jumper est le Lieutenant et que tous ses Proxys sont en état Isolé ou Inapte, cela provoque une situation de Perte du Lieutenant. Cette situation s'annule de façon normale.

JUMPER, DÉPLOIEMENT CACHÉ ET MARQUEURS D'ÉTAT

Placer un Marqueur Proxy actif à côté d'un Proxy représenté par un Marqueur d'état (Camouflé, Supplantation, Holo-écho, etc.) ne révèle pas le Proxy, car c'est la déclaration d'Ordre qui le révèle.

Il en va de même pour Déploiement Caché : activer le Proxy ne le révèle pas. Il n'est pas nécessaire de placer le Marqueur Proxy Actif sur la table tant qu'il n'a pas déclaré un Ordre ou un ORA.

JUMPER ET GROUPE DE COMBAT

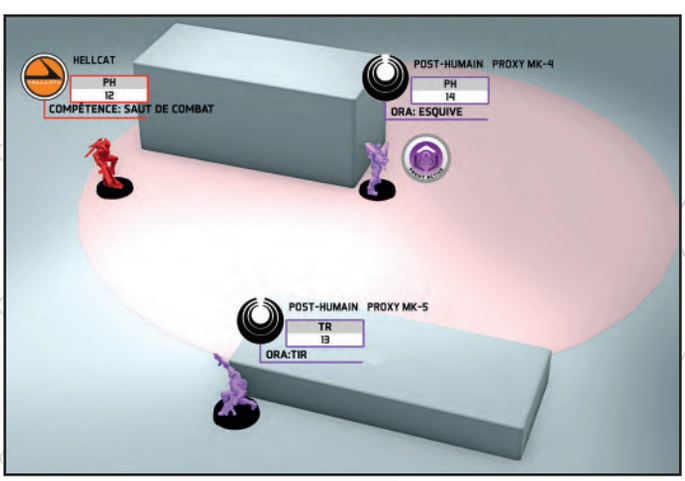
Quand un joueur bouge une Troupe Jumper au sein d'un Groupe de Combat différent, il bouge également tous ses Proxys au sein du nouveau Groupe : le Jumper et ses Proxys sont considérés comme une seule et même Troupe au sein d'un Groupe de Combat.

JUMPER ET TIR DE SUPPRESSION

Si un Jumper a un Proxy en état Tir de Suppression, ce Proxy reste dans cet état même si un autre Proxy est activé.

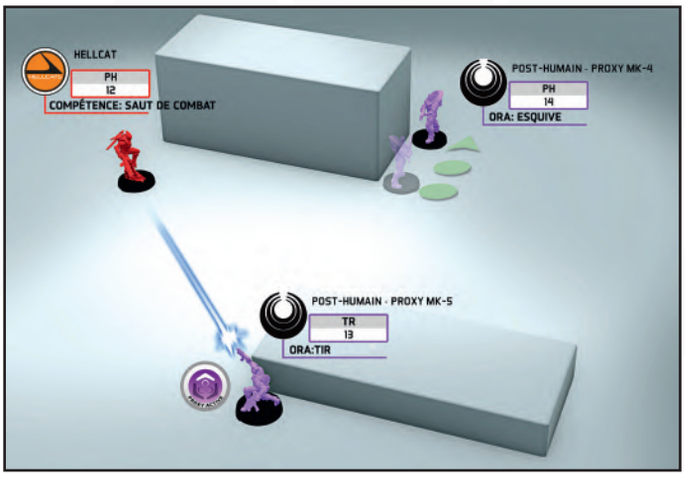
JUMPER - EXEMPLE DE TOUR DE JEU ACTIF

Le Post-Humain a 3 Proxys sur le champ de bataille : un Proxy Mk2 (infiltré et Camouflé, armé d'un fusil de Sniper MULTI), un Proxy Mk4 (Infanterie Lourde avec une Mitrailleuse) et un Proxy Mk5 (Observateur d'artillerie placé dans la Zone de Déploiement). Le Post-Humain décide d'activer son Proxy Mk2. Il place le Marqueur Proxy Actif à côté de lui et déclare l'Ordre Déplacement + Tir. Les coups tirés par le Proxy Sniper ont dégagé la voie pour le Proxy d'Infanterie Lourde Mk4 : le Post-Humain place donc le Marqueur Proxy Actif à côté de ce dernier et déclare son Ordre suivant : Déplacement + Déplacement. Le Mk4 prend ainsi une bonne position de tir. Ceci termine le Tour Actif du joueur d'ALEPH, avec le Marqueur Proxy Actif à côté de l'Infanterie Lourde Mk4.



JUMPER - EXEMPLE DE TOUR DE JEU RÉACTIF

Le Tour Actif de l'adversaire du joueur d'ALEPH commence. Un Hellcat atterrit sur les arrières du joueur d'ALEPH, en LdV du Proxy inactif Mk5 et dans la ZdC du Proxy actif Mk4. Le joueur d'ALEPH réagit avec les deux Proxys et décide que le Post-Humain saute dans le Proxy Mk5 qui devient le Proxy Actif et déclare un ORA Attaque TR. De plus, le Proxy inactif MK4 déclare un ORA Esquive pour faire face à la menace du Hellcat.



Comme le Saut de Combat du Hellcat est un Ordre Entier, aucun Jet Opposé n'est effectué. Les deux Proxys réussissent leurs Jets, forçant le Hellcat à effectuer un Jet de Sauvegarde tandis que le Proxy Mk4 peut utiliser son mouvement d'Esquive et faire face à la direction choisie par son joueur.

LEURRE

Cette Compétence Spéciale crée des répliques statiques de l'utilisateur afin de tromper l'ennemi.

LEURRE

COMPÉTENCE DE DÉPLOIEMENT

Optionnel

EFFETS

- Lors de son déploiement, la Troupe utilisant cette Compétence peut déployer jusqu'à deux Marqueurs Leurre (DECOY-1 / DECOY-2) : ils doivent respecter les règles de Cohésion vis-à-vis de l'utilisateur, ainsi que les Règles de Déploiement.
- Le nombre de Leurres placés en même temps que la Troupe lors du Déploiement est indiqué entre parenthèses à côté de la Compétence : Leurre (1) ou Leurre (2).
- Si l'utilisateur de Leurre est Déployé sous forme de Marqueur (par ex. un Marqueur Camouflage ou Supplantation), son joueur place des Marqueurs du type correspondant (ex. : des Marqueurs CAMO si l'utilisateur est déployé en tant que Marqueur Camouflage) à la place des Marqueurs Leurre.
- L'utilisateur de cette Compétence est représenté par un à trois Leurres : le Marqueur Leurre 1, le Marqueur Leurre 2 et la figurine, ou le Marqueur, elle-même. Le joueur doit noter secrètement lequel de ces trois Leurres est le véritable utilisateur de la Compétence Spéciale.
- Les répliques ne cachent pas une Troupe, une arme ou un Équipement et **restent statiques sur la table de jeu.**
- Les Marqueurs DECOY-1 et DECOY-2 placés sur la table de jeu doivent être considérés comme des figurines du point de vue des LdV et peuvent être pris pour cible.
- Un Leurre est automatiquement retiré de la table dès que l'adversaire utilise Détection avec succès sur lui, qu'il doit faire un Jet de Sauvegarde ou que le vrai utilisateur de Leurre se révèle de lui-même ou est Détecté.
- Quand le vrai utilisateur de Leurre est révélé, retirez les Leurres de la table et placez sa figurine sur sa vraie position, orientée dans la direction choisie par son joueur.
- Lors du remplacement du Marqueur par la figurine de l'utilisateur, son joueur doit fournir à son adversaire toutes les Informations Publiques la concernant.
- Le vrai utilisateur de Leurre est révélé dès que :
  - Il **déclare** une Attaque, Attention ! ou toute Compétence nécessitant un Jet.
  - Il rate un Jet d'Infiltration, de Saut de Combat ou déclare un **Ordre Entier** (autre que Déplacement Prudent).
  - Une figurine ennemie entre en contact Silhouette avec lui.
  - Il est **Détecté**.
  - Il doit faire un Jet de Sauvegarde.
  - Le vrai utilisateur de Leurre devient Impétueux (à cause de la Compétence Frénésie ou d'un autre effet) ou entre en état Retraite !

IMPORTANT

Leurres, armes, Équipement et états :

Les répliques ne reproduisent pas les armes ou Équipements Déployables représentés par une figurine ou un Marqueur (TinBots, FastPandas, Symbiomates, mines déployées via Poseur de mines, etc.) dont peut disposer l'utilisateur de Leurre.

En revanche, les répliques reproduisent tous les Marqueurs d'état (Allongé, Déchargé, etc.) que peut avoir l'utilisateur.

Leurre et Fireteam :

Une Troupe utilisant Leurre ne peut pas appartenir à une Fireteam. Si un membre d'une Fireteam est déployé en utilisant Leurre, il cesse automatiquement d'appartenir à cette Fireteam.

Leurre et Ordre Coordonné :

Une Troupe utilisant Leurre ne peut pas faire partie d'un Ordre Coordonné.

Leurre et Déploiement Aéroporté :

Lors du déploiement en cours de partie d'une Troupe utilisant Leurre grâce à une Compétence ayant l'Étiquette Déploiement Aéroporté, le joueur **doit** vérifier la Cohésion comme lors la Phase de Déploiement.

LIEUTENANT

L'utilisateur de cette Compétence Spéciale est l'officier en charge de toute la force de combat du joueur.

LIEUTENANT
COMPÉTENCE AUTOMATIQUE

Information Privée, Obligatoire

EFFETS

- L'utilisateur de cette Compétence Spéciale dispose d'un Ordre Spécial du Lieutenant (p. 19).
- Durant la Phase Tactique, si le Lieutenant de votre armée est en état Isolé ou Inapte (Inconscient, Mort...) ou qu'il n'est pas encore déployé sur la table de jeu, appliquez les règles de Perte du Lieutenant (p. 23).
- Quand une Troupe est désignée pour devenir le nouveau Lieutenant (à cause d'une situation de Perte du Lieutenant, de la Compétence Chaîne de Commandement, etc.), elle gagne la Compétence Spéciale Lieutenant sans autre capacité.
- Dans le Profil d'Unité, cette Compétence Spéciale peut être assortie de capacités additionnelles, comme par exemple :
  - +1 Pion de Commandement. Le joueur qui aligne cette Troupe comme son Lieutenant dispose d'un Pion de Commandement supplémentaire pour la partie.
  - +1 Ordre. Indique que ce Lieutenant dispose chaque Tour de deux Ordres Spéciaux du Lieutenant et non d'un.
- Cette Compétence Spéciale reste active même si son détenteur est en état Inapte et ce jusqu'à ce qu'un nouveau Lieutenant soit désigné.

IMPORTANT

- La présence d'une Troupe avec la Compétence Spéciale Lieutenant au sein de la Liste d'Armée d'un joueur est obligatoire.
- La Liste d'Armée d'un joueur ne peut pas inclure plus d'une Troupe avec cette Compétence Spéciale.

MÉDECIN

Les Troupes avec cette Compétence Spéciale ont les connaissances médicales nécessaires pour stabiliser leurs camarades sur le terrain, sauvant leurs vies et leur permettant de reprendre du service actif.

MÉDECIN
COMPÉTENCE COURTE

Optionnel

CONDITIONS

- L'utilisateur doit être en contact Silhouette avec sa cible.
- La cible doit avoir un Attribut de Blessures et être en état Inconscient.

EFFETS

- Sauf spécification contraire d'une règle ou d'une Compétence, en réussissant un Jet Normal de VOL, l'utilisateur peut soigner 1 point de l'Attribut Blessures de la cible et annuler l'état Inconscient. Si l'utilisateur rate son Jet de VOL, la cible Meurt automatiquement et est retirée du jeu.
- Une Troupe peut quitter l'état Inconscient autant de fois que nécessaire, en déclarant à chaque fois l'utilisation de cette Compétence Spéciale et en réussissant le Jet de VOL.
- Si le Profil d'Unité de l'utilisateur liste Médecin (2B), il permet à sa cible de récupérer jusqu'à **2 points** de son Attribut Blessures au lieu d'un. Une Troupe ne peut pas dépasser la valeur initiale de son Attribut Blessures.

MÉTA-CHIMIE

Cette Compétence Spéciale confère des avantages et Compétences Spéciales aléatoires représentant pléthore de drogues de combat et d'augmentations biotechnologiques.

MÉTA-CHIMIE
COMPÉTENCE DE DÉPLOIEMENT

Optionnel

EFFETS

- Immédiatement après avoir déployé la Troupe disposant de Méta-Chimie, vous pouvez faire un jet sur la Table de Méta-Chimie pour déterminer son MOD ou sa Compétence supplémentaire.
- Les Compétences Spéciales obtenues via Méta-Chimie s'ajoutent à celles de la Troupe. Elles ne les remplacent pas.

TABLE DE MÉTA-CHIMIE

1-3	+3 PH	15	Ignorer les Blessures
4-5	Super-Saut	16	+1 BLI + Bio-immunité
6-7	Régénération	17	Tenace + Immunité (Totale)
8-10	Escalade Plus	18	MOV : 15-10 + Super-Saut
11-12	MOV : 20-10	19	MOV : 20-10 + Escalade Plus
13-14	+6 PB	20	+3 PH + Régénération

MIMÉTISME

Cette Compétence Spéciale représente la capacité du soldat à dissimuler sa position et à se déplacer furtivement.

MIMÉTISME
COMPÉTENCE AUTOMATIQUE

FBN, Obligatoire

EFFETS

- Un ennemi déclarant une **Attaque TR nécessitant une LdV ou une Détection** contre l'utilisateur de Mimétisme subit un MOD négatif à l'Attribut concerné égal à la valeur indiquée entre parenthèses dans le Profil d'Unité (Mimétisme (-3) ou Mimétisme (-6) par ex.).
- Le MOD de Mimétisme **ne s'applique pas** aux Attaques CC.

MNÉMONIQUE

La Mnémonique est une capacité des Aspects de l'IE témoignant de l'effrayante sophistication de la VoodooTech. Elle permet à un Aspect de se projeter dans les équivalents des Cubes de l'Armée Combinée lors de la destruction de sa forme physique, à la manière d'un Jumper.

MNÉMONIQUE
COMPÉTENCE AUTOMATIQUE

Optionnel

CONDITIONS

- L'utilisateur de cette Compétence Spéciale doit entrer en état Inapte.

EFFETS

- L'utilisateur peut transférer son Attribut de VOL, sa Compétence Spéciale Mnémonique et la Compétence Spéciale Lieutenant (s'il en dispose) à une autre Troupe de la même armée (*l'hôte*). Cette Troupe doit se trouver sur le champ de bataille sous forme de figurine ou de Marqueur et avoir un Cube ou le Type de Troupe REM.
- La nouvelle valeur de VOL remplace celle de l'hôte.
- Si l'utilisateur de Mnémonique était aussi le Lieutenant de l'armée, l'hôte devient le nouveau Lieutenant.
- Une fois activé, le transfert est automatique et se produit à la fin de l'Ordre durant lequel l'utilisateur est entré en état Inapte.
- Vous devez indiquer quelle figurine ou Marqueur est le nouvel hôte mais pas si la Compétence Spéciale Lieutenant a été transférée (ceci est une Information Privée).
- Après le transfert, l'utilisateur original passe en état Mort et est retiré de la partie.
- Si le nouvel hôte entre en état Inapte, la valeur de VOL et les Compétences Spéciales Mnémonique et Lieutenant de l'utilisateur initial peuvent de nouveau être transférées à un hôte différent sous respect des mêmes conditions.
- Une Troupe avec Mnémonique est considérée comme n'ayant pas de Cube.

MORPHO-SCAN

Morpho-scan permet à l'utilisateur de répliquer les valeurs des Attributs d'une figurine ennemie se trouvant dans sa Zone de Contrôle.

MORPHO-SCAN
COMPÉTENCE COURTE

Attaque (Comms), Sans Jet, Optionnel, Zone de Contrôle

CONDITIONS

- La cible doit être une figurine ennemie possédant un Attribut Blessures et se trouver dans la Zone de Contrôle de l'utilisateur.
- Morpho-scan n'a pas d'effet contre les Marqueurs ennemis ou les Troupes avec un Attribut STR.

EFFETS

- Cette Compétence ne requiert pas de Jet.
- Morpho-scan remplace les valeurs des Attributs MOV, CC, TR et PH de l'utilisateur par celles de la cible.
- Morpho-scan impose un MOD -9 à sa cible, quel que soit son Type de Troupe (LI, MI, HI…), si elle déclare un ORA Reset pour contrecarrer Morpho-scan, même s'il a été déclaré hors de sa LdV.
- Une fois cette Compétence Spéciale employée avec succès pour remplacer les valeurs d'Attributs de son utilisateur, elle ne peut plus être utilisée durant la partie.

NCO / SOUS-OFFICIER

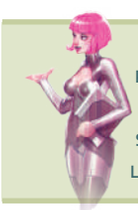
Cette Compétence Spéciale désigne les sous-officiers (NCO, Non-Commissionned Officer) de confiance du Lieutenant et agissant sous son commandement direct.

NCO
COMPÉTENCE AUTOMATIQUE

Optionnel

EFFETS

- Cette Compétence Spéciale permet à son utilisateur d'employer l'Ordre Spécial du Lieutenant comme s'il s'agissait d'un Ordre Régulier de son Groupe de Combat.
- Il n'est pas nécessaire que l'utilisateur et le Lieutenant soient dans le même Groupe de Combat pour employer cette Compétence Spéciale.
- Si le détenteur de cette Compétence Spéciale appartient à une Fireteam et est désigné comme Team Leader, l'Ordre Spécial du Lieutenant peut être utilisé pour activer la Fireteam.



Explications de Sybille :
Pour pouvoir utiliser l'Ordre du Lieutenant, celui-ci doit avoir été généré durant le Décompte des Ordres. Si tel est le cas, il peut être dépensé même si le Lieutenant est en état Inapte.

NEUROCINÉTIQUES

Une Troupe avec cette Compétence Spéciale possède des implants lui permettant d'avoir de meilleures capacités de réaction.

NEUROCINÉTIQUES
COMPÉTENCE AUTOMATIQUE

Obligatoire

EFFETS

- Durant le **Tour Actif**, la valeur de Rafale (R) de toutes les armes TR du détenteur de cette Compétence Spéciale est réduite à 1.
- Durant le **Tour Réactif**, Neurocinétiques permet à la Troupe d'utiliser toute sa valeur de Rafale (R) contre une seule cible.

NON PIRATABLE

Les systèmes technologiques de cette Troupe sont si rudimentaires qu'ils ne peuvent pas être victimes d'un Piratage.

NON PIRATABLE
COMPÉTENCE AUTOMATIQUE

Obligatoire

EFFETS

- L'utilisateur de cette Compétence Spéciale ne peut pas être la cible d'Attaques (Comms) même s'il appartient à un Type de Troupe (HI, REM, TAG, etc.) généralement vulnérable aux tentatives de piratage.
- Cette Compétence Spéciale reste active même si la Troupe qui en dispose est en état Inapte.

NUMÉRO 2

Le détenteur de cette Compétence Spéciale est le suivant dans la hiérarchie du commandement d'une Fireteam et peut remplacer le Team Leader si nécessaire durant le combat.

NUMÉRO 2
COMPÉTENCE AUTOMATIQUE

Optionnel

CONDITIONS

- L'utilisateur doit appartenir à une Fireteam.
- Le Team Leader de cette Fireteam entre en état Isolé ou Inapte.

EFFETS

- L'utilisateur peut devenir automatiquement le nouveau Team Leader de sa Fireteam. Placez le Marqueur Team Leader à côté de lui.
- Même si le précédent Team Leader récupère de l'état Isolé ou Inapte, la Troupe avec Numéro 2 reste le Team Leader jusqu'à ce que son joueur en décide autrement.

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 d'une ligne de vue.

OBSERVATEUR D'ARTILLERIE
COMPÉTENCE COURTE / ORA

Attaque TR, Optionnel

CONDITIONS

- L'utilisateur doit avoir une LdV sur la cible.

EFFETS

- Observateur d'Artillerie fonctionne comme une Attaque TR mais se résout avec l'Attribut VOL. En cas de réussite, la cible passe en état Ciblé : placez le Marqueur correspondant (Targeted) à côté d'elle pour l'indiquer.

OBSERVATEUR D'ARTILLERIE

Observateur d'Artillerie	Traits :	Arme Technique, état Ciblé, Non Létal, [***]
Dégâts :	R : 2	
Munitions :	Attribut du Jet de Sauvegarde :	

PORTÉE		
60cm	120cm	240cm
0	-3	-6

PARACHUTISTE

Cette Troupe a été entraînée au parachutage ou à la descente de corde lisse depuis un hélicoptère immédiatement avant le combat afin de trouver un point d'insertion alternatif sur le champ de bataille et prendre les forces ennemies de flanc.

PARACHUTISTE
ORDRE ENTIER

Déploiement Aéroporté, Optionnel, Information Privée

EFFETS

- Cette Troupe n'a pas besoin de se déployer durant la Phase de Déploiement, restant hors de la table jusqu'à ce que le joueur décide de la déployer durant son Tour Actif.
- Tant qu'elle n'est pas sur la table, la Troupe n'ajoute pas son Ordre à la Réserve d'Ordres durant la Phase Tactique. Elle peut cependant entrer sur la table en utilisant cette Compétence Spéciale et en dépensant son propre Ordre quand le joueur le décide.
- En utilisant cette Compétence Spéciale, le joueur **ne peut pas** placer la Troupe en état Allongé ou en contact Silhouette avec des figurines, Marqueurs ou jetons Neutres ou ennemis, ni en contact Silhouette avec des objectifs du scénario ou des Décors afin de bénéficier d'un Couvert.
- Le joueur doit déployer la Troupe sur une surface supérieure ou égale à la largeur de son socle et en contact avec le bord de table.
- Les Parachutistes ne peuvent pas être déployés dans la Zone de Déploiement ennemie.
- Une fois la Troupe placée à son point d'atterrissage, le Joueur Réactif peut déclarer ses ORA.
- Parachutiste (Zone de Déploiement) permet à la Troupe de se déployer dans la Zone de Déploiement ennemie.

PÉRIPHÉRIQUE

Les éléments de jeu ayant cette Compétence Spéciale sont des figurines ou des jetons représentant une arme ou un Équipement contrôlé à distance ou disposant d'une certaine autonomie grâce à une IA de contrôle.

PÉRIPHÉRIQUE

COMPÉTENCE AUTOMATIQUE

Obligatoire

EFFETS

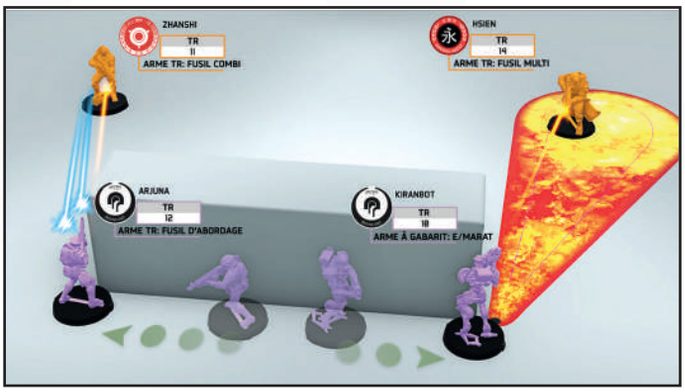
- Un Périphérique appartient à un Contrôleur et est déployé en même temps que lui.
- Un Périphérique est toujours **activé par le même Ordre que son Contrôleur** et il exécute les mêmes Ordres (combinaison de Compétences Courtes ou Ordre Entier) que lui. En revanche, il peut avoir des cibles différentes.
- Si le Contrôleur ou son Périphérique ne peut pas accomplir tout l'Ordre reçu (l'Ordre Entier ou une partie des Compétences Courtes), il est alors considéré comme ayant déclaré une **Attente**, tandis que le reste du groupe agit normalement.
- Chaque Troupe Réactive ne peut choisir que le Contrôleur **ou** un des Périphériques activés par l'Ordre comme cible de son ORA.
- Sauf spécification contraire, **durant le Tour Réactif**, le Contrôleur et son Périphérique peuvent déclarer individuellement leurs ORA. Toutefois, tout ORA déclaré doit être le même pour le Contrôleur et le Périphérique.
- En **Mêlée**, les règles décrites pour les combats impliquant plusieurs Troupes (p. 55) doivent être appliquées.
- Un Périphérique entre en état Déconnecté à la fin d'un Ordre si son Contrôleur est en état Inapte.
- Les Périphériques ayant des Coûts en points dans leur Profil comptent pour les Points de Victoire, le contrôle des Zones d'Opérations, etc.. Pour rappel, le Coût d'une Unité comprend ses Périphériques : par conséquent, la valeur des Périphériques doit être déduite pour déterminer les valeurs en Point des Unités.
- Si une condition du scénario ou une Compétence fait gagner la Compétence Impétueux au Contrôleur, ses Périphériques sont aussi affectés.
- Un Contrôleur et ses Périphériques ne peuvent ni participer à un Ordre Coordonné, ni être membre d'une Fireteam.
- Un Contrôleur et ses Périphériques doivent toujours appartenir au même Groupe de Combat. Si un joueur déplace un Contrôleur dans un autre Groupe de Combat, tous ses Périphériques sont aussi déplacés.
- Si le joueur active un Programme de Piratage qui accorde un MOD ou un état au Contrôleur (ex. : Cybermasque), ce MOD ou état s'applique aussi à ses Périphériques.
- Il existe différents types de Périphériques disposant de leurs spécificités :
  - **Périphérique (Serviteur) :**
    - Seules les Troupes avec les Compétences Spéciales Médecin ou Ingénieur peuvent avoir des Périphériques (Serviteur).
    - Un Contrôleur peut diriger son Périphérique (Serviteur) sans limite de portée.
    - Un Contrôleur peut avoir jusqu'à deux Périphériques (Serviteur). **Il ne peut en activer qu'un seul à la fois** (dans le respect des conditions énumérées ici). L'autre Périphérique (Serviteur) demeure inactif dans l'intervalle.
  - **Périphérique (Serviteur) et Médecin/Ingénieur :**
    - Cette Compétence Spéciale permet au Contrôleur (Médecin ou Ingénieur) d'utiliser sa Compétence Spéciale à distance, en considérant le contact Silhouette avec une cible depuis la position de son Périphérique.
    - Autrement dit, si un Périphérique est en contact Silhouette avec un allié, son Contrôleur peut utiliser sa Compétence Médecin/Ingénieur sur cet allié.
    - Dans tous les cas, c'est le Médecin/Ingénieur qui effectue les Jets pour la Compétence requise et pas son Périphérique (Serviteur), même si c'est ce dernier qui est en contact avec la cible.
    - La Compétence Médecin/Ingénieur ne peut être utilisée qu'une fois par Ordre.
  - **Périphérique (Synchronisé) :**
    - Chaque Périphérique (Synchronisé) doit respecter la règle de Cohésion à l'égard de son Contrôleur. Le joueur doit effectuer une vérification de la Cohésion au début et à la fin de chaque Ordre ou ORA.
    - Si un Périphérique (Synchronisé) ne respecte pas la Cohésion, il entre en état Déconnecté immédiatement, avant de mesurer les Mouvements déclarés et de déplacer les figurines.
    - Si un Périphérique (Synchronisé) Déconnecté retrouve la Cohésion avec son Contrôleur, son état Déconnecté est immédiatement annulé.
    - Cette Compétence fonctionne de façon identique même si le Contrôleur dispose de plus d'un Périphérique (Synchronisé). Si tel est le cas, les Périphériques (Synchronisés) sont tous **activés par le même Ordre que leur Contrôleur.**
  - **Périphérique (Contrôle) :**
    - Un Contrôleur peut diriger son Périphérique (Contrôle) sans limite de portée.
    - Un Contrôleur peut avoir jusqu'à trois Périphériques (Contrôle). Ces Périphériques constituent une Unité de Contrôle.
    - Le joueur doit désigner un des membres de son Unité de Contrôle comme Fer de Lance et placer un Marqueur Fer de Lance (Spearhead) à côté de lui pour l'indiquer.
    - Chaque Périphérique (Contrôle) doit respecter la règle de Cohésion à l'égard du Fer de Lance de son Unité de Contrôle. Le joueur doit effectuer une vérification de la Cohésion au début et à la fin de chaque Ordre ou ORA.
    - Si un Périphérique (Contrôle) ne respecte pas la Cohésion, il entre en état Déconnecté immédiatement, avant de mesurer les Mouvements déclarés et de déplacer les figurines.
      - Si un Périphérique (Contrôle) Déconnecté retrouve la Cohésion avec son Fer de Lance, son état Déconnecté est immédiatement annulé.
      - Chaque fois que le Contrôleur et ses Périphériques sont activés par un Ordre, le joueur doit désigner un membre de son Unité de Contrôle comme Fer de Lance pour cet Ordre et placer un Marqueur Fer de Lance (Spearhead) à côté de lui pour l'indiquer.
      - Dans le Tour Actif, si une Compétence nécessitant une cible est déclarée, seuls le Contrôleur et le Fer de Lance exécutent cette Compétence : les autres membres de l'Unité de Contrôle effectuent une Attente à la place.

IMPORTANT

- Lorsque des Périphériques sont inclus dans une Liste d'Armée, ils doivent être associés à un Contrôleur.
- Le Contrôleur et ses Périphériques doivent respecter la limite de DISP globale de leur armée.

Lors d'un Déplacement, le Médecin/Ingénieur restera normalement à l'abri, tandis que son Périphérique se déplacera vers la cible afin de pouvoir l'atteindre et permettre au Contrôleur d'utiliser ses compétences depuis un endroit sûr du champ de bataille.
Conseil de Sibylle

EXEMPLE - PÉRIPHÉRIQUE (SYNCHRONISÉ)



Dans son Tour Actif, un Arjuna et son Kiranbot sont cachés derrière un mur. Le joueur les active avec un Ordre et déclare un Déplacement comme première Compétence Courte de l'Ordre. Avant de mesurer les distances et déplacer les figurines, la Cohésion est vérifiée. Puis l'Arjuna envoie son Kiranbot à une extrémité du mur tandis qu'il se déplace de l'autre côté.

Un Zhanshi ennemi peut voir l'Arjuna et déclare un Tir en ORA. Pendant ce temps, un Hsien ennemi voit le Kiranbot et réagit également par un Tir. Avec la seconde Compétence Courte de l'Ordre, l'Arjuna et le Kiranbot déclarent une Attaque TR. L'Arjuna tire en utilisant toute la Rafale (R) de son arme contre le Zanshi, tandis que le Kiranbot utilise son E/Marat et place un Gabarit (Grande Larme) contre l'infortuné Hsien. À la fin de l'Ordre, la Cohésion est de nouveau vérifiée pour s'assurer que le Kiranbot est toujours dans la ZdC de l'Arjuna.

Grâce à Périphérique (Synchronisé), l'Arjuna et le Kiranbot ont attaqué deux ennemis différents en utilisant un seul Ordre de la Réserve d'Ordres.

PILOTE

L'utilisateur de cette Compétence Spéciale est un pilote, un conducteur de véhicule ou de TAG.

PILOTE

COMPÉTENCE AUTOMATIQUE

Obligatoire

EFFETS

- En utilisant n'importe quelle Compétence ayant l'Étiquette Mouvement, un Pilote peut Embarquer/Débarquer de son Véhicule ou de son TAG (et uniquement du sien), en respectant les Règles Générales de Mouvement (p. 36).
- Un Pilote peut toujours Débarquer de **son Véhicule ou son TAG si ce dernier est en état Inconscient**.
- Un Pilote qui Débarque de son Véhicule ou son TAG utilise son propre Profil.
- Un Véhicule ou TAG dont le Pilote a Débarqué ne peut pas utiliser d'Ordre ou d'ORA.
- Un Véhicule ou TAG dont le Pilote a Débarqué est toujours une cible valide pour l'adversaire.
- Le Pilote d'un Véhicule ou d'un TAG Inconscient n'est considéré ni comme un survivant, ni comme une perte pour les décomptes des Points de Victoire, de la Retraite ! ou tout autre sujet. Seul l'état du TAG ou Véhicule est pris en compte.
- Si un Pilote Débarqué entre en état Mort, son TAG ou Véhicule est considéré comme une perte et doit être retiré de la table en même temps que la figurine du Pilote.
- Le Pilote d'un Véhicule ou d'un TAG Inconscient ne génère aucun Ordre.
- Quand il Débarque de son Véhicule ou de son TAG, les états qui affectent le TAG ou le Véhicule (sauf l'état Inconscient) sont aussi appliqués au Pilote (si possible).
- Quand il Embarque dans son Véhicule ou son TAG, les états du Pilote et du TAG ou du Véhicule sont tous appliqués au Profil du TAG ou du Véhicule (si possible).
- Si le Pilote est vulnérable au piratage ou aux effets des Munitions E/M, tant que sa figurine n'est pas sur la table aucun Programme de Piratage ou effets des Munitions E/M ne peut lui être appliqué.
- Pilote (Commandé à distance) :
  - Exceptionnellement, si un Pilote Commandé à distance sur la table est en état Isolé, Immobilisé (Imm-A ou Imm-B) ou Inapte, son joueur peut dépenser un Ordre ou un ORA pour déclarer un Reset avec son TAG ou son Véhicule pour en reprendre le contrôle. Si ce Reset est un Jet Normal sans MOD, c'est un succès automatique. Après avoir déclaré cet Ordre, le Pilote Commandé à distance est retiré de la table.

POSEUR DE MINES

L'utilisateur de cette Compétence Spéciale peut sécuriser son périmètre de déploiement en plaçant une Mine ou une autre arme ou Équipement Déployable pour éviter l'approche des Troupes ennemies.

POSEUR DE MINES
COMPÉTENCE DE DÉPLOIEMENT

Optionnel

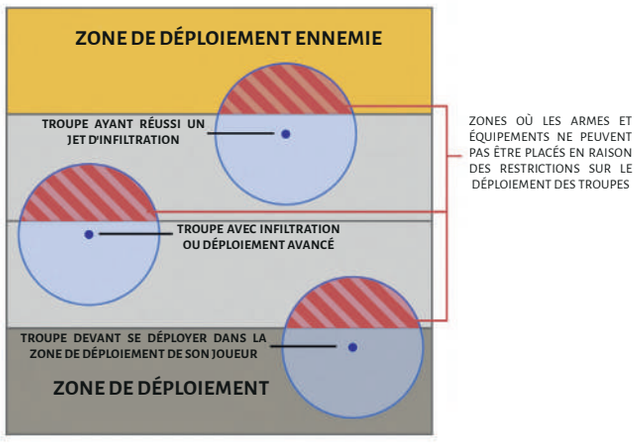
CONDITIONS

- Il ne doit pas y avoir de Marqueurs Camouflage ennemis dans l'Aire d'Activation de l'arme ou Équipement Déployable quand elle est déployée, ni dans la Zone de Contrôle des Armes de Périmètre.
- Le déploiement de l'arme ou Équipement Déployable doit respecter les règles générales de Déploiement et doit toujours se faire dans la Zone de Contrôle du Poseur de mines.

EFFETS

- Dans la Phase de Déploiement, l'utilisateur peut placer une arme ou un Équipement Déployable dans sa Zone de Contrôle.
- Si l'arme ou l'Équipement Déployable a le Trait Jetable, une de ses charges est dépensée.
- Si l'utilisateur se déploie en utilisant une Compétence Spéciale avec l'Étiquette Déploiement Supérieur et rate son Jet pour se déployer, le Poseur de mines perd son arme ou Équipement Déployable en plus des autres conséquences de son échec.

ZONES AUTORISÉES ET INTERDITES



EXEMPLE : POSEUR DE MINES ET INFILTRATION

Durant la Phase de Déploiement, un Poseur de mines Croc Man utilise ses Compétences Spéciales Infiltration et Déploiement Caché pour se placer dans la moitié de table ennemie. Le joueur, même s'il ne place pas de figurine ou de Marqueur sur la table pour représenter le Croc Man, peut quand même poser une Mine dans la Zone de Contrôle de ce Croc Man en-dehors de la Zone de Déploiement ennemie.

Si son Jet d'Infiltration est raté, en plus de perdre son aptitude à se déployer sous forme de Marqueur et en état Déploiement Caché, la Mine qui se trouvait à côté de la Troupe est retirée de la table.

PRÉSENCE DISTANTE

La Présence Distante (ou Téléprésence) est un trait caractéristique des TAG sans pilote et des Drones. Les Drones sont contrôlés par une pseudo-IA et une suite de programmes spécialisés qui gouvernent leur comportement en combat avec une précision et une logique effrayante. Les TAG bénéficient de la capacité d'improvisation d'un pilote humain, mais la Téléprésence permet au pilote de contrôler son appareil à longue distance et de se concentrer sur ses performances sans avoir à prendre en compte sa sécurité.

PRÉSENCE DISTANTE
COMPÉTENCE AUTOMATIQUE

Obligatoire

EFFETS

- Les Troupes avec Présence Distante et l'Attribut STR ont deux niveaux distincts de l'état Inconscient.
- Quand la Troupe perd son dernier point de STR, elle passe normalement en état Inconscient. Mais si la Troupe reçoit de nouveaux Dégâts et perd un autre point de STR, elle ne passe pas en état Mort. À la place, elle passe dans un second niveau de l'état Inconscient : placez un second Marqueur Inconscient (UNCONSCIOUS) à côté d'elle pour le signaler. Si la Troupe perd de nouveau un point de STR alors qu'elle est dans ce second niveau d'Inconscience, elle entre en état Mort et est retirée de la partie.
- Quel que soit le niveau de l'état Inconscient de la Troupe, un Ingénieur peut, annuler son état et **ramener son Attribut STR à 1** grâce à un seul Jet de VOL réussi ou moyennant un Jet de PH réussi avec un GizmoKit.
- De plus, quand il répare une Troupe avec Présence Distante en se servant d'un Ingénieur (ou d'une Compétence Spéciale ou d'un Équipement qui le spécifie), le joueur peut dépenser des Pions de Commandement pour relancer un éventuel Jet de VOL raté.

PROTHEION

Les utilisateurs de cette Compétence Spéciale peuvent augmenter la valeur de leur Attribut Blessures lorsqu'ils infligent des Dégâts lors d'un Corps-à-corps.

PROTHEION
COMPÉTENCE AUTOMATIQUE

Compétence Spéciale de CC, Optionnel

CONDITIONS

- Durant le Tour Actif ou Réactif, la Troupe doit être en contact Silhouette (ou établir ce contact) de la cible et déclarer une Attaque CC.
- La cible doit avoir un Attribut Blessures.

EFFETS

- Par Blessure infligée lors de l'Attaque CC, l'utilisateur de Protheion récupère 1 point de son Attribut Blessures. Si l'utilisateur n'a pas perdu de points de Blessures, il augmente son Attribut de 1.
- L'Attribut Blessures ne peut pas dépasser le double de sa valeur initiale.
- Quand l'Attribut Blessures de l'utilisateur est supérieur à sa valeur initiale, le joueur doit placer un jeton Power-Up ou Power-Up 2 pour indiquer la valeur actuelle de l'Attribut Blessures de la Troupe.

EXEMPLE 1

Un Caliban entre en Mêlée contre un Fusilier qui déclare une Attaque CC en ORA. Le Caliban remporte le combat et le Fusilier rate son Jet de Sauvegarde et tombe Inconscient. À la conclusion de l'Ordre, le Caliban place un jeton Power-Up à côté de lui pour indiquer que son Attribut Blessures est maintenant à 2.

Durant l'Ordre suivant, le Caliban déclare une Attaque CC contre le Fusilier Inconscient, exécutant un **Coup de Grâce** qui fait automatiquement passer la cible de l'état Inconscient à l'état Mort, sans avoir à effectuer de Jet de Sauvegarde. À la fin de l'Ordre, le Caliban place un jeton Power-Up 2 à côté de lui pour indiquer que son Attribut Blessures est maintenant à 3.

EXEMPLE 2

Sheskiin a perdu précédemment un point de son Attribut Blessures. Elle utilise son Arme CC DA pour effectuer une Attaque CC contre un Omega disposant encore d'un Attribut Blessures de 2. Sheskiin gagne le Jet et force l'Omega à effectuer 2 Jets de Sauvegarde (à cause du Trait DA de l'Arme CC). L'Omega rate les deux Jets de Sauvegarde, perd 2 points de son Attribut Blessures et tombe Inconscient. Grâce à sa Compétence Spéciale Protheion, Sheskiin récupère son point de Blessures précédemment perdu et en gagne un, plaçant donc un jeton Power-Up à côté d'elle. Si, durant un Ordre postérieur, elle effectuait un Coup de Grâce contre l'Omega, elle gagnerait une Blessure supplémentaire, plaçant ainsi un jeton Power-Up à côté d'elle. Elle aurait alors une valeur de Blessures de 4 et l'Omega serait retiré de la partie.

RÉACTION TOTALE

Les Troupes avec cette Compétence Spéciale ont des capacités de réactions offensives améliorées en ORA.

RÉACTION TOTALE
COMPÉTENCE AUTOMATIQUE

Optionnel

EFFETS

- Quand il effectue une Attaque TR en ORA, l'utilisateur peut utiliser toute la valeur de Rafale (R) de ses armes.
- Les ORA déclarés en Réaction totale doivent prendre pour cible une seule des Troupes Activées par l'Ordre en cours.

RÉGÉNÉRATION

Cette Compétence Spéciale représente la capacité de certaines Troupes à guérir les Blessures ou dommages structurels qu'elles ont subis.

RÉGÉNÉRATION
COMPÉTENCE AUTOMATIQUE

Phase d'états, Optionnel

ACTIVATION

- Automatique durant la Phase d'états si le joueur décide d'utiliser cette Compétence Spéciale.

EFFETS

- Durant la Phase d'états, l'utilisateur fait un Jet Normal de PH :
  - Si le Jet réussit, la Troupe regagne 1 point perdu de son Attribut Blessures/STR.
  - Si le Jet échoue, la Troupe perd 1 point de son Attribut Blessures/STR.
- Cette Compétence reste active même si son détenteur est en état Inapte.

NOTE :
Si une Troupe perd un point de Blessures/STR, le joueur devrait placer un jeton Régénération à côté de la figurine pour se rappeler d'utiliser cette Compétence durant la Phase d'états suivante.

SAPEUR

Cette Compétence Spéciale permet à son utilisateur de se déployer dans un emplacement fortifié qui fournit plusieurs avantages.

SAPEUR
COMPÉTENCE DE DÉPLOIEMENT / ORDRE ENTIER

Optionnel

CONDITIONS

- L'espace dans lequel l'utilisateur active l'état Terrier (ci-dessous) doit avoir des dimensions en hauteur et en largeur supérieures ou égales au Gabarit de Silhouette de cet état. Sinon, l'utilisateur ne peut pas entrer dans cet état et effectue une Attente à la place.

EFFETS

- Dans la Phase de Déploiement, l'utilisateur peut se déployer en état Terrier. Placez un Marqueur Terrier (Foxhole) à côté de lui pour l'indiquer.
- Dans le Tour Actif, l'utilisateur peut passer en état Terrier en dépensant un Ordre Entier : placez un Marqueur Terrier (Foxhole) à côté de lui pour l'indiquer.

ÉTAT TERRIER

TERRIER

ACTIVATION

- Automatique durant la Phase de Déploiement.
- Durant le Tour Actif, une Troupe ne peut activer cet état qu'en dépensant un Ordre Entier.

EFFETS

- La Troupe dans cet état a un Attribut de Silhouette de 3 (S3).
- La Troupe dans cet état a un Couvert Partiel sur un angle de 360° et dans toutes les directions.
- La Troupe dans cet état a les Compétences Spéciales Mimétisme (-3) et Courage.
- La Troupe dans cet état ne peut effectuer aucun type de Mouvement, y compris le Mouvement consécutif d'une Esquive.

ANNULATION

- La Troupe passe en état Allongé.
- Durant son Tour Actif, la Troupe annule automatiquement cet état en déclarant une Compétence avec l'Étiquette Mouvement. Le joueur doit annoncer qu'il annule l'état Terrier. L'annulation est gratuite.
- De même, la Troupe peut annuler automatiquement cet état si elle décide d'effectuer le Mouvement consécutif d'une Esquive réussie.
- Dès que l'état est annulé, la Troupe perd tous ses avantages, récupère ses valeurs de MOV et de S, et le Marqueur (Foxhole) est retiré.

RAPPEL

L'espace dans lequel l'utilisateur active l'état Terrier doit avoir des dimensions en hauteur et en largeur supérieures ou égales au Gabarit de Silhouette de cet état.

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

Déploiement Aéroporté, Information Privée, Optionnel

EFFETS

- Cette Troupe n'a pas besoin de se déployer durant la Phase de Déploiement, restant hors de la table jusqu'à ce que le joueur décide de la déployer durant son Tour Actif.
- Tant qu'elle n'est pas sur la table, la Troupe n'ajoute pas son Ordre à la Réserve d'Ordres durant la Phase Tactique. Elle peut cependant entrer sur la table en utilisant cette Compétence Spéciale et en dépensant son propre Ordre quand le joueur le décide.
- En utilisant cette Compétence Spéciale, le joueur **ne peut pas** placer la Troupe en état Allongé ou en contact Silhouette avec des figurines, Marqueurs ou jetons Neutres ou ennemis, ni en contact Silhouette avec des objectifs du scénario ou des Décors afin de bénéficier d'un Couvert.
- Le joueur doit déployer la Troupe sur une surface supérieure ou égale à la largeur de son socle.
- Un déploiement à l'intérieur d'un bâtiment ou de pièces fermées (par ex., une Salle d'Objectif) d'un Décor n'est pas autorisé, même s'il y a un toit, une porte ou une fenêtre ouverte.
- **Après avoir placé la Troupe au point d'atterrissage ainsi que tous ses Équipements et armes Déployables, le joueur effectue un Jet de PH**. S'il est réussi, la Troupe atterrit et reste à l'endroit où le joueur l'a placée. Le Joueur Réactif peut ensuite déclarer ses ORA.
- **Si le Jet de PH échoue**, la Troupe doit être placée dans la Zone de Déploiement de son joueur, en contact avec un bord de table. Le Joueur Réactif peut ensuite déclarer ses ORA.
- De plus, après avoir raté le Jet, l'utilisateur perd l'option de se déployer en tant que Marqueur ou que Leurre et doit être déployé en tant que figurine. Toute arme ou Équipement Déployable devant être déployé avec lui est retiré de la table. Le Joueur Réactif peut ensuite déclarer ses ORA.
- Quand un joueur change la Troupe de Groupe de Combat alors qu'elle est hors de la table, il doit informer l'adversaire de l'existence de cette Troupe. Les Informations la concernant restent Privées jusqu'à ce qu'elle soit déployée.
- **Saut de Combat (Explosion)** :
  - Après avoir effectué le Jet de PH et déterminé le point d'atterrissage définitif de la Troupe, celle-ci effectue une Attaque comme si elle utilisait une Arme à Gabarit Direct (p. 49) en superposant le centre du Gabarit Circulaire (Point d'Explosion) et celui de son socle.
  - Cette Attaque cause des Dégâts de 12 et utilise des Munitions Normales contre l'Attribut BLI.
  - L'utilisateur du Saut de Combat n'est pas affecté par cette Attaque.
  - Cette Compétence Spéciale est à usage unique et ne peut pas être employée une seconde fois.

SHASVASTII

Compétence raciale représentant le comportement caractéristique des combattants Shasvastii lorsqu'ils tombent Inconscients.

SHASVASTII
COMPÉTENCE AUTOMATIQUE

Obligatoire

EFFETS

- Une Troupe avec cette Compétence Spéciale possède une forme spéciale d'état Inconscient appelé **Embryon-Shasvastii**.

ÉTAT D'EMBRYON-SHASVASTII

EMBRYON-SHASVASTII

Inapte

ACTIVATION

- Cet état s'active quand une Troupe avec cette Compétence Spéciale devient Inconsciente.

EFFETS

L'état d'Embryon-Shasvastii fonctionne comme l'état Inconscient, avec les différences suivantes :

- Au lieu de placer un Marqueur Inconscient à côté de la Troupe, placez un Marqueur Embryon-Shasvastii.
- **Durant la partie,** la Troupe n'est pas considérée en état Inapte pour le décompte des Points de Victoire, pour les situations de Retraite ! ou pour d'autres règles ou conditions du scénario.
- **À la fin de la partie,** la Troupe est considérée comme étant Inconsciente pour le décompte des Points de Victoire (elle n'est donc pas comptée).

SIXIÈME SENS

Les Troupes disposant de cette Compétence Spéciale ont une capacité surnaturelle pour anticiper les menaces imminentes.

SIXIÈME SENS
COMPÉTENCE AUTOMATIQUE

Optionnel

CONDITIONS

- L'utilisateur est la cible d'une Attaque.

EFFETS

- L'utilisateur peut répondre à des Attaques (uniquement) effectuées contre lui par des ennemis situés hors de sa LdV. L'utilisateur est considéré comme ayant une LdV à 360° et il peut tracer des LdV en-dehors d'un corps-à-corps s'il est en état Engagé.
- L'utilisateur ignore les MOD des Attaques Surprises.
- Si l'utilisateur est la cible d'une Attaque TR effectuée à travers une Zone de Visibilité Nulle, il ignore le MOD -6 pour répondre à ce Tir.
- Si l'utilisateur déclare une Esquive, aucun MOD négatif ne lui est appliqué (sauf le MOD 6 PH de l'état Immobilisé-A).
- L'utilisateur en état Engagé peut déclarer des Esquives contre des Attaques effectuées d'en-dehors de sa LdV.
- Furtivité est inefficace contre une Troupe avec Sixième Sens.

RAPPEL

Une Esquive réussie peut annuler l'état Engagé si la Troupe peut atteindre une position valide et est située hors du contact Silhouette.

EXEMPLE DE SIXIÈME SENS

Durant son Tour Actif, un Nisse avec Mitrailleuse avance à Couvert derrière un Gabarit Fumigène. Il n'y a pas d'ORA contre cette avance car le Zhanshi n'a pas de LdV à cause du Fumigène et que le Zhànying est Engagé en mêlée avec un Fusilier.

Avec la seconde partie de son Ordre, le Nisse déclare un Tir contre le Zhànying. Comme le Zhànying a Sixième Sens et qu'il est la cible de l'Attaque, il peut déclarer une Esquive s'il le souhaite pour éviter le Tir du Nisse.

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
COMPÉTENCE AUTOMATIQUE

Optionnel

CONDITIONS

- Afin de bénéficier de ce Niveau de Strategos, l'utilisateur doit être le Lieutenant de l'armée.

EFFETS

- Durant la Phase de Déploiement, vous pouvez conserver deux Troupes à déployer après votre adversaire au lieu d'une.
- Au début de votre Tour Actif, durant le Décompte des Ordres, remplacez le Marqueur d'Ordre Spécial du Lieutenant par un Marqueur d'Ordre Régulier et ajoutez-le à la Réserve d'Ordres du Groupe de Combat du Strategos.

STRATEGOS NIVEAU 2
COMPÉTENCE AUTOMATIQUE

Optionnel

CONDITIONS
- Afin de bénéficier de ce Niveau de Strategos, l'utilisateur doit être le Lieutenant de l'armée.

EFFETS
- Durant la Phase Tactique de son Tour Actif, à l'étape d'Utilisation Exécutive des Pions de Commandement, le détenteur de cette Compétence permet de déplacer une Troupe au sein d'un Groupe de Combat différent sans dépenser de Pion de Commandement.
- Durant la Phase de Déploiement, vous pouvez conserver deux Troupes à déployer après votre adversaire au lieu d'une.
- Au début de votre Tour Actif, durant le Décompte des Ordres, remplacez le Marqueur d'Ordre Spécial du Lieutenant par un Marqueur d'Ordre Régulier et ajoutez-le à la Réserve d'Ordres du Groupe de Combat du Strategos.

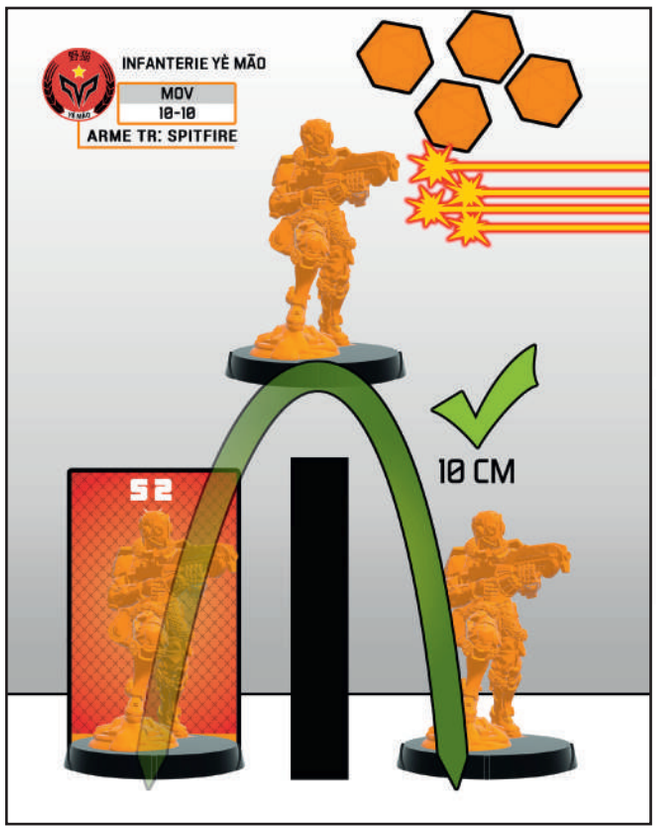
SUPER-SAUT
Une Troupe avec Super-Saut a la capacité de réaliser des sauts surhumains grâce à un équipement spécial, des augmentations ou un avantage lié à son évolution.

SUPER-SAUT
COMPÉTENCE AUTOMATIQUE

Mouvement, Optionnel

EFFETS
- Cette Compétence Spéciale modifie la Compétence Saut : au lieu d'être un Ordre Entier, elle peut désormais s'employer comme une Compétence Courte de Mouvement.
- Super-saut permet aussi à l'utilisateur qui déclare la Compétence Courte Saut de se projeter verticalement, diagonalement ou horizontalement jusqu'à une distance en cm égale à la première valeur de son Attribut MOV (et jusqu'à concurrence de la seconde valeur de son MOV s'il déclare un second Saut au cours du même Ordre).
- En transformant l'Ordre Entier de Saut en Compétence Courte de Mouvement, Super-saut permet à son utilisateur d'effectuer d'autres Compétences Courtes (standard ou de Mouvement) et d'effectuer par exemple une combinaison Saut + Attaque à distance (voir Activation d'une Troupe, p. 20).
- L'utilisateur peut toujours déclarer Saut en tant qu'Ordre entier et ajouter ses deux valeurs de MOV pour déterminer la distance qu'il peut atteindre en effectuant ce saut unique.
- Les Troupes disposant de Super-saut ne bénéficient pas des MOD de Couvert Partiel sur la trajectoire de leur saut (comme pour la Compétence Saut normale).
- Si la Troupe est Impétueuse ou le devient (à cause de la Compétence Frénésie ou un effet équivalent), quand elle s'active dans la Phase Impétueuse elle peut utiliser Saut à la place de toute mention de "Déplacement" dans la liste des Compétences autorisées.

EXEMPLE DE SUPER-SAUT



Durant son Tour Actif, une Troupe avec Super-Saut doit dépasser un obstacle. Comme il est plus haut que son Gabarit de Silhouette, la Troupe doit déclarer un Saut pour le franchir. Grâce à sa Compétence Spéciale, la Troupe peut ensuite déclarer une autre Compétence Courte (par ex., une Attaque TR durant le Saut).

RAPPEL

Quand Super-saut est déclaré, la trajectoire exacte que va emprunter la Troupe doit être précisée pour que l'adversaire puisse déclarer tous ses ORA.
Les Troupes ont une LdV à 360° tout au long de leur trajectoire.

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.

SUPPLANTATION
COMPÉTENCE DE DÉPLOIEMENT

Optionnel, FBN, Déploiement Supérieur

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 Supplantation-1.
- Les Troupes dont le Profil d'Unité indique qu'elles ont Supplantation-2 (IMP-2) ne peuvent que se déployer et activer l'état Supplantation-2.
- 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 avec tous les armes et Équipements Déployables qu'il peut déployer.
  - **Si l'utilisateur rate son Jet**, il doit être placé dans la Zone de Déploiement de son joueur, en contact avec le bord de table. De plus, après avoir raté son Jet, l'utilisateur perd la possibilité de se déployer sous forme de Marqueur et doit toujours être déployé en tant que figurine. Les armes et Équipements déployés en même temps que lui avant le Jet sont retirés de la table.
- L'utilisateur ne peut pas se déployer au contact d'une figurine, d'un Marqueur ou d'un jeton Neutre ou ennemi, ni en contact avec un Objectif de mission.

IMPORTANT

Les ennemis perçoivent un imposteur en état Supplantation 1 ou 2 (un Marqueur IMP-1 ou IMP-2) comme un allié.

ÉTAT SUPPLANTATION

SUPPLANTATION

Marqueur

ACTIVATION

- Automatique durant la Phase de Déploiement (sous réserve que l'utilisateur réussisse son Jet de VOL en cas de déploiement en zone ennemie).
- Durant le Tour Actif, l'utilisateur peut retourner à l'état Supplantation en dépensant un Ordre Entier, s'il se trouve hors des LdV des Troupes et Marqueurs ennemis.
- Cet état peut aussi être activé par certaines Compétences Spéciales, Programmes de Piratage, etc.

EFFETS

- Une Troupe ne peut pas entrer en contact Silhouette avec un Marqueur Supplantation ennemi.
- Les Troupes ne peuvent pas déclarer d'Attaque contre un Marqueur Supplantation-1 (IMP-1).
- Les Troupes ne peuvent pas déclarer d'Attaque contre un Marqueur Supplantation-2 (IMP-2). Un Jet de Détection contre ce Marqueur doit d'abord être réussi (Détection + Attaque).
- Une Troupe qui rate ce Jet de Détection **ne peut pas tenter de Détecter le même Marqueur jusqu'au prochain Tour de Joueur**. Une Troupe qui a été révélée par une Détection et entre de nouveau en état Supplantation ne compte pas comme le même Marqueur.
- Durant son Tour Actif uniquement, une Troupe en état Supplantation peut utiliser la Compétence Spéciale Attaque Surprise (à condition que son Profil d'Unité en dispose).
- Un Marqueur Supplantation a une LdV de 360°.
- Un Marqueur de Supplantation **conserve la valeur de Silhouette (S) indiquée sur le Profil de la Troupe qu'il représente.**
- Cet état n'empêche pas les Compétences Spéciales et les Équipements avec le Trait Automatique de fonctionner.
- Les seuls ORA pouvant être déclarés contre un Marqueur Supplantation sont : Détection, Esquive, Reset et Attention !
- Quand une Troupe en état Supplantation est activée, chaque Troupe Réactive peut retarder l'annonce de son ORA jusqu'à la déclaration de la seconde partie de l'Ordre de la Troupe Active. Dans ce cas :
  - Si la Troupe en état Supplantation se révèle avec la seconde partie de son Ordre (en déclarant un Tir, en entrant en contact Silhouette avec un ennemi, etc.), les Troupes Réactives en attente peuvent déclarer leur ORA.
  - Si la Troupe en état Supplantation ne se révèle pas, les Troupes Réactives en attente perdent leur droit de déclarer un ORA.
- Supplantation a deux niveaux :

SUPPLANTATION-1

- En état Supplantation-1, le joueur **ne place pas** de figurine sur la table mais uniquement un Marqueur Supplantation-1 (IMP-1).
- Pour révéler un Marqueur Supplantation-1, un Jet de Détection avec un **MOD -6** doit être réussi.
- Si tel est le cas, remplacez le Marqueur Supplantation-1 par un Marqueur Supplantation-2 (IMP-2). La Troupe concernée passe d'un état à l'autre.

SUPPLANTATION-2

- En état Supplantation-2, le joueur **ne place pas** de figurine sur la table mais uniquement un Marqueur Supplantation-2 (IMP-2).
- Pour révéler un Marqueur Supplantation-2, un Jet de Détection doit être réussi.
- Si tel est le cas, remplacez le Marqueur Supplantation-2 par la figurine correspondante : celle-ci fait face à la direction choisie par son joueur.

ANNULATION

L'état Supplantation d'une Troupe est annulé (et le Marqueur Supplantation remplacé par la figurine correspondante) si :

- Le Marqueur Supplantation déclare une **Attaque ou n'importe quelle Compétence nécessitant un Jet**.
- Le Marqueur Supplantation déclare un **Ordre Entier** autre que Déplacement Prudent.
- Le Marqueur Supplantation entre en contact Silhouette avec une figurine ennemie.
- Le Marqueur Supplantation-2 (IMP-2) est **Détecté**.
- La Troupe représentée par le Marqueur Supplantation devient Impétueuse (à cause de la Frénésie ou d'un autre effet) ou entre en état Retraite !
- Quand l'état Supplantation est annulé, le joueur doit remplacer le Marqueur par la figurine correspondante : celle-ci fait face à la direction choisie par son joueur. Lors du remplacement du Marqueur, le joueur doit fournir à l'adversaire toutes les Informations Publiques de la Troupe.

IMPORTANT

La Compétence Détection ne peut pas être déclarée deux fois contre le même Marqueur durant un Ordre. Vous pouvez toutefois tenter de Détecter deux Marqueurs différents durant le même Ordre.

IMPORTANT

L'annulation de l'état Supplantation s'applique à l'intégralité de l'Ordre déclaré, même si la Compétence qui révèle la Troupe en état Supplantation est effectuée à la fin de l'Ordre.

RAPPEL

ORA contre un Marqueur :

- Les seuls ORA possibles contre un Marqueur Supplantation sont **Détection, Esquive, Attention !** et **Reset**.
- Une Troupe peut retarder sa déclaration d'ORA contre un Marqueur jusqu'à ce que celui-ci déclare sa seconde Compétence Courte.
- Dans ce cas, la Troupe ne peut déclarer un ORA que si le Marqueur Supplantation se révèle de lui-même avec sa seconde Compétence. Sinon, la Troupe perd son droit de déclarer un ORA.

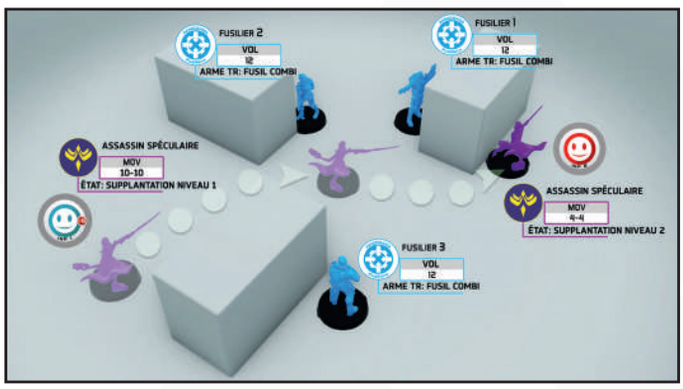
RAPPEL

Les Marqueurs Supplantation sont considérés comme des alliés par les Troupes ennemies. Il n'est donc pas possible de déclarer d'Attaques contre eux. Toute utilisation d'une Arme à Gabarit qui affecte un Marqueur Supplantation est annulée même si une autre Troupe ennemie a été désignée comme Cible Principale.
Il est possible de déclarer une Détection + Tir contre un Marqueur (IMP-2) et d'effectuer le Tir si le Jet de Détection est réussi ou que le Marqueur se révèle de lui-même avec un ORA.

EXEMPLE - REPASSER EN SUPPLANTATION CONTRE UN DÉPLOIEMENT CACHÉ

Durant son Tour Actif, un joueur veut utiliser sa Compétence Spéciale Supplantation pour refaire passer une de ses figurines à l'état Supplantation-1. Il constate qu'il n'y a pas d'ennemis (Marqueur ou figurine) en LdV de sa Troupe et dépense un Ordre pour la déguiser avec un Marqueur Supplantation-1. Son adversaire sait qu'il y a une Troupe en Déploiement Caché qui peut avoir une LdV sur la Troupe Active. Mais la Troupe en Déploiement Caché n'est pas considérée comme étant sur la table et elle ne peut pas empêcher la Troupe Active de passer sous forme de Marqueur Supplantation-1. Une fois l'Ordre Entier déclaré, la Troupe en Déploiement Caché a toujours l'opportunité de se dévoiler et de déclarer un ORA pour interrompre l'exécution de l'Ordre (il ne remplirait en effet plus ses Conditions) et le faire perdre à la Troupe Active, car son Ordre serait devenu illégal.
De plus, si la Troupe en Déploiement Caché voulait déclarer une Attaque en ORA, elle devrait effectuer un Jet Normal.

EXEMPLE - SUPPLANTATION



Durant son Tour Actif, un Assassin Spéculaire en état Supplantation-1 déclare la première Compétence Courte de son Ordre : Déplacement.
Les trois ennemis qui ont des LdV sur l'Assassin Spéculaire peuvent déclarer leurs ORA.
Les Fusiliers 2 et 3 déclarent une Détection, tandis que le Fusilier 1 retarde son ORA.
Avec la seconde partie de son Ordre, l'Assassin Spéculaire déclare un autre Déplacement et se place dans une position avantageuse pour son prochain Ordre.
Comme l'Assassin Spéculaire a déclaré Déplacement + Déplacement, le Fusilier 1 a perdu son droit de déclarer un ORA puisque la Troupe en Supplantation ne s'est pas révélée. Les Fusiliers 2 et 3 effectuent leurs Jets de Détection respectifs et les réussissent. Bien que les deux Troupes aient réussi, le Joueur Actif remplace seulement le Marqueur Imp-1 par un Marqueur Imp-2 et l'Assassin demeure sous forme de Marqueur.

TENACE

Certains soldats présentent un tel dédain pour leur propre vie que même les pires blessures ne les empêchent pas d'atteindre leur but.

TENACE
COMPÉTENCE AUTOMATIQUE

Optionnel

CONDITIONS

- La Troupe entre en 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 l'utilisateur de la Compétence Spéciale Tenace a les règles spéciales suivantes :

- Au lieu de placer un Marqueur Inconscient à côté de la Troupe, placez un Marqueur Tenace (Dogged).
- Pour activer cet état, le joueur **doit** annoncer l'utilisation de Tenace au moment où la Troupe devient Inconsciente ;
- Tenace permet à l'utilisateur d'ignorer les effets de l'état Inconscient (y compris son Étiquette Inapte) et de le traiter 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 passe automatiquement en état Mort et est retirée du jeu ;
- Si la Troupe en état Tenace perd un ou plusieurs points de son Attribut Blessures, elle passe directement en état Mort et est retirée du jeu ;
- Une fois activé, cet état empêche la Troupe d'être soignée (que ce soit par une Compétence Spéciale telle que Médecin, Régénération, etc. ou un Équipement, AutoMédiKit, MédiKit, etc.).
- Cette Compétence Spéciale n'affecte pas le fonctionnement des Compétences Spéciales et des Équipements ayant le Trait Automatique.

RAPPEL

Les Munitions Shock annulent l'état Inconscient des Troupes utilisant cette Compétence Spéciale et les font directement passer en état Mort.

TERRAIN

Certaines unités reçoivent un entraînement supplémentaire pour manœuvrer et combattre efficacement sur certains types de terrain.

TERRAIN
COMPÉTENCE AUTOMATIQUE

Optionnel

CONDITIONS

- Le Type de Terrain de la table de jeu doit correspondre au Type de Terrain indiqué dans le Profil de Troupe de l'utilisateur.

EFFETS

- L'utilisateur bénéficie d'un bonus de +2,5 cm sur les deux valeurs de son Attribut MOV lorsqu'il déclare une Compétence ayant l'Étiquette Mouvement dans le Type de Terrain correspondant à sa Compétence Terrain.
- L'utilisateur peut se déplacer normalement à travers le Type de Terrain indiqué, ignorant toutes les restrictions habituelles appliquées au Mouvement par ce Type de Terrain.
- Si la Compétence de l'utilisateur liste plusieurs Types de Terrain entre parenthèses dans le Profil d'Unité, le joueur doit en choisir un lorsqu'il place la Troupe sur la table.
- Un utilisateur avec Terrain (Total) applique les effets de la Compétence à tous les Types de Terrain existant dans les règles (Aquatique, Désert, Montagne, Jungle, Zéro-G).

TIR PRÉCIS

L'utilisateur de cette Compétence Spéciale est un tireur d'élite, capable de toucher les points faibles de ses cibles et de faire mouche à chaque tir.

TIR PRÉCIS
COMPÉTENCE AUTOMATIQUE

Optionnel

CONDITIONS

- L'utilisateur ne peut bénéficier 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 le Couvert Partiel de sa cible.

TIR TRIANGULÉ

Certains systèmes de détection peuvent aider à effectuer une triangulation précise, permettant une acquisition plus efficace de la cible.

TIR TRIANGULÉ
ORDRE ENTIER

Tir, Optionnel

CONDITIONS

- 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, Couvert, Compétences Spéciales telles que Mimétisme, etc.).
- Les MOD affectant la Rafale (R) s'appliquent normalement.

IMPORTANT

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.

TRANSFORMATION

Cette Compétence Spéciale représente la capacité de l'utilisateur à se transformer en un type différent de troupe.

TRANSFORMATION

COMPÉTENCE AUTOMATIQUE

CONDITIONS

- L'utilisateur doit remplir les conditions indiquées entre parenthèses à côté de la Compétence Transformation.

EFFETS

Les différents types de Transformation se caractérisent par ce qui cause la transformation de la Troupe, la forçant ou lui permettant d'utiliser son second Profil d'Unité.

- S'il n'existe pas de version alternative pour la figurine transformée, placez un Marqueur Transformé (Transmuted) ou le Marqueur adéquat (s'il existe) à côté de l'utilisateur pour indiquer qu'il utilise son Profil alternatif.
- Transformation (Blessures) et Transformation (STR) :
  - La Troupe et son Profil d'Unité initial sont remplacés par le second Profil à la fin de l'Ordre durant lequel le Profil d'Unité initial perd son dernier point d'Attribut Blessures/STR.
  - Si la Troupe perd plus de points de Blessures/STR que la valeur de son Profil initial, la perte excédentaire sera soustraite au second Profil à la fin de l'Ordre durant lequel la Troupe se transforme.
  - L'utilisateur n'entre en état Inconscient que lorsqu'il perd le dernier point de Blessures/STR de son second Profil d'Unité.
- Transformation (Auto) :
  - **En effectuant n'importe quelle Compétence avec l'Étiquette Mouvement,** une Troupe avec Transformation (Auto) peut changer son Profil pour un autre figurant parmi ses Profils d'Unité.
  - Ce changement se produit toujours au début du Mouvement et le nouveau Profil d'Unité est utilisé pour l'intégralité de la séquence de ce Mouvement. Ceci affecte la distance que la Troupe peut franchir, si l'Attribut MOV du Profil choisi diffère du Profil antérieur.
  - L'Attribut Blessures/STR de cette Troupe est commun à tous ses Profils. Les pertes de Blessures/STR infligées à un Profil s'appliquent à tous les autres.
  - La Troupe peut se déployer en utilisant n'importe lequel de ses Profils.

RAPPEL

Séquence de jeu et Transformation (B/STR) :
Le nouveau Profil n'est utilisé qu'après avoir résolu tous les Jets de Sauvegarde et les Jets de Cran nécessaires de l'Ordre au cours duquel la Transformation se produit.

EXEMPLES DE TRANSFORMATION

Après que la Fraacta a perdu 1 point de son Attribut Blessures, un Marqueur Transformation (TRANSMUTATED) indique qu'elle emploie son Profil Forme de Survie.

EXEMPLE - TRANSFORMATION (BLESSURES)

Un Dogface reçoit trois touches simultanées. Il fait ses trois Jets de Sauvegarde et en rate deux. Il perd donc 2 points de Blessures. Le premier point est soustrait à sa valeur de Blessures puis son joueur remplace la figurine du Dogface par une figurine de Dog-Warrior et change de Profil de Troupe. L'autre point de Blessures perdu est soustrait de ce second Profil. Le Dog-Warrior est toujours debout mais son Attribut de Blessures est désormais de 1 au lieu de l'Attribut initial de 2 du Profil du Dog-Warrior.

TROUPE RELIGIEUSE

Les croyances et les enseignements de leurs chefs ont transformé 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
COMPÉTENCE AUTOMATIQUE

Obligatoire

EFFETS

- L'utilisateur réussit automatiquement ses Jets de Cran (sans avoir à faire de Jet). Cela signifie que l'utilisateur est forcé de tenir sa position et ne peut pas se replier ou chercher un couvert après avoir survécu à une Attaque.
- Cependant, l'utilisateur a la possibilité de faire volontairement un Jet de VOL après avoir survécu à une Attaque. Si la Troupe réussit ce Jet, elle peut appliquer les effets d'un Jet de Cran raté.
- L'utilisateur n'est pas affecté par les règles de Retraite ! et continue d'agir normalement jusqu'à la fin de la partie.
- De plus et sauf spécification contraire du scénario, durant une situation de Retraite !, l'utilisateur ne peut pas abandonner volontairement la table de jeu.
- L'utilisateur est affecté par la situation de Perte du Lieutenant, y compris en cas de Retraite !

VÉTÉRAN

Ce soldat a survécu à des années de service actif au milieu des combats et il en a retenu plus d'un tour.

VÉTÉRAN
COMPÉTENCE AUTOMATIQUE

Optionnel

EFFETS

- L'utilisateur n'est pas affecté par la situation de Perte du Lieutenant et demeure une Troupe Régulière.
- L'utilisateur n'est pas affecté par la situation de Retraite !, demeure une Troupe Régulière et agit normalement jusqu'à la fin de la partie.
- L'utilisateur ignore l'état Isolé quelle que soit sa cause (des Munitions, des Programmes de Piratage, les règles spéciales d'un scénario, etc.).

VULNÉRABILITÉ

Quelle que soit la résistance de cette Troupe, elle possède une vulnérabilité contre certains types d'attaques, d'armes ou de munitions.

VULNÉRABILITÉ
COMPÉTENCE AUTOMATIQUE

Obligatoire

EFFETS

- L'utilisateur est vulnérable au type d'Attaque, d'arme ou de Munitions figurant entre parenthèses à côté de cette Compétence dans son Profil d'Unité. L'éventuelle Compétence Immunité de l'utilisateur ne peut pas être utilisée pour contrecarrer l'objet de sa Vulnérabilité.

EXEMPLE DE VULNÉRABILITÉ

Les Dog-Warriors ont Immunité (Totale) et Vulnérabilité (Viral). Ils ne peuvent pas appliquer les effets d'Immunité (Totale) contre des armes dont le nom contient le terme "Viral".

ÉQUIPEMENT D'INFINITY N4

Comme les Compétences, l'Équipement permet à une Troupe d'utiliser des capacités spéciales et des bonus, détaillés dans les pages suivantes.

IMPORTANT

Chaque Niveau d'un Équipement est distinct et non cumulatif avec les autres Niveaux. Seuls les MOD et règles propres au Niveau de l'Équipement de la Troupe peuvent être employés.

RAPPEL

- Un **MOD positif (+)** entre parenthèses à côté d'une Compétence Spéciale, d'une arme ou d'un Équipement ne s'applique qu'à l'utilisateur de cette Compétence, arme ou Équipement.
- Un **MOD négatif (-)** entre parenthèses à côté d'une Compétence Spéciale, d'une arme ou d'un Équipement ne s'applique qu'aux ennemis.
- Une valeur d'Attribut, de Rafale, de Dégâts, etc. entre parenthèses à côté d'une Compétence Spéciale, d'une arme ou d'un Équipement ne s'applique que lors de l'utilisation de cette Compétence, arme ou Équipement.
- **"Relance"** entre parenthèses à côté d'une Compétence Spéciale, d'une arme ou d'un Équipement autorise l'utilisateur à relancer un dé de son Jet lors de l'utilisation de cette Compétence Spéciale, cette arme ou cet Équipement.

IMPORTANT

Les MOD modifiant la valeur de Rafale (R) ne s'appliquent que durant le Tour Actif. Les Troupes disposant de plus d'un de ces MOD ne peuvent en appliquer qu'un à la fois.

ALBÉDO

Un Albédo brouille les Viseurs Multi-Spectraux, empêchant son porteur d'être la cible de Troupes ennemies portant cet Équipement.

ALBÉDO

ÉQUIPEMENT AUTOMATIQUE

Obligatoire, FBN

ACTIVATION

- Automatique quand la figurine est déployée sur la table.

EFFETS

- Les joueurs doivent considérer qu'une Troupe disposant d'un Albédo actif se trouve dans une Zone de Bruit Blanc, appliquant ainsi les Effets de cette Zone de Terrain Spécial.
- Cependant, les effets de la Zone de Bruit Blanc n'affectent pas le porteur de l'Albédo.
- Cet Équipement fonctionne pour une durée limitée :
  - Quand la Troupe est déployée, un Marqueur Albédo-A est placé à côté d'elle pour indiquer qu'elle est équipée d'un Albédo.
  - Durant la Phase d'états, le Marqueur Albédo-A est retiré et remplacé par un Marqueur Albédo-B.
  - Lors de la Phase d'états suivante, le Marqueur Albédo-B est retiré et la Troupe ne peut plus utiliser l'Albédo pour le reste de la partie.

BAGAGE

Cet Équipement reflète l'approvisionnement disponible pour les forces de combat du joueur.

BAGAGE

ÉQUIPEMENT AUTOMATIQUE

Obligatoire, Sans Jet

EFFETS

- Si un allié en état Déchargé (ou ayant dépensé des charges de ses armes ou Équipements Jetables) se trouve dans la Zone de Contrôle d'une Troupe n'étant pas en état Inapte et disposant de Bagage, il peut dépenser un Ordre Entier. L'allié peut annuler son état Déchargé et regagner toutes les charges dépensées pour ses armes et Équipements Jetables. Ceci ne nécessite pas de Jet. Ceci ne peut être effectué que par un allié par Ordre.
- La récupération de charges pour les armes et Équipements Jetables n'affecte pas les armes et Équipements déjà Déployés sur la table.

CUBE

Le Cube est un dispositif d'enregistrement et de stockage mémoriel et de personnalité automatique. Cet Équipement rend les Troupes en disposant plus faciles à soigner. De plus, les pertes disposant de Cube peuvent aussi être "récupérées" pour être utilisées dans des missions futures (ceci est particulièrement utile dans le cadre d'une campagne).

CUBE / CUBE 2.0

ÉQUIPEMENT AUTOMATIQUE

EFFETS

- Lors de l'utilisation de la Compétence Spéciale Médecin (ou de toute autre Compétence Spéciale ou d'un Équipement le disant explicitement) pour soigner une Troupe dotée d'un Cube, vous pouvez dépenser des Pions de Commandement pour relancer un Jet de VOL raté.

DAZER

Le Dazer est un Équipement Déployable qui génère des Zones de Terrain handicapant le mouvement des Troupes dans sa Zone de Contrôle.

DAZER

ÉQUIPEMENT AUTOMATIQUE

Déployable, Jetable (3), Zone de Contrôle

EFFETS

- Cet Équipement génère une Zone de Terrain Difficile d'une hauteur infinie dans sa Zone de Contrôle.
- Les Troupes avec la Compétence Spéciale Terrain (Total) ignorent les effets d'un Dazer et bénéficient de leurs MOD quand elles déclarent des Compétences ayant l'Étiquette Mouvement.
- Un Dazer déployé reste sur la table jusqu'à la fin de la partie ou jusqu'à sa destruction.

DAZER

Dazer	Traits :	Jetable (3), Déployable, Zone de Contrôle

DAZER

BLI	PB	STR	S
0	0	1	X

DÉSACTIVATEUR

Ce dispositif est capable de désactiver les pièges et les armes automatisées déployés par l'ennemi.

DÉSACTIVATEUR

COMPÉTENCE COURTE

Attaque TR

CONDITIONS

- L'utilisateur de cet équipement doit avoir une LdV sur la cible ;
- Un Désactivateur ne peut être utilisé que contre des armes ou Équipements Déployables ennemis et jamais contre des Marqueurs Camouflage.

EFFETS

- Un Désactivateur permet à l'utilisateur de désactiver des armes ou Équipements Déployables ennemis (Mines, FastPandas, CrazyKoalas, etc.) dans sa LdV en réussissant un Jet Normal de VOL.
- Seuls les MOD de Portée et de Couvert sont appliqués à ce Jet de VOL, jamais ceux des Compétences Spéciales (Mimétisme par exemple).
- Si l'utilisateur réussit son Jet de VOL, l'arme ou l'Équipement ennemi est retiré du jeu.

DÉSACTIVATEUR

DÉSACTIVATEUR	Traits :	Arme Technique, Attaque TR, [***]
Dégâts :	R : 1	
Munitions :	Attribut du Jet de Sauvegarde :	

PORTÉES

20cm	40cm	60cm	
+6	+3	-6	

DISPOSITIF DE PIRATAGE

Les Dispositifs de Piratage sont utilisés pour le cybercombat. Versatiles et polyvalents, ils peuvent servir d'éléments de support ou pour effectuer de puissantes cyberattaques.

DISPOSITIF DE PIRATAGE
ÉQUIPEMENT AUTOMATIQUE

Équipement Comms

EFFETS
- Permet à l'utilisateur d'utiliser les Programmes de Piratage Carbonite, Oblivion, Spotlight et Contrôle Total.

DISPOSITIF DE PIRATAGE PLUS
ÉQUIPEMENT AUTOMATIQUE

Équipement Comms

EFFETS
- Permet à l'utilisateur d'utiliser les Programmes de Piratage Carbonite, Cybermasque, Oblivion, Spotlight, Contrôle Total et Bruit Blanc.

DISPOSITIF DE PIRATAGE TUEUR
ÉQUIPEMENT AUTOMATIQUE

Équipement Comms

EFFETS
- Permet à l'utilisateur d'utiliser les Programmes de Piratage Cybermasque et Trinity.

DISPOSITIF DE PIRATAGE EVO
ÉQUIPEMENT AUTOMATIQUE

Équipement Comms

EFFETS
- Permet à l'utilisateur d'utiliser les Programmes de Piratage Assistance de Tir, Saut Contrôlé, Réaction Améliorée et Fairy Dust.

RAPPEL

Les Hackers et les Dispositifs de Piratage peuvent bénéficier d'Améliorations (règles complètes du piratage, p .58).

DISPOSITIF D'ÉVACUATION

Cet Équipement regroupe tous les systèmes conçus pour prolonger la durée de vie des pilotes de TAG et de Véhicules en les évacuant en cas de danger mortel.

DISPOSITIF D'ÉVACUATION
ÉQUIPEMENT AUTOMATIQUE

Obligatoire

CONDITIONS
- Le Dispositif d'évacuation s'active automatiquement à la fin de l'Ordre durant lequel le TAG perd son dernier point d'Attribut STR, que ce soit lors du Tour Actif ou du Tour Réactif.

EFFETS
- Le processus d'activation du Dispositif d'évacuation a deux étapes :
  - À la fin de l'Ordre durant lequel le TAG perd son dernier point de STR, placez la figurine du Pilote en contact Silhouette avec son TAG.
  - Puis retirez la figurine du TAG et remplacez-la par un Gabarit Circulaire Fumigène.
- Si le TAG perd plus de points de STR qu'il n'en a, l'excédent est soustrait au Profil du Pilote.
- Le processus d'activation doit toujours être mené à terme, même si le Pilote est déjà Inconscient ou Mort et même si le TAG est Immobilisé (à cause d'un Piratage, de Munitions Spéciales ou toute autre raison) ;
- Un TAG équipé d'un Dispositif d'évacuation fournit son Ordre au joueur qui l'a déployé jusqu'à ce que son Pilote passe en état Inapte (Inconscient, Mort, Sepsitorisé…).
- Si le Pilote est vulnérable au Piratage ou aux Munitions 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.

RAPPEL

Les valeurs de BLI et de PB du TAG sont toujours utilisées pour effectuer les Jets de Sauvegarde jusqu'à ce que la figurine du Pilote soit placée sur la table.
L'activation d'un Dispositif d'évacuation ne nécessite pas de dépense d'Ordre, donc les ennemis ne peuvent pas réagir à l'évacuation du Pilote.
Le Gabarit Circulaire Fumigène est toujours placé, même si le Pilote a perdu toutes ses Blessures et est évacué Mort.

ECM

Les Contre-mesures Électroniques (Electronic CounterMeasures) sont des systèmes embarqués par certaines Troupes, les Véhicules et les TAG dans le but de perturber et de désactiver les projectiles guidés ennemis, les Attaques (Comms), etc.

ECM

ÉQUIPEMENT AUTOMATIQUE

CONDITIONS

- Pour utiliser cet Équipement Automatique, son détenteur doit être la cible d'une Attaque dont le type est listé entre parenthèses à côté de l'Équipement.

EFFETS

- ECM impose des MOD négatifs à l'ennemi qui essaye d'Attaquer le détenteur de cet Équipement.
- Le type d'Attaque concerné et le MOD négatif imposé sont listés dans le Profil d'Unité de la Troupe.

FASTPANDA

Amplificateur de portée de piratage mobile, conçu pour un déploiement téléguidé à courte distance dans les zones clés du champ de bataille.

FASTPANDA

ÉQUIPEMENT AUTOMATIQUE

EFFETS

- En déclarant la Compétence Commune Placer un Déployable, l'utilisateur de cet Équipement peut déployer la figurine du FastPanda totalement à l'intérieur de sa Zone de Contrôle.
- Le FastPanda est un Équipement possédant un Répétiteur.
- Un FastPanda déployé reste sur la table jusqu'à la fin de la partie ou jusqu'à ce qu'il soit détruit.

FASTPANDA

FastPanda	Traits :	Jetable (1), Sans discrimination, Périmètre, Déployable, Zone de Contrôle

FASTPANDA			
BLI	PB	STR	S
0	0	1	1

FIREWALL

Certains Équipements, Dispositifs de Piratage et Programmes incorporent des mécanismes de défense contre les Attaque (Comms), globalement désignés par le terme Firewall (règles complètes, p. 59).

GIZMOKIT

Équipement spécial qui permet aux autres figurines ayant l'Attribut STR de reprendre conscience.

GIZMOKIT

COMPÉTENCE COURTE

Non Létal

CONDITIONS

- La cible d'un GizmoKit doit être une figurine alliée.
- Un GizmoKit peut être utilisé de deux façons, chacune ayant sa propre Condition :
  - **À distance**, l'utilisateur doit avoir une LdV sur la cible.
  - **Au contact**, l'utilisateur doit être en contact Silhouette avec la cible.

EFFETS

- Utilisé à distance, un GizmoKit fonctionne comme une Arme de Tir Non Létale. Si l'utilisateur réussit un Jet de TR en appliquant tous les MOD (Portée, Couvert, etc.), la cible peut faire un **Jet de PH**.
- Employé au contact, un GizmoKit est utilisé en dépensant simplement une Compétence Courte. Cela permet à la cible de faire un Jet de PH.
- Si la cible **réussit le Jet de PH**, elle récupère 1 point de son Attribut STR. Si la cible **rate le Jet**, elle passe immédiatement à l'état Inconscient ou Mort (si applicable).
- La cible d'un GizmoKit n'a pas besoin d'effectuer de Jet de Sauvegarde.
- Un GizmoKit peut être utilisé un nombre illimité de fois pour permettre à la cible de récupérer tous ses STR.
- Si une Compétence ou règle Spéciale indique qu'une Troupe reçoit plusieurs Jets de PH par utilisation d'un GizmoKit durant le même Ordre, elle ne regagne qu'un seul point de Blessure quel que soit le nombre de Jets de PH réussis.
- Si une Troupe dispose, dans son Profil d'Unité, d'un GizmoKit indiquant une valeur de PH entre parenthèses, la cible de l'utilisation du GizmoKit utilise cette valeur de PH au lieu de la sienne.

GIZMOKIT

Gizmokit	Traits :	Non Létal, [***]
Dégâts :	R : 1	
Munitions :	Attribut du Jet de Sauvegarde :	

PORTÉES			
20cm	40cm	60cm	
+3	0	-6	

HOLO-MASQUE

Un émetteur d'images tridimensionnelles pseudo-solides nano-technologiques conçu pour dissimuler l'identité de son utilisateur.

HOLO-MASQUE
ÉQUIPEMENT AUTOMATIQUE

Optionnel, FBN

EFFETS

- Durant la Phase de Déploiement, l'utilisateur peut se déployer en état Imitation.
- En cours de jeu, l'utilisateur peut entrer en état Imitation.

ÉTAT IMITATION

IMITATION

ACTIVATION

- Automatique lors du déploiement.
- Durant le Tour Actif, une Troupe peut passer en état Imitation en dépensant 1 Ordre Entier si elle se trouve hors des LdV des ennemis (Marqueurs ou figurines).

EFFETS

- Tant que l'utilisateur est en état Imitation, sa figurine est remplacée par la figurine Imitée censée le représenter. Ce faisant, le joueur déclare quelles options d'armes du Profil d'Unité de la figurine Imitée elle utilise.
- La figurine Imitée doit appartenir à la faction ou à l'Armée Sectorielle de l'utilisateur d'Holo-Masque et doit également avoir la même valeur de Silhouette que lui.
- Toutefois, le joueur de l'utilisateur d'Holo-Masque utilise son véritable Profil d'Unité, tel qu'il apparaît dans sa Liste d'Armée.
- Une Troupe en état Imitation ne peut pas répliquer les armes ou Équipements Déployables représentés par des Marqueurs ou des figurines (TinBots, FastPandas, Symbiomates, mines déployées grâce à la Compétence Spéciale Poseur de mines, etc.) dont dispose normalement la figurine Imitée.
- Pour identifier une Troupe en état Imitation, l'ennemi doit réussir un Jet de Détection.
  - Si la Détection est réussie, remplacez la figurine Imitée par la véritable figurine de l'utilisateur, en l'orientant dans la direction choisie par son joueur.
- Cet état n'interfère pas avec les Compétences Spéciales Automatiques et l'Équipement Automatique qui continuent de produire leurs effets normalement.

ANNULATION

Quand l'état Imitation d'une Troupe est annulé, remplacez la figurine Imitée par la véritable figurine de l'utilisateur orientée dans la direction choisie par son joueur à la fin de l'Ordre au cours duquel l'état est annulé. Quand la figurine est remplacée, le joueur doit fournir à son adversaire toutes les Informations Publiques concernant la véritable Troupe.

L'état Imitation est annulé quand :

- La Troupe **déclare** une Attaque, Attention ! ou n'importe quelle Compétence nécessitant un Jet.
- Si la Troupe appartient à une Fireteam, n'est pas le Team Leader et que la Fireteam **déclare** une Compétence qui n'est pas Support ou Mouvement (sauf Attention !).
- La Troupe **déclare** un **Ordre Entier** (sauf Déplacement Prudent).
- La Troupe entre en contact Silhouette avec une figurine ennemie.
- La Troupe doit faire un Jet de Sauvegarde.
- La Troupe est Détectée.
- La Troupe est ou devient Impétueuse (à cause de la Compétence Frénésie ou d'un autre effet) ou entre en état Retraite !

IMPORTANT

L'annulation de l'état Imitation est appliquée pour l'intégralité de l'Ordre déclaré, même si la Compétence permettant de révéler la Troupe s'effectue à la fin de l'Ordre.

HOLO-MASQUE ET INFORMATIONS PRIVÉES

Un Hafza en état Imitation se fait passer pour un Hassassin Lasiq et subit un Tir ennemi. Bien que ses Compétences Spéciales, armes et Équipements soient des Informations Privées, l'Hafza ne peut pas appliquer la Compétence Spéciale Mimétisme (-3) du Lasiq. Cela signifie que lors de l'étape de Résolution de l'Ordre, lorsque les MOD sont appliqués, le joueur de l'Hafza doit informer son adversaire qu'il n'y a pas de MOD de Mimétisme à appliquer.

HOLO-MASQUE ET FIRETEAM

Une Fireteam Core de Janissaires comprend un Hafza en État Imitation. La Fireteam déclare un Déplacement + Tir. Le Hafza, qui n'est pas le Team Leader, se déplace et fournit un soutien au Team Leader. Comme il effectue une Compétence de Soutien, l'Hafza ne se révèle pas et reste en état Imitation. Cependant, lors de l'Ordre suivant, le Team Leader déclare une Esquive et tous les membres de la Fireteam de tir effectuent un Jet de PH. À ce moment, l'Hafza est automatiquement révélé.

IMPORTANT

La présence de Troupes en état Imitation ou d'Holo-écho sont des Informations Privées. Ceci inclut aussi les Compétences Spéciales, les armes et Équipements dont elles disposent.

HOLO-PROJECTEUR

Un émetteur d'images tridimensionnelles pseudo-solides nano-technologiques conçu pour dissimuler l'identité de son utilisateur ou tromper l'adversaire sur le nombre d'ennemis auquel il fait face.

HOLO-PROJECTEUR
ÉQUIPEMENT AUTOMATIQUE

Optionnel, FBN

EFFETS

- Durant la Phase de Déploiement, l'utilisateur peut se déployer en état Holo-écho.
- En cours de jeu, l'utilisateur peut entrer en état Holo-écho.

ÉTAT HOLO-ÉCHO

HOLO-ÉCHO

ACTIVATION

- Automatique lors du déploiement. Placez jusqu'à 3 Marqueurs Holo-écho sur la table. Ils doivent respecter la Cohésion à l'égard de l'un d'entre eux, ainsi que les règles générales de déploiement.
- Si le détenteur du Holo-projecteur est hors de LdV des ennemis (figurines et Marqueurs), il peut activer automatiquement cet état durant la Phase d'états. Placez jusqu'à deux Holo-échos en contact Silhouette avec lui.
- Durant le Tour Actif, une Troupe peut passer en état Holo-écho en dépensant 1 Ordre Entier si elle se trouve hors des LdV des ennemis (Marqueurs ou figurines). Son joueur place jusqu'à deux Holo-échos en contact Silhouette avec l'utilisateur.

EFFETS

- En état Holo-écho, la Troupe est représentée **par trois Holo-échos** : le Marqueur Holo-écho 1, le Marqueur Holo-écho 2 et la figurine de l'utilisateur.
- Le joueur doit noter secrètement lequel des trois Holo-échos représente le véritable utilisateur du Holo-projecteur.
- L'utilisateur du Holo-projecteur et ses leurres holographiques agissent en même temps, **effectuant tous les mêmes actions déclarées pour un Ordre.** Les leurres holographiques ne peuvent pas interagir avec les Décors et considèrent les déclarations d'Attention ! comme une Attente.
- **Cohésion**. Chaque Holo-écho doit, indépendamment, rester en Cohésion avec au moins un autre Holo-écho (et donc avoir au moins un autre des deux Holo-échos dans sa ZdC), qu'il s'agisse ou pas de l'utilisateur du Holo-projecteur.
  - Dans la Phase de Déploiement, le joueur doit vérifier la Cohésion après avoir déployé les Holo-échos.
  - Dans le Tour Actif ou Réactif, le joueur doit vérifier la Cohésion des Holo-échos au début et à la fin de l'Ordre ou de l'ORA qui les active.
- Les Holo-échos sont tous considérés comme de véritables Troupes du point de vue des ORA, des LdV et de l'activation des armes et Équipements ennemis (Mines, CrazyKoalas, etc.). Chaque Troupe Réactive **doit choisir un seul des Holo-échos** activés comme cible, mais toutes les Troupes Réactives ne sont pas obligées de cibler le même.
- Les Holo-échos ont un angle de vision frontal de 180°.
- L'adversaire doit réussir un Jet de Détection contre un Holo-écho pour savoir s'il s'agit d'un leurre ou du véritable utilisateur du Holo-projecteur.
- Durant son Tour Actif (uniquement), une Troupe en état Holo-écho peut utiliser la Compétence Spéciale Attaque Surprise.
- L'état Holo-écho réplique les Marqueurs d'état (Allongé, Déchargé, etc.) et les Équipements (TinBots, Symbiomates, etc.) que l'utilisateur du Holo-projecteur peut avoir.
- Quand une Troupe en état Holo-écho est activée, chaque Troupe Réactive peut retarder sa déclaration d'ORA jusqu'à la déclaration de la seconde partie de l'Ordre de la Troupe Active. Dans ce cas :
  - Si la Troupe en état Holo-écho se révèle lors de la seconde moitié de son Ordre (en déclarant un Tir, en entrant en contact Silhouette avec un ennemi, etc.), les Troupes ayant suspendu leur déclaration peuvent déclarer leur ORA.
  - Si la Troupe en état Holo-écho ne se révèle pas, les Troupes ayant suspendu leur déclaration perdent leur droit de déclarer un ORA.
- **L'effet de l'état Holo-écho peut se combiner avec celui de l'état Imitation.**
  - Ceci permet à l'utilisateur de remplacer sa figurine par celle d'une autre troupe en respectant les restrictions de l'état Imitation et aussi de remplacer les Holo-échos par des figurines similaires, utilisant les mêmes armes et Équipements.
  - Si le joueur utilise des figurines à la place des Marqueurs Holo-écho, la première fois qu'il active la Troupe lors de son Tour Actif, il doit placer un Marqueur Holo-écho à côté de chacune d'elles. Ainsi, son adversaire sait qu'il est confronté à une Troupe avec Holo-projecteur et qu'il peut retarder sa déclaration d'ORA.
  - Une Troupe combinant les états Holo-écho et Imitation ne peut pas répliquer les armes ou Équipements Déployables représentés par des Marqueurs ou des figurines (TinBots, FastPandas, Mines déployées grâce à la Compétence Spéciale Poseur de mines, etc.) dont dispose normalement la figurine Imitée.
- Cet état n'interfère pas avec les armes et Équipements Automatiques qui continuent de produire leurs effets normalement.
- Une Troupe en état Holo-écho ne peut pas appartenir à une Fireteam. Si le membre d'une Fireteam rentre en état Holo-écho, il cesse automatiquement d'appartenir à la Fireteam.

ANNULATION

Quand l'état Holo-écho de l'utilisateur du Holo-projecteur est annulé, retirez les leurres holographiques à la fin de l'Ordre durant lequel cela se produit. **Exceptionnellement**, si la Cohésion entre les Marqueurs n'est pas validée au début d'un Ordre, le joueur doit retirer immédiatement les leurres avant d'effectuer tout déplacement. Quand l'état Holo-écho de l'utilisateur du Holo-projecteur est annulé, placez sa figurine sur sa véritable position, orientée dans la direction choisie par son joueur.

L'état Holo-écho **de l'utilisateur** est annulé quand :

- L'utilisateur du Holo-projecteur **déclare** une Attaque, Attention ! ou toute Compétence nécessitant un Jet.
- L'utilisateur du Holo-projecteur **déclare** un **Ordre Entier** autre que Déplacement Prudent.
- L'utilisateur du Holo-projecteur entre en contact Silhouette avec une figurine ennemie.
- L'utilisateur du Holo-projecteur doit faire un Jet de Sauvegarde.
- L'utilisateur du Holo-projecteur est **Détecté**.
- L'utilisateur du Holo-projecteur est ou devient Impétueux (à cause de la Compétence Frénésie ou d'un autre effet) ou entre en état Retraite !
- L'utilisateur du Holo-projecteur brise la Cohésion avec les autres Holo-échos.

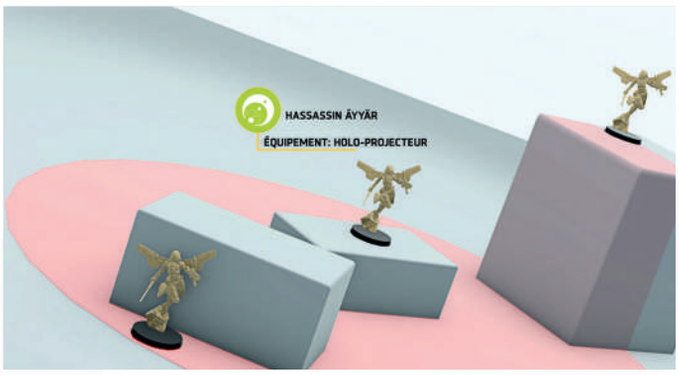
L'état Holo-écho **d'un leurre holographique** est annulé quand :

- Il est Détecté.
- Il entre en contact Silhouette avec une figurine ennemie.
- Il doit faire un Jet de Sauvegarde. Dans ce cas, le leurre est retiré de la partie, sans faire le Jet.
- Il brise la Cohésion avec les autres.
- L'état Holo-écho de l'utilisateur du Holo-projecteur est annulé.

IMPORTANT

L'annulation de l'état Holo-écho est appliquée pour l'intégralité de l'Ordre déclaré, même si la Compétence permettant de révéler la Troupe s'effectue à la fin de l'Ordre.

DÉPLOIEMENT DE FIGURINES EN TANT QU'HOLO-ÉCHOS



ÉTAT HOLO-ÉCHO ET FIGURINES

Un joueur d'Haqqislam, qui a le second Tour de Joueur, décide d'intimider son adversaire en déployant trois Snipers Ghulam sur des toits différents. Mais en réalité, il ne déploie qu'un seul Hassassin Áyyär disposant d'un Holo-masque et ses deux leurres holographiques, chacun d'eux imitant la figurine d'un Sniper Ghulam.

Le joueur n'a pas besoin de placer des Marqueurs Holo-écho à côté des Snipers avant le début de son Tour Actif, indiquant ainsi à son rival qu'il dispose d'une Troupe avec Holo-projecteur.

MÉDIKIT

Cet Équipement peut aider des alliés à reprendre conscience.

MÉDIKIT

COMPÉTENCE COURTE

Non Létal

CONDITIONS

- Sauf spécification contraire d'un scénario, la **cible** d'un Médikit **doit être** une **figurine Alliée Inconsciente**.
- Un Médikit peut être utilisé de deux façons, chacune ayant sa propre Condition :
  - **À distance**, l'utilisateur doit avoir une LdV sur la cible.
  - **Au contact**, l'utilisateur doit être en **contact Silhouette** avec la cible.

EFFETS

- Utilisé à distance, un Médikit fonctionne comme une Arme de Tir Non Létale. Si l'utilisateur réussit un Jet de TR en appliquant tous les MOD (Portée, Couvert, etc.), la cible peut faire un **Jet de PH**.
- Employé au contact, un Médikit est utilisé en dépensant simplement une Compétence Courte. Cela permet à la cible de faire un **Jet de PH**.
- **Si la cible réussit le Jet de PH**, elle récupère 1 point de son Attribut de Blessures et annule son état Inconscient. **Si la cible rate le Jet**, elle passe immédiatement à l'état Mort et est retirée du jeu.
- La cible d'un Médikit n'a pas besoin d'effectuer de Jet de Sauvegarde.
- 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.
- Si une Compétence ou règle Spéciale indique qu'une Troupe reçoit plusieurs Jets de PH par utilisation d'un Médikit durant le même Ordre, n'importe quel Jet de PH réussi annule automatiquement son état Inconscient. Même si la Troupe réussit tous les Jets de PH, elle ne regagne qu'un seul point de Blessures.

MÉDIKIT

Médikit	Traits :	Non Létal, [***]
Dégâts :	R : 1	
Munitions :	Attribut du Jet de Sauvegarde :	

PORTÉES			
20cm	40cm	60cm	240cm
+3	0	-6	

MOTO IA

Une Moto IA est une Moto qui devient un Périphérique (Synchronisé) quand son Pilote en descend.

MOTO IA

ÉQUIPEMENT AUTOMATIQUE

EFFETS

- Les Troupes équipées d'une Moto IA ont deux Profils d'Unité distincts :
  - Le Profil d'Unité Monté est utilisé quand la Troupe se trouve sur sa Moto IA et **utilise les mêmes règles que l'Équipement Moto.**
  - Le second Profil (À pied) est utilisé quand la Troupe descend de sa Moto IA et se déplace à pied : sa Moto IA se transforme dès que le Pilote en descend pour devenir un **Périphérique (Synchronisé)** qui utilise les règles de cette Compétence Spéciale.
- Les Troupes disposant d'une Moto IA peuvent être déployées sous le Profil souhaité par leur joueur.
- Quand la Troupe Débarque de sa Moto IA, tout état qui s'appliquait à son Profil d'Unité Monté est transféré à son Profil À pied et à celui de son REM Périphérique (Synchronisé) (si applicable).
- Quand la Troupe Embarque sur sa Moto IA, tout état qui s'appliquait à son Profil À Pied et à celui de son REM Périphérique (Synchronisé) est transféré à son Profil d'Unité Monté (si applicable).
- Si le REM est en état Isolé, IMM ou Inapte, la Troupe ne peut pas Embarquer.
- Le Profil d'Unité Monté de la Troupe ne peut pas bénéficier du Supportware affectant son REM Périphérique (Synchronisé). Les Programmes Supportware affectant le REM Périphérique (Synchronisé) sont automatiquement annulés quand la Troupe Embarque sur sa Moto IA et cesse d'utiliser son Profil À Pied.

MOTO

Les Motos sont des transports légers individuels offrant une grande manœuvrabilité et vitesse de pointe. En jeu, les Motos ne sont pas considérées comme des Véhicules (VH).

MOTO

ÉQUIPEMENT AUTOMATIQUE

EFFETS

- Une Troupe équipée d'une Moto a deux Profils distincts.
- Quand une Troupe à Moto déclare une Compétence ayant l'Étiquette Mouvement, et annonce qu'elle Débarque de Moto, remplacez la figurine montée par un Marqueur Moto (Motorcycle). Placez la figurine de la Troupe à pied au contact du Marqueur Moto ou mesurez son mouvement depuis le bord du Marqueur, à votre préférence.
- Un Marqueur Moto a les Attributs suivants :

PROFIL DE MOTO			
BLI	PB	STR	S
0	0	1	4

- Les Troupes Embarquées ne peuvent pas être Allongées.
- Les Troupes Embarquées sur une Moto ne peuvent pas Escalader, ni utiliser d'échelle.
- Les Troupes Embarquées sur une Moto ne peuvent pas Sauter vers le haut verticalement ou en diagonale. Elles peuvent en revanche Sauter vers le bas verticalement ou en diagonale.
- Les Troupes Embarquées sur une Moto ne bénéficient jamais des MOD du Couvert Partiel.
- Les Troupes Embarquées sur une Moto ne peuvent pas déclarer de Déplacement Prudent.

RAPPEL

Une Troupe à Moto peut monter des rampes et des escaliers tant qu'elle respecte les Règles Générales de Mouvement. Elles ne peuvent pas utiliser d'échelle.
Les Règles Générales de Mouvement expliquent comment une Troupe Embarque et Débarque de sa Moto.

NANO-ÉCRAN

Ce dispositif sophistiqué génère un épais nuage de nanobots qui offre un Couvert Partiel mobile à l'utilisateur.

NANO-ÉCRAN

ÉQUIPEMENT AUTOMATIQUE

Obligatoire

EFFETS

- Le Nano-écran confère un Couvert Partiel sur 360° à son utilisateur, lui permettant de bénéficier des MOD de ce type de Couvert (mais qui ne peuvent pas se combiner avec d'autres MOD de Couvert).
- Pour représenter le Nano-écran, un joueur doit placer un jeton Nano-écran en contact Silhouette avec l'utilisateur.
- Cet Équipement ne peut pas être utilisé contre les Attaques CC.

RÉPÉTITEUR DÉPLOYABLE

Il s'agit d'un amplificateur de portée de piratage conçu pour être déployé sur le champ de bataille (règles complètes, p. 59).

RÉPÉTITEUR

Il s'agit d'un amplificateur de portée pour les Hackers (règles complètes, p 59).

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 Comms

CONDITIONS

- Un TinBot accorde des MOD ou d'autres avantages tant que son possesseur n'est pas en état Inapte (Inconscient, Mort, Sepsitorisé, etc.) ou Isolé.

EFFETS

- Les TinBots sont des Équipements : ils ne peuvent pas être pris pour cible par des Compétences, même s'ils sont représentés par une figurine ou un Marqueur.
- Si le possesseur du TinBot passe à l'état Mort, le TinBot est retiré du jeu avec lui ;
- Un TinBot accorde des MOD, des Compétences Spéciales ou des Équipements à son possesseur. N'utilisez que ce qui est spécifié dans le Profil d'Unité.
- Si le propriétaire d'un TinBot appartient à une Fireteam, toute la Fireteam profite des bénéfices apportés par le TinBot.
- Si les membres d'une Fireteam ont plus d'un TinBot leur accordant les mêmes avantages, ils ne peuvent en utiliser qu'un par Ordre ou ORA. Si les TinBots accordent différents MOD, seul le plus avantageux est utilisé.

TYPES DE TINBOTS

TinBot : Firewall (-3)
Quand le propriétaire du TinBot est pris pour cible par une Attaque (Comms), l'ennemi subit un MOD -3 du Firewall.

TinBot : Guidé (-6)
Quand le propriétaire du TinBot est pris pour cible par une Attaque Guidée, son ennemi subit un MOD -6.

TinBot : Détection (+3)
Quand le propriétaire du TinBot utilise la Compétence Détection, il bénéfice d'un MOD +3 à sa VOL.

VISEUR MULTI-SPECTRAL

Cet Équipement a été conçu pour combattre les effets des différentes technologies militaires de dissimulation et de camouflage.

VISEUR MULTI-SPECTRAL NIVEAU 1
ÉQUIPEMENT AUTOMATIQUE

Obligatoire

EFFETS

- Ce Viseur réduit le MOD de Mimétisme (-3) et des Zones de Visibilité Basse à 0.
- Ce Viseur réduit le MOD de Mimétisme (-6) et des Zones de Visibilité Médiocre à -3.
- De plus, ce Viseur permet à son utilisateur de tracer des LdV à travers des Zones de Visibilité Nulle en appliquant un MOD -6 à toute Compétence nécessitant une LdV.
- Une Troupe disposant de cet Équipement n'effectue pas de Jet Opposé contre des armes utilisant les Munitions Fumigènes.

VISEUR MULTI-SPECTRAL NIVEAU 2
ÉQUIPEMENT AUTOMATIQUE

Obligatoire

EFFETS

- Ce Viseur réduit à 0 les MOD de Mimétisme et des Zones de Visibilité.
- De plus, ce Viseur permet à son utilisateur de tracer des LdV à travers des Zones de Visibilité Nulle.
- Une Troupe disposant de cet Équipement n'effectue pas de Jet Opposé contre des armes utilisant les Munitions Fumigènes.

VISEUR MULTI-SPECTRAL NIVEAU 3
ÉQUIPEMENT AUTOMATIQUE

Obligatoire

EFFETS

- Ce Viseur réduit à 0 les MOD de Mimétisme et des Zones de Visibilité.
- De plus, ce Viseur permet à son utilisateur de tracer des LdV à travers des Zones de Visibilité Nulle.
- Une Troupe disposant de cet Équipement n'effectue pas de Jet Opposé contre des armes utilisant les Munitions Fumigènes.
- Quand il déclare une Détection contre une cible en état Camouflé, l'utilisateur de ce Viseur réussit automatiquement tous les Jets de VOL nécessaires (pas besoin d'effectuer les Jets).
- L'utilisateur d'un Viseur Multi-spectral N3 ignore les MOD d'Attaque Surprise s'il a une LdV sur l'attaquant. De plus, il ignore les MOD d'Attaque Surprise des Attaques CC même s'il n'a pas de LdV sur l'attaquant.

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.

VISEUR BIOMÉTRIQUE

Cet Équipement est conçu pour réduire les effets des différentes technologies de Supplantation et de déguisement.

VISEUR BIOMÉTRIQUE
ÉQUIPEMENT AUTOMATIQUE

Obligatoire

EFFETS

- Réduit à 0 le MOD -6 en VOL de l'état Supplantation-1.
- L'utilisateur d'un Viseur Biométrique ignore les MOD d'Attaque Surprise des attaquants bénéficiant des états Supplantation ou Holo-écho s'il a une LdV sur eux. De plus, l'utilisateur ignore les MOD d'Attaque Surprise des Attaques CC, même si elles sont effectuées par des attaquants sur lesquels il n'a pas de LDV.

VISEUR X

Cet Équipement augmente la précision de son utilisateur.

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.

COMMANDEMENT

MODULE DE COMMANDEMENT

CETTE SECTION CONTIENT DES RÈGLES QUI APPORTENT UN NOUVEAU DEGRÉ DE RICHESSE À UNE PARTIE D'INFINITY. MÊME SI CES RÈGLES NE SONT PAS COMPLÉTEMENT NÉCESSAIRES POUR JOUER À INFINITY, ELLES L'ENRICHISSENT EN AUGMENTANT SON CÔTÉ STRATÉGIQUE, FUTURISTE ET SIMULATIONNISTE. LES MÉCANISMES DE JEU DE CE MODULE SONT BASÉS SUR LES RÈGLES DE BASE D'INFINITY N4. ILS NE SONT DONC PAS PLUS DIFFICILES À APPRÉHENDER QUE LE RESTE DES RÈGLES. MAIS ILS SONT PRÉSENTÉS DANS UN CHAPITRE SÉPARÉ AFIN DE PERMETTRE AUX JOUEURS DE S'INTRODUIRE GRADUELLEMENT DANS LES RÈGLES D'INFINITY POUR FAVORISER LA PRISE EN MAIN DU JEU DANS SON ENSEMBLE. MAIS QUAND LES JOUEURS AURONT TESTÉ UNE PARTIE EN UTILISANT LES RÈGLES DE CETTE SECTION, ILS RÉALISERONT À QUEL POINT ELLES SONT INDISPENSABLES POUR PROFITER PLEINEMENT D'UNE PARTIE D'INFINITY N4.

PIONS DE COMMANDEMENT

Chaque joueur a quatre Pions de Commandement par partie. Les Pions de Commandement représentent les ressources de commandement et de contrôle à votre disposition pour soutenir votre force de combat.Les Pions de Commandement ont trois modes différents d'utilisation :

- Stratégique.
- Exécutif.
- Tactique.

PIONS DE COMMANDEMENT : UTILISATION STRATÉGIQUE

L'Utilisation Stratégique des Pions de Commandement reflète les actions défensives de renseignement mises en œuvre par le Contrôle de Mission.

Le joueur ayant le **premier Tour de Joueur** peut faire usage de l'Utilisation Stratégique des Pions de Commandement **durant son Déploiement**. Dans ce cadre, il peut dépenser **un** seul et unique Pion de Commandement pour :

- Mettre de côté une Troupe de plus pour la déployer après son adversaire.

Le joueur ayant le **second Tour de Joueur** peut faire usage de l'Utilisation Stratégique des Pions de Commandement **durant la Phase Tactique du premier Tour de Joueur de l'adversaire**. Dans ce cadre, il peut dépenser **un** seul et unique Pion de Commandement pour :

- Retirer 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.
- Empêcher l'adversaire d'utiliser plus d'un seul Pion de Commandement durant ce premier Tour.
- Activer l'état Tir de Suppression d'**une** Troupe (y compris pour ses Périphériques s'il s'agit d'un Contrôleur) de sa Liste d'Armée, en suivant les règles d'activation de cet état.

PIONS DE COMMANDEMENT : UTILISATION EXÉCUTIVE

Un joueur effectue une Utilisation Exécutive d'un Pion de Commandement **durant sa Phase Tactique**, lors de l'étape Utilisation Exécutive des Pions de Commandement. Cela représente certaines décisions prises par le Contrôle de Mission.
Pour chaque Pion de Commandement dépensé, le joueur peut 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.
- Annuler l'état Possédé d'une Troupe alliée.

Les joueurs peuvent dépenser autant de Pions de Commandement qu'ils le souhaitent durant une seule Phase Tactique, dans la limite des pions disponibles. Les joueurs peuvent produire plusieurs fois le même effet en dépensant plusieurs pions.

PIONS DE COMMANDEMENT : UTILISATION TACTIQUE

Les joueurs peuvent faire usage de l'Utilisation Tactique des Pions de Commandement **durant leurs Tours Actifs**. Cela reflète l'usage tactique des renseignements dont dispose le Contrôle de Mission.

En dépensant un Pion de Commandement, un joueur peut produire un des effets suivants :

- Déclarer un Ordre Coordonné (p. 130) en dépensant en plus un Ordre Régulier de la Réserve d'Ordres du Groupe de Combat des Troupes participant à cet Ordre.
- Faire réussir ou rater automatiquement le Jet de Cran d'une Troupe alliée en ignorant les résultats des dés et ses Compétences Spéciales.
- Transformer, pour ce Tour, l'Ordre Irrégulier d'une Troupe Irrégulière en un Ordre Régulier, en substituant le Marqueur d'Ordre correspondant.
- Rendre une Troupe insensible aux effets de Retraite ! jusqu'à la fin de la partie.
- Relancer un Jet de VOL raté en essayant d'utiliser la Compétence Spéciale Médecin sur une Troupe avec un Cube. Ce nouveau Jet n'offre pas d'ORA à l'ennemi.
- Relancer un Jet de VOL raté en essayant d'utiliser la Compétence Spéciale Ingénieur sur une troupe avec la Compétence Spéciale Présence Distante. Ce nouveau Jet n'offre pas d'ORA à l'ennemi.

Les joueurs peuvent dépenser autant de Pions de Commandement qu'ils le souhaitent durant un Tour Actif, dans la limite des pions disponibles. Les joueurs peuvent aussi utiliser plus d'un Pion de Commandement pour obtenir le même effet.

IMPORTANT
Les joueurs ne peuvent pas dépenser de Pions de Commandement durant leur Tour Réactif.

EXEMPLE D'UTILISATION DE PIONS DE COMMANDEMENT : REFAIRE UN JET

Durant son Tour Actif, une Trauma Doc utilise sa Compétence Spéciale Médecin pour soigner un Fusilier en état Inconscient. Elle dépense une Compétence Courte de son Ordre mais rate son Jet de VOL. Cependant, son joueur utilise un Pion de Commandement pour refaire le Jet de VOL. Sans dépenser ou déclarer de nouvel Ordre, la Trauma Doc 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 Trauma Doc une nouvelle opportunité de réussir son Jet de VOL et de soigner le Fusilier. Ce sera sa dernière chance car il ne reste plus de Pions de Commandement à son joueur.

ORDRE COORDONNÉ

Un Ordre Coordonné est une action de combat ou une manœuvre réalisée en même temps par plusieurs Troupes. En agissant à l'unisson, elles peuvent minimiser les capacités de réaction ennemies et utiliser la supériorité numérique pour neutraliser une cible.

ORDRE COORDONNÉ

Attaque / Mouvement

CONDITIONS

- Pour déclarer un Ordre Coordonné, le joueur doit dépenser 1 Pion de Commandement et 1 Ordre Régulier de la Réserve d'Ordres du Groupe de Combat des Troupes participantes.
- Jusqu'à 4 Troupes peuvent participer à un Ordre Coordonné.
- Lorsque le joueur déclare un Ordre Coordonné, il désigne une Troupe y participant comme étant le Fer de lance de l'Ordre, en plaçant un Marqueur de Fer de lance (Spearhead) à côté d'elle.
- Toutes les Troupes participant à l'Ordre Coordonné doivent déclarer et exécuter exactement la même séquence de Compétences.
- Si une des Compétences composant l'Ordre Coordonné nécessite une cible (Troupe, Marqueur, Objectif, etc.), alors toutes les Troupes agissent contre la même cible.
- Seules les Troupes ayant le même type d'Entraînement (Régulier / Irrégulier) et se trouvant dans le même Groupe de Combat peuvent participer à un Ordre Coordonné.
- Un joueur ne peut déclarer un Ordre Coordonné que durant la Phase d'Ordres de son Tour Actif.

EFFETS

- Durant un Ordre Coordonné, la Troupe Fer de lance utilise la moitié de la valeur de Rafale (R) normale de son arme, Équipement ou Compétence Spéciale en incluant tous les Bonus, arrondie au supérieur.
- Toutes les autres Troupes participant à l'Ordre Coordonné ont une valeur de R réduite à 1, quelle que soit leur arme, Équipement ou Compétence Spéciale.
- Les Troupes réactives doivent choisir **une seule** des Troupes activées par l'Ordre Coordonné comme cible. Elles ne sont pas obligées de toutes désigner la même cible.
- Si une Troupe participant à l'Ordre Coordonné est incapable d'exécuter une des Compétences déclarées, elle effectue une Attente à la place. Les autres Troupes activées par l'Ordre Coordonné agissent normalement.
- Si une Attaque CC est déclarée lors de l'Ordre Coordonné, seule la Troupe Fer de lance effectue le Jet de CC. Elle bénéficie d'un MOD +1 à sa valeur de Rafale (R) **par** Troupe alliée participant à l'Ordre Coordonné **et** en contact Silhouette avec la cible.
- Quand un Ordre Coordonné est terminé, le joueur doit retirer le Marqueur de Fer de lance de la table.

IMPORTANT

Les Contrôleurs (et leurs Périphériques) ne peuvent pas participer à des Ordres Coordonnés.

ORDRE COORDONNÉ : COMPÉTENCES

Lors d'un Ordre Coordonné, 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, puisque tout cela compte comme un Tir.

Cependant, durant la partie Tir d'un Ordre Coordonné, aucun participant ne peut déclarer un Tir Spéculatif ou une Attaque Instinctive car il s'agit de Compétences Spéciales différentes d'un Tir.

ORDRE COORDONNÉ : ESQUIVE ET RESET

Si la cible d'un Ordre Coordonné choisit d'Esquiver ou de faire un Reset en ORA, alors elle fait un Jet Opposé contre celui des attaquants.

ORDRE COORDONNÉ : SUCCÈS + ÉCHEC

Si les participants à un Ordre Coordonné déclarent l'utilisation d'une Compétence ou d'un Équipement tel que Médecin, MédiKit ou Ingénieur, sur la même cible, l'utilisation de la Compétence est un succès si au moins un Jet est réussi.

ORDRE COORDONNÉ : TRAITS SANS CIBLE OU DÉPLOYABLE

Les armes ou Équipements avec les Traits Déployable ou Sans cible n'ont pas besoin de cibler le même point de la table de jeu.

ORDRE COORDONNÉ : ÉTATS

Si un joueur déclare un Ordre Coordonné pour activer un état (par exemple passer en état Camouflé), chaque Troupe participant à l'Ordre doit activer le même état. Par exemple, dans le cadre d'un Ordre Coordonné, si une Troupe active l'état Camouflé, toutes les Troupes participantes devront activer l'état Camouflé (ou effectuer une Attente, si ce n'est pas possible) mais ne peuvent pas passer en état Supplantation (ou tout autre état).

ORDRE COORDONNÉ : PIRATAGE

Si un joueur déclare un Ordre Coordonné pour utiliser un Programme de Piratage, les restrictions usuelles s'appliquent : chaque Troupe Participante doit utiliser le même Programme de Piratage et choisir la même cible (si nécessaire).

EXEMPLE D'ORDRE COORDONNÉ : DÉPLACEMENT + TIR

Durant son Tour Actif, un joueur PanOcéanien coordonne un groupe de 3 Fusiliers et 1 Troupe Orc pour attaquer un Raicho, un TAG 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 approprié à côté d'elle. Ensuite, il déclare la première Compétence Courte de son Ordre Coordonné : Déplacement.

Le TAG Morat ne peut déclarer d'ORA que contre une seule des quatre Troupes PanOcéaniennes se trouvant dans sa LdV. Il déclare donc un Tir contre la Troupe Orc Fer de lance car celle-ci est la plus susceptible de lui infliger des dégâts sérieux avec son TR plus élevé et sa R, même réduite, supérieure à celle des Fusiliers coordonnés.

Le joueur PanOcéanien déclare la deuxième Compétence Courte de son Ordre Coordonné : Tir contre le TAG Morat.

La confrontation est résolue avec un Jet Opposé 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 : DÉPLACEMENT + 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 Jotum. 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 : Déplacement.

Le Jotum 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 TAG PanOcéanien.

Il y a un Jet Opposé entre la CC du Morat Fer de lance et le TR du Jotum. Le Morat bénéficie du MOD +1 à sa R pour chacun de ses camarades engagés dans ce Corps-à-corps. Il a donc une valeur totale de R de 4 (1+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 des trois Fusiliers et de la Troupe Orc contre un Raicho.

Après avoir sélectionné la Troupe Orc comme Fer de lance et déclaré la première Compétence Courte de l'Ordre, Déplacement, 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 TAG et 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. Spécifiquement, ce Fusilier n'exécute pas le Tir et utilise la Compétence Courte Attente à la place car il ne remplit pas les Conditions pour effectuer l'Attaque TR.

EXEMPLE D'ORDRE COORDONNÉ : COORDONNER DES TROUPES SOUS FORME DE MARQUEURS

Durant son Tour Actif, le joueur PanOcéanien veut coordonner deux Marqueurs Camouflage 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 : Déplacement.

Le TAG morat ne peut déclarer d'ORA que contre une seule des trois Troupes PanOcéaniennes en approche et choisit de réagir contre un des Marqueurs Camouflage. Comme il réagit contre un Marqueur Camouflage, le Raicho a le droit de retarder son ORA et il attend donc que le joueur PanOcéanien déclare la deuxième Compétence Courte de son Ordre pour voir si le Marqueur désigné se révèle avant de déclarer l'ORA.

Si le joueur PanOcéanien déclare une seconde Compétence Courte qui révèle le Marqueur Camouflage (un Tir par exemple), le Raicho pourra déclarer son ORA contre la Troupe révélée.

Si le joueur PanOcéanien déclare une seconde Compétence Courte qui ne révèle pas le Marqueur Camouflage (un autre Déplacement par exemple), le Raicho aura perdu le droit de déclarer un ORA.

TERRAIN ET DÉCORS

TERRAIN ET DÉCORS

CE CHAPITRE DÉCRIT DES RÈGLES ADDITIONNELLES QUE LES JOUEURS PEUVENT EMPLOYER POUR RENDRE LEURS PARTIES D'INFINITY N4 PLUS RÉALISTES ET COMPLÈTES, AFIN D'AUGMENTER ET D'AMÉLIORER L'EXPÉRIENCE DE JEU. CES RÈGLES SONT OPTIONNELLES ET LEUR UTILISATION DOIT FAIRE L'UNANIMITÉ CHEZ LES JOUEURS AVANT LE DÉBUT DE LA PARTIE.

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 Terrains Spéciaux sont une solution simple pour corser vos parties d'Infinity avec de nouveaux défis tactiques et pour créer des champs de bataille asymétriques intéressants.

TERRAIN SPÉCIAL

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.
- Sauf spécification contraire, les Terrains Spéciaux ont une hauteur infinie.
- 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.
- Lors de la mise en place de la partie, les joueurs doivent définir les caractéristiques de chaque zone de Terrain Spécial : Mouvement difficile, Saturation, Visibilité réduite et 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

- Dans Infinity N4, la Zone d'Effet d'un Terrain Spécial est l'aire dans laquelle ses effets spéciaux sont appliqués. Chaque Troupe en contact Silhouette avec la Zone d'Effet d'un Terrain Spécial ou dont le socle ou le Gabarit de Silhouette est couvert, même partiellement, par l'aire d'un Terrain Spécial est affectée par les Effets de la Zone.

CARACTÉRISTIQUES DU TERRAIN

Les Terrains peuvent servir à améliorer l'expérience de jeu et ont une série de caractéristiques qui peuvent se combiner pour offrir plusieurs options de jeu.

TYPES DE TERRAIN

Cette caractéristique décrit le type d'environnement qui domine la zone.
Choisissez le Type de Terrain avant le déploiement, pour que chaque joueur sache qu'il peut utiliser la Compétence Spéciale Terrain (p. 115).
Les Types de Terrain 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'hydrométrie très faible. Ce sont généralement des zones dangereusement chaudes et couvertes de sable : elles sont toujours sèches et sans plan d'eau. Les exemples de Terrains Désertiques incluent dunes de sable, terrains rocailleux et savanes désolées.
- **TERRAIN MONTAGNEUX :** un Terrain Montagneux regroupe les zones situées largement au-dessus du niveau de la mer, généralement rocheuses et à la végétation rare, et les biomes arctiques et subarctiques. Les exemples de Terrains Montagneux incluent les zones de basse, moyenne et haute montagne, les ravins, les fjords, les falaises, les plaines arctiques recouvertes de glace et de neige et la toundra.
- **JUNGLE :** le terme Jungle regroupe tous les environnements et zones à la végétation très dense, ce qui inclut les forêts tropicales, les jungles, les bois denses et certains environnements aliens à la flore excessive.
- **TERRAIN ZÉRO-G :** un Terrain Zéro-G représente toute zone où la gravité est faible ou inexistante. Les mouvements et l'orientation dans ces environnements requièrent des compétences spécifiques. Un Terrain Zéro-G comprend des zones avec ou sans atmosphère, incluant le vide spatial. Les Terrains Zéro-G englobent des soutes de vaisseaux, les anneaux extérieurs de petites stations spatiales ou orbitales, l'extérieur de la coque d'un vaisseau, des épaves de vaisseaux ou de bases spatiales abandonnées ou dont la gravité artificielle est en panne. Ce type de Terrain est idéal pour les opérations d'abordage spatial.

MOUVEMENT DIFFICILE

Certaines zones d'un champ de bataille peuvent présenter un défi ou offrir des facilités pour les Troupes qui les traversent.

CONDITIONS

- Si le Gabarit de Silhouette d'une Troupe est en contact ou dans l'aire d'un Terrain Difficile, la Troupe doit appliquer les règles de Terrain Difficile à chaque fois qu'elle déclare une Compétence avec l'Étiquette Mouvement (ex. : Déplacement, Déplacement Prudent, Saut, Escalade ou la Compétence Spéciale Berserk).
- Les règles de Terrain Difficile affectent aussi une Troupe qui entre en contact avec la zone durant un Ordre.

EFFETS

- Lorsqu'une Troupe entre en contact Silhouette avec une zone de Terrain Difficile, elle interrompt immédiatement et automatiquement la résolution de son Mouvement, quel qu'il soit (Saut, Escalade, Déplacement, etc.) pour la résolution de l'Ordre.
- Si la Troupe souhaite passer par la zone de Terrain Difficile, elle doit déclarer un nouvel Ordre en appliquant un MOD de -2,5 cm à ses deux valeurs de MOV.

SATURATION

Cette caractéristique décrit une zone où la présence de nombreux obstacles solides limite l'efficacité des projectiles qui traversent la zone.

EFFETS

- N'importe quel Tir effectué depuis, vers ou à travers la Zone de Saturation subit un MOD de Rafale de -1.
  - Ce MOD s'applique après la division de la valeur de Rafale entre une ou plusieurs cibles, réduisant la portion de Rafale assignée à chacune d'elles.
  - La valeur minimale de Rafale est toujours de 1.
- Les MOD des Zones de Saturation ne se cumulent pas. Si la LdV d'un Tir traverse plusieurs Zones de Saturation, le joueur n'applique qu'une fois le MOD -1 de Rafale.

VISIBILITÉ RÉDUITE

À cause d'une végétation dense, de rochers escarpés, de la neige, d'une tempête de sable et de bien d'autres raisons, la vision d'une Troupe et sa capacité à viser au sein de certaines zones peuvent être handicapées. Les Zones de Conditions de Visibilité représentent cela. Il y a quatre catégories de Conditions de Visibilité :

- Visibilité Basse
- Visibilité Médiocre
- Visibilité Nulle
- Zone de Bruit Blanc

EFFETS

- Exceptée l'Esquive, n'importe quelle Compétence, Compétence Spéciale ou Équipement **qui nécessite une LdV** et qui est déclaré depuis, vers ou à travers une Zone de Visibilité réduite subit un MOD négatif appliqué à l'Attribut concerné par le Jet requis.
- Le MOD de Visibilité réduite se cumule avec les autres MOD de Compétence Spéciale, Équipement, Couvert Partiel, Portée, etc., **mais jamais** avec les MOD d'autres Zones de Visibilité réduite.
- Zone de Visibilité Basse :
  - Pour les Zones de Visibilité Basse, appliquez un MOD de -3.
- Zone de Visibilité Médiocre :
  - Pour les Zones de Visibilité Médiocre, appliquez un MOD de -6.
- Zone de Visibilité Nulle :
  - Une Troupe ne peut pas tracer de LdV à travers une Zone de Visibilité Nulle.
  - Dans une Zone de Visibilité Nulle, une Troupe ne peut déclarer que des Compétences qui ne nécessitent pas de LdV ou qui requièrent d'être en contact avec la cible.
  - Une Troupe qui est la cible d'un Tir effectué depuis, vers ou à travers une Zone de Visibilité Nulle, peut réagir contre l'attaquant si celui-ci se trouve dans l'arc frontal de 180° de la Troupe.
    - Dans cette situation, les seules Compétences que peut déclarer la Troupe en tant qu'ORA ou deuxième Compétence Courte de son Ordre sont : un **Tir avec un MOD de -6**, une **Esquive** sans MOD ou une autre **Compétence ne nécessitant pas de LdV.**
- Zone de Bruit Blanc :
  - 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.

IMPORTANT

Les MOD de Visibilité réduite ne se cumulent jamais. Si un Jet est affecté par plusieurs Zones de Visibilité de n'importe quel type, appliquez uniquement le MOD le plus important.

Par exemple, si un Tir traverse une Zone de Visibilité Basse (MOD -3) et une Zone de Visibilité Médiocre (MOD -6), appliquez uniquement le MOD -6.

ZONE DE VISIBILITÉ ET TIR SPÉCULATIF

Un Tir Spéculatif ne requiert pas de LdV : n'appliquez pas le MOD négatif d'une Zone de Visibilité réduite et uniquement le MOD -6 du Tir Spéculatif.

CONDITIONS DE VISIBILITÉ ET SAUT DE COMBAT

Vous ne pouvez pas utiliser Saut de Combat dans, ou en contact avec, une Zone de Visibilité réduite.

SUGGESTIONS ET EXEMPLES DE TERRAINS SPÉCIAUX

EXEMPLE	TYPE DE TERRAIN	TERRAIN DIFFICILE	VISIBILITÉ	SATURATION
PLAGE	Aquatique	Oui	--	Non
MER	Aquatique	Oui	--	Non
MARAIS	Aquatique	Oui	--	Oui
TERRAIN ESCARPÉ	Désert	Optionnel	--	Oui
DUNES	Désert	Oui	--	Non
BASSE MONTAGNE, COLLINE ABRUPTE	Montagne	--	--	Non
PLAINES ARCTIQUES	Montagne	Optionnel	--	Non
MOYENNE MONTAGNE	Montagne	Oui	--	Non
HAUTE MONTAGNE	Montagne	Oui	Visibilité Basse	Oui
BOIS	Jungle	Optionnel	Visibilité Basse	Oui
JUNGLE	Jungle	Oui	Visibilité Basse	Oui
JUNGLE DENSE	Jungle	Oui	Visibilité Médiocre	Oui
FORÊT VIERGE	Jungle	Oui	Visibilité Nulle	Oui
ZÉRO-G	Zéro-G	Oui	--	Non
TEMPÊTE	Aquatique/ Désertique/ Montagneux/ Jungle	--	Dégrade les Conditions de Visibilité d'un cran	--
SALLE DES MACHINES	Zéro-G (optionnel)	Oui si Zéro-G	Visibilité Basse	Oui
SALLE DES GÉNÉRATEURS	Zéro-G (optionnel)	Oui si Zéro-G	Bruit Blanc	Oui
SALLE DU CŒUR ÉNERGÉTIQUE	Zéro-G (optionnel)	Oui si Zéro-G	Visibilité Basse + Bruit Blanc	--

POINTS D'ACCÈS DES DÉCORS : LARGEUR D'ACCÈS (LA)

Dans Infinity N4, les Décors disposés sur la table de jeu pour représenter l'environnement où se déroule une mission sont généralement des bâtiments avec différents points d'accès comme des portes, des trappes, des fenêtres, etc.

La Largeur d'Accès indique les dimensions des parties du Décor permettant aux Troupes d'y pénétrer. Il y a deux Largeurs d'Accès possibles :

- **Étroite :** seules les Troupes ayant un Attribut de **Silhouette 2 ou moins** peuvent franchir ce point de passage. Il est indiqué par un Marqueur Porte Étroite (NARROW GATE).
- **Large :** toutes les Troupes peuvent franchir ce point de passage. Il est indiqué par un Marqueur Porte Large (WIDE GATE).

Les deux joueurs doivent s'entendre sur la Largeur d'Accès des Décors avant le début de la partie et les indiquer correctement.

RAPPEL

Même en état Allongé (avec une Silhouette X), une Troupe doit prendre en considération la valeur de Silhouette de son Profil d'Unité à l'égard des restrictions de Largeur d'Accès.

IMPORTANT

La règle de Largeur d'Accès est **prioritaire** par rapport à celles des Règles Générales de Mouvement, ainsi qu'aux Conditions des Compétences ayant l'étiquette Mouvement. Si une Troupe n'a pas une valeur de Silhouette lui permettant de franchir un point d'accès, elle en est tout simplement incapable. Dans Infinity N4 et sauf spécification contraire du scénario, les portes et les points d'accès sont toujours considérés comme grand ouverts et ne bloquent pas les LdV.

TRIOMPHE ET DÉFAITE, TABLES DE JEU

TRIOMPHE ET DÉFAITE. CONDITIONS DE VICTOIRE DANS INFINITY N4

UNE FOIS LA PARTIE TERMINÉE, IL FAUT DÉTERMINER LE VAINQUEUR. LE JOUEUR QUI REMPLIT LA MAJORITÉ DES CONDITIONS DE VICTOIRE REMPORTE LA PARTIE. MAIS CES CONDITIONS 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.

Une Partie Standard dure 3 Rounds de Jeu, à l'issue desquels les deux joueurs comparent leur score de **Points de Victoire (PV)**. Vos Points de Victoire sont égaux à la somme des coûts en Points de vos Troupes ayant survécu à la bataille (ne finissant donc pas en état Mort ou Inapte).

Le joueur avec le plus de Points de Victoire remporte la partie.

Les égalités sont possibles, indiquant qu'aucune des deux armées n'a réussi à s'imposer.

Lors d'une Partie Standard, si l'un des joueurs commence son Tour Actif en situation de Retraite !, la partie se termine à la fin de ce Tour.

RETRAITE !

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.

Au début de son Tour Actif, durant la Phase Tactique, chaque joueur doit faire le décompte de ses Points de Victoire (autrement dit de ses troupes survivantes). Pour ce décompte, les Troupes qui ne sont pas présentes sur la table (Déploiement Aéroporté, Déploiement Caché…) sont considérées comme des survivantes. Si la somme des Points de Victoire des survivants est **inférieure ou égale à 25%** des points disponibles pour élaborer la Liste d'Armée, l'armée passe en situation de Retraite !

RETRAITE !	
POINTS D'ARMÉE	VALEUR EN POINTS DES SURVIVANTS (25% DES POINTS D'ARMÉE)
400	100 Points ou moins
300	75 Points ou moins
250	63 Points ou moins
200	50 Points ou moins
150	38 Points ou moins

RETRAITE ! (ÉTAT)

RETRAITE !

ACTIVATION

- Si au début du Tour Actif d'un joueur, la somme de ses Points de Victoire est inférieure ou égale à 25% des points disponibles pour élaborer sa Liste d'Armée, son armée entre en état de Retraite !

EFFETS

- Une armée en Retraite ! est automatiquement considérée en situation de Perte du 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 du Lieutenant est aussi annulée.
- Quand la situation de Retraite ! est déclarée au début du Tour Actif d'un joueur, celui-ci place un Marqueur Retraite ! (RETREAT !) à côté de chacune de ses Troupes survivantes.
- Les Troupes avec un Marqueur Retraite ! (RETREAT !) ne peuvent utiliser que des Compétences Courtes de Mouvement, Déplacement Prudent, Esquive ou Reset (et tout autre Compétence Spéciale qui le permet explicitement).
- En situation de Retraite !, la Phase Impétueuse du Tour du Joueur n'est pas effectuée. Les Troupes Impétueuses ou Frénétiques ne peuvent pas être activées durant cette Phase.
- Les Troupes en état Imitation ou d'Holo-écho ou tout marqueur d'état comparable annulent cet état quand elles entrent en état de Retraite !
- Cet état n'interfère pas avec les Compétences Spéciales Automatiques et l'Équipement Automatique qui continuent de produire leurs effets normalement.
- Une Troupe ayant la Compétence Spéciale Courage, Troupe Religieuse, Vétéran ou toute autre Compétence Spéciale qui la protège contre l'état de Retraite !, ignore tous les effets de l'état 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 survivent à la bataille et peuvent être comptées dans les Points de Victoire de leur propriétaire.
- Quand un joueur en état de Retraite ! a perdu ou évacué toutes les troupes de sa Liste d'Armée, la partie prend fin (sauf spécification contraire du scénario).

ANNULATION

- 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), l'état de Retraite ! est annulé et les Marqueurs de Retraite ! (RETREAT !) correspondants sont retirés.
- L'état de Retraite ! d'une Troupe peut être annulé (et ce jusqu'à la fin de la partie) si son joueur dépense un Pion de Commandement.

MISSION OU SCÉNARIO

La flexibilité tactique et la variété des Troupes d'Infinity N4 permettent des parties dont les objectifs vont au-delà de la simple destruction des forces de l'adversaire.

Afin d'épicer les choses, ou de recréer des opérations spéciales de guerre ou d'espionnage, vous pouvez jouer des parties avec une série d'objectifs qui dépassent le simple carnage ou avec des conditions de jeu inhabituelles. Quand une partie a des objectifs dépassant l'élimination de l'ennemi, elle est considérée comme étant une mission ou un scénario. Chaque scénario ou mission doit spécifier les objectifs que les joueurs cherchent à accomplir. Accomplir ces objectifs lors de la mission donne des **Points d'Objectif** aux joueurs, en fonction d'un barème indiqué dans les détails du scénario.

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 inclut des scénarios pour que vous puissiez essayer ce mode de jeu passionnant, mais n'oubliez pas de jeter un œil à la section Téléchargement du site officiel d'Infinity : Infinitytheuniverse.com

PARTIE LIBRE

Ce type de partie fixe une série de caractéristiques déterminées (taille de la table de jeu, nombre de Points d'Armée et maximum de Rounds) qui sont considérées comme étant les plus adaptées pour profiter des meilleures conditions de jeu. Cependant la flexibilité d'Infinity N4 permet aux joueurs de modifier ces paramètres pour leurs parties, sans altérer l'essence même du jeu.

Les joueurs participant à une Partie Libre doivent se mettre d'accord, avant le début de la partie, sur les éléments de jeu différents de ceux utilisés normalement et listés ci-après dans la section *Installer la table de jeu*.

Un exemple de Partie Libre serait une partie se déroulant avec une table ayant les dimensions d'un match de Raid (60 x 80 cm)mais en jouant avec 250 points au lieu de 200, sans limite au nombre de Troupes et avec une durée de quatre Rounds de Jeu au lieu des 3 habituels.

Le Parties Libres sont un bon moyen pour les joueurs expérimentés de tester différentes combinaisons et de continuer à explorer les possibilités offertes par le système de jeu d'Infinity N4.

INSTALLER LA TABLE DE JEU

Les conseils de cette section ne sont qu'informatifs. Bien que ce soit recommandé, il n'est pas obligatoire de suivre ce guide pour installer une table de jeu.

INFINITY N4 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 VRAI COMBAT, LE TERRAIN ET L'ENVIRONNEMENT ONT TOUTE LEUR IMPORTANCE, DÉTERMINANT À LA FOIS LES OPTIONS STRATÉGIQUES ET TACTIQUES DES JOUEURS.

À cause de l'importance de cette étape, il est conseillé aux deux joueurs de participer à l'installation de la table de jeu et de placer les Décors en alternance ou de les disposer d'un commun accord.
Conseil de Sibylle

TERRAIN ET COUVERT

Les divers Décors déterminent l'environnement de jeu où les Troupes évolueront durant la partie.

Le but principal du terrain de la table de jeu est de fournir des Couverts permettant aux Troupes de se déplacer et de manœuvrer sans immédiatement succomber aux tirs ennemis. Utiliser des couverts pour encercler 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 Couverts pour permettre aux Troupes de manœuvrer, mais sans annuler l'utilité des armes à longue portée.

Dans Infinity N4, il est recommandé d'ajuster la taille de la table de jeu au nombre de points que les joueurs souhaitent utiliser. Nous recommandons :

- Pour une partie en 150 Points, utilisez une table de 60 x 80 cm.
- Pour une partie en 200 ou 250 Points, utilisez une table de 80 x 120 cm.
- Pour une partie en 300 ou 400 Points, utilisez une table de 120 x 120 cm.

En fonction des dimensions de la table, les joueurs auront besoin de plus ou moins de Décors pour la remplir correctement.

AGENCEMENT DU DÉCOR

Une table de jeu équilibrée se base sur la quantité de décors mais aussi sur son agencement.

Un bon moyen de s'assurer que le placement des grands Décors 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 des zones offrant des Lignes de Vue favorables aux snipers.

Les petits Décors doivent être placés de façon à fournir un Couvert ponctuel dans des zones plus ouvertes. Il est conseillé de créer un corridor entre les grands Décors en utilisant des petits Décors pour fournir un Couvert permettant aux Troupes de manœuvrer à travers la table.

Il est très utile que les grands Décors aient des parapets, fenêtres, porches et autres éléments permettant aux Troupes de se mettre à couvert lorsqu'elles avancent parmi eux.
Conseil de Sibylle

IMPORTANT

En plaçant le terrain sur la table de jeu, assurez-vous 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 Décors peuvent représenter des bâtiments ou des structures avec des toitures et des zones élevées. S'il n'y a pas de moyen d'accéder à ces toits (par le biais d'escaliers ou d'ascenseurs par ex.), il sera difficile pour les Troupes de les escalader, limitant les options tactiques des deux joueurs. Aussi, il est conseillé que la majorité des Décors dispose de zones supérieures accessibles depuis le sol.

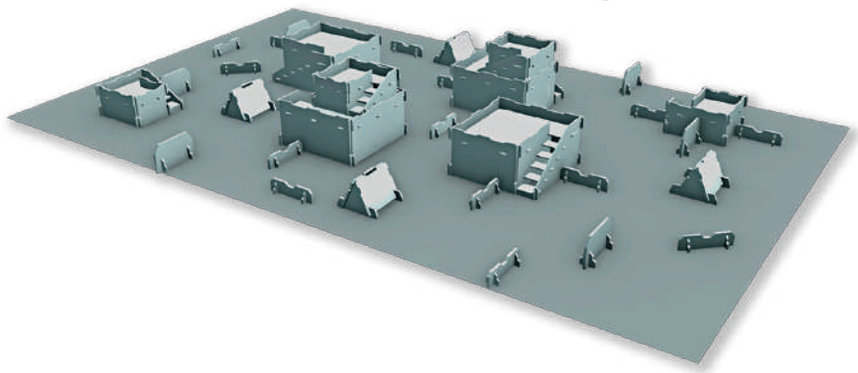
Il est aussi recommandé d'éviter de placer les Décors de façon à créer trop de goulots d'étranglement et d'impasses. Plus la table offrira d'options pour avancer vers l'ennemi, plus les choix tactiques seront intéressants.

ZONES DE DÉPLOIEMENT SYMÉTRIQUES ET ASYMÉTRIQUES

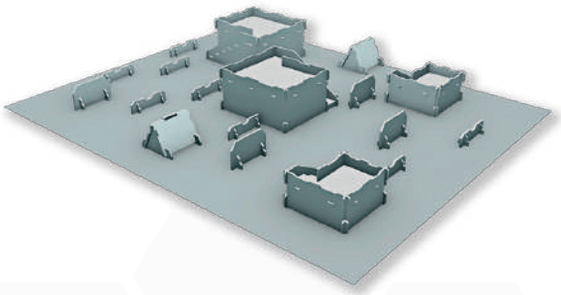
Les Zones de Déploiement Symétriques sont celles possédant le même nombre de Décors de même dimensions, placés de façon similaire de chaque côté de la table de jeu. Les Zones de Déploiement Asymétriques sont celles ne possédant pas le même nombre de Décors ou des Décors de dimensions différentes, ce qui entraîne un déséquilibre et un avantage évident d'un côté de la table sur l'autre.

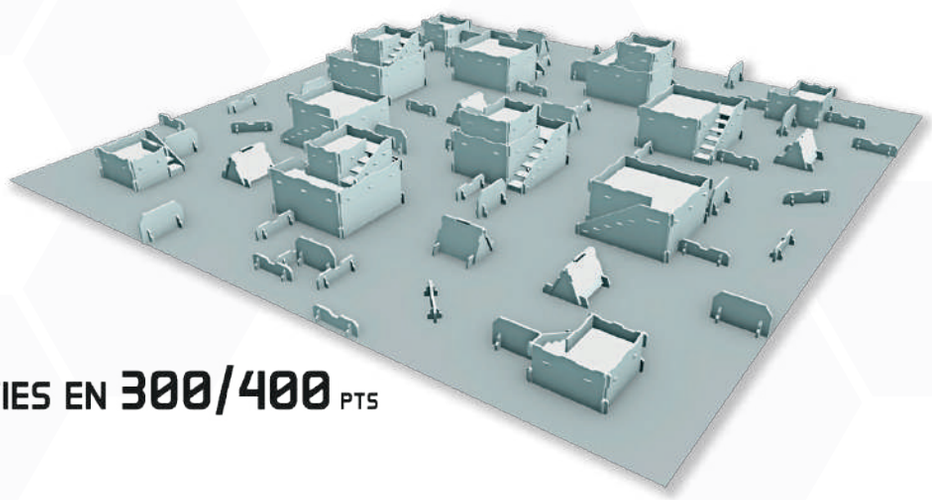
Il est recommandé de déployer les Décors afin qu'une des Zones de Déploiement offre plus de Couverts et/ou ait des Décors plus élevés, donnant un avantage tactique au joueur qui s'y déploiera et une raison de plus de Garder le Déploiement lors du Jet d'Initiative.

PARTIES EN 200/250 PTS



PARTIES EN 150 PTS





PARTIES EN 300/400 PTS

SCÉNARIOS

SCÉNARIOS

LA FLEXIBILITÉ TACTIQUE DES MÉCANIQUES DE JEU D'INFINITY N4 PERMET AUX PARTIES D'ÊTRE BIEN PLUS QUE DE LA SIMPLE EXTERMINATION DE L'ENNEMI. CETTE SECTION INCLUT UN PETIT ENSEMBLE DE MISSIONS SERVANT D'INTRODUCTION À CE NOUVEAU NIVEAU DE JEU. VOUS EN TROUVEREZ DAVANTAGE, GRATUITEMENT, DANS LA SECTION TÉLÉCHARGEMENT DU SITE OFFICIEL D'INFINITY : INFINITYTHEUNIVERSE.COM.

ANNIHILATION

OBJECTIFS DE MISSION

PARTIE EN 150 POINTS	PARTIE EN 200 POINTS	PARTIE EN 250 POINTS	PARTIE EN 300 POINTS	PARTIE EN 400 POINTS	POINTS D'OBJECTIF
Tuer entre 40 et 75 Points d'Armée ennemis	Tuer entre 50 et 100 Points d'Armée ennemis	Tuer entre 65 et 125 Points d'Armée ennemis	Tuer entre 75 et 150 Points d'Armée ennemis	Tuer entre 100 et 200 Points d'Armée ennemis	1 Point d'Objectif
Tuer entre 76 et 125 Points d'Armée ennemis	Tuer entre 101 et 150 Points d'Armée ennemis	Tuer entre 126 et 200 Points d'Armée ennemis	Tuer entre 151 et 250 Points d'Armée ennemis	Tuer entre 201 et 300 Points d'Armée ennemis	3 Points d'Objectif
Tuer plus de 125 Points d'Armée ennemis	Tuer plus de 150 Points d'Armée ennemis	Tuer plus de 200 Points d'Armée ennemis	Tuer plus de 250 Points d'Armée ennemis	Tuer plus de 300 Points d'Armée ennemis	4 Points d'Objectif
Avoir entre 40 et 75 Points d'Armée qui survivent	Avoir entre 50 et 100 Points d'Armée qui survivent	Avoir entre 65 et 125 Points d'Armée qui survivent	Avoir entre 75 et 150 Points d'Armée qui survivent	Avoir entre 100 et 200 Points d'Armée qui survivent	1 Point d'Objectif
Avoir entre 76 et 125 Points d'Armée qui survivent	Avoir entre 101 et 150 Points d'Armée qui survivent	Avoir entre 126 et 200 Points d'Armée qui survivent	Avoir entre 151 et 250 Points d'Armée qui survivent	Avoir entre 201 et 300 Points d'Armée qui survivent	3 Points d'Objectif
Avoir plus de 125 Points d'Armée qui survivent	Avoir plus de 150 Points d'Armée qui survivent	Avoir plus de 200 Points d'Armée qui survivent	Avoir plus de 250 Points d'Armée qui survivent	Avoir plus de 300 Points d'Armée qui survivent	4 Points d'Objectif
		Tuer le Lieutenant ennemi			2 Points d'Objectif

FORCES ET 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 dont les dimensions dépendent du nombre de Points d'Armée dans les Listes d'Armée.

CAMP	POINTS D'ARMÉE	CAP	TAILLE DE LA TABLE DE JEU	TAILLE DES ZONES DE DÉPLOIEMENT
A et B	150	3	60 x 80 cm	20 x 60 cm
A et B	200	4	80 x 120 cm	30 x 80 cm
A et B	250	5	80 x 120 cm	30 x 80 cm
A et B	300	6	120 x 120 cm	30 x 120 cm
A et B	400	8	120 x 120 cm	30 x 120 cm

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

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.

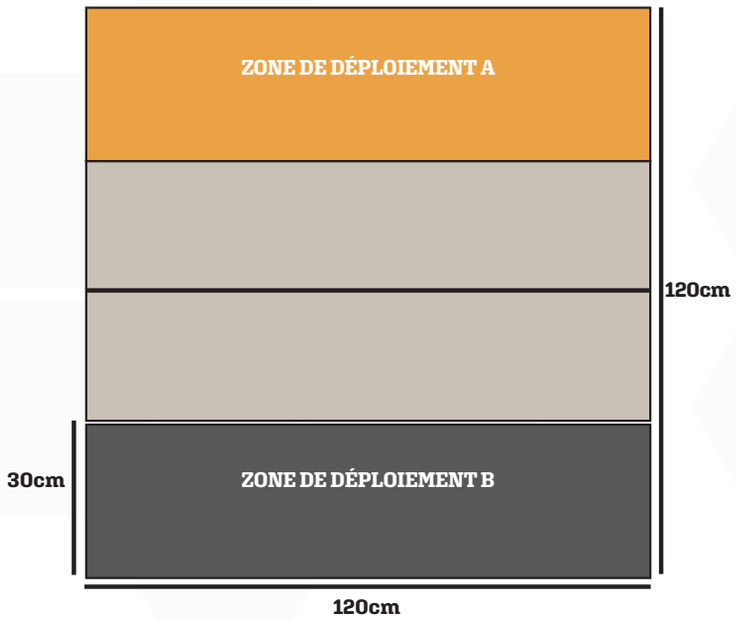
À la fin de la partie, **les Troupes qui n'ont pas été déployées** sur la table de jeu (en tant que figurine ou que Marqueur) sont considérées comme Tuées par l'adversaire.

FIN DE LA MISSION

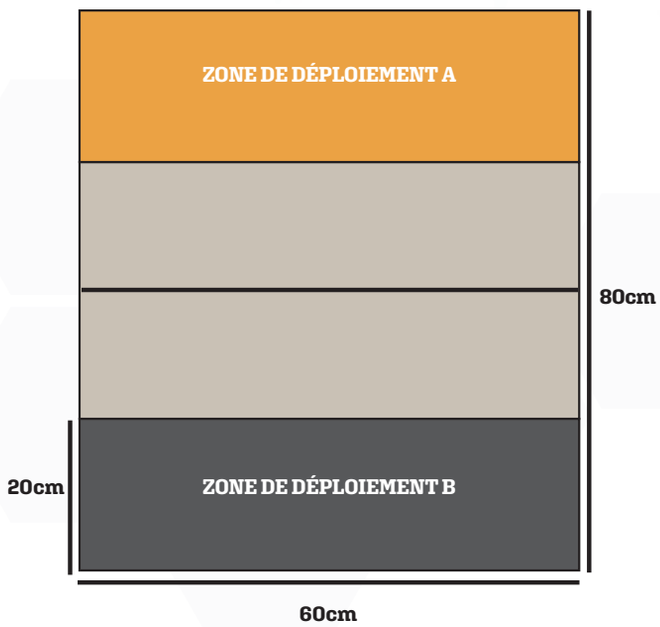
Ce scénario est limité dans le temps et il se terminera automatiquement à la fin du **troisième Round de Jeu.**

Si durant la Phase Tactique, toutes les Troupes de la Liste d'Armée du joueur sont en état Inapte, alors la mission se termine à la fin de son Tour de Joueur.

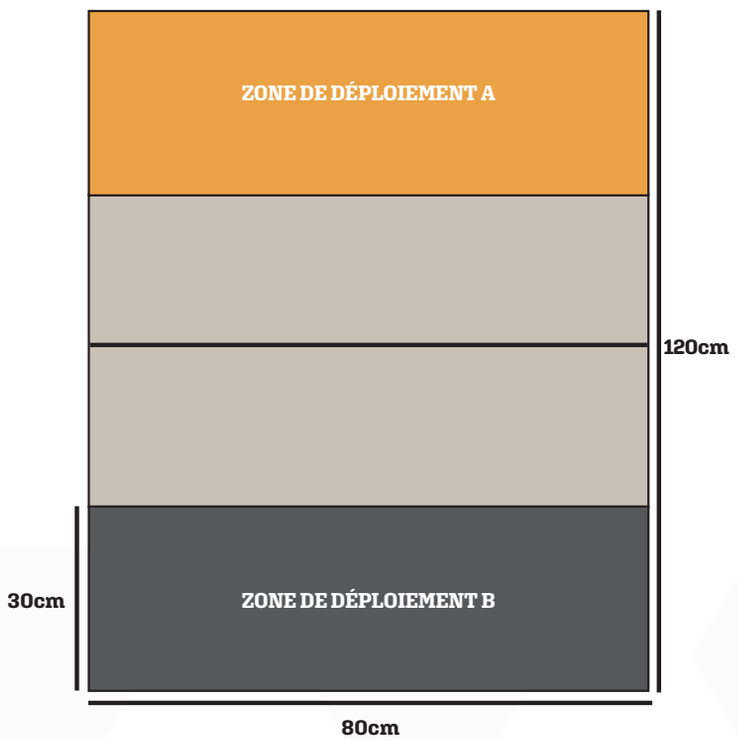
SCÉNARIOS EN 300 ET 400 POINTS



SCÉNARIOS EN 150 POINTS



SCÉNARIOS EN 200 ET 250 POINTS



DOMINATION

OBJECTIFS DE MISSION

- Dominer **le même nombre de Quadrants** que l'adversaire à la fin de chaque Round de jeu (1 Point d'Objectif, uniquement si le joueur Domine au moins 1 Quadrant).
- **Dominer plus de Quadrants que l'adversaire** à la fin de chaque Round de jeu (2 Points d'Objectif).
- Avoir Piraté une Console à la fin de la partie (1 Point d'Objectif par Console Piratée).

FORCES ET 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 dont les dimensions dépendent du nombre de Points d'Armée dans les Listes d'Armée.

CAMP	POINTS D'ARMÉE	CAP	TAILLE DE LA TABLE	TAILLE DES ZONES DE DÉPLOIEMENT	PV MINIMUM
A et B	150	3	60 x 80 cm	20 x 60 cm	38
A et B	200	4	80 x 120 cm	30 x 80 cm	50
A et B	250	5	80 x 120 cm	30 x 80 cm	63
A et B	300	6	120 x 120 cm	30 x 120 cm	75
A et B	400	8	120 x 120 cm	30 x 120 cm	100

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

DOMINER UN QUADRANT

À la fin de chaque Round de jeu, la table est divisée en quatre zones comme indiqué sur la carte. Chaque joueur vérifie combien de Quadrants il Domine et décompte ses **Points d'Objectif**.

Un Quadrant est Dominé par un joueur s'il a plus de points de Victoire que l'adversaire à l'intérieur. Seules les Troupes (Marqueurs ou figurines) comptent. Les Troupes en état Inapte ne comptent pas. Les Marqueurs et jetons représentant des armes ou des Équipements (des Mines par ex.) ne comptent pas.

Une Troupe est considérée à l'intérieur d'un Quadrant si plus de la moitié de son socle est à l'intérieur du Quadrant.

Shasvastii. Les Troupes ayant la Compétence Spéciale Shasvastii situées à l'intérieur d'un Quadrant ajoutent toujours leur valeur en Points pour le calcul de Domination, qu'elles soient en état Normal ou d'Embryon-Shasvastii.

CONSOLES

Il y a 4 Consoles, chacune d'elles étant placée au centre de chaque Quadrant (voir carte). Chaque Console doit être représentée par un Marqueur Console A ou par un élément de décor de même diamètre (comme les Human Consoles de MicroArt Studio, les Tech Consoles et le Communications Array de Warsenal ou la Comlink Console de Customeeple).

PIRATER UNE CONSOLE

COMPÉTENCE COURTE

Attaque

CONDITIONS

- ► Seule une Troupe Spécialiste peut déclarer cette Compétence.
- ► La Troupe Spécialiste doit être en contact Silhouette avec la Console.

EFFETS

- ► Permet à la Troupe Spécialiste de faire un Jet de **VOL** Normal pour Pirater la Console.
- ► Si le Jet est un échec, il peut être répété autant de fois que nécessaire en dépensant chaque fois la Compétence Courte correspondante et en faisant le Jet.
- ► Un joueur peut Pirater une Console déjà Piratée par l'adversaire en utilisant la même procédure. La Console n'est considérée Piratée que par le dernier joueur à avoir réussi le Jet.
- ► Les **Hackers** bénéficient d'un MOD +3 pour Pirater une Console (ils doivent donc réussir un Jet Normal de **VOL +3**).

TROUPES SPÉCIALISTES

Dans ce scénario, seuls les Hackers, Médecins, Ingénieurs, Observateurs d'artillerie, Infirmiers, Opérateurs Spécialistes et Troupes possédant la Compétence Spéciale Chaîne de Commandement sont considérés comme des Troupes Spécialistes.

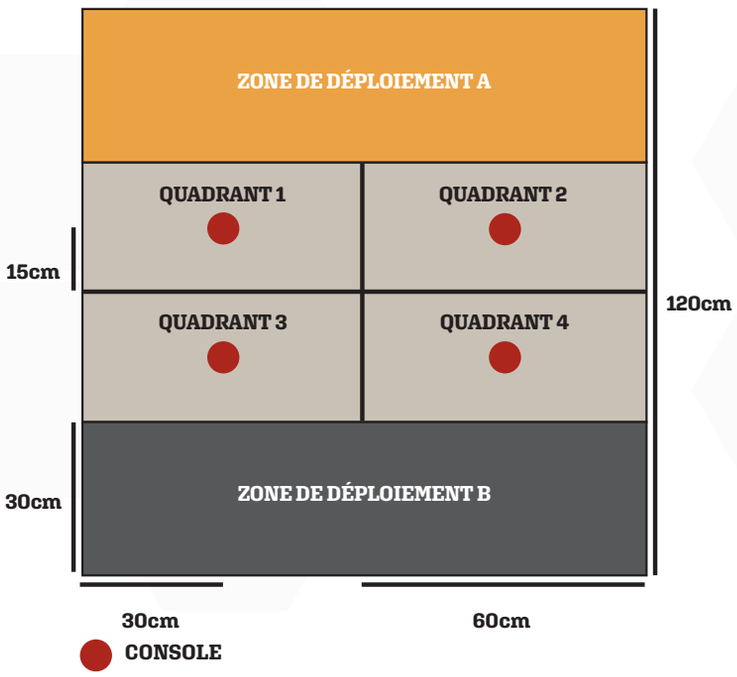
Les Médecins et Ingénieurs ne peuvent pas utiliser de Périphériques pour accomplir des tâches réservées aux Troupes Spécialistes.

FIN DE LA MISSION

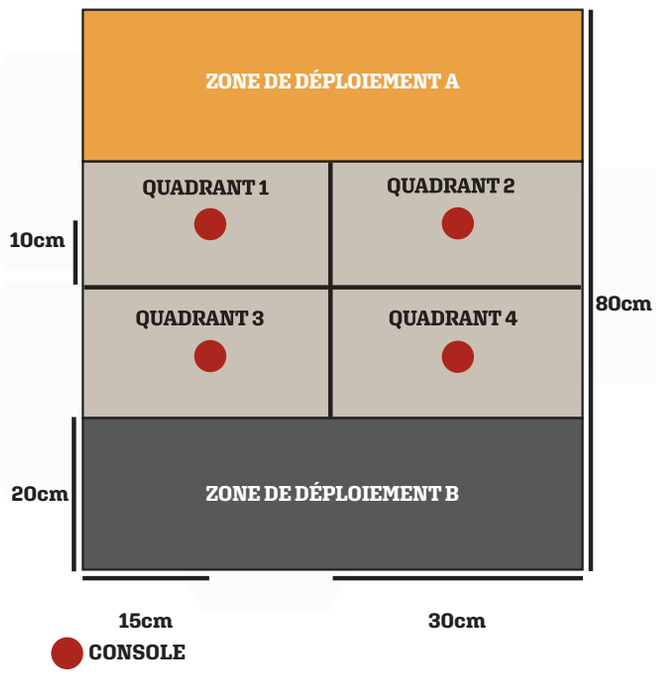
Ce scénario est limité dans le temps et il se terminera automatiquement à la fin du **troisième Round de Jeu.**

Si durant la Phase Tactique de son Tour Actif, un joueur identifie que toutes les Troupes de sa Liste d'Armée qui ne sont pas en état Inapte n'obtiennent pas le nombre minimum de Points de Victoire indiqué dans la table Forces et Déploiement, la mission se termine à la fin de son Tour Actif.

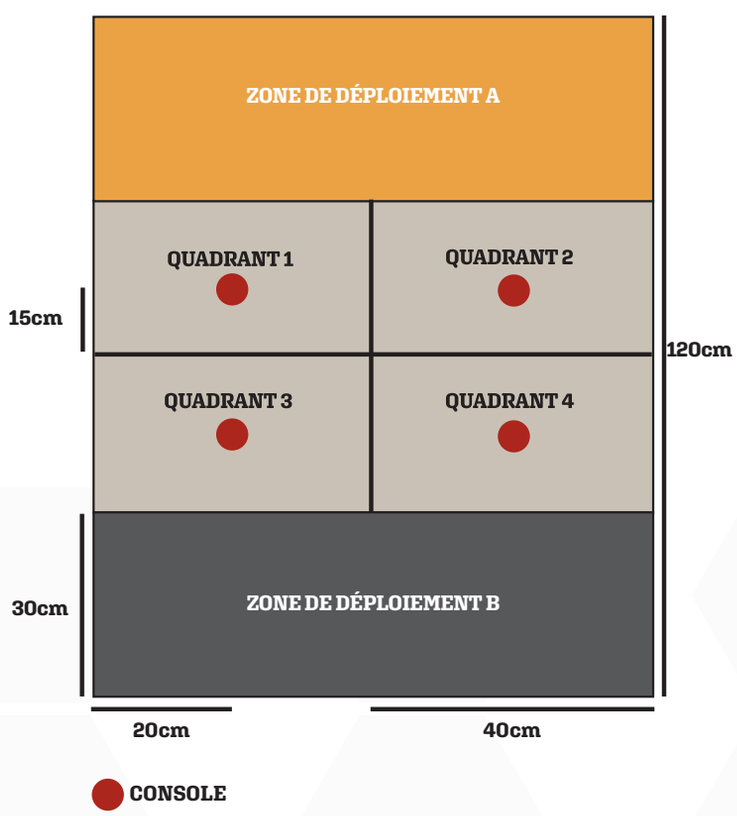
SCÉNARIOS EN 300 ET 400 POINTS



SCÉNARIOS EN 150 POINTS



SCÉNARIOS EN 200 ET 250 POINTS



RAVITAILLEMENT

OBJECTIFS DE MISSION

- Contrôler une Caisse de ravitaillement à la fin de la partie (2 Points d'Objectif par Caisse Contrôlée).
- Contrôler **plus** de Caisses de ravitaillement que l'adversaire à la fin de la partie (2 Points d'Objectif).
- Contrôler **toutes** les Caisses de ravitaillement à la fin de la partie (2 Points d'Objectif supplémentaires).

FORCES ET 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 dont les dimensions dépendent du nombre de Points d'Armée dans les Listes d'Armée.

Il est interdit de se déployer en contact Silhouette avec une Caisse de ravitaillement.

CAMP	POINTS D'ARMÉE	CAP	TAILLE DE LA TABLE	TAILLE DES ZONES DE DÉPLOIEMENT	PV MINIMUM
A et B	150	3	60 x 80 cm	20 x 60 cm	38
A et B	200	4	80 x 120 cm	30 x 80 cm	50
A et B	250	5	80 x 120 cm	30 x 80 cm	63
A et B	300	6	120 x 120 cm	30 x 120 cm	75
A et B	400	8	120 x 120 cm	30 x 120 cm	100

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

CAISSE DE RAVITAILLEMENT

Il y a 3 Caisses de Ravitaillement. L'une d'elles est placée au centre de la table et chacune des deux autres est placée sur la ligne centrale de la table à 20 cm d'un bord de table.

Chaque Caisse doit être représentée par un Marqueur Caisse de Ravitaillement ou par un élément de décor similaire (comme les Tech Crates de MicroArt Studio, les Gang Tie Conteneurs de Bandua Wargames, les Supply Boxes de Warsenal ou les Cargo Crates de Customeeple).

RAMASSER LES CAISSES DE RAVITAILLEMENT

COMPÉTENCE COURTE

Attaque

CONDITIONS

Une Troupe Spécialiste doit être dans une des situations suivantes :

- ► Être en contact Silhouette avec un Marqueur Caisse de Ravitaillement qui n'est pas transporté par une figurine.
- ► Être en contact Silhouette avec une figurine en état Inapte possédant le Marqueur Caisse de Ravitaillement.
- ► Être en contact Silhouette avec une figurine alliée en état Normal et possédant la Caisse de Ravitaillement.

EFFETS

- ► En dépensant une Compétence Courte, sans effectuer de Jet, la Troupe Spécialiste peut ramasser la Caisse de Ravitaillement si elle est dans une des situations précédemment décrites.
- ► La Troupe Spécialiste doit respecter les Règles Générales des Caisses de Ravitaillement.

RÈGLES GÉNÉRALES DES CAISSES DE RAVITAILLEMENT

- Chaque Troupe Spécialiste ne peut transporter qu'une seule Caisse.
- Seules les figurines (donc, aucun Marqueur) peuvent transporter une Caisse.
- Le Marqueur Caisse de Ravitaillement reste toujours sur la table, même si la figurine qui le transporte passe en état Inapte.

CONTRÔLER UNE CAISSE DE RAVITAILLEMENT

Une Caisse de Ravitaillement est Contrôlée par un joueur si, à la fin de la partie, une de ses figurines (pas un Marqueur) la transporte et que cette Troupe n'est ni en état Inapte, ni en Contact Silhouette avec un ennemi.

TROUPES SPÉCIALISTES

Dans ce scénario, seuls les Hackers, Médecins, Ingénieurs, Observateurs d'artillerie, Infirmiers, Opérateurs Spécialistes et Troupes possédant la Compétence Spéciale Chaîne de Commandement sont considérés comme des Troupes Spécialistes.

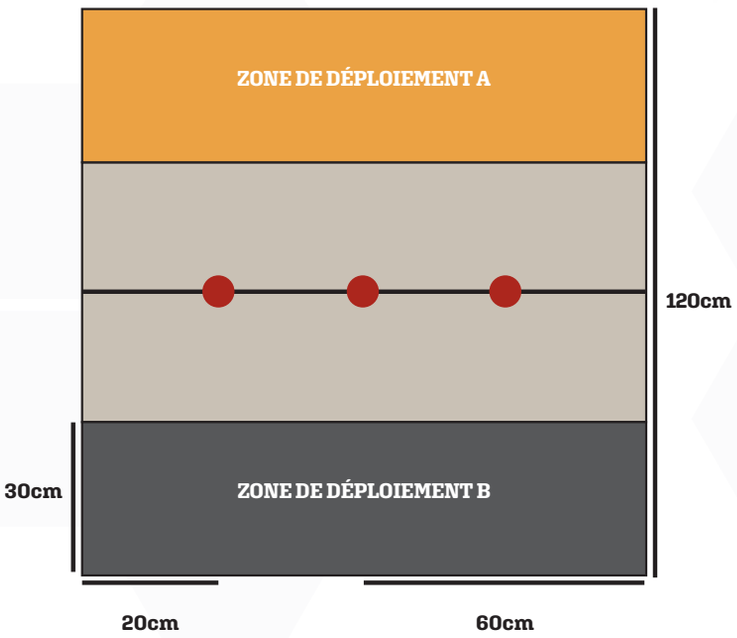
Les Médecins et Ingénieurs ne peuvent pas utiliser de Périphériques pour accomplir des tâches réservées aux Troupes Spécialistes.

FIN DE LA MISSION

Ce scénario est limité dans le temps et il se terminera automatiquement à la fin du **troisième Round de Jeu.**

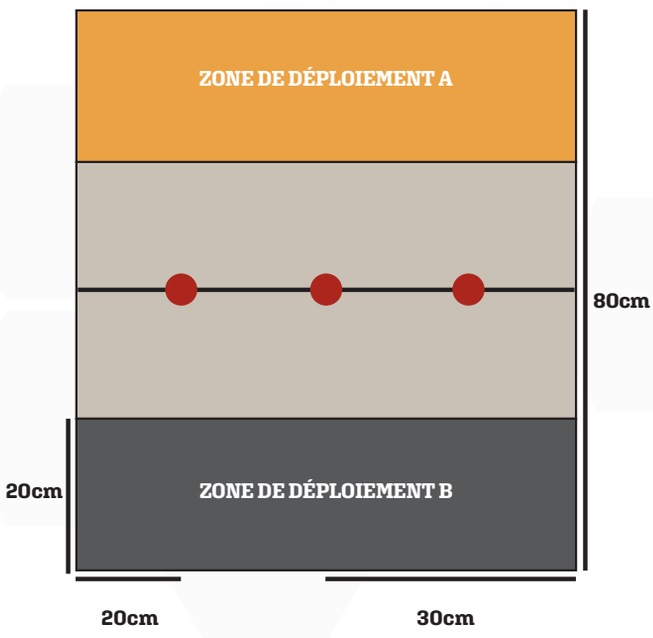
Si durant la Phase Tactique de son Tour Actif, un joueur identifie que toutes les Troupes de sa Liste d'Armée qui ne sont pas en état Inapte n'obtiennent pas le nombre minimum de Points de Victoire indiqué dans la table Forces et Déploiement, la mission se termine à la fin de son Tour Actif.

SCÉNARIOS EN 300 ET 400 POINTS



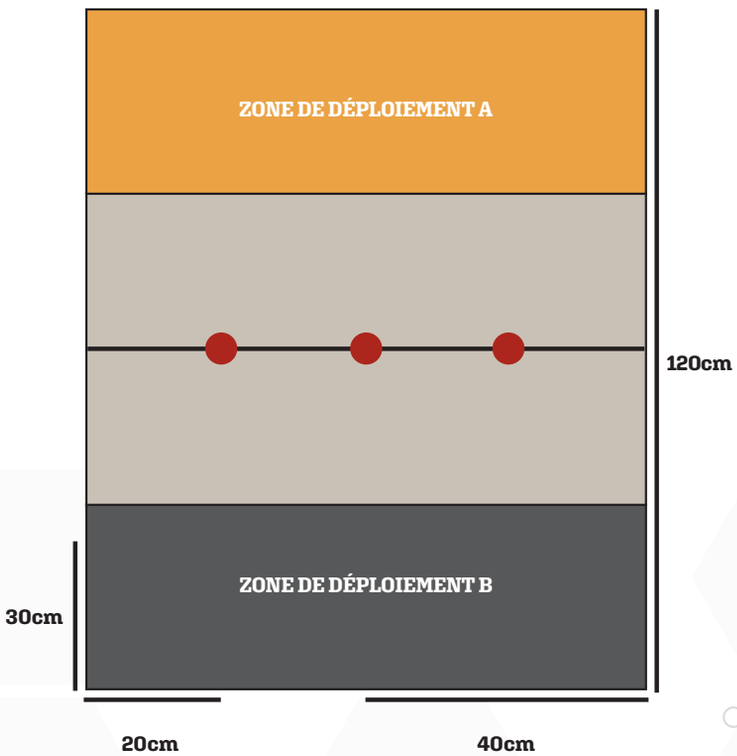
CAISSE DE RAVITAILLEMENT

SCÉNARIOS EN 150 POINTS



CAISSE DE RAVITAILLEMENT

SCÉNARIOS EN 200 ET 250 POINTS



CAISSE DE RAVITAILLEMENT

FUSILLADE

OBJECTIFS DE MISSION

- Avoir plus de Troupes Spécialistes survivantes que l'adversaire à la fin de la partie (2 Points d'Objectif).
- Avoir Tué plus de Troupes Spécialistes que l'adversaire à la fin de la partie (1 Point d'Objectif).
- Avoir Tué plus de Lieutenant que l'adversaire à la fin de la partie (3 Points d'Objectif).
- Avoir Tué plus de Points d'Armée que l'adversaire à la fin de la partie (4 Points d'Objectifs).

FORCES ET 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 dont les dimensions dépendent du nombre de Points d'Armée dans les Listes d'Armée.

CAMP	POINTS D'ARMÉE	CAP	TAILLE DE LA TABLE	TAILLE DES ZONES DE DÉPLOIEMENT
A et B	150	3	60 x 80 cm	20 x 60 cm
A et B	200	4	80 x 120 cm	30 x 80 cm
A et B	250	5	80 x 120 cm	30 x 80 cm
A et B	300	6	120 x 120 cm	30 x 120 cm
A et B	400	8	120 x 120 cm	30 x 120 cm

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

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 (en tant que figurine ou que Marqueur) sont considérées comme Tuées par l'adversaire.

LIEN TACTIQUE RENFORCÉ

Durant cette mission, l'identité du Lieutenant est toujours une Information Publique. Si un Marqueur représente son Lieutenant, un joueur doit le désigner comme tel.

Le Lieutenant doit être placé sur la table de jeu au début du premier Round de jeu, que ce soit sous forme de figurine ou de Marqueur.

Si les joueurs n'ont pas de Lieutenant durant la Phase Tactique de leur Tour Actif (soit parce qu'il n'a pas été déployé ou parce qu'il est en état Inapte (Mort, Inconscient)), ils doivent en désigner un nouveau sans effectuer de dépense d'Ordre. L'identité de ce nouveau Lieutenant est toujours une Information Publique. Le Lieutenant désigné doit être une figurine ou un Marqueur se trouvant sur la table.

ZONE D'ATTERRISSAGE

Toute la table est une Zone d'Atterrissage. Les Troupes ayant la Compétence Spéciale Saut de Combat peuvent appliquer un MOD +3 à leur Jet de PH de déploiement. Ce MOD se cumule à d'autres fournis par des règles différentes.

Les Troupes ayant des Compétences Spéciales avec l'étiquette Déploiement Aéroporté ignorent l'interdiction de se déployer dans la Zone de Déploiement ennemie.

TROUPES SPÉCIALISTES

Dans ce scénario, seuls les Hackers, Médecins, Ingénieurs, Observateurs d'artillerie, Infirmiers, Opérateurs Spécialistes et Troupes possédant la Compétence Spéciale Chaîne de Commandement sont considérés comme des Troupes Spécialistes.

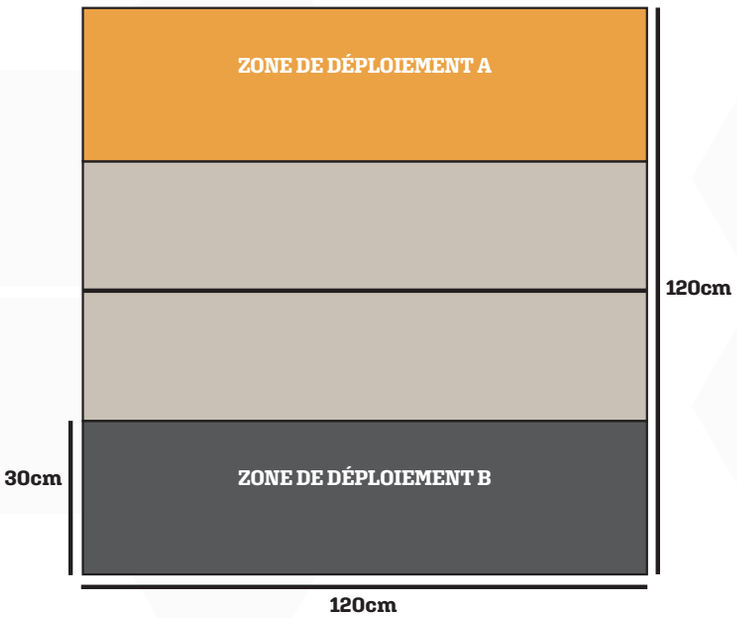
Les Médecins et Ingénieurs ne peuvent pas utiliser de Périphériques pour accomplir des tâches réservées aux Troupes Spécialistes.

FIN DE LA MISSION

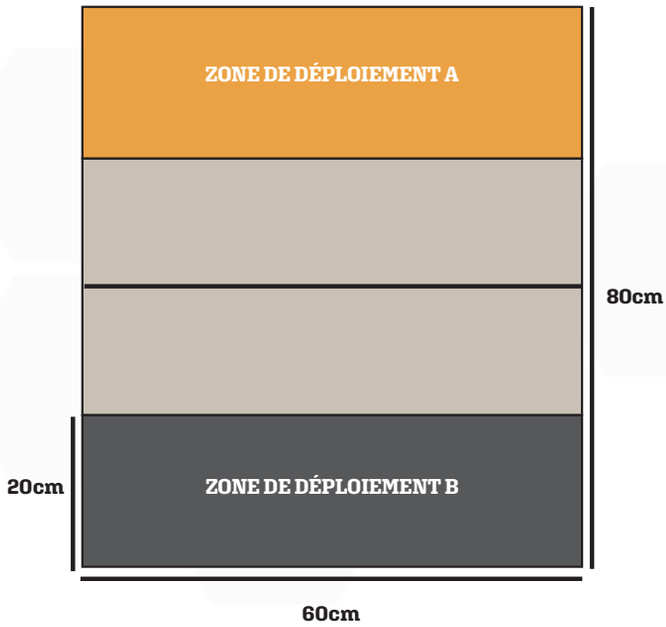
Ce scénario est limité dans le temps et il se terminera automatiquement à la fin du **troisième Round de Jeu.**

Si durant la Phase Tactique, toutes les Troupes de la Liste d'Armée du joueur sont en état Inapte, alors la mission se termine à la fin de son Tour de Joueur.

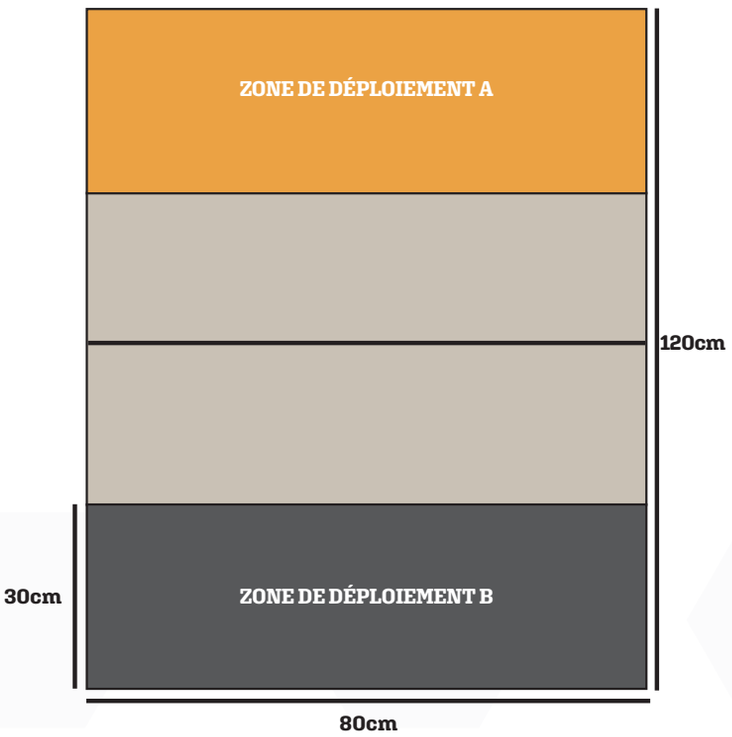
SCÉNARIOS EN 300 ET 400 POINTS



SCÉNARIOS EN 150 POINTS



SCÉNARIOS EN 200 ET 250 POINTS



GLOSSAIRE

GLOSSAIRE

CE LIVRE UTILISE UNE TERMINOLOGIE QUI RENVOIE À DES ÉLÉMENTS CLÉS DU JEU. IL EST IMPORTANT DE LES CONNAÎTRE POUR COMPRENDRE À QUELLES RÈGLES SPÉCIFIQUES, COMPÉTENCES, ARMES OU ÉQUIPEMENTS ILS FONT RÉFÉRENCE.
CETTE SECTION COMPILE TOUS CES TERMES POUR VOUS PERMETTRE DE LES RETROUVER RAPIDEMENT. IL EST RECOMMANDÉ QUE LES JOUEURS SE FAMILIARISENT AVEC CES TERMES AU COURS DE LEURS PARTIES PLUTÔT QUE D'ESSAYER DE TOUS LES APPRENDRE PAR CŒUR.

RAPPEL

Vous pouvez télécharger gratuitement tous les Marqueurs, Jetons et Gabarits nécessaires pour jouer sur le site officiel d'Infinity : https://infinitytheuniverse.com

TERMINOLOGIE

Les termes suivants se réfèrent à des éléments de jeu très spécifiques qui aident à clarifier l'ensemble des règles.

- **Attributs :** les Attributs sont une série de valeurs numériques décrivant les capacités de base d'une Troupe ou d'un élément de jeu. Ces Attributs peuvent être employés pour effectuer des Jets et déterminer la réussite ou l'échec des actions entreprises.
- **Arme Déployable :** élément de jeu avec un Profil de Troupe qui peut appartenir à la Liste d'Armée d'un joueur, qui est capable d'effectuer des Attaques et d'en être la cible.
- **Cible** : élément de jeu pouvant être ciblé par des Attaques et des effets.
- **Décor** : élément de jeu utilisé dans les parties et scénarios et permettant d'aménager la table de jeu. Ces éléments peuvent parfois avoir des Attributs ou constituer des cibles valides.
- **Équipement Déployable :** élément de jeu disposant d'Attributs, appartenant à la Liste d'Armée d'un joueur et capable d'employer une Compétence Spéciale ou un Trait. Cet élément peut être désigné comme cible d'Attaques.
- **Figurine** : élément de jeu disposant d'Attributs et représenté sur la table par une figurine.
- **Jeton** : élément de jeu représentant une arme ou un Équipement Déployable.
- **Marqueur** : élément de jeu disposant d'Attributs représenté sur la table avec un marqueur tel que spécifié par certaines Compétences Spéciales, armes ou Équipements.
- **Marqueur d'état** : élément de jeu indiquant les effets d'une règle, Compétence ou état.
- **Périphérique** : catégorie spéciale de Troupe ne fournissant pas d'Ordre et ne pouvant pas en consommer par elle-même. N'est pas pris en considération pour les limitations de nombre au sein d'une Liste d'Armée. Le Périphérique est activé quand son Contrôleur (la Troupe dont il dépend) dépense un Ordre. Le Périphérique réplique alors les actions de son Contrôleur. Le Coût d'un Périphérique est indiqué dans son propre Profil de Troupe mais s'ajoute aussi au Coût de son Contrôleur.
- **Points de Victoire** : le Coût combiné des Troupes d'un Joueur n'étant pas en état Inapte.
- **Profil d'Unité** : partagé par toutes les Troupes provenant de la même Unité, ce Profil est une série de valeurs numériques déterminant les Attributs de chaque Troupe. Le Profil d'Unité comprend aussi les Caractéristiques, Compétences Spéciales, Équipements et Blindage de chaque Troupe.
- **Troupe** : élément de jeu disposant d'Attributs qui appartient à la Liste d'Armée d'un joueur, capable de dépenser des Ordres, de déclarer et d'être la cible d'Attaques.

ALIGNEMENT

Dans Infinity N4, il est important de définir à quel joueur appartiennent les éléments de jeu et d'identifier ceux qui n'appartiennent à personne. Cela détermine si ces éléments peuvent être attaqués et, dans l'affirmative, de qui ces attaques peuvent venir.

Les Alignements permettent aux joueurs de savoir quelles règles appliquer aux divers éléments de jeu (Troupes, figurines, équipement et armes déployables etc.).

- **Allié :** éléments de jeu appartenant à la Liste d'Armée du joueur ou à son coéquipier si la partie est jouée par binôme ou par groupe.
- **Ennemi :** éléments de jeu appartenant à la Liste d'Armée du ou des adversaires (si la partie est jouée en un contre un ou en équipes).
- **Hostile :** éléments de jeu ayant des Attributs mais qui n'appartiennent à aucune Liste d'Armée. Ces éléments sont considérés comme Ennemi par tous les joueurs qui peuvent déclarer des Attaques contre eux.
- **Neutre :** éléments de jeu ayant des Attributs qui n'appartiennent à aucune Liste d'Armée.

ÉTIQUETTES ET TRAITS

Les Étiquettes et Traits font référence à des règles ou particularités du jeu partagées par les Compétences, l'armement et l'Équipement.

ÉTIQUETTES

Les Étiquettes sont les différents aspects définissant les Compétences, armes et Équipements.

- **Attaque :** Étiquette indiquant une Compétence ou Équipement considéré comme une Attaque. Vous ne pouvez jamais déclarer d'Attaques contre des Troupes (figurines ou Marqueurs) Alliées ou Neutres.
- **Attaque CC :** Étiquette indiquant une Compétence ou Équipement comptant comme une Attaque CC.
- **Attaque Comms :** Étiquette indiquant une arme, Compétence Spéciale ou un Équipement considéré comme une Attaque qui peut être évitée par la Compétence Reset (mais pas par la Compétence Esquive). Un Couvert Partiel n'a aucun effet contre une arme, Compétence Spéciale ou Équipement possédant cette Étiquette.
- **Attaque TR :** Étiquette indiquant une Compétence ou un Équipement comptant comme une Attaque TR.
- **Compétence Spéciale CC :** Étiquette indiquant une Compétence ne pouvant être employée que si l'utilisateur est en contact Silhouette avec la cible. Tout MOD fourni par l'élément ayant cette Étiquette peut se combiner avec d'autres Compétences Spéciales CC. Sauf spécification contraire, l'élément ayant cette Étiquette fonctionne durant le Tour Actif et Réactif.
- **Déploiement Aéroporté :** Étiquette englobant toutes les Compétences propres à l'Infanterie Aéroportée. Toute règle mentionnant Déploiement Aéroporté affectera toutes les Compétences ayant cette Étiquette.
- **Déploiement Supérieur :** Étiquette englobant toutes les Compétences permettant aux Troupes de se déployer en-dehors de leur Zone de Déploiement. Toute règle mentionnant Déploiement Supérieur affecte toutes les Compétences ayant cette Étiquette.

- **Équipement Comms :** Étiquette indiquant un Équipement vulnérable à certains Programmes de Piratage et Munitions.
- **Feed-back Négatif (FBN) :** Étiquette indiquant une Compétence ou un Équipement qui ne peut pas être utilisé en même temps que tout autre élément ayant aussi cette Étiquette ou ce Trait.
  L'activation d'une Compétence Spéciale, Équipement, Programme de Piratage, règle spéciale, etc. avec Feed-back Négatif annule et remplace automatiquement toute autre Compétence Spéciale, Équipement, Programme de Piratage, etc. avec Feed-back Négatif de la Troupe, jusqu'à ce que les effets de la nouvelle Compétence Spéciale, Équipement, etc. soient annulés ou volontairement Désactivés.
  Par conséquent, lors de l'utilisation d'un Ordre, une Troupe ne peut bénéficier que d'un Équipement, Programme de Piratage, Compétence Spéciale, etc. avec le Trait ou Étiquette Feed-back Négatif.
- **Hostile :** Étiquette indiquant des éléments de jeu ayant des Attributs mais qui n'appartiennent à aucune Liste d'Armée. Ces éléments sont considérés comme Ennemi par tous les joueurs qui peuvent subir et déclarer des Attaques contre eux.
- **Inapte :** Étiquette indiquant que la Troupe affectée ne fournit pas d'Ordre ou de Points de Victoire à son joueur.
- **Information Privée :** les Compétences Spéciales ou l'Équipement des Troupes ayant cette Étiquette sont des informations que vous n'avez à dévoiler à votre adversaire qu'après la fin de la partie ou lorsque vous les utilisez en cours de jeu.
- **Marqueur :** Étiquette indiquant une Troupe, arme ou Équipement qui peut être représenté par un Marqueur au lieu d'une figurine ou d'un jeton.
- **Mouvement :** Étiquette indiquant que l'utilisation de cette Compétence ou un Équipement implique une forme de mouvement.
- **Obligatoire :** Étiquette indiquant que l'utilisation de cette Compétence ou Équipement ne peut pas être ignorée.
- **Optionnel :** Étiquette indiquant que l'utilisation de cette Compétence ou Équipement est facultative.
- **Phase d'états :** Étiquette indiquant que cet Équipement ou Compétence ne peut être employé que durant la Phase d'états (sauf spécification contraire).
- **Piratable :** Étiquette indiquant une Troupe, un Périphérique, une arme ou Équipement pouvant être la cible des Programmes de Piratage alliés ou ennemis.
- **Sans Jet :** Étiquette indiquant que cette arme, Compétence Spéciale ou Équipement fonctionne de façon automatique et ne nécessite pas de Jet. Elle peut être assortie d'une valeur fixe indiquée entre parenthèses.
- **Sans LdV :** Étiquette indiquant que cette Compétence n'a pas besoin de LdV vers la cible.
- **Supportware :** Étiquette indiquant un Programme de Piratage conçu pour soutenir les Alliés et interférer avec l'Ennemi sur le champ de bataille.
- **Tactique d'Attaque :** Étiquette indiquant l'utilisation d'une Tactique agressive.
- **Tactique de Support** : Étiquette indiquant l'utilisation d'une Tactique de soutien.

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. Certains d'entre eux sont assez explicites mais voici la liste de tous les Traits afin de vous y référer.

- **Anti-matériel :** les Munitions de cette arme peuvent affecter les structures et les décors.
- **Arme de Jet :** cette arme peut effectuer des Tirs en utilisant l'Attribut PH de l'utilisateur 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 permet d'effectuer des Tirs en utilisant l'Attribut VOL de l'utilisateur 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 Instinctive :** cette arme permet d'effectuer une Attaque Instinctive.
- **BLI = 0 :** arme ou Équipement réduisant l'Attribut de BLI de la cible à 0 lors du Jet de Sauvegarde.
- **Boost :** une arme ou un Équipement possédant ce Trait applique la règle Boost et s'active quand une figurine ennemie déclare ou effectue un Ordre ou un ORA dans sa ZdC.
- **CC :** arme pouvant être utilisée pour effectuer des Attaques CC.
- **Dégâts Continus :** lorsqu'elle rate son Jet de Sauvegarde contre un élément de jeu disposant de ce Trait, la cible perd 1 point de son Attribut Blessures/STR et doit continuer à faire des Jets de Sauvegarde jusqu'à ce qu'elle réussisse ou qu'elle passe en état Mort. Un Critique avec une arme ayant ce Trait force la cible à faire un Jet de sauvegarde additionnel uniquement lors de l'impact et pas pour l'application des Dégâts Continus.
- **Déploiement Prioritaire :** vous devez placer cette arme ou Équipement sur la table de jeu durant la Phase de Déploiement.
- **Déployable :** arme ou Équipement pouvant être placé sur le champ de bataille où il devient un élément indépendant. Les armes et Équipements Déployables ont leur propre Profil avec des Attributs et peuvent être la cible d'Attaques en cours de jeu.
- **Dissimulé :** arme ou Équipement utilisant les effets de la Compétence Spéciale Camouflage. Le Marqueur Camouflage dissimulant une arme ou un Équipement a une valeur de Silhouette (S) de 2. Référez-vous à la description de l'arme ou de l'Équipement pour plus de détails.
- **État :** arme, Programme ou Équipement faisant entrer la cible dans l'état indiqué dans son Profil.
- **Gabarit Direct :** arme ou Équipement utilisant les règles du Gabarit Direct. Le type spécifique de Gabarit est indiqué entre parenthèses.
- **Gabarit d'Impact :** cette arme ou Équipement place le type de Gabarit indiqué entre parenthèses au point d'impact.
- **Jetable :** arme ou Équipement ayant une quantité limitée de munitions ou d'utilisations. Le Profil indique, par un chiffre entre parenthèses après le Trait Jetable, le nombre d'utilisations possibles pour cette arme ou Équipement. Une utilisation est dépensée à chaque fois que vous déclarez vous servir de l'arme ou Équipement, que le Jet impliqué soit une réussite ou un échec ou que la Compétence ait été utilisée de manière non valide. Une fois toutes les utilisations disponibles dépensées, la Troupe (ou l'objet si la Troupe a plusieurs armes ou Équipements Jetables) sera en état Déchargé.
- **Non Létal :** arme ou Équipement utilisant un Type de Munition qui ne cause pas de Dégâts ou ne requiert pas que la cible fasse des Jets de Sauvegarde quand elle est touchée.
- **ORA :** arme ou Équipement utilisable uniquement en ORA.
- **PB = 0 :** arme ou Équipement réduisant l'Attribut de PB de la cible à 0 lors du Jet de Sauvegarde.

- **Périmètre :** lorsqu'une Troupe déclare la Compétence Placer un Déployable pour l'arme ou Équipement ayant ce Trait, le joueur applique les règles Déployable et Périmètre et peut placer (entièrement) l'arme ou Équipement dans la ZdC de sa Troupe plutôt qu'en contact Silhouette avec elle.
- **Rafale (R) :** nombre de dés que le joueur doit lancer quand il utilise cette arme ou Équipement.
- **Rafale (Cible Unique) :** nombre de dés que le joueur doit lancer quand il utilise cette arme ou Équipement mais contre une seule et unique cible.
- **Réfléchissant :** les effets de cette arme ou Équipement 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 :** arme utilisant une Munition Spéciale capable d'être tirée sans désigner d'ennemi comme cible.
- **Sans Discrimination :** arme ou Équipement qui peut être utilisé ou déployé même s'il y a un Marqueur Camouflage dans sa Zone d'Effet, même s'il n'y a aucune cible valide proche.
- **Silencieux :** si cette arme ou Équipement est utilisé pour faire une Attaque hors de la LdV de la cible, alors cette dernière ne peut pas réagir en Esquivant 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, à moins que la cible ne survive à l'Attaque, les autres ennemis doivent avoir une LdV sur l'utilisateur de l'arme pour pouvoir déclarer un ORA ou appliquer les règles d'Attention ! : le fait que le tireur se trouve dans leurs Zones de Contrôle n'est pas une condition suffisante. Ces ennemis doivent retarder la déclaration de leur ORA jusqu'à ce que l'Attaque soit résolue.
- **Tir Double :** cette arme ou Équipement peut appliquer un MOD +1 à sa valeur de Rafale. Si elle possède aussi le Trait Jetable (2), ce MOD de Rafale ne peut s'appliquer que si ses deux utilisations ne sont pas dépensées. Appliquer ce MOD consomme les deux utilisations et fait passer l'arme ou Équipement en état Déchargé.
- **Tir de Suppression (TS) :** cette arme permet d'effectuer un Tir de Suppression en remplaçant son profil habituel par le profil de Mode TS.
- **Tir Spéculatif** : cette arme permet d'effectuer des Tirs Spéculatifs.
- **Zone de Contrôle (ZdC) :** la Zone d'Effet de cette arme ou Équipement est équivalente à la Zone de Contrôle de l'utilisateur (un rayon de 20 cm).

ÉTATS

État est un terme de jeu représentant chaque condition, bénéfique ou non, dans laquelle peut se trouver une Troupe ou un élément du jeu Infinity N4.
Chaque état est cumulatif et a ses propres méthodes d'activation et d'annulation. Chacun est représenté par un Marqueur d'état.
Les états Inaptes sont indiqués par des marqueurs rouges pour les rendre aisément identifiables.

ÉTAT ALLONGÉ

ALLONGÉ

ACTIVATION

- Durant la **Phase de Déploiement**, les joueurs peuvent déployer une ou plusieurs Troupes Allongées en plaçant un Marqueur Allongé à côté d'eux.
- **Lors de la déclaration** d'une Compétence Courte ou d'un ORA ayant l'Étiquette Mouvement ou d'un mouvement suite à un échec sur un Jet de Cran, le joueur peut indiquer que sa Troupe se déplacera Allongée. Dans ce cas, tout mouvement effectué en étant Allongé implique des réductions de MOV et de Silhouette. Une Troupe qui était en LdV avant d'être Allongée est toujours considérée comme étant en LdV au début de sa Compétence ou de l'ORA.
- Si une Troupe passe en état Inconscient, elle est automatiquement Allongée, sauf s'il s'agit d'un Type d'Unité qui ne peut pas s'Allonger (TAG par ex.).

EFFETS

- Une Troupe Allongée a une valeur de Silhouette (S) de X, c'est-à-dire une hauteur et une largeur équivalentes à celles de son socle.
- Tant qu'elle est Allongée, une Troupe **divise par deux** ses valeurs de MOV et ses bonus de mouvement quand elle utilise une Compétence ayant l'Étiquette Mouvement (Déplacement, Esquive, etc.) ou se déplace suite à un échec sur un Jet de Cran.
- Sauf mention contraire explicite, cet état n'affecte pas les Compétences Spéciales Automatiques ni les Équipements Automatiques.

ANNULATION

- Une Troupe Allongée peut annuler automatiquement cet état au début de son mouvement lorsqu'elle déclare une Compétence ou un ORA ayant l'Étiquette Mouvement ou se déplace suite à un échec sur un Jet de Cran. Le joueur doit annoncer qu'il annule l'état Allongé lorsqu'il déclare le mouvement. L'état est annulé gratuitement et la Troupe peut effectuer son mouvement en utilisant ses valeurs normales de MOV et de S.
- Si une Troupe **Inconsciente** récupère de cet état, alors l'état Allongé est automatiquement et gratuitement annulé.

ÉTAT CAMOUFLÉ

CAMOUFLÉ

Marqueur

ACTIVATION

- Automatique durant la Phase de Déploiement.
- Durant son Tour Actif, une Troupe avec Camouflage peut retourner à l'état Camouflé en dépensant un Ordre Entier, mais elle doit se trouver hors des LdV ennemies.

EFFETS

- Tant qu'elle est Camouflée, une Troupe **n'est pas représentée par sa figurine** mais par un Marqueur Camouflage.
- Les Marqueurs Camouflage peuvent avoir la Compétence Mimétisme. Le cas échéant, ces Marqueurs indiquent le niveau de MOD qu'applique Mimétisme.
- Une Troupe ne peut pas entrer en contact Silhouette avec un Marqueur Camouflage ennemi.
- Sauf spécification contraire d'une règle ou d'une Compétence, les ennemis ne peuvent pas déclarer d'Attaque contre un Marqueur Camouflage sans avoir précédemment effectué une Détection.
- Pour révéler un Marqueur Camouflage, un Jet de Détection (auquel sont appliqués tous les MOD listés dans Détection, y compris le Mimétisme du Marqueur s'il en possède un) doit être réussi.
- Si le Jet de Détection est réussi, le Marqueur Camouflage est remplacé par la figurine de la Troupe, orientée dans la direction du choix de son propriétaire.
- Une Troupe qui rate le Jet de Détection ne peut plus tenter de Détecter le même Marqueur jusqu'au prochain Tour de Joueur. Une Troupe qui a été révélée et qui entre de nouveau en état Camouflé ne compte pas comme étant le même Marqueur.
- Un Marqueur Camouflage a une LdV de 360°.
- Un Marqueur Camouflage a la même valeur de Silhouette (S) que celle de la figurine qu'il représente.
- Si le Marqueur représente une arme ou un Équipement en état Camouflé, sa valeur de Silhouette (S) est de 2.
- Cet état n'affecte pas les Compétences Spéciales et les Équipements avec le Trait Automatique.

- ▶ Les seuls ORA possibles contre un Marqueur Camouflage sont Attention !, Détection, Esquive et Reset.
- ▶ Quand une Troupe en état Camouflé est activée, chaque Troupe Réactive peut retarder la déclaration de son ORA jusqu'à ce que le Marqueur ait déclaré sa deuxième Compétence Courte. Dans ce cas :
  - ▶ Si la Troupe Camouflée se révèle lors de la seconde moitié de son Ordre (en déclarant un Tir, en entrant en contact Silhouette avec un ennemi, etc.), les Troupes ayant suspendu leur déclaration peuvent déclarer leur ORA.
  - ▶ Si la Troupe Camouflée ne se révèle pas, les Troupes ayant suspendu leur déclaration perdent leur droit de déclarer un ORA.

ANNULATION

L'état Camouflé est annulé dès que :

- ▶ Le Marqueur Camouflage **déclare** une Attaque, une Attention ! ou une Compétence nécessitant un Jet.
- ▶ Le Marqueur Camouflage **déclare n'importe quel Ordre Entier autre qu'un Déplacement Prudent**.
- ▶ Le Marqueur Camouflage entre en contact Silhouette avec une figurine ennemie.
- ▶ Le Marqueur Camouflage est **Détecté**.
- ▶ Le Marqueur Camouflage est forcé d'effectuer un Jet de Sauvegarde.
- ▶ La Troupe représentée par le Marqueur est Impétueuse ou le devient (à cause de la Frénésie ou d'un autre effet) ou entre en état Retraite !

- ▶ **Quand l'état Camouflé est annulé, le propriétaire du Marqueur Camouflage doit le remplacer par la figurine correspondante**, orientée dans la direction de son choix.
- ▶ Lorsqu'il remplace le Marqueur par la figurine, le joueur doit communiquer à son adversaire toutes les Informations Publiques concernant cette Troupe.

IMPORTANT

L'annulation de l'état Camouflé s'applique pour l'intégralité de l'Ordre déclaré, même si la Compétence révélant la Troupe Camouflée n'est effectuée qu'à la fin de l'Ordre.

RAPPEL

ORA contre un Marqueur :

- Les seuls ORA possibles contre un Marqueur Camouflage sont **Attention !, Détection, Esquive** et **Reset**.
- Une Troupe peut **retarder** sa déclaration d'ORA contre un Marqueur jusqu'à ce que celui-ci déclare sa seconde Compétence Courte.
- Dans ce cas, la Troupe ne peut déclarer un ORA que si le Marqueur Camouflage se révèle de lui-même avec sa seconde Compétence. Sinon, la Troupe perd son droit de déclarer un ORA.

ÉTAT CIBLÉ

CIBLÉ

ACTIVATION

- ▶ La Troupe subit cet état à cause d'un effet, de la Règle Spéciale d'un scénario, d'une condition ou d'une Attaque réussie employant des Munitions infligeant cet état.

EFFETS

- ▶ Les Troupes déclarant une Attaque à distance, une Attaque (Comms) ou utilisant un Programme de Piratage contre la Troupe en état Ciblé gagnent un **MOD +3** à l'Attribut utilisé pour l'attaque.
- ▶ Une Troupe en état Ciblé applique un **MOD -3 VOL sur ses Jets de Reset**.
- ▶ Cet état n'affecte pas les Compétences Spéciales et les Équipements avec le Trait Automatique.

ANNULATION

- ▶ La Troupe affectée réussit un Jet (Normal ou Opposé) de Reset en dépit du MOD -3 VOL qui y est appliqué.
- ▶ Une Troupe avec la Compétence Spéciale **Ingénieur** (ou un équivalent) peut annuler cet état si elle est en contact Silhouette avec une Troupe affectée. L'Ingénieur doit dépenser une Compétence Courte d'un Ordre et **réussir un Jet Normal de VOL** (ou le Jet spécifié par le Scénario ou la Compétence Spéciale ayant causé l'effet).

ÉTAT D'EMBRYON-SHASVASTII

EMBRYON-SHASVASTII

Inapte

ACTIVATION

- ▶ Cet état s'active quand une Troupe avec cette Compétence Spéciale devient Inconsciente.

EFFETS

L'état d'Embryon-Shasvastii fonctionne comme l'état Inconscient, avec les différences suivantes :

- ▶ Au lieu de placer un Marqueur Inconscient à côté de la Troupe, placez un Marqueur Embryon-Shasvastii.
- ▶ **Durant la partie**, la Troupe n'est pas considérée en état Inapte pour le décompte des Points de Victoire pour les situations de Retraite ! ou pour d'autres règles ou conditions du scénario.
- ▶ **À la fin de la partie**, la Troupe est considérée comme étant Inconsciente pour le décompte des Points de Victoire (elle n'est donc pas comptée).

ÉTAT DE RETRAITE !

RETRAITE !

ACTIVATION

- ▶ Si au début du Tour Actif d'un joueur, la somme de ses Points de Victoire est inférieure ou égale à 25% des points disponibles pour élaborer sa Liste d'Armée, son armée entre en état de Retraite !

EFFETS

- ▶ Une armée en Retraite ! est automatiquement considérée en situation de Perte du 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 du Lieutenant est aussi annulée.

- Quand la situation de Retraite ! est déclarée au début du Tour Actif d'un joueur, celui-ci place un Marqueur Retraite ! (RETREAT !) à côté de chacune de ses Troupes survivantes.
- Les Troupes avec un Marqueur Retraite ! (RETREAT !) ne peuvent utiliser que des Compétences Courtes de Mouvement, Déplacement Prudent, Esquive ou Reset (et toute autre Compétence Spéciale qui le permet explicitement).
- En situation de Retraite !, la Phase Impétueuse du Tour du Joueur n'est pas effectuée. Les Troupes Impétueuses ou Frénétiques ne peuvent pas être activées durant cette Phase.
- Les Troupes en état Imitation ou d'Holo-échos ou tout marqueur d'état comparable annulent cet état quand elles entrent en état de Retraite !
- Cet état n'interfère pas avec les Compétences Spéciales Automatiques et l'Équipement Automatique qui continuent de produire leurs effets normalement.
- Une Troupe ayant la Compétence Spéciale Courage, Troupe Religieuse, Vétéran ou toute autre Compétence Spéciale qui la protège contre l'état de Retraite !, ignore tous les effets de l'état 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 survivent à la bataille et peuvent être comptées dans les Points de Victoire de leur propriétaire.
- Quand un joueur en état de Retraite ! a perdu ou évacué toutes les troupes de sa Liste d'Armée, la partie prend fin (sauf spécification contraire du scénario).

ANNULATION

- 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), l'état de Retraite ! est annulé et les Marqueurs de Retraite ! (RETREAT !) correspondants sont retirés.
- L'état de Retraite ! d'une Troupe peut être annulé (et ce jusqu'à la fin de la partie) si son joueur dépense un Pion de Commandement.

ÉTAT DÉCHARGÉ

DÉCHARGÉ

ACTIVATION

- Une Troupe a dépensé toutes les munitions ou utilisations d'une arme ou d'un Équipement ayant le Trait Jetable.

EFFETS

- La Troupe en question ne peut plus utiliser l'arme ou l'équipement concerné.

ANNULATION

- Une Troupe peut annuler l'état Déchargé en dépensant un Ordre Entier ne nécessitant pas de Jet s'il elle se trouve dans la Zone de Contrôle d'un Allié n'étant pas en état Inapte et disposant de la Compétence Spéciale Bagage.
- Certains scénarios ou missions ont des règles spéciales permettant d'annuler cet état en respectant certaines conditions spécifiques.
- Lorsque cet état est annulé, toutes les armes ou équipements avec le Trait Jetable récupèrent leur capacité complète (toutes leurs charges ou utilisations initiales).

ÉTAT DÉCONNECTÉ

DÉCONNECTÉ

Inapte

ACTIVATION

- Le Contrôleur de cette Troupe est en état Inapte.
- Le Périphérique entre de force dans cet état à cause d'une Attaque, un Programme de Piratage, l'effet de Munitions Spéciales, des règles de scénarios, etc.
- Le Périphérique rate la vérification de Cohésion.

EFFETS

- Un Périphérique dans cet état **ne peut exécuter ni Ordre, ni ORA**.
- Un Périphérique dans cet état **ne compte pas** pour les Points de Victoire du joueur.

ANNULATION

- Cet état est automatiquement annulé si le Contrôleur du Périphérique quitte l'état Inapte ayant causé l'état Déconnecté.
- Si cet état a été provoqué par une Attaque, un Programme de Piratage, l'effet de Munitions Spéciales, des règles de scénarios, etc., un **Ingénieur** (ou une Troupe disposant d'une Compétence équivalente) peut annuler cet état. Il doit dépenser une Compétence Courte d'un Ordre en étant en contact Silhouette avec la Troupe affectée et réussir un **Jet Normal de VOL** (ou le Jet indiqué par la règle ayant causé cet état).
- Si cet état a été provoqué par un échec lors de la vérification de Cohésion, il est automatiquement annulé à la fin de l'Ordre ou de l'ORA au cours duquel la Cohésion est rétablie.

ÉTAT DÉPLOIEMENT CACHÉ

DÉPLOIEMENT CACHÉ

ACTIVATION

- Automatique durant la Phase de Déploiement.

EFFETS

- L'état Déploiement Caché permet à l'utilisateur de se déployer durant la Phase de Déploiement sans placer de figurine ou de Marqueur sur le champ de bataille.
- Durant la Phase de Déploiement, le joueur note la position de chaque Troupe en Déploiement Caché le plus précisément possible (en spécifiant si la Troupe a un Couvert, est Allongée, etc.) afin de la montrer à l'adversaire lorsque l'état est annulé et la position révélée.
- Tant qu'elle est en Déploiement Caché, une Troupe est considérée comme n'étant pas 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.
- Tant qu'elle reste en Déploiement Caché, une Troupe **n'ajoute pas son Ordre dans la Réserve d'Ordres** durant la Phase Tactique. Elle peut utiliser son Ordre pour elle-même quand elle est placée sur la table durant le Tour Actif de son joueur.
- Même si la Troupe en Déploiement Caché n'est pas considérée comme étant sur la table, si elle a la Compétence Spéciale Infiltration, sa position doit être notée avant qu'elle ne fasse de Jet d'Infiltration.
  - Si le Jet est réussi, la Troupe s'infiltre et ne perd pas son état Déploiement Caché.
  - Si le Jet est raté, la figurine de la Troupe est placée dans la Zone de Déploiement de son joueur, en contact avec le bord de table.
- Quand un joueur bouge une Troupe en Déploiement Caché au sein d'un Groupe de Combat différent, il doit informer son adversaire de l'existence

de cette Troupe. Les informations concernant cette dernière restent Privées jusqu'à ce que l'adversaire la révèle.

- ▶ Une Troupe en état Déploiement Caché peut être choisie pour participer à un Ordre Coordonné. Dans cette situation, elle perd son Ordre personnel.
- ▶ Une fois l'état Déploiement Caché d'une Troupe annulé, celle-ci ne peut plus le regagner.

ANNULATION

- ▶ L'état Déploiement Caché est annulé si la Troupe est Détectée au moyen d'une Compétence ou d'un Équipement qui l'autorise explicitement (des Capteurs par ex.)
- ▶ L'état Déploiement Caché est automatiquement annulé si la Troupe déclare une Compétence Courte, un Ordre Entier ou un ORA. Dans ce cas, placez la figurine ou le Marqueur qui représente la Troupe à l'endroit que vous aviez noté, orienté dans la direction de votre choix.
- ▶ Si la Troupe en Déploiement Caché dispose aussi d'une Compétence qui lui permet de se déployer sous forme de Marqueur (ex. : Camouflage), elle conserve sa forme de Marqueur tant que :
  - ▶ Elle déclare un Déplacement Prudent ou toute autre Compétence Courte de Mouvement ne requérant pas de Jet (sauf Attention !) ou elle monte/descend d'un TAG, d'une Moto, etc.
  - ▶ Elle retarde son ORA contre un Marqueur.
  - ▶ Elle n'empêche pas un ennemi de passer sous forme de Marqueur.
- ▶ Si la Troupe déclare une Compétence, un ORA ou un Ordre Entier autre que ceux précédemment mentionnés, l'état Déploiement Caché est annulé. Dans ce cas, placez la figurine ou le Marqueur qui représente la Troupe à l'endroit que vous aviez noté, orientée dans la direction de votre choix.
- ▶ L'état Déploiement Caché est annulé si la Troupe devient Impétueuse ou entre en état Retraite !
- ▶ Une fois que la Troupe a perdu son état de Déploiement Caché, elle ne peut pas le récupérer.
- ▶ Quand la figurine est placée sur la table, suite à l'annulation de son état, son joueur doit communiquer à son adversaire toutes les Informations Publiques qui la concerne.

Explication de Sibylle :
Si une Troupe en Déploiement Caché veut empêcher une autre Troupe en LdV de passer sous forme de Marqueur en raison d'une Compétence, son joueur doit placer la figurine ou Marqueur correspondant sur la table au moment où son adversaire déclare son intention de passer sous forme de Marqueur Camouflage, Supplantation, etc.

ÉTAT ENGAGÉ

ENGAGÉ

ACTIVATION

- ▶ La Troupe est en contact Silhouette avec un ennemi et aucun des deux n'est en état Immobilisé ou Inapte (excepté les états Sepsitorisé ou Possédé).

EFFETS

- ▶ La Troupe en état Engagé (ou Troupe Engagée) est considérée au Corps-à-corps.
- ▶ La Troupe Engagée ne peut que déclarer une **Attaque CC, une Esquive, une Attente, un Reset** ou des Compétences spécifiant qu'elles peuvent être utilisées au Corps-à-corps ou en état Engagé.
- ▶ Une Troupe Engagée ne peut pas tracer de LdV en-dehors du Corps-à-corps.
- ▶ Lorsqu'un Tir est déclaré contre une Troupe Engagée, la règle de Tir au Corps-à-corps (p. 46) doit être appliquée.
- ▶ Une arme à Gabarit qui affecte une Troupe Engagée affecte toutes les Troupes dans ce Corps-à-corps, même si le placement du Gabarit ne devrait affecter qu'une ou certaines d'entre elles.

ANNULATION

- ▶ Cet état est annulé quand la Troupe n'est plus en contact Silhouette avec des Troupes ennemies.
- ▶ Cet état est automatiquement annulé si, lors de l'étape 5.1 Effets d'un Ordre, tous les adversaires en contact Silhouette sont en état Immobilisé ou Inapte (excepté les états Sepsitorisé et Possédé).
- ▶ Une Troupe peut annuler l'état Engagé en réussissant un Jet d'Esquive, que ce soit avec un Jet Normal ou Opposé. Dans ce cas, la Troupe doit pouvoir quitter le contact Silhouette grâce au mouvement de 5 cm octroyé par l'Esquive réussie. S'il n'y a pas de destination valide pour quitter le contact Silhouette, la Troupe reste Engagée sans pouvoir se déplacer.

ÉTAT ÉTOURDI

ÉTOURDI

ACTIVATION

- ▶ La Troupe subit une Règle Spéciale d'un scénario, une condition du jeu, une Attaque réussie ou un Effet utilisant une Munition Spéciale capable de causer cet état.

EFFETS

- ▶ Les Troupes dans cet état ne peuvent pas déclarer d'Attaques.
- ▶ De plus, les Troupes en état Étourdi appliquent un MOD -3 à tous leurs Jets, exceptés les Jets de Sauvegarde.
- ▶ Les Compétences Spéciales Automatiques et les Équipements Automatiques continuent de fonctionner mais la Troupe doit respecter toutes les restrictions de déclaration.

ANNULATION

- ▶ Pour annuler cet état, les Troupes avec l'Attribut **Blessures** ont besoin d'un **Médecin** et les Troupes avec l'Attribut **Structure** (STR) ont besoin d'un **Ingénieur**.
- ▶ Une Troupe avec la Compétence Spéciale **Médecin/Ingénieur** (ou une Compétence équivalente) peut annuler l'état Étourdi d'une Troupe affectée se trouvant en contact avec sa Silhouette 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).
- ▶ L'état Étourdi est automatiquement annulé au début de la Phase d'états du Tour du Joueur durant lequel il a été causé.

ÉTAT HOLO-ÉCHO

HOLO-ÉCHO

ACTIVATION

- Automatique lors du déploiement. Placez jusqu'à 3 Marqueurs Holo-écho sur la table. Ils doivent respecter la Cohésion à l'égard de l'un d'entre eux, ainsi que les règles générales de déploiement.
- Si le détenteur du Holo-projecteur est hors de LdV des ennemis (figurines et Marqueurs), il peut activer automatiquement cet état durant la Phase d'états. Placez jusqu'à deux Holo-échos en contact Silhouette avec lui.
- Durant le Tour Actif, une Troupe peut passer en état Holo-écho en dépensant 1 Ordre Entier si elle se trouve hors des LdV des ennemis (Marqueurs ou figurines). Son joueur place jusqu'à deux Holo-échos en contact Silhouette avec l'utilisateur.

EFFETS

- En état Holo-écho, la Troupe est représentée par trois Holo-échos : le Marqueur Holo-écho 1, le Marqueur Holo-écho 2 et la figurine de l'utilisateur.
- Le joueur doit noter secrètement lequel des trois Holo-échos représente le véritable utilisateur du Holo-projecteur.
- L'utilisateur du Holo-projecteur et ses leurres holographiques agissent en même temps, **effectuant tous les mêmes actions déclarées pour un Ordre**. Les leurres holographiques ne peuvent pas interagir avec les Décors et considèrent les déclarations d'Attention ! comme une Attente.
- **Cohésion**. Chaque Holo-écho doit, indépendamment, rester en Cohésion avec au moins un autre Holo-écho (et donc avoir au moins un autre des deux Holo-échos dans sa ZdC), qu'il s'agisse ou pas de l'utilisateur du Holo-projecteur.
  - Dans la Phase de Déploiement, le joueur doit vérifier la Cohésion après avoir déployé les Holo-échos.
  - Dans le Tour Actif ou Réactif, le joueur doit vérifier la Cohésion des Holo-échos au début et à la fin de l'Ordre ou de l'ORA qui les active.
- Les Holo-échos sont tous considérés comme de véritables Troupes du point de vue des ORA, des LdV et de l'activation des armes et Équipements ennemis (Mines, CrazyKoalas, etc.). Chaque Troupe Réactive doit choisir **un seul des Holo-échos** activés comme cible, mais toutes les Troupes Réactives ne sont pas obligées de cibler le même.
- Les Holo-échos ont un angle de vision frontal de 180°.
- L'adversaire doit réussir un Jet de Détection contre un Holo-écho pour savoir s'il s'agit d'un leurre ou du véritable utilisateur du Holo-projecteur.
- Durant son Tour Actif (uniquement), une Troupe en état Holo-écho peut utiliser la Compétence Spéciale Attaque Surprise.
- L'état Holo-écho réplique les Marqueurs d'état (Allongé, Déchargé, etc.) et les Équipements (TinBots, Symbiomates, etc.) que l'utilisateur du Holo-projecteur peut avoir.
- Quand une Troupe en état Holo-écho est activée, chaque Troupe Réactive peut retarder sa déclaration d'ORA jusqu'à la déclaration de la seconde partie de l'Ordre de la Troupe Active. Dans ce cas :
  - Si la Troupe en état Holo-écho se révèle lors de la seconde moitié de son Ordre (en déclarant un Tir, en entrant en contact Silhouette avec un ennemi, etc.), les Troupes ayant suspendu leur déclaration peuvent déclarer leur ORA.
  - Si la Troupe en état Holo-écho ne se révèle pas, les Troupes ayant suspendu leur déclaration perdent leur droit de déclarer un ORA.
- **L'effet de l'état Holo-écho peut se combiner avec celui de l'état Imitation.**
  - Ceci permet à l'utilisateur de remplacer sa figurine par celle d'une autre troupe en respectant les restrictions de l'état Imitation et aussi de remplacer les Holo-échos par des figurines similaires à celle Imitée, utilisant les mêmes armes, Équipements et Silhouette.
  - Si le joueur utilise des figurines à la place des Marqueurs Holo-écho, la première fois qu'il active la Troupe lors de son Tour Actif, il doit placer un Marqueur Holo-écho à côté de chacune d'elles. Ainsi, son adversaire sait qu'il est confronté à une Troupe avec Holo-projecteur et qu'il peut retarder sa déclaration d'ORA.
  - Une Troupe combinant les états Holo-écho et Imitation ne peut pas répliquer les armes ou Équipements Déployables représentés par des Marqueurs ou des figurines (TinBots, FastPandas, Mines déployées grâce à la Compétence Spéciale Poseur de mines, etc.) dont dispose normalement la figurine Imitée.
- Cet état n'interfère pas avec les armes Automatiques et l'Équipement Automatique qui continuent de produire leurs effets normalement.
- Une Troupe en état Holo-écho ne peut pas appartenir à une Fireteam. Si le membre d'une Fireteam rentre en état Holo-écho, il cesse automatiquement d'appartenir à la Fireteam.

ANNULATION

Quand l'état Holo-écho de l'utilisateur du Holo-projecteur est annulé, retirez les leurres holographiques à la fin de l'Ordre durant lequel cela se produit. **Exceptionnellement**, si la Cohésion entre les Marqueurs n'est pas validée au début d'un Ordre, le joueur doit retirer immédiatement les leurres avant d'effectuer tout déplacement. Quand l'état Holo-écho de l'utilisateur du Holo-projecteur est annulé, placez sa figurine sur sa véritable position, orientée dans la direction choisie par son joueur.

L'état Holo-écho de **l'utilisateur** est annulé quand :

- L'utilisateur du Holo-projecteur **déclare** une Attaque, Attention ! ou toute Compétence nécessitant un Jet.
- L'utilisateur du Holo-projecteur déclare un Ordre Entier autre que Déplacement Prudent.
- L'utilisateur du Holo-projecteur entre en contact Silhouette avec une figurine ennemie.
- L'utilisateur du Holo-projecteur doit faire un Jet de Sauvegarde.
- L'utilisateur du Holo-projecteur est **Détecté**.
- L'utilisateur du Holo-projecteur est ou devient Impétueux (à cause de la Compétence Frénésie ou d'un autre effet) ou entre en état Retraite !
- L'utilisateur du Holo-projecteur brise la Cohésion avec les autres Holo-échos.

L'état Holo-écho d'un **leurre holographique** est annulé quand :

- Il est Détecté.
- Il entre en contact Silhouette avec une figurine ennemie.
- Il doit faire un Jet de Sauvegarde. Dans ce cas, le leurre est retiré de la partie, sans faire le Jet.
- Il brise la Cohésion avec les autres Holo-échos.
- L'état Holo-écho de l'utilisateur du Holo-projecteur est annulé.

IMPORTANT

L'annulation de l'état Holo-écho est appliquée pour l'intégralité de l'Ordre déclaré, même si la Compétence permettant de révéler la Troupe s'effectue à la fin de l'Ordre.

ÉTAT IMITATION (HOLO-MASQUE)

IMITATION (HOLO-MASQUE)

ACTIVATION

- Automatique lors du déploiement.
- Durant le Tour Actif, une Troupe peut passer en état Imitation en dépensant 1 Ordre Entier si elle se trouve hors des LdV des ennemis (Marqueurs ou figurines).

EFFETS

- Tant que l'utilisateur est en état Imitation, son joueur remplace sa figurine par la figurine Imitée censée le représenter. Ce faisant, le joueur déclare quelles options d'armes du Profil d'Unité de la figurine Imitée elle utilise.
- La figurine Imitée doit appartenir à la faction ou à l'Armée Sectorielle de l'utilisateur d'Holo-Masque et doit également avoir la **même valeur de Silhouette** que lui.
- Toutefois, le joueur de l'utilisateur d'Holo-Masque utilise son véritable Profil d'Unité, tel qu'il apparaît dans sa Liste d'Armée.
- Une Troupe en état Imitation ne peut pas répliquer les armes ou Équipements Déployables représentés par des Marqueurs ou des figurines (TinBots, FastPandas, Symbiomates, mines déployées via la Compétence Spéciale Poseur de mines, etc.) dont dispose normalement la figurine Imitée.
- Pour identifier une Troupe en état Imitation, l'ennemi doit réussir un Jet de Détection.
  - Si la Détection est réussie, remplacez la figurine Imitée par la véritable figurine de l'utilisateur, en l'orientant dans la direction choisie par son joueur.
- Cet état n'interfère pas avec les Compétences Spéciales Automatiques et l'Équipement Automatique qui continuent de produire leurs effets normalement.

ANNULATION

Quand l'état Imitation d'une Troupe est annulé, remplacez la figurine Imitée par la véritable figurine de l'utilisateur orientée dans la direction choisie par son joueur à la fin de l'Ordre au cours duquel l'état est annulé. Quand la figurine est remplacée, le joueur doit fournir à son adversaire toutes les Informations Publiques concernant la véritable Troupe.

L'état Imitation est annulé quand :

- La Troupe **déclare** une Attaque, Attention ! ou n'importe quelle Compétence nécessitant un Jet.
- Si la Troupe appartient à une Fireteam, n'est pas le Team Leader et que la Fireteam déclare une Compétence qui n'est pas Support ou Mouvement (sauf Attention !).
- La Troupe **déclare un Ordre Entier** (sauf Déplacement Prudent).
- La Troupe entre en contact Silhouette avec une figurine ennemie.
- La Troupe doit faire un Jet de Sauvegarde.
- La Troupe est **Détectée**.
- La Troupe est ou devient Impétueuse (à cause de la Compétence Frénésie ou d'un autre effet) ou entre en état Retraite !

IMPORTANT

L'annulation de l'état Imitation est appliquée pour l'intégralité de l'Ordre déclaré, même si la Compétence permettant de révéler la Troupe s'effectue à la fin de l'Ordre.

IMPORTANT

La présence de Troupes en état Imitation ou d'Holo-écho sont des Informations Privées. Ceci inclut aussi les Compétence Spéciales, les armes et Équipements dont elles disposent.

ÉTAT IMMOBILISÉ-A (IMM-A)

IMMOBILISÉ-A

ACTIVATION

- La Troupe souffre d'une Attaque réussie ou d'un effet utilisant des Munitions, un Programme de Piratage ou une règle spéciale d'un scénario capable de causer cet état.

EFFETS

- Une Troupe en état IMM-A ne peut pas déclarer de Compétences, d'Attaques ou d'ORA autre qu'**Esquive** (avec son PH) et en y appliquant un MOD -6.
- Les Compétences Spéciales Automatiques et les Équipements Automatiques continuent de fonctionner mais la Troupe doit respecter toutes les restrictions de déclaration.
- Une Troupe en état Immobilisé-A continue de générer un Ordre pour sa Réserve d'Ordres.

ANNULATION

- La Troupe affectée peut annuler cet état en réussissant un Jet (Normal ou Opposé) lors de l'utilisation de la Compétence Esquive, en y appliquant le MOD -6 PH découlant de l'état IMM-A.
- Une Troupe avec la Compétence Spéciale **Ingénieur** (ou un équivalent) peut annuler cet état si elle est en contact Silhouette avec une Troupe affectée. L'Ingénieur doit dépenser une Compétence Courte d'un Ordre et réussir un Jet Normal de VOL (ou le Jet spécifié par le Scénario ou la Compétence Spéciale ayant causé l'effet).

ÉTAT IMMOBILISÉ-B (IMM-B)

IMMOBILISÉ-B

ACTIVATION

- La Troupe souffre d'une Attaque réussie ou d'un effet utilisant des Munitions, un Programme de Piratage ou une règle spéciale d'un scénario capable de causer cet état.

EFFETS

- Une Troupe en état IMM-B ne peut pas déclarer de Compétences, d'Attaque ou d'ORA autre que **Reset** en y appliquant un MOD -3 VOL.
- Les Compétences Spéciales Automatiques et les Équipements Automatiques continuent de fonctionner mais la Troupe doit respecter toutes les restrictions de déclaration.
- Une Troupe en état Immobilisé-B continue de générer un Ordre pour sa Réserve d'Ordres.

ANNULATION

- La Troupe affectée peut annuler cet état en réussissant un Jet (Normal ou Opposé) lors de l'utilisation de la Compétence Reset, en y appliquant le MOD -3 VOL découlant de l'état IMM-B.
- Une Troupe avec la Compétence Spéciale **Ingénieur** (ou un équivalent) peut annuler cet état si elle est en contact Silhouette avec une Troupe affectée. L'Ingénieur doit dépenser une Compétence Courte d'un Ordre et réussir un Jet Normal de VOL (ou le Jet spécifié par le Scénario ou la Compétence Spéciale ayant causé l'effet).

ÉTAT INCONSCIENT

INCONSCIENT

Inapte

ACTIVATION

- Lors d'une perte de points de l'Attribut Blessures/STR de la Troupe, celui-ci atteint exactement zéro.

EFFETS

- Une Troupe dans cet état ne peut pas déclarer d'Ordres ou d'ORA.
- Une Troupe Inconsciente passe automatiquement à l'état Allongé sauf si son Type de Troupe en est incapable.
- Une Troupe Inconsciente **ne génère pas** d'Ordre lors de la Phase Tactique.
- Les Compétences Spéciales Automatiques et les Équipements Automatiques n'ont pas d'effets durant l'Inconscience.
- Une Troupe Inconsciente **ne rapporte pas** de Points de Victoire à son joueur.

ANNULATION

- Pour annuler cet état, les Troupes avec l'Attribut Blessures ont besoin d'un Médecin et les Troupes avec l'Attribut Structure (STR) ont besoin d'un Ingénieur.
- Une Troupe avec la Compétence Spéciale **Médecin/Ingénieur** (ou une Compétence équivalente) peut annuler l'état Inconscient d'une Troupe affectée se trouvant en contact avec sa Silhouette 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).
- D'autres Compétences Spéciales et Équipements permettent d'annuler l'état Inconscient comme indiqué dans leurs règles spécifiques.
- L'annulation de l'état Inconscient annule automatiquement l'état Allongé.

ÉTAT ISOLÉ

ISOLÉ

ACTIVATION

- La Troupe subit une Règle Spéciale d'un scénario, une condition du jeu, une Attaque réussie ou un Effet utilisant une Munition Spéciale capable de causer cet état.

EFFETS

- Une Troupe en état Isolé ne peut pas recevoir d'Ordre de sa Réserve d'Ordres.
- Si, au début des Tours Actifs suivants, la Troupe est toujours Isolée, alors elle est considérée comme étant Irrégulière et n'ajoute pas son Ordre à la Réserve d'Ordres de ce Tour.
- Tant que la Troupe est Isolée, tous ses Programmes de Piratage, Compétences et Équipements avec l'Étiquette ou le Trait Attaque (Comms) ou Équipement (Comms) sont désactivés (par ex. un Dispositif de Piratage, un Répétiteur, etc.).
- 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 Actif suivant, à moins que l'état ne soit annulé avant.
- Une Troupe Isolée applique un MOD -9 aux Jets de VOL de ses Reset.
- Une Troupe Isolée ne fait plus partie d'aucun type de Fireteam.
- Si la Troupe Isolée est un Team Leader, sa Fireteam est rompue.
- Une Troupe Isolée ne peut pas prendre part à un Ordre Coordonné.
- Cet état n'affecte pas les Compétences Spéciales Automatiques ni les Équipements Automatiques (à l'exception des Équipements de Communication).

ANNULATION

- Une Troupe avec la Compétence Spéciale Ingénieur (ou un équivalent) peut annuler cet état si elle est en contact Silhouette avec une Troupe affectée. L'Ingénieur doit dépenser une Compétence Courte d'un Ordre et réussir un Jet Normal de VOL (ou le Jet spécifié par le Scénario ou la Compétence Spéciale ayant causé l'effet).
- La Troupe affectée réussit un Jet (Normal ou Opposé) de Reset en dépit du MOD -9 qui y est appliqué.

ÉTAT MORT

MORT

Inapte

ACTIVATION

- Une Troupe perd tous les points de son Attribut B/STR et subit un ou plusieurs Dégâts supplémentaires.
- Une Troupe en état Inconscient ou d'Embryon-Shasvastii perd un ou plusieurs points de son Attribut B/STR.

EFFETS

- Une Troupe dans cet état est retirée du jeu.
- Une Troupe dans cet état cesse de générer des Ordres lors des tours suivants.
- Une Troupe Morte ne rapporte pas de Points de Victoire à son joueur.

ANNULATION

- L'état Mort est irréversible et ne peut pas être annulé, sauf spécification contraire d'une règle d'une mission ou d'un scénario. Dans ce cas, suivez la procédure indiquée par cette règle.

ÉTAT NORMAL

NORMAL

ACTIVATION

- Sauf spécification contraire, toutes les Troupes sont déployées dans cet état.
- Une Troupe en état Inapte repasse en état Normal quand son état Inapte est annulé.
  - Une Troupe en état Inconscient qui regagne au moins un point de Blessures/STR repasse en état Normal.

EFFETS

- La Troupe génère 1 Ordre pour son joueur durant la Phase Tactique.
- La Troupe compte pour les Points de Victoire de son joueur.

ANNULATION

- L'état Normal est annulé quand la Troupe passe en état Inapte (Inconscient, Mort, etc.) ou quand l'effet d'une arme, Compétence Spéciale ou Équipement l'indique.

ÉTAT POSSÉDÉ

POSSÉDÉ

Inapte

ACTIVATION

- La Troupe subit cet état à cause d'un effet, de la Règle Spéciale d'un scénario, d'une condition, d'un Programme ou d'une Attaque réussie employant des Munitions infligeant cet état.

EFFETS

- Les Troupes en état Possédé **ne peuvent pas être activées ou recevoir d'Ordre de la Réserve d'Ordres de leur joueur**. Tant qu'elle est Possédée, une Troupe est considérée comme un ennemi par le reste des Troupes de son propriétaire et comme un allié par les Troupes du joueur ayant causé cet état.
- Une Troupe en état Possédé **ne fournit d'Ordre à aucun joueur** durant la Phase Tactique.
- Une Troupe Possédée **peut être activée et recevoir des Ordres de la Réserve d'Ordres du Groupe de Combat contenant la Troupe qui a causé cet état**. La Troupe Possédée n'est pas prise en compte dans le nombre maximum de membres que peut contenir ce Groupe de Combat.
- Une Troupe Possédée **doit utiliser le Profil Troupe Possédée** au lieu du sien.
- Cet état n'affecte pas les Compétences Spéciales Automatiques ni les Équipements Automatiques (à l'exception des Équipements de Communication).
- Une Troupe Possédée ne compte pour les Points de Victoire d'aucun joueur.

TROUPE POSSÉDÉE

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	STR	S
4-4	13	12	--*	11	--*	--*	--*	--*

**: utilisez les valeurs d'origine de la Troupe.*

ANNULATION

- L'état Possédé est automatiquement annulé si le propriétaire initial de la Troupe dépense 1 Pion de Commandement durant sa Phase Tactique à l'étape d'Utilisation Exécutive des Pions de Commandement.
- Cet état est automatiquement annulé si le propriétaire initial de la Troupe réussit à l'affecter en utilisant le Programme Contrôle Total.

ÉTAT SEPSITORISÉ

SEPSITORISÉ

Inapte

ACTIVATION

- Une Troupe disposant d'un Cube rate son Jet de Sauvegarde contre l'Attaque d'un Sepsitor.

EFFETS

- Une Troupe Sepsitorisée **ne peut plus être activée ou recevoir d'Ordres de son propriétaire**. Tant qu'elle est Sepsitorsée, la Troupe est considérée comme un **ennemi par les autres Troupes de son propriétaire et comme un allié par les Troupes du joueur qui a causé cet état**.
- Une Troupe Sepsitorisée **ne génère d'Ordre pour aucun joueur** durant les Phases Tactiques.
- Une Troupe Sepsitorisée peut être activée et recevoir des Ordres de la Réserve d'Ordres du Groupe de Combat auquel appartient la Troupe qui a causé cet état. La Troupe Sepsitorisée n'est pas comptée dans le nombre maximum de membres que peut contenir un Groupe de Combat.
- Cet état n'affecte pas les Compétences Spéciales et les Équipements avec le Trait Automatique.
- Une Troupe sepsitorisée **n'est comptée par aucun joueur lors du décompte des Points de Victoire** à la fin de la partie.

ÉTAT SUPPLANTATION

SUPPLANTATION

Marqueur

ACTIVATION

- Automatique durant la Phase de Déploiement (sous réserve que l'utilisateur réussisse son Jet de VOL en cas de déploiement en zone ennemie).
- Durant le Tour Actif, l'utilisateur peut retourner à l'état Supplantation en dépensant un Ordre Entier, s'il se trouve hors des LdV des Troupes et Marqueurs ennemis.
- Cet état peut aussi être activé par certaines Compétences Spéciales, Programmes de Piratage, etc.

EFFETS

- Une Troupe ne peut pas entrer en contact Silhouette avec un Marqueur Supplantation ennemi.
- Les Troupes ne peuvent pas déclarer d'Attaque contre un Marqueur Supplantation-1 (IMP-1).
- Les Troupes ne peuvent pas déclarer d'Attaque contre un Marqueur Supplantation-2 (IMP-2). Un Jet de Détection contre ce Marqueur doit d'abord être réussi (Détection + Attaque).
- Une Troupe qui rate ce Jet de Détection ne peut pas tenter de Détecter le même Marqueur jusqu'au prochain Tour de Joueur. Une Troupe qui a été révélée par une Détection et entre de nouveau en état Supplantation ne compte pas comme le même Marqueur.
- Un Marqueur Supplantation a une LdV de 360°.
- Un Marqueur Supplantation conserve la valeur de Silhouette (S) indiquée sur le Profil de la Troupe qu'il représente.
- Cet état n'empêche pas les Compétences Spéciales et les Équipements avec le Trait Automatique de fonctionner.
- Les seuls ORA pouvant être déclarés contre un Marqueur Supplantation sont : Détection, Esquive, Reset et Attention !
- Quand une Troupe en état Supplantation est activée, chaque Troupe Réactive peut retarder sa déclaration d'ORA jusqu'à la déclaration de la seconde partie de l'Ordre de la Troupe Active. Dans ce cas :
- Si la Troupe en état Supplantation se révèle avec la seconde partie de son Ordre (en déclarant un Tir, en entrant en contact Silhouette avec un ennemi, etc.), les Troupes Réactives en attente peuvent déclarer leur ORA.
- Si la Troupe en état Supplantation ne se révèle pas, les Troupes Réactives en attente perdent leur droit de déclarer un ORA.
- Supplantation a deux niveaux :

SUPPLANTATION-1

- En état Supplantation-1, le joueur **ne place pas** de figurine sur la table mais uniquement un Marqueur Supplantation-1 (IMP-1).
- Pour révéler un Marqueur Supplantation-1, un Jet de Détection avec un **MOD -6** doit être réussi.
- Si tel est le cas, remplacez le Marqueur Supplantation-1 par un Marqueur Supplantation-2 (IMP-2). La Troupe concernée passe d'un état à l'autre.

SUPPLANTATION-2

- En état Supplantation-2, le joueur ne place pas de figurine sur la table mais uniquement un Marqueur Supplantation-2 (IMP-2).

- ▶ Pour révéler un Marqueur Supplantation-2, un Jet de Détection doit être réussi.
- ▶ Si tel est le cas, remplacez le Marqueur Supplantation-2 par la figurine correspondante : celle-ci fait face à la direction choisie par son joueur.

ANNULATION

L'état Supplantation d'une Troupe est annulé (et le Marqueur Supplantation remplacé par la figurine correspondante) si :

- ▶ Le Marqueur Supplantation **déclare** une Attaque ou n'importe quelle Compétence nécessitant un Jet.
- ▶ Le Marqueur Supplantation déclare un **Ordre Entier** autre que Déplacement Prudent.
- ▶ Le Marqueur Supplantation entre en contact Silhouette avec une figurine ennemie.
- ▶ Le Marqueur Supplantation-2 (IMP-2) est **Détecté**.
- ▶ La Troupe représentée par le Marqueur Supplantation devient Impétueuse (à cause de la Frénésie ou d'un autre effet) ou entre en état Retraite !
- ▶ Quand l'état Supplantation est annulé, le joueur doit remplacer le Marqueur par la figurine correspondante : celle-ci fait face à la direction choisie par son joueur. Lors du remplacement du Marqueur, le joueur doit fournir à l'adversaire toutes les Informations Publiques de la Troupe.

ÉTAT TERRIER

TERRIER

ACTIVATION

- ▶ Automatique durant la Phase de Déploiement.
- ▶ Durant le Tour Actif, une Troupe ne peut activer cet état qu'en dépensant un Ordre Entier.

EFFETS

- ▶ La Troupe dans cet état a un Attribut de Silhouette de 3 (S3).
- ▶ La Troupe dans cet état a un Couvert Partiel sur un angle de 360° et dans toutes les directions.
- ▶ La Troupe dans cet état a les Compétences Spéciales Mimétisme (-3) et Courage.
- ▶ La Troupe dans cet état ne peut effectuer aucun type de Mouvement, y compris le Mouvement consécutif d'une Esquive.

ANNULATION

- ▶ La Troupe passe en état Allongé.
- ▶ Durant son Tour Actif, la Troupe annule automatiquement cet état en déclarant une Compétence avec l'Étiquette Mouvement. Le joueur doit annoncer qu'il annule l'état Terrier. L'annulation est gratuite.
- ▶ De même, la Troupe peut annuler automatiquement cet état si elle décide d'effectuer le Mouvement consécutif d'une Esquive réussie.
- ▶ Dès que l'état est annulé, la Troupe perd tous ses avantages, récupère ses valeurs de MOV et de S, et le Marqueur (Foxhole) est retiré.

RAPPEL

L'espace dans lequel l'utilisateur active l'état Terrier doit avoir des dimensions en hauteur et en largeur supérieures ou égales au Gabarit de Silhouette de cet état.

ÉTAT TIR DE SUPPRESSION

TIR DE SUPPRESSION

ACTIVATION

- ▶ Une Troupe déclare l'Ordre Entier Tir de Suppression.

EFFETS

- ▶ Les Troupes ennemies à portée de Tir de Suppression (0-60cm) appliquent un MOD de -3 à leur Attribut lors d'un Jet Opposé contre une Troupe en état Tir de Suppression.
- ▶ Tant qu'une Troupe est en état Tir de Suppression, le profil du Mode TS ci-dessous remplace le profil habituel de l'Arme TR de la Troupe.
- ▶ L'état 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 (lors d'une réaction contre un Ordre Coordonné par exemple).
- ▶ Le profil du Mode TS ne modifie que la Portée et la valeur de R de l'arme utilisée. Ses Dégâts, son Type de Munitions et ses Traits restent inchangés.
- ▶ Cet état n'interfère pas avec les Compétences et les Équipements ayant le Trait Automatique qui continuent de fonctionner normalement.

ANNULATION

L'état Tir de Suppression est automatiquement annulé dans les cas suivants :

- ▶ La Troupe déclare un Ordre.
- ▶ La Troupe déclare un ORA différent d'un Tir utilisant le Mode TS.
- ▶ La Troupe utilise une arme qui ne peut pas se servir du Tir de Suppression.
- ▶ La Troupe rate un Jet de Cran.
- ▶ L'état de la Troupe passe en état Inapte, 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 du Lieutenant.
- ▶ La Troupe rejoint n'importe quel type de Fireteam.

MODE TIR DE SUPPRESSION

Mode Tir de Suppression	Traits :	[*]
Dégâts : *	R : 3	
Munitions : *	Attribut du Jet de Sauvegarde : *	

PORTÉES	
40cm	60cm
0	-3

(*): Utilisez les valeurs d'origine de l'arme.

TABLES DE RÉFÉRENCE RAPIDE

TABLE D'ARMEMENT

NOM	PORTÉE				DÉGÂTS	R	MUNITIONS	JET DE SAUVEGARDE	TRAITS
	20	40	60	240					
ARCS									
ARC TACTIQUE	+3	0	-6		PH	1	DA	BLI	ANTI-MATÉRIEL, SILENCIEUX
ARC TACTIQUE VIRAL	+3	0	-6		PH	1	DA+SHOCK	PB	SILENCIEUX
ARMES CC									
ARME CC PA					PH	1	PA	BLI	CC
ARME CC PA+DA					PH	1	PA+DA	BLI	ANTI-MATÉRIEL, CC
ARME CC PA+SHOCK					PH	1	PA+SHOCK	BLI	CC
ARME CC					PH	1	N	BLI	CC
ARME CC DA					PH	1	DA	BLI	ANTI-MATÉRIEL, CC
ARME CC E/M					PH	1	N+E/M	PB	CC, [**]
ARME CC EXP					PH	1	EXP	BLI	ANTI-MATÉRIEL, CC
ARME CC MONOFILAMENT					12	1	N	BLI	BLI=0, CC, ÉTAT MORT
ARME CC PARA					--	1	PARA	PH-6	CC, ÉTAT IMM-A, NON LÉTAL
ARME CC SHOCK					PH	1	SHOCK	BLI	CC
ARME CC T2					PH	1	T2	BLI	CC, ANTI-MATÉRIEL
	20			240					
TRENCH-HAMMER (MODE ARME DE JET)	0				13	1	DA	BLI	ANTI-MATÉRIEL, ARME DE JET, JETABLE (3), [*]
TRENCH-HAMMER (MODE CC)					PH	1	DA	BLI	ANTI-MATÉRIEL, CC, JETABLE (3), [*]
ARME CC VIRALE					PH	1	DA+SHOCK	PB	CC
	20			240					
ARME CC VORPALE (MODE ARME DE JET)	+3				12	1	N	BLI	ARME DE JET, BLI=0, ÉTAT MORT, [*]
ARME CC VORPALE (MODE CC)					12	1	N	BLI	BLI=0, CC, ÉTAT MORT, [*]
LANCE-FLAMMES									
LANCE-FLAMMES LOURD					14	1	N	BLI	ATTAQUE INSTINCTIVE, DÉGÂTS CONTINUS, GABARIT DIRECT (GRANDE LARME)
LANCE-FLAMMES LÉGER					13	1	N	BLI	ATTAQUE INSTINCTIVE, DÉGÂTS CONTINUS, GABARIT DIRECT (PETITE LARME)

NOM	PORTÉE					DÉGÂTS	R	MUNITIONS	JET DE SAUVEGARDE	TRAITS
GRENADES										
	20	40		240						
GRENADES ÉCLIPSE	+3	-3				--	1	ÉCLIPSE		TIR SPÉCULATIF, ARME DE JET, GABARIT D'IMPACT (CIRCULAIRE), NON LÉTAL, RÉFLÉCHISSANT, SANS CIBLE, [**]
GRENADES E/M	+3	-3				13	1	E/M	PB	TIR SPÉCULATIF, ARME DE JET, GABARIT D'IMPACT (CIRCULAIRE), NON LÉTAL, [**]
GRENADES	+3	-3				13	1	N	BLI	TIR SPÉCULATIF, ARME DE JET, GABARIT D'IMPACT (CIRCULAIRE)
GRENADES FUMIGÈNES	+3	-3				--	1	FUMIGÈNE		TIR SPÉCULATIF, ARME DE JET, GABARIT D'IMPACT (CIRCULAIRE), NON LÉTAL, SANS CIBLE, [**]
LANCE-GRENADES										
		60		80	120	240				
LANCE-GRENADES ÉCLIPSE		0		-3	-6		--	1	ÉCLIPSE	TIR SPÉCULATIF, NON LÉTAL, GABARIT D'IMPACT (CIRCULAIRE), RÉFLÉCHISSANT, SANS CIBLE, [**]
LANCE-GRENADES E/M		0		-3	-6		13	1	E/M	PB	TIR SPÉCULATIF, NON LÉTAL, GABARIT D'IMPACT (CIRCULAIRE), [**]
LANCE-GRENADES		0		-3	-6		13	1	N	BLI	TIR SPÉCULATIF, GABARIT D'IMPACT (CIRCULAIRE)
LANCE-GRENADES FUMIGÈNES		0		-3	-6		--	1	FUMIGÈNE		TIR SPÉCULATIF, NON LÉTAL, GABARIT D'IMPACT (CIRCULAIRE), SANS CIBLE, [**]
MITRAILLEUSES (HEAVY MACHINE GUN, HMG)										
	20	40	80		120	240				
HMG PA	-3	0	+3		-3		15	4	PA	BLI	TIR DE SUPPRESSION
HMG	-3	0	+3		-3		15	4	N	BLI	TIR DE SUPPRESSION
HMG MULTI (MODE RAFALE)	-3	0	+3		-3		15	4	PA/SHOCK	BLI	TIR DE SUPPRESSION
HMG MULTI (MODE ANTI-MATÉRIEL)	-3	0	+3		-3		15	1	EXP	BLI	ANTI-MATÉRIEL
FUSILS DE PRÉCISION										
	20	60		100	120	240				
FUSIL DE PRÉCISION PA	-3	+3		-3	-6		13	3	PA	BLI	TIR DE SUPPRESSION
FUSIL DE PRÉCISION K1	-3	+3		-3	-6		13	3	N	BLI	ANTI-MATÉRIEL, BLI=0, TIR DE SUPPRESSION
FUSIL DE PRÉCISION	-3	+3		-3	-6		13	3	N	BLI	TIR DE SUPPRESSION

NOM	PORTÉE					DÉGÂTS	R	MUNITIONS	JET DE SAUVEGARDE	TRAITS
	20	60	100	120	240					
FUSIL DE PRÉCISION MULTI (MODE RAFALE)	-3	+3	-3	-6		13	3	PA/SHOCK	BLI	TIR DE SUPPRESSION
FUSIL DE PRÉCISION MULTI (MODE ANTI-MATÉRIEL)	-3	+3	-3	-6		13	1	DA	BLI	ANTI-MATÉRIEL
FUSIL DE PRÉCISION SHOCK	-3	+3	-3	-6		13	3	SHOCK	BLI	TIR DE SUPPRESSION
FUSIL DE PRÉCISION T2	-3	+3	-3	-6		13	3	T2	BLI	ANTI-MATÉRIEL, TIR DE SUPPRESSION
MINES										
MINES PA						13	1	PA	BLI	ATTAQUE INSTINCTIVE, DISSIMULÉ, JETABLE (3), GABARIT DIRECT (PETITE LARME), DÉPLOYABLE, [*]
MINES THORACIQUES (MODE CC)						13	1	SHOCK	BLI	ATTAQUE CC (+3), JETABLE (2), [*]
MINES THORACIQUES (MODE TR)						13	1	SHOCK	BLI	ATTAQUE INSTINCTIVE, JETABLE (2), GABARIT DIRECT (PETITE LARME, TIR DOUBLE, [*])
CYBERMINES						15	1	--	PB	ATTAQUE (COMMS), ATTAQUE INSTINCTIVE, DISSIMULÉ, JETABLE (3), NON LÉTAL, GABARIT DIRECT (PETITE LARME), DÉPLOYABLE, [*]
	20	40	240							
DROP BEARS (ARME DE JET)	+3	-3					1			ARME DE JET, TIR SPÉCULATIF, JETABLE (3), SANS CIBLE, [*]
DROP BEARS (ARME DÉPLOYABLE)						13	1	SHOCK	BLI	ATTAQUE INSTINCTIVE, JETABLE (3), GABARIT DIRECT (PETITE LARME), DÉPLOYABLE [*]
MINES E/M						13	1	E/M	PB	ATTAQUE INSTINCTIVE, DISSIMULÉ, JETABLE (3), GABARIT DIRECT (PETITE LARME), NON LÉTAL, DÉPLOYABLE, [**]
	20	40	60	120	240					
DISTRIBUTEUR DE MINES	0	+3	-3	-6			1			TIR DOUBLE, TIR SPÉCULATIF, JETABLE (2), SANS CIBLE, [*]
MINES MONOFILAMENT						12	1	N	BLI	ATTAQUE INSTINCTIVE, DISSIMULÉ, JETABLE (3), GABARIT DIRECT (PETITE LARME), DÉPLOYABLE, BLI=0, ÉTAT MORT, [*]
MINES SHOCK						13	1	SHOCK	BLI	ATTAQUE INSTINCTIVE, DISSIMULÉ, JETABLE (3), GABARIT DIRECT (PETITE LARME), DÉPLOYABLE, [*]
MINES VIRALES						13	1	DA+SHOCK	PB	ATTAQUE INSTINCTIVE, DISSIMULÉ, JETABLE (3), GABARIT DIRECT (PETITE LARME), DÉPLOYABLE, [*]
WILDPARROT						13	1	E/M	PB	ATTAQUE INSTINCTIVE, JETABLE (1), GABARIT DIRECT (PETITE LARME), DÉPLOYABLE, PÉRIMÈTRE, [*]

NOM	PORTÉE				DÉGÂTS	R	MUNITIONS	JET DE SAUVEGARDE	TRAITS
PISTOLETS									
	20	40	60	240					
PISTOLET LOURD PA (MODE RAFALE)	+3	0	-6		14	2	PA	BLI	[*]
PISTOLET LOURD PA (MODE CC)					14	1	PA	BLI	CC, [*]
	20	40	60	240					
PISTOLET D'ASSAUT (MODE RAFALE)	+3	0	-6		13	4	N	BLI	[*]
PISTOLET D'ASSAUT (MODE CC)					13	1	N	BLI	CC, [*]
	20	40	60	240					
PISTOLET BREAKER (MODE RAFALE)	+3	0	-6		12	2	PA	PB	[*]
PISTOLET BREAKER (MODE CC)					12	1	PA	PB	CC, [*]
	20	40	60	240					
PISTOLET LOURD (MODE RAFALE)	+3	0	-6		14	2	SHOCK	BLI	[*]
PISTOLET LOURD (MODE CC)					14	1	SHOCK	BLI	CC, [*]
	20	40	60	240					
PISTOLET MULTI (MODE RAFALE)	+3	0	-6		13	2	PA/SHOCK	BLI	[*]
PISTOLET MULTI (MODE ANTI-MATÉRIEL)	+3	0	-6		13	1	DA	BLI	ANTI-MATÉRIEL, [*]
PISTOLET MULTI (MODE CC)					13	1	PA/SHOCK/DA	BLI	ANTI-MATÉRIEL (DA), CC, [*]
	20	40	60	240					
PISTOLET (MODE RAFALE)	+3	0	-6		11	2	N	BLI	[*]
PISTOLET (MODE CC)					11	1	N	BLI	CC, [*]
	20	40	60	240					
PISTOLET ÉTOURDISSANT (MODE RAFALE)	+3	0	-6		11	2	ÉTOURDISSANTE	PB	NON LÉTAL, [*]
PISTOLET ÉTOURDISSANT (MODE CC)					11	1	ÉTOURDISSANTE	PB	CC, NON LÉTAL, [*]
	20	40	60	240					
PISTOLET VIRAL (MODE RAFALE)	+3	0	-6		12	2	DA+SHOCK	PB	[*]
PISTOLET VIRAL (MODE CC)					12	1	DA+SHOCK	PB	CC, [*]

NOM	PORTÉE					DÉGÂTS	R	MUNITIONS	JET DE SAUVEGARDE	TRAITS
FUSILS										
	20	40	80	120	240					
FUSIL PA	0	+3	-3	-6		13	3	PA	BLI	TIR DE SUPPRESSION
FUSIL BREAKER	0	+3	-3	-6		13	3	PA	PB	TIR DE SUPPRESSION
	40		80	120	240					
FUSIL BREAKER COMBI	+3		-3	-6		13	3	PA	PB	TIR DE SUPPRESSION
FUSIL COMBI	+3		-3	-6		13	3	N	BLI	TIR DE SUPPRESSION
FUSIL K1 COMBI	+3		-3	-6		13	3	N	BLI	ANTI-MATÉRIEL, BLI=0, TIR DE SUPPRESSION
FUSIL MULTI (MODE RAFALE)	+3		-3	-6		13	3	PA/SHOCK	BLI	TIR DE SUPPRESSION
FUSIL MULTI (MODE ANTI-MATÉRIEL)	+3		-3	-6		13	1	DA	BLI	ANTI-MATÉRIEL
FUSIL PLASMA (MODE EXPLOSION)	+3		-3	-6		13	3	N	BLI+PB	TIR DE SUPPRESSION, GABARIT D'IMPACT (CIRCULAIRE)
FUSIL PLASMA (MODE FRAPPE)	+3		-3	-6		14	3	N	BLI+PB	TIR DE SUPPRESSION
	20	40	80	120	240					
FUSIL	0	+3	-3	-6		13	3	N	BLI	TIR DE SUPPRESSION
FUSIL T2	0	+3	-3	-6		13	3	T2	BLI	ANTI-MATÉRIEL, TIR DE SUPPRESSION
FUSIL VIRAL	0	+3	-3	-6		13	3	DA+SHOCK	PB	TIR DE SUPPRESSION
	40		80	120	240					
FUSIL VIRAL COMBI	+3		-3	-6		13	3	DA+SHOCK	PB	TIR DE SUPPRESSION
ARMES ANTI-ÉMEUTE										
ARME ANTI-ÉMEUTE LOURDE						--	1	PARA	PH-6	ÉTAT IMM-A, NON LÉTAL, GABARIT DIRECT (GRANDE LARME)
ARME ANTI-ÉMEUTE LÉGÈRE						--	1	PARA	PH-6	ÉTAT IMM-A, NON LÉTAL, GABARIT DIRECT (PETITE LARME)
LANCE-ROQUETTES										
	20	40	80	120	240					
LANCE-ROQUETTES LOURD (MODE EXPLOSION)	-3	0	+3	-3		14	2	N	BLI	DÉGÂTS CONTINUS, GABARIT D'IMPACT (CIRCULAIRE)
LANCE-ROQUETTES LOURD (MODE FRAPPE)	-3	0	+3	-3		15	2	N	BLI	DÉGÂTS CONTINUS
	20	60	80	120	240					
LANCE-ROQUETTES LÉGER (MODE EXPLOSION)	0	+3	-3	-6		13	2	N	BLI	DÉGÂTS CONTINUS, GABARIT D'IMPACT (CIRCULAIRE)
LANCE-ROQUETTES LÉGER (MODE FRAPPE)	0	+3	-3	-6		14	2	N	BLI	DÉGÂTS CONTINUS

NOM	PORTÉE				DÉGÂTS	R	MUNITIONS	JET DE SAUVEGARDE	TRAITS
FUSILS À POMPE									
	20	40	60	240					
FUSIL D'ABORDAGE (MODE FRAPPE)	+6	0	-3		14	2	PA	BLI	
FUSIL D'ABORDAGE (MODE EXPLOSION)					14	2	N	BLI	GABARIT DIRECT (PETITE LARME)
FUSIL À POMPE LOURD (MODE FRAPPE)	+6	0	-3		15	2	PA	BLI	
FUSIL À POMPE LOURD (MODE EXPLOSION)					15	2	N	BLI	GABARIT DIRECT (PETITE LARME)
FUSIL À POMPE LÉGER (MODE FRAPPE)	+6	0	-3		13	2	N	BLI	
FUSIL À POMPE LÉGER (MODE EXPLOSION)					13	2	N	BLI	GABARIT DIRECT (PETITE LARME)
FUSIL D'ABORDAGE T2 (MODE FRAPPE)	+6	0	-3		14	2	T2	BLI	ANTI-MATÉRIEL
FUSIL D'ABORDAGE T2 (MODE EXPLOSION)					14	2	N	BLI	GABARIT DIRECT (PETITE LARME)
FUSIL À POMPE VULKAN (MODE FRAPPE)	+6	0	-3		14	2	PA	BLI	
FUSIL À POMPE VULKAN (MODE EXPLOSION)					14	2	N	BLI	DÉGÂTS CONTINUS, GABARIT DIRECT (PETITE LARME)
FUSILS DE SNIPER									
	20	40	120	240					
SNIPER PA	-3	0	+3	-3	15	2	PA	BLI	
SNIPER K1	-3	0	+3	-3	13	2	N	BLI	ANTI-MATÉRIEL, BLI=0
SNIPER (MODE RAFALE)	-3	0	+3	-3	15	2	PA /SHOCK	BLI	
SNIPER MULTI (MODE ANTI-MATÉRIEL)	-3	0	+3	-3	15	2	DA	BLI	ANTI-MATÉRIEL
SNIPER PLASMA (MODE EXPLOSION)	-3	0	+3	-3	14	2	N	BLI+PB	GABARIT D'IMPACT (CIRCULAIRE)
SNIPER PLASMA (MODE FRAPPE)	-3	0	+3	-3	15	2	N	BLI+PB	
SNIPER	-3	0	+3	-3	15	2	SHOCK	BLI	
SNIPER T2	-3	0	+3	-3	15	2	T2	BLI	ANTI-MATÉRIEL
SNIPER VIRAL	-3	0	+3	-3	15	2	DA+SHOCK	PB	
SPITFIRES									
	20	60	80	120	240				
SPITFIRE PA	0	+3	-3	-6		14	4	PA	BLI	TIR DE SUPPRESSION
SPITFIRE	0	+3	-3	-6		14	4	N	BLI	TIR DE SUPPRESSION

NOM	PORTÉE					DÉGÂTS	R	MUNITIONS	JET DE SAUVEGARDE	TRAITS
HORS CATÉGORIE										
	20	40	80	120	240					
LANCE-ADHÉSIF	0	+3	-3	-6		--	1	PARA	PH-6	ÉTAT IMM-A, NON LÉTAL
	20	40	80	120	240					
AKRYLAT-KANONE	-3	0	+3	-3		--	1	PARA	PH-6	JETABLE (2), ÉTAT IMM-A, NON LÉTAL
	20	40	80	120	240					
BLITZEN	-3	0	+3	-3		14	1	E/M	PB	JETABLE (2), NON LÉTAL [**]
CHAIN-COLT						13	1	N	BLI	ATTAQUE INSTINCTIVE, GABARIT DIRECT (PETITE LARME)
CHAIN-RIFLE						13	1	N	BLI	ATTAQUE INSTINCTIVE, GABARIT DIRECT (GRANDE LARME)
	20	40	80	120	240					
CONTENDER	0	+3	-3	-6		13	1	DA	BLI	ANTI-MATÉRIEL
CRAZYKOALA						15	1	SHOCK	BLI	JETABLE (2), BOOST, PÉRIMÈTRE, DÉPLOYABLE, [*]
	20	40	60	240						
DÉSACTIVATEUR	+6	+3	-6				1			ARME TECHNIQUE, ATTAQUE TR [P. 118, ***]
	20		80	120	240					
DÉTECTION	+3		0	-3	-6					[P. 83, ***]
CHARGES CREUSES (MODE DÉPLOYABLE)						14	1	PA+EXP	BLI	ANTI-MATÉRIEL, JETABLE (3), DÉPLOYABLE, [*]
CHARGES CREUSES (MODE CC)						14	1	PA+EXP	BLI	ANTI-MATÉRIEL, CC, JETABLE (3), [*]
E/MARAT						13	1	E/M	PB	ATTAQUE INSTINCTIVE, NON LÉTAL, GABARIT DIRECT (GRANDE LARME), [**].
	20	40	80	120	240					
E/MITTER	0	+3	-3	-6		13	1	E/M	PB	NON LÉTAL, [**]
FASTPANDA						--	1	--	--	JETABLE (1), SANS DISCRIMINATION, PÉRIMÈTRE, DÉPLOYABLE, ZONE DE CONTRÔLE, [P. 120, ***]
	20	40	80	120	240					
FEUERBACH (MODE EXPLOSION)	-3	0	+3	0		14	1	EXP	BLI	ANTI-MATÉRIEL
FEUERBACH (MODE RAFALE)	-3	0	+3	0		14	2	PA+DA	BLI	ANTI-MATÉRIEL
	20	40	80	120	240					
FLAMMENSPEER (MODE EXPLOSION)	-3	0	+3	-3		14	1	N	BLI	DÉGÂTS CONTINUS, JETABLE (2), GABARIT D'IMPACT (CIRCULAIRE).
FLAMMENSPEER (MODE FRAPPE)	-3	0	+3	-3		15	1	N	BLI	DÉGÂTS CONTINUS, JETABLE (2)

NOM	PORTÉE					DÉGÂTS	R	MUNITIONS	JET DE SAUVEGARDE	TRAITS
	20	60		120	240					
PULSATION FLASH	0	+3		-3	-6	13	1	ÉTOURDISSANTE	PB	ARME TECHNIQUE, NON LÉTAL
		60		120	240					
OBSERVATEUR D'ARTILLERIE		0		-3	-6		2			ARME TECHNIQUE, ÉTAT CIBLÉ, NON LÉTAL, [P. 105, ***]
	20	40	60	240						
GIZMOKIT	+3	0	-6				1			NON LÉTAL, [P. 121, ***]
	20	40	80	120	240					
CANON MAGNÉTIQUE ULTRA-RAPIDE (MODE RAFALE)	-3	0	+3	0		15	5	PA/SHOCK	BLI	TIR DE SUPPRESSION
CANON MAGNÉTIQUE ULTRA-RAPIDE (MODE ANTI-MATÉRIEL)	-3	0	+3	0		15	1	DA	BLI	ANTI-MATÉRIEL
JAMMER						13	1	N	PB	ARME TECHNIQUE, ATTAQUE (COMMS), ATTAQUE INSTINCTIVE, JETABLE (2), ÉTAT ISOLÉ, NON LÉTAL, SANS LDV, ZONE DE CONTRÔLE
	20	40	100	120	240					
KATYUSHA MRL	0	+3	-3	-6		14	1	DA	BLI	ANTI-MATÉRIEL, TIR SPÉCULATIF, GABARIT D'IMPACT (CIRCULAIRE)
MADTRAPS						--	1	PARA	PH-6	ÉTAT IMM-A, JETABLE (2), BOOST, NON LÉTAL, PÉRIMÈTRE, DÉPLOYABLE [*]
	20	40	60	240						
MÉDIKIT	+3	0	-6				1			NON LÉTAL, [P. 124, ***]
	20	60	100	240						
LANCE-MISSILES (MODE FRAPPE)	-3	0	+3	-3		14	1	PA+EXP	BLI	ANTI-MATÉRIEL
LANCE-MISSILES (MODE EXPLOSION)	-3	0	+3	-3		14	1	EXP	BLI	ANTI-MATÉRIEL, GABARIT D'IMPACT (CIRCULAIRE)
	20	60	80	120	240					
MK12	0	+3	-3	-6		15	3	N	BLI	TIR DE SUPPRESSION
NANOPULSEUR						13	1	N	PB	ATTAQUE INSTINCTIVE, GABARIT DIRECT (PETITE LARME)
	20	80	100	240						
OJOTNIK	-3	+3	0	-6		14	2	PA	BLI	
	20	40	80	120	240					
PANZERFAUST	-3	0	+3	-3		14	1	PA+EXP	BLI	ANTI-MATÉRIEL, JETABLE (2)

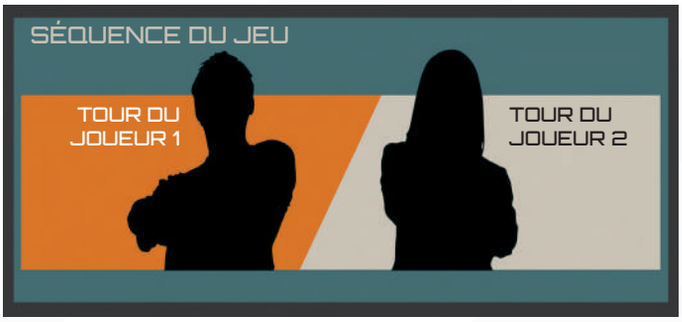
NOM	PORTÉE					DÉGÂTS	R	MUNITIONS	JET DE SAUVEGARDE	TRAITS
	20	40	60	100	240					
PITCHER	0	+3	-3	-6			1			TIR SPÉCULATIF, JETABLE (2), SANS DISCRIMINATION, NON LÉTAL, SANS CIBLE
	40		80	100	240					
CARABINE PLASMA (MODE EXPLOSION)	+3		-3	-6		13	2	N	BLI+PB	GABARIT D'IMPACT (CIRCULAIRE)
CARABINE PLASMA (MODE FRAPPE)	+3		-3	-6		14	2	N	BLI+PB	
	20	40	80	120	240					
AUTOCANON PORTABLE	-3	0	+3	-3		15	2	PA+EXP	BLI	ANTI-MATÉRIEL
PULZAR						13	1	N	PB	ATTAQUE INSTINCTIVE, GABARIT DIRECT (GRANDE LARME)
	20	60		100	120	240				
RED FURY	0	+3		-3	-6		13	4	SHOCK	BLI	TIR DE SUPPRESSION
SEPSITOR						VOL	1		PB	ATTAQUE INSTINCTIVE, JETABLE (2), GABARIT DIRECT (GRANDE LARME), [*]
SEPSITOR PLUS						VOL	1		PB	ATTAQUE INSTINCTIVE, GABARIT DIRECT (GRANDE LARME), [*]
	20	40	60	80	240					
PISTOLET-MITRAILLEUR (SMG)	+3	0	-3	-6		13	3	PA/SHOCK	BLI	TIR DE SUPPRESSION
	40		60	240						
MODE TIR DE SUPPRESSION	0		-3			*	3	*	*	[P. 88, ***]
SYMBIOBUG						13	1	N	PB	JETABLE (2), ÉTAT CIBLÉ, BOOST, PÉRIMÈTRE, DÉPLOYABLE.[*]
	20	40		100	120	240				
URAGAN MRL (MODE EXPLOSION)	0	+3		-3	-6		14	3	PA+SHOCK	BLI	TIR SPÉCULATIF, GABARIT D'IMPACT (CIRCULAIRE), RAFALE: CIBLE UNIQUE
URAGAN MRL (MODE TOUCHE)	0	+3		-3	-6		15	3	PA+SHOCK	BLI	RAFALE: CIBLE UNIQUE
ZAPPER						13	1	E/M	PB	ATTAQUE INSTINCTIVE, NON LÉTAL, GABARIT DIRECT (PETITE LARME), [**].

[*] Explications supplémentaires dans la section Armement de ce livre.

[**] Explications supplémentaires dans la section Munitions de ce livre.

[***] Explications supplémentaires dans la section Compétences et Équipement de ce livre.

TABLES DE RÉFÉRENCE RAPIDE INFINITY N4



TOUR DE JOUEUR

1. Début du Tour : Phase Tactique
   1.1. Utilisation Exécutive des Pions de Commandement
   1.2. Vérification : Retraite !
   1.3. Vérification : Perte du Lieutenant
   1.4. Décompte des Ordres
2. Phase Impétueuse
3. Phase d'Ordres
4. Phase d'états
5. Fin du Tour

TYPES D'ORDRE

ORDRE RÉGULIER

Chaque Troupe Régulière ajoute un Ordre Régulier à la Réserve d'Ordres de son Groupe de Combat. Il peut être utilisé par n'importe quelle Troupe de ce Groupe pour agir.

ORDRE IRRÉGULIER

Une Troupe Irrégulière garde son Ordre pour son propre usage (il n'est pas ajouté à la Réserve d'Ordres de son Groupe de Combat).

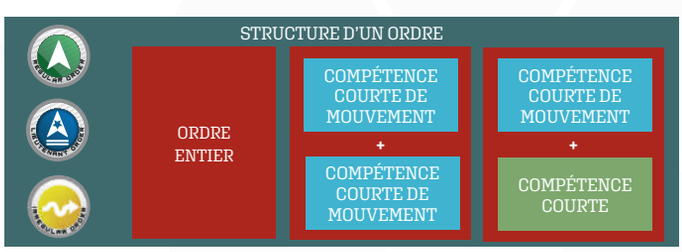
ORDRE SPÉCIAL DU LIEUTENANT

C'est Ordre n'est pas ajouté à la Réserve d'Ordres. Il est conservé par le Lieutenant pour son usage personnel.

SÉQUENCE DE DÉPENSE D'UN ORDRE

Chaque fois que le Joueur Actif veut utiliser un Ordre (de n'importe quel type) pour activer une Troupe, respectez les étapes suivantes :

1. **Activation** : le Joueur Actif déclare quelle Troupe va être activée.
   1.1. **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.
   1.2. **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 un mouvement est déclaré, le joueur mesure jusqu'où la Troupe peut bouger, choisit sa trajectoire et la place à son point d'arrivée.
2. **ORA du Joueur Réactif :**
   2.1. Vérification d'ORA : le Joueur Réactif vérifie s'il est autorisé à déclarer des ORA avec ses Troupes, ce qui est le cas s'il a des Troupes ou des éléments de jeu dans la Zone de Contrôle (ZdC) de la Troupe active.
   2.2. Déclaration d'ORA : le joueur Réactif annonce les ORA de ses Troupes qui sont autorisées à en déclarer une. Les Troupes ne sont pas forcées de déclarer des ORA, mais si elles ne le font pas, elles perdent cette opportunité.
3. **Déclaration de la Deuxième Compétence :** le Joueur Actif déclare la deuxième Compétence Courte de l'Ordre (si applicable). Si un mouvement est déclaré, le joueur mesure jusqu'où la Troupe peut bouger, choisit sa trajectoire et la place à son point d'arrivée.
4. **ORA du Joueur Réactif :**
   4.1. Vérification d'ORA : le Joueur Réactif vérifie s'il est autorisé à déclarer des ORA avec ses Troupes qui n'en ont pas eu l'occasion lors de la précédente étape de vérification d'ORA, ce qui est le cas s'il a des Troupes ou des éléments de jeu dans la Zone de Contrôle (ZdC) de la Troupe active.
   4.2. Déclaration d'ORA : le joueur Réactif annonce les ORA de ses Troupes qui sont autorisées à en déclarer une.
5. **Résolution :** vérifiez que les Compétences déclarées et les Équipements respectent leurs conditions d'utilisation, mesurez les distances, déterminez les MOD et effectuez les Jets. Si une Compétence ou un Équipement ne remplit pas ses conditions d'utilisation, la Troupe est considérée comme ayant déclaré la Compétence Normale Attente.
   5.1. Effets : les joueurs appliquent tous les effets des Équipements et des Compétences réussies, ils effectuent les Jets de Sauvegarde et les mouvements d'Esquive.
   5.2. Conclusion : les Jets de Cran sont effectués. Leurs effets et ceux de la Compétence Alerte sont appliqués. Fin de l'Ordre.



ORDRES ET ORA

ORA

NOM	TYPE	PAGE
ATTAQUE CC	C. COMMUNE	54
ATTAQUE TR	C. COMMUNE	45
ATTENTION !	C. COMMUNE	83
CARBONITE	HACKER	62
CONTRÔLE TOTAL	HACKER	63
DÉTECTION	C. COMMUNE	83
ESQUIVE	C. COMMUNE	86
INDOLORE	HACKER	65
OBLIVION	HACKER	65
OBSERVATEUR D'ARTILLERIE	C. SPÉCIALE	105
PLACER UN DÉPLOYABLE	C. COMMUNE	87
RESET	C. COMMUNE	88
SAUT CONTRÔLÉ	HACKER	66
SPOTLIGHT	HACKER	66
TRINITY	HACKER	66

COMPÉTENCE COURTE DE MOUVEMENT

NOM	TYPE	PAGE
ATTENTE	C. COMMUNE	83
DÉPLACEMENT	C. COMMUNE	35
DÉTECTION	C. COMMUNE	83

ORDRE ENTIER

NOM	TYPE	PAGE
ASSISTANCE DE TIR	HACKER	62
ATTAQUE INSTINCTIVE	C. COMMUNE	52, 82
BERSERK	C. SPÉCIALE	91
CYBERMASQUE	HACKER	63
DÉPLACEMENT PRUDENT	C. COMMUNE	39
ESCALADE	C. COMMUNE	40
FAIRY DUST	HACKER	64
PARACHUTISTE	C. SPÉCIALE	105
RÉACTION AMÉLIORÉE	HACKER	65
SAPEUR	C. SPÉCIALE	110
SAUT DE COMBAT	C. SPÉCIALE	110
SAUT	C. COMMUNE	39
TIR DE SUPPRESSION	C. COMMUNE	88
TIR SPÉCULATIF	C. COMMUNE	51, 89
TIR TRIANGULÉ	C. SPÉCIALE	115

COMPÉTENCE COURTE

NOM	TYPE	PAGE
ATTAQUE CC	C. COMMUNE	54
ATTAQUE TR	C. COMMUNE	45
BRUIT BLANC	HACKER	62
CAPTEURS	C. SPÉCIALE	111
CARBONITE	HACKER	62
CONTRÔLE TOTAL	HACKER	63
DÉSACTIVATEUR	EQUIPMENT	119
ESQUIVE	C. COMMUNE	86
GIZMOKIT	EQUIPMENT	121
INDOLORE	HACKER	65
INGÉNIEUR	C. SPÉCIALE	100
MÉDECIN	C. SPÉCIALE	103
MÉDIKIT	EQUIPMENT	124
MORPHO-SCAN	C. SPÉCIALE	104
OBLIVION	HACKER	65
OBSERVATEUR D'ARTILLERIE	C. SPÉCIALE	105
PLACER UN DÉPLOYABLE	C. COMMUNE	87
RESET	C. COMMUNE	88
SAUT CONTRÔLÉ	HACKER	66
SPOTLIGHT	HACKER	66
TRINITY	HACKER	66

ACTIVATION DES TROUPES IMPÉTUEUSES

COMBINAISONS AUTORISÉES DE COMPÉTENCES COMMUNES

Déplacement + Attaque (ou Attaque + Déplacement)
Déplacement + Esquive (ou Esquive + Déplacement)
Déplacement + Attente (ou Attente + Déplacement)
Déplacement + Déplacement
Saut
Escalade
Compétences de Déploiement Aéroporté

ARTS MARTIAUX

NIVEAU	MOD D'ATTAQUE	MOD DE L'ADVERSAIRE	MOD DE DÉGÂTS (PH)	MOD DE RAFALE
1	0	-3	+1	0
2	+3	-3	+1	0
3	+3	-3	+2	0
4	+3	-3	+3	0
5	+3	-3	+3	+1

TABLEAU DE BUTIN

1-2	+1 BLI	13	Panzerfaust
3-4	Lance-flammes Léger	14	Arme CC Monofilament
5-6	Grenades	15	MOV 20-10
7-8	Arme CC DA	16	Fusil MULTI
9	Viseur Multi-Spectral N1	17	Fusil Sniper MULTI
10	Arme CC EXP	18	+4 BLI
11	Lance-Adhésif	19	Mimétisme (-6)
12	+2 BLI	20	Mitrailleuse (HMG)

TABLE DE MÉTA-CHIMIE

1-3	+3 PH	15	Ignorer les Blessures
4-5	Super-Saut	16	+1 BLI + Bio-immunité
6-7	Régénération	17	Tenace + Immunité (Totale)
8-10	Escalade Plus	18	MOV : 15-10 + Super-Saut
11-12	MOV : 20-10	19	MOV : 20-10 + Escalade Plus
13-14	+6 PB	20	+3 PH + Régénération

MUNITIONS

MUNITIONS	SAUVEGARDE	NOMBRE DE JETS	EFFET SPÉCIAL
N	BLI / PB *	1	
PA	BLI / PB *	1	Divise par deux la valeur de BLI ou de PB de la cible
DA	BLI / PB *	2	
E/M	PB	2	Divise par deux la valeur de PB de la cible, état Isolé, état IMM-B contre les HI, TAG ou REM
ÉCLIPSE	-	-	Bloque les LdV, Non Létal, Réfléchissant
EXP	BLI / PB *	3	
PARA	PH-6	1	État IMM-A
SHOCK	BLI / PB *	1	Annule l'Inconscience
FUMIGÈNE	-	-	Bloque les LdV, Non Létal
ÉTOURDISSANTE	BLI / PB *	2	Non Létal, état Étourdi
T2	BLI / PB *	1	Cause la perte de 2 points de Blessures/ STR

(*) L'arme indique si la cible doit utiliser son BLI ou son PB pour ses Jets de Sauvegarde

PROGRAMMES DE PIRATAGE

NOM	MOD D'ATTAQUE	MOD DE L'ADVERSAIRE	DÉGÂTS	R	CIBLE	TYPE DE COMP.	SPÉCIAL
ASSISTANCE DE TIR	-	-	-	-	REM	Ordre Entier	La cible gagne Tir Précis
BRUIT BLANC	-	-	-	1	-	Compétence Courte	FBN, Réfléchissant : Gabarit Circulaire bloquant la LdV des Viseurs Multi-spectraux.
CARBONITE	0	0	13	2	TAG, HI, REM, Hacker	Compétence Courte / ORA	Munition DA, Non Létal, état Immobilisé-B
CONTRÔLE TOTAL	0	0	16	1	TAG	Compétence Courte / ORA	Munition DA, état Possédé/Normal
CYBERMASQUE	-	-	-	-	-	Ordre Entier	Remplace l'utilisateur par un Marqueur IMP-2
FAIRY DUST	-	-	-	-	TAG,REM, HI	Ordre Entier	La cible gagne les MOD d'un Firewall (-3)
INDOLORE	0	-3	-	2	-	Compétence Courte / ORA	Annule une Attaque (Comms). R2 en ORA, Non Létal
OBLIVION	0	0	16	1	TAG,REM, Hacker	Compétence Courte / ORA	Munition PA, état Isolé
RÉACTION AMÉLIORÉE	-	-	-	-	REM	Ordre Entier	La cible gagne R2 en ORA
SAUT CONTRÔLÉ	-	-	-	-	-	Compétence Courte / ORA	+3/-3 MOD au PH de chaque Troupe effectuant un Saut de Combat.
SPOTLIGHT	0	0	--	1	--	Compétence Courte / ORA	Non Létal, état Ciblé
TRINITY	+3	0	14	3	Hacker	Compétence Courte / ORA	Perte d'1 B/STR

PROGRAMMES DES DISPOSITIFS DE PIRATAGE

DISPOSITIF	PROGRAMME 1	PROGRAMME 2	PROGRAMME 3	PROGRAMME 4	PROGRAMME 5	PROGRAMME 6
Disp. de Piratage	Carbonite	Spotlight	Contrôle Total	Oblivion		
Disp. de Piratage Plus	Carbonite	Spotlight	Contrôle Total	Oblivion	Bruit Blanc	Cybermasque
Disp. de Piratage Tueur	Trinity	Cybermasque				
Disp. de Piratage EVO	Assistance de Tir	Réaction Améliorée	Fairy Dust	Saut Contrôlé		

RESTRICTIONS

Un TAG ne peut pas déclarer de Déplacement Prudent ou passer en état Allongé.
Une Troupe à Moto ne peut pas passer en état Allongé, déclarer de Déplacement Prudent, d'Escalade, utiliser des échelles, Sauter en hauteur ou bénéficier des MOD de Couvert Partiel.
Un Drone ne peut pas déclarer de Déplacement Prudent ou être désigné comme Lieutenant.
Une Troupe avec la Compétence Spéciale Impétueux ne peut pas bénéficier des MOD de Couvert Partiel.
Une Troupe Irrégulière ne peut pas être désignée comme Lieutenant.

RETRAITE ! ET PERTE DU LIEUTENANT

UNITÉ	PERTE DU LIEUTENANT	RETRAITE !	UNITÉ	PERTE DU LIEUTENANT	RETRAITE !
NORMALE			PRÉSENCE DISTANTE		
IMPÉTUEUSE			TROUPES RELIGIEUSES		
COURAGE			VÉTÉRAN		

RÉF. RAPIDE – RETRAITE !

Si la somme des Points de Victoire d'un joueur est inférieure ou égale à 25% des points de sa Liste d'Armée, son armée entre en état de Retraite !
Une armée en Retraite ! est aussi en situation de Perte du Lieutenant.
En raison de la Perte du Lieutenant, toutes les Troupes (exceptées celles qui bénéficient de certaines Compétences Spéciales) deviennent **Irrégulières**. Placez un Marqueur d'Ordre Irrégulier à côté de chacune d'elles.
Placez un Marqueur Retraite ! à côté de chacune des Troupes affectées.
Les Troupes avec un Marqueur Retraite ! ne peuvent utiliser que des Compétences Courtes de Mouvement, Déplacement Prudent, Esquive ou Reset.
Les Troupes avec un Marqueur Retraite ! qui sortent de la table par le bord le plus large de leur Zone de Déploiement sont comptées dans les Points de Victoire.
Au début de chaque Tour, les joueurs comptent leurs troupes survivantes. Si le coût en point des survivants est supérieur au seuil de 25%, annulez l'état 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
250	63 Points ou moins
200	50 Points ou moins
150	38 Points ou moins

CORVUS BELLI

INFINITY

Bientôt en FINANCEMENT PARTICIPATIF

par

LEGION DISTRIBUTION