CORVUS BELLI

INFINITY

THE SCI-FI MINIATURE GAME

FANTRAD

N5

V5.2 FAQé

INDEX

INTRODUCTION 5
INFINITY : OBJECTIF ET RÉSUMÉ DU JEU 5

RÈGLES DE BASE 6
RÈGLES DE BASE 6
MODES DE JEU 6
ÉLÉMENTS DE JEU : TERMINOLOGIE ET ALIGNEMENT 7
INFORMATIONS OUVERTES ET PRIVÉES 7
ÉTIQUETTES ET TRAITS DANS INFINITY 7
CONCEPTS DE BASE DANS INFINITY 7
ARMÉES 7
PROFIL D'UNITÉ 8
CARACTÉRISTIQUES DES SOLDATS 8
ATTRIBUTS 9
COMPÉTENCES ET ÉQUIPEMENT 9
ARMEMENT 9
ÉTATS DE JEU 9
ARMÉE LISTE 9
TYPES D'ORDRES 11
RÉSERVE D'ORDRES 12
ACTIVATION DES SOLDATS ET STRUCTURE D'UN ORDRE 13
ORA : ORDRE DE RÉACTION AUTOMATIQUE 13
TOUT A LA FOIS 14
SÉQUENCE DE DÉPENSE DES ORDRES 14
JET D'INITIATIVE 15
REGLES DE DÉPLOIEMENT 16
TOUR DE JEU/ROUND 16
TOUR DU JOUEUR 16
DEBUT DU TOUR : PHASE TACTIQUE 16
PHASE D'IMPETUOSITE 17
PHASE D'ORDRES 17
PHASE D'ÉTATS 17
FIN DU TOUR 17
PERTE DU LIEUTENANT 18
GABARITS DE SILHOUETTE, LIGNE DE VUE ET ZONE DE CONTROLE 18
SILHOUETTE 18
LIGNE DE VUE (LDV) 18
ZONE DE CONTROLE (ZDC) 20
COHÉRENCE 21
DISTANCES ET MESURES 21
REMPLACER DES ÉLÉMENTS DE JEU 22
JETS DE DÉS 23

MODULE DE MOUVEMENT 27
DÉPLACEMENT ET MESURE 27
MESURE HORIZONTALE 27
HORIZONTALE MESURE (CHEMINS COMPLEXES) 27
MESURE VERTICALE (ÉCHELLES ET SURFACES VERTICALES) 28
MOUVEMENT 28
RÈGLES GÉNÉRALES DE MOUVEMENT 30
MOUVEMENT ET OBSTACLES 30
MOUVEMENT PRUDENT 32
ESCALADER 32
SAUT 34

MODULE DE COMBAT 36
TYPES D'ARMES 36
RAFALE (B) 36
MODIFICATEURS (MOD) 36
JET D'ATTAQUE 36
JET NORMAL 36
JET D'OPPOSITION 37
POSSIBILITÉ DE SURVIE (PS) 37
JET DE SAUVEGARDE (SR) 37
BLESSURES 37
INCONSCIENCE ET MORT 38
JET DE RÉSILIENCE 38
COMPÉTENCES BALISTIQUE (TIR) 39
ATTAQUE DE TIR 39
COUVERT 41
PORTÉE 42
ARMES ET ÉQUIPEMENT A GABARIT 43
ARMES A GABARIT ET SOLDATS ALLIÉS ET NEUTRES 45
ATTAQUE SPÉCULATIVE 48
ATTAQUE INTUITIVE 49
ARMES A GABARIT, ÉLÉMENTS DE DÉCORS ET COUVERT TOTAL 49
COMBAT RAPPROCHÉ (CC) 51
ATTAQUE CC 51
COMBAT QUANTRONIQUE (HACKING) 54
HACKER 54
TABLE DE RÉFÉRENCE RAPIDE DES PROGRAMMES DE PIRATAGE 58
PROGRAMMES DE PIRATAGE 59

MUNITIONS ET ARMEMENT 63
MUNITIONS 63
MUNITIONS NORMALES (N) 63
MUNITIONS PERFORANTES (AP) 63
MUNITIONS À DOUBLE ACTION (DA) 64
MUNITIONS ÉCLIPSE 64
MUNITIONS ÉLECTROMAGNÉTIQUES (E/M) 64
MUNITIONS EXPLOSIVES (EXP) 65
MUNITIONS PARALYSANTES (PARA) 65
MUNITIONS CHOC 65
MUNITIONS FUMIGÈNES (SMOKE) 66
MUNITIONS ÉTOURDISSANTES (STUN) 67
MUNITIONS T2 67
MUNITIONS COMBINÉES 67
JET DE SAUVEGARDE COMBINÉ 67
ARMEMENT 67
TOURELLE ARMÉE 69
D-CHARGES 69
DISCO BALL 70
DROP BEARS 70
DISTRIBUTEUR DE MINES 71
MINES 71
ARMES PÉRIMÈTRIQUES 72
PITCHER 73
SEPSITOR 73
SYMBIOBOMB 74
WILDPARROT 74

MODULE COMPÉTENCES ET ÉQUIPEMENT 75

MODIFICATEURS EXPLIQUÉS (MODS) 75
NIVEAUX, ÉTIQUETTES ET TRAITS 76
COMPÉTENCES COMMUNES ET SPÉCIALES DANS INFINITY 76
COMPÉTENCES COMMUNES DANS INFINITY 77
ALERTE ! 77
ATTAQUE DE TIR 77
MOUVEMENT PRUDENT 77
ATTAQUE CC 77
ESCALADER 77
DÉCOUVRIR 77
ESQUIVER 80
INACTIF 81
ATTAQUE INTUITIVE 81
SAUTER 81
MOUVEMENT 81
ATTENTION ! 82
PLACER UN DÉPLOYABLE 83
RECHARGER 84
APPELER UNE SPEEDBALL 85
RESET 86
ATTAQUE SPÉCULATIVE 86
TIR DE SUPPRESSION 86

COMPÉTENCES SPÉCIALES DANS INFINITY 87

AÉRIEN 87
BERSERK 87
BUTIN 87
CAMOUFLAGE 88
CHAÎNE DE COMMANDEMENT 88
ESCALADER PLUS 89
INSTINCT DE COMBAT 89
SAUT DE COMBAT 90
COURAGE 91
CONTRE-ESPIONNAGE 91
CYBERPLUG 91
LEURRE 91
MEDECIN 91
TENACE 92
INGÉNIEUR 92
EXPLOSION 93
EXRAH 93
DÉPLOIEMENT AVANCÉ 93
OBSERVATEUR D'ARTILLERIE 93
FRÉNÉSIE 94
MAÎTRE FT 94
G : JUMPER 94
GARDE 96
HACKER 96
DÉPLOIEMENT CACHÉ 96
IMMUNITÉ 96
SUPPLANTATION 97
IMPÉTUEUX 98
INFILTRATION 98
INSPIRATION 99
JOURNALISTE 99
LIEUTENANT 99
COUVERT LIMITÉ 100
TIR PRÉCIS 100
ARTS MARTIAUX 100
MÉTACHIMIE 101
MIMÉTISME 102
POSEUR DE MINES 102
MNÉMOTECHNIQUE 103
MORPHO-SCAN 103
GUERRIER NÉ 103
NCO-SOUS-OFFICIER 103
NEUROCINÉTIQUE 104
SANS COUVERT 104
IGNORER LES BLESSURES 104
NON-PIRATABLE 105
NUMÉRO 2 105
PARACHUTISTE 105
INFIRMIER 105
PÉRIPHÉRIQUE 106
PROTHEION 109
RÉGÉNÉRATION 109
TROUPE RELIGIEUSE 110
REMDRIVER 110
COMMANDÉ À DISTANCE 110
SAPPEUR 111
CAPTEUR 111
SHASVASTII 111
SIXIÈME SENS 111
AGENT SPÉCIALISTE 112
DÉPLOIEMENT STRATÉGIQUE 112
FURTIVITÉ 112
STRATÉGOS 113
SUPER-SAUT 113
ATTAQUE SURPRISE 114
CONSCIENCE TACTIQUE 115
TAGCOM 115
RECUPERATION-TECH 115
TECHNO-ORGANIQUE 116
TERRAIN 116
RÉACTION TOTALE 116
TRANSMUTATION 117
TIR TRIANGULÉ 118
VULNÉRABILITÉ 118
AGUERRI 118

ÉQUIPEMENT D'INFINITY 119

VISEUR 360° 119
MOTO IA 119
ALBÉDO 119
BAGAGES 119
BANGBOMB 120
VISEUR BIOMÉTRIQUE 120
CUBE 120
DAZER 121
DÉSACTIVATEUR 121
COUVERT DÉPLOYABLE 122
RÉPÉTITEUR DÉPLOYABLE 122
ECM 122
FASTPANDA 122
PARE-FEU 122
GIZMOKIT 123
DISPOSITIF DE PIRATAGE 123
HOLOMASK 124

HOLOPROJECTEUR....124
MÉDIKIT....124
MOTO....125
VISEUR MULTISPECTRAL....125
NANO-ÉCRAN....125
RÉPÉTITEUR....126
SYMBIOMATE....126
TINBOT....127
VISEUR-X....127

MODULE DE COMMANDEMENT....128
JETONS DE COMMANDEMENT....128
ORDRES COORDONNÉS....129

MODULE FIRETEAMS....132
FIRETEAMS : RÈGLES DE BASE....132
CRÉATION D'UNE FIRETEAM....132
REJOINDRE LA FIRETEAM DANS LA PHASE DES ÉTATS....132
TYPES DE FIRETEAM....132
RÈGLES GÉNÉRALES DES FIRETEAMS:....133
CHARTE DES FIRETEAMS....133
INTÉGRITÉ DES FIRETEAMS....134
FIRETEAMS DANS LE TOUR ACTIF....134
FIRETEAMS DANS LE TOUR RÉACTIF....135
BONUS DES FIRETEAMS....135
FIRETEAMS ET COMBAT CC....136
FIRETEAMS ET TIR DE SUPPRESSION....136
FIRETEAMS ET ATTAQUE COMMS....136
EXEMPLES DE FIRETEAMS....137

TERRAIN ET STRUCTURES DE DECORS....143
TERRAIN SPÉCIAL....143
CARACTÉRISTIQUES DU TERRAIN....143
EXEMPLES DE TERRAINS SPÉCIAUX....145

MODULE TRIOMPHE ET DÉFAITE....146
PARTIE STANDARD....146
RETRAITE !....146
CARACTÉRISTIQUES D'UNE ARMÉE EN SITUATION DE RETRAITE !....146
MISSION OU SCÉNARIO....147
PARTIE LIBRE....147
MISE EN PLACE DU TERRAIN....147

SCÉNARIOS....149
ANNIHILATION....149
DOMINATION....151
RAVITAILLEMENT....153
FUSILLADE (Firefight)....155

MODULE ÉTATS DE JEU ET GLOSSAIRE....157
ÉTATS....157
ÉTAT CAMOUFLÉ....157
ÉTAT MORT....159
ÉTAT LEURRE....159
ÉTAT DÉCONNECTÉ....160
ÉTAT ENGAGÉ....160
ÉTAT TERRIER....161
ÉTAT DE DÉPLOIEMENT CACHÉ....161
ÉTAT HOLOECHO....162
ÉTAT HOLOMASQUE....164
ÉTAT IMMOBILISÉ-A....165
ÉTAT IMMOBILISÉ-B....165
ÉTAT SUPPLANTATION....166
ÉTAT ISOLÉ....168
ÉTAT NORMAL....168
ÉTAT ALLONGÉ....169
ÉTAT POSSÉDÉ....169
ÉTAT RETRAITE !....170
ÉTAT SEPSITORISÉ....170
ÉTAT ÉTOURDI....170
ÉTAT TIR DE SUPPRESSION....171
ÉTAT CIBLÉ....171
ÉTAT INCONSCIENT....172
ÉTAT DÉCHARGÉ....172
GLOSSAIRE....173
TERMINOLOGIE....173
ALIGNEMENT....173
ÉTIQUETTES ET TRAITS INFINITY....174

TABLEAUX DE RÉFÉRENCE RAPIDE....176
TABLEAU DES ARMES....176
TABLEAUX DE RÉFÉRENCE RAPIDE....188

INDEX ANGLAIS....195

TUTORIEL D'UTILISATION ARMY INFINITY....196

AVANT DE LIRE PLUS LOIN :
Si c'est votre premier contact avec Infinity, nous vous recommandons de commencer par vous familiariser avec les règles de démarrage rapide disponibles sur infinityuniverse.com.
Vous y trouverez tout ce que vous devez savoir pour jouer à vos premières parties. Vous pourrez ensuite consulter les règles complètes présentes dans ce livre.

INTRODUCTION

INFINITY, UN JEU DE COMBAT DE FIGURINES

INFINITY EST UN JEU DE FIGURINES SIMULANT DES OPÉRATIONS SPÉCIALES ET DES ESCARMOUCHES DANS UN UNIVERS DE SCIENCE-FICTION DE HAUTE TECHNOLOGIE.

INFINITY RECRÉE DES OPÉRATIONS D'ACTION DIRECTE, QUI SONT RAPIDES, MORTELLES ET TRÈS RISQUÉES. LE JOUEUR PREND LE COMMANDEMENT D'UN PETIT GROUPE DE SOLDATS D'ÉLITE ENGAGÉS DANS DES OPÉRATIONS SOUS COUVERTURE ET CLANDESTINES.

INFINITY EST UN SYSTÈME DE JEU INNOVANT, DYNAMIQUE ET DIVERTISSANT, QUI PERMET À TOUS LES JOUEURS DE PARTICIPER PENDANT TOUTE LA SÉQUENCE DE JEU. IL POSSÈDE UNE GRANDE QUANTITÉ DE RÉALISME ET DE FLEXIBILITÉ, OFFRANT AUX JOUEURS UNE GRANDE VARIÉTÉ DE MANŒUVRES TACTIQUES ET STRATÉGIQUES À EMPLOYER PENDANT LE JEU

INFINITY:
OBJECTIF ET RÉSUMÉ DU JEU

Infinity est un jeu compétitif qui oppose deux armées rivales dans une lutte pour atteindre une série d'objectifs tactiques. Le jeu dure trois tours, ou jusqu'à ce que toutes les unités d'un joueur soient éliminées. Les détails de la mission et les différents modes de fin de partie qui déterminent le vainqueur sont décrits plus en détail ci-dessous.
Une fois la table dressée, les joueurs commencent la partie en déployant leurs figurines et leurs marqueurs sur la table de jeu. Le jeu est organisé à travers une série de tours de jeu, et à chaque tour, chaque joueur a son propre Tour Actif.

Pendant leur Tour Actif, chaque joueur attribue des Ordres aux Soldats pour les activer et jouer avec eux, les déplacer sur la table, attaquer les Soldats ennemis et accomplir les objectifs du scénario. En même temps, l'adversaire joue également, en réagissant aux actions effectuées par le joueur qui a le Tour Actif, grâce aux Ordres de Réaction Automatique (ORA).
Pendant la partie, les Tours continuent jusqu'à ce que les conditions de Fin de Partie soient remplies, ce qui met fin à la partie. Une fois la partie terminée, les joueurs vérifient leurs Points d'Objectifs et leurs Points de Victoire pour déterminer qui est le gagnant.

RÈGLES

RÈGLES DE BASE

Ces règles de base sont l'un des piliers de la mécanique générale du jeu; ce sont les règles que tous les joueurs doivent connaître pour pouvoir jouer. Ce chapitre crée le moteur de jeu qui fait d'Infinity un excellent simulateur de combat tactique moderne.

Les règles de base établissent les caractéristiques des soldats d'Infinity et la manière dont ils se comportent dans l'environnement de jeu. Elles déterminent également comment créer des forces de combat et les règles nécessaires pour commencer à jouer, ainsi que la structure du jeu. La section fondamentale de ce chapitre est l'explication du système d'ordres, le noyau central du système de jeu que les joueurs utiliseront constamment. C'est le système qui permet aux joueurs de participer pendant toute la partie, sans avoir à arrêter de jouer à aucun moment.

CE DONT VOUS AVEZ BESOIN

Pour jouer à Infinity, vous aurez besoin des éléments suivants:

» Un mètre ruban d'au moins 120 centimètres.

» Des dés à 20 faces (d20).

» Des figurines de Corvus Belli pour représenter les soldats des deux joueurs.

» Un décor. Au moins 4 gros éléments et 10 petits objets. Comme cela deviendra bientôt évident, le décor et le terrain sont une partie très importante d'Infinity.

» Une table de jeu de 120 x 120 centimètres. Bien que le jeu puisse être joué sur des surfaces plus petites, c'est la taille de table de jeu idéale pour jouer à des parties plus grandes d'Infinity.

» Marqueurs, jetons et gabarits. Tous sont disponibles gratuitement dans la section Téléchargement du site officiel d'Infinity à l'adresse: Infinityuniverse. com

MODES DE JEU

Pendant une partie d'Infinity, en fonction de votre niveau de familiarité avec le jeu, nous vous recommandons les modes de jeu suivants

TYPE DE PARTIE	POINTS D'ARMEE	SWC	TAILLE DE TABLE	TAILLE DES ZONES DE DEPLOIEMENT	DURÉE DE LA PARTIE
INITIATION/ DEBUTANT	150	3	60X80cm	20X60cm	40mn
RAID	200	4	80X120cm	30X80cm	50mn
INTERMEDIAIRE	250	5	80X120cm	30X80cm	60mn
STANDARD	300	6	120X120cm	30X120cm	90mn
LARGE OU MODE RENFORTS	350	7	120X120cm	30X120cm	100mn
GRANDE	400	8	120X120cm	30X120cm	120mn

ÉLÉMENTS DU JEU:

TERMINOLOGIE ET ALIGNEMENT

Cet ensemble de règles utilise une terminologie précise pour faire référence aux éléments clés du jeu dont les joueurs disposent.

Vous pouvez trouver tous les termes de terminologie et d'alignement d'Infinity dans le glossaire situé à la page 169.

Sibylla explique

Je vais vous donner les définitions de Soldats et Périphériques, car ce sont les principaux termes que vous trouverez mentionnés dans les règles.

Soldat. Élément de jeu avec des Attributs qui appartient à la Liste d'Armée de tout joueur, capable de contribuer et de dépenser des Ordres, ainsi que de déclarer et de recevoir des Attaques.

Périphérique. Catégorie spéciale de Soldat qui ne peut pas apporter ou dépenser d'Ordres par lui-même et, par conséquent, ne prend pas de place dans la Liste d'Armée. Il est activé lorsque son Contrôleur, le Soldat dont il dépend, dépense un Ordre, reproduisant ses actions.

INFORMATIONS OUVERTES ET PRIVÉES

Les informations sur les listes d'armées dans une partie Infinity peuvent être soit ouvertes, soit privées.

Considérez toute information sur la liste d'armées d'un joueur qui n'est pas explicitement privée comme ouverte et accessible à tous. Vous devez partager les informations ouvertes sur votre liste d'armées lorsque vous déployez vos figurines, marqueurs et jetons pendant la phase de déploiement, et également à chaque fois que votre adversaire vous le demande pendant la partie.

Les informations privées sont des informations que vous pouvez garder pour vous et que votre adversaire ne peut pas demander.

Vos informations privées restent secrètes jusqu'à ce qu'un événement de jeu spécifique vous oblige à les divulguer.

Vous devez écrire ou enregistrer toutes les informations privées avant le début de la partie pour les montrer à votre adversaire si nécessaire.

Ces informations sont privées dans Infinity:

» Le coût et le SWC de vos soldats.

» La présence de soldats possédant la compétence spéciale Saut de combat ou Parachutiste.

» La présence de soldats en déploiement caché.

» La présence de soldats déguisés par HoloMask.

» L'identité des troupes avec chaîne de commandement ou contre-intelligence.

» Le contenu de vos marqueurs.

» L'identité de votre lieutenant.

Lorsque la partie se termine, les informations privées d'une liste d'armée deviennent des informations ouvertes.

ÉTIQUETTES ET TRAITS DANS INFINITY

La fonction des étiquettes et des traits est d'indiquer rapidement des détails et de regrouper des caractéristiques communes.

ÉTIQUETTES

Les étiquettes indiquent une série d'aspects définissant une compétence, une compétence spéciale ou un équipement pour une référence rapide. Vous pouvez trouver toutes les étiquettes d'Infinity dans le glossaire à la page 169.

TRAITS

La plupart des armes et équipements ont des caractéristiques spéciales, appelées traits.

Les traits se rapportent généralement à des compétences communes ou spéciales, ou à des effets spécifiques qui rendent ces objets spéciaux. Certains d'entre eux sont explicites.

Vous pouvez trouver tous les traits d'Infinity dans le glossaire à la page 169.

CONCEPTS DE BASE DANS INFINITY

ARMÉES

Dans Infinity, il existe plusieurs factions qui représentent les différentes armées de la sphère humaine et les forces extraterrestres de l'armée combinée.

PROFIL D'UNITÉ

Les «soldats» dans Infinity sont appelés Troupes et sont regroupés en unités appartenant à chaque armée.

Tous les membres d'une unité ont reçu la même formation et ont les mêmes attributs, compétences et le même équipement de base. Chaque unité possède un profil d'unité avec toutes les données dont vous avez besoin pour la jouer.

EXEMPLE DE DIFFÉRENTES UNITÉS

Vous trouverez ci-dessous le format des profils d'unité, pour vous aider à vous familiariser avec les termes, les attributs et toutes les informations des profils.

Caractéristiques communes de l'unité.

1. Code standard international.
2. Attributs.
3. Équipement commun et compétences spéciales de l'unité.
4. Nom et différentes combinaisons de compétences spéciales, d'équipement et d'armes et de coût pour chaque soldat.
5. Périphérique.

Dans cet exemple de profil de soldat, nous pouvons voir que l'unité Delta a différentes options, chacune d'entre elles possédant des armes et des pièces d'équipement différentes, dont une qui comprend également un Yudbot-B, qui est un périphérique, une catégorie spéciale de soldat, avec le Delta comme contrôleur.

Tout cela rend chaque unité unique et la distingue des autres.

Le contenu et les fonctionnalités spécifiques à chaque soldat sont affichés de différentes façons:

» Sous les attributs, les options Équipement et Compétences spéciales communes à toutes les unités sont affichées.

» Lorsqu'une des options d'un profil possède une Compétence spéciale, elle sera affichée à côté du nom du soldat.

» Si l'une des options possède un Équipement, il sera affiché entre parenthèses à côté du nom ou de la Compétence spéciale. Par exemple: (Viseur multispectral N2) ou Hacker (Dispositif de piratage).

» L'équipement est séparé des armes de TIR 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 armes spéciales qui peuvent être utilisées comme armes de TIR ou au CC, se trouvent dans la colonne Armes de mêlée.

CARACTÉRISTIQUES DES SOLDATS

Les termes suivants sont importants pour jouer:

» Entraînement: type d'ordre apporté par un soldat régulier ou irrégulier.

» Type de troupe:

» **LI** – Infanterie légère

» **MI** – Infanterie moyenne

» **HI** – Infanterie lourde

» **REM** – Drones

» **TAG** – Équipement blindé tactique.

» **WB** – Warband

» **SK** – Tirailleur

» **VH** – Véhicule

» Périphérique

» Classification des soldats: la classification des soldats identifie la fonction de l'unité au sein de l'armée et ses caractéristiques opérationnelles les plus saillantes. Elle peut déterminer les compositions de l'armée dans les missions et les scénarios.

» Troupes de garnison

» Troupes de ligne

» Troupes spéciales

» Troupes vétérans

» Troupes d'élite

» Troupes de quartier général

» Troupes mécanisées

» Troupes de soutien

» Troupes mercenaires

» Personnages

» ISC (International Standard Code): pour éviter toute confusion, O-12 a créé une nomenclature internationale, pour ses rapports de renseignement et ses analyses, qui reste constante dans différentes langues.

» Piratable: cette caractéristique identifie les soldats technologiquement suffisamment avancés pour subir des attaques ou être aidés par des systèmes de guerre d'information et de piratage. Un soldat avec la caractéristique Piratable peut être ciblé à la fois par des alliés et des ennemis utilisant certains programmes de piratage. Les HI, les REM, les TAGs et les VH sont piratables sauf indication contraire. Les Hackers, quel que soit leur type de troupe, sont également piratables.

Les conseils de Sibylla

Vous voulez en savoir plus ? Vous pouvez trouver toutes les informations complémentaires pour explorer davantage l'univers Infinity dans des livres, des articles et des annexes !
De plus, je suis à votre service en tant qu'interface IA sur www.infinityuniverse.ai. Vous pouvez me demander tout ce que vous voulez savoir sur l'histoire et le contexte de l'univers Infinity.

ATTRIBUTS
Les attributs sont une série de valeurs numériques qui décrivent les capacités de base des soldats et des éléments de jeu. En termes de jeu, ils sont utilisés pour faire des jets et calculer le succès ou l'échec des actions tentées par les soldats et les éléments de jeu. Pour plus de simplicité, les définitions d'attributs font toujours référence au terme Soldat.

MOUVEMENT (MOV)
Le nombre de centimètres dont ce soldat peut se déplacer avec un ordre. L'attribut MOU a généralement deux valeurs, la première correspondant à la première fois que le soldat se déplace dans un ordre, et l'autre à la deuxième fois qu'il se déplace.
Si le profil d'unité du soldat n'a pas de nombre pour l'attribut MOV et a à la place "-", le soldat est stationnaire et immobile, il ne peut donc se déplacer en aucune circonstance.

COMBAT RAPPROCHÉ (CC)
Cela traduit les prouesses du soldat au corps à corps.

COMPÉTENCES BALISTIQUE (BS)
Cela traduit les prouesses du soldat en combat à distance.

PHYSIQUE (PH)
Cela représente toutes les compétences physiques, telles que la force, la dextérité, le lancer, l'esquive...

VOLONTÉ (WIP)
Cela représente toutes les compétences mentales, telles que Découvrir, Docteur, Pirater...

ARMURE (ARM)
Il s'agit d'une valeur numérique pour l'armure globale du soldat. Plus la valeur est élevée, plus l'armure est lourde et efficace pour réduire les dégâts des attaques ennemies.

BOUCLIER BIOTECHNOLOGIQUE (BTS)
Il s'agit d'une valeur numérique pour les protections NBC (nucléaire, biologique, chimique), nanotechnologique, électromagnétique et anti-piratage du soldat.

VITALITÉ (VITA)
Cela représente l'endurance physique du soldat et la quantité de dégats qu'il peut supporter avant de perdre connaissance ou de mourir.

STRUCTURE (STR)
Cette alternative à l'attribut Vitalité représente la capacité des troupes mécaniques (TAGs, REMs...) ou des structures de décor à absorber les dégâts avant de cesser de fonctionner.

DISPONIBILITÉ (AVA)
Cela indique le nombre de soldats de cette unité autorisés dans une seule liste d'armée.

SILHOUETTE (S)
Cela indique le volume tridimensionnel du soldat à des fins de jeu.
La valeur fait référence à un type spécifique de gabarit de silhouette.

COÛT DES ARMES D'APPUI (SWC)
Le coût en points d'arme de soutien payé pour ajouter une arme de soutien à un soldat de cette unité. Cette valeur est essentielle lors de la construction de vos listes d'armée.

COÛT (C)
Il s'agit de la valeur en points d'armée du soldat avec toutes ses compétences spéciales, ses armes et son équipement. Cette valeur est essentielle lors de la construction de vos listes d'armée.

IMPORTANT
Certains profils d'unité peuvent ne pas avoir de valeur numérique pour l'un de leurs attributs et avoir à la place un symbole « - ». Dans ce cas, ils ne peuvent pas déclarer ni utiliser de compétence nécessitant cet attribut.

COMPÉTENCES ET ÉQUIPEMENT
Dans les sections correspondantes de ce livre de règles, vous trouverez chaque compétence commune, compétence spéciale et pièce d'équipement d'Infinity expliquée en détail.

ARMEMENT
Dans la section Module de combat, vous trouverez toutes les informations nécessaires pour utiliser les tableaux d'armes dans Infinity, et dans la section Armement, vous trouverez les armes qui nécessitent une explication plus approfondie.

ÉTATS DE JEU
« État » est un terme de jeu pour chacune des conditions modifiées, bénéfiques ou non, dans lesquelles un soldat ou un élément de jeu peut se trouver. Chaque État a un effet de jeu spécifique, ainsi que des méthodes individuelles d'activation et d'annulation. Les États d'Infinity sont cumulatifs et sont indiqués en plaçant des jetons d'État à côté d'un soldat affecté.

LISTE D'ARMÉES
La liste d'armées est la liste des soldats qui composent la force de combat que le joueur utilisera pendant la partie.
Pour jouer une partie d'Infinity, la première étape consistera à déterminer le nombre de points d'armée avec lesquels les listes d'armées seront créées. Ce nombre sera décidé d'un commun accord entre les joueurs, ou il pourrait être déterminé par une mission ou un scénario spécifique auquel vous jouez, ou par l'organisateur si vous jouez lors d'un événement.

Une liste d'armée peut inclure un maximum de 15 soldats.

Une partie Infinity standard est organisée avec 300 points et 6 SWC, ce qui permettrait aux joueurs d'inclure jusqu'à 15 soldats pour une partie de durée moyenne.

LISTES D'ARMÉES SECTORIELLES

Les armées sectorielles sont des sections spécifiques d'une faction, ou de petites armées territoriales d'une zone, d'une région ou d'une planète spécifique de la faction à laquelle elles appartiennent.
Chaque faction dans Infinity peut avoir une ou plusieurs armées sectorielles.

Les armées sectorielles ont leurs propres listes d'armées distinctes avec des disponibilités de soldats qui sont différentes de l'armée générique de la faction à laquelle elles appartiennent. Elles auront souvent un meilleur accès à des unités spécifiques, au prix de ne pas pouvoir accéder à d'autres unités de leurs armées génériques, qui appartiennent à leur tour à d'autres armées sectorielles de la même faction.

Un joueur qui utilise une liste d'armées sectorielles ne pourra aligner que des soldats répertoriés dans l'armée sectorielle, et ne pourra pas aligner des soldats de la liste d'armées génériques qui ne sont pas spécifiquement répertoriés dans l'armée sectorielle.

En même temps, si une liste d'armée générique est utilisée, les joueurs ne peuvent pas déployer des soldats d'armée sectorielle qui ne sont pas inclus dans la liste d'armée générique, ou déployer les soldats en utilisant les disponibilités indiquées pour l'armée sectorielle.

POINTS D'ARMÉE ET VALEUR

La **somme totale** du coût des soldats qui composent une liste d'armée doit toujours être **égale ou inférieure** au nombre de points d'armée convenu pour le jeu.

Pour créer une liste d'armée, le joueur doit sélectionner ses soldats parmi ceux disponibles pour sa faction (PanOcéanie, Yu Jing, Armée combinée...) et additionner leur coût.

GROUPE DE COMBAT

Un groupe de combat est un groupe fermé de soldats avec un nombre maximum de membres ne dépassant pas 10.

Lorsque le nombre total de soldats composant une **liste d'armée** est supérieur à 10, le joueur doit organiser les soldats en groupes de combat distincts.

Lors de la création de la **liste d'armée**, le joueur doit affecter chaque soldat à un groupe de combat; il peut créer des groupes de combat supplémentaires selon les besoins, à condition que le nombre total de soldats dans chacun d'eux ne soit pas supérieur à 10.

Un groupe de combat ne peut normalement pas être réorganisé pendant la partie.
Pour cette raison, les joueurs ne sont pas autorisés à transférer des soldats ou leurs ordres d'un groupe de combat à un autre.

IMPORTANT
Seuls les soldats qui contribuent ou dépensent des ordres occupent de la place dans le groupe de combat. Les périphériques ne contribuent pas et ne dépensent pas d'ordres, ils ne comptent donc pas dans la limite maximale de 10 soldats dans un groupe de combat.

IMPORTANT
Bien que le contenu d'un marqueur soit 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 du soldat qui l'a déployé.

DISPONIBILITÉ (AVA)

Tous les soldats ont une valeur de disponibilité (AVA) sur leur profil d'unité. L'attribut de disponibilité détermine le nombre maximum de soldats de l'unité qui peuvent être inclus dans la liste d'armée du joueur.

Une disponibilité totale permet au joueur d'aligner autant de soldats de cette unité qu'il le souhaite, sans dépasser les points d'armée convenus pour le jeu ou le nombre de soldats autorisés dans la liste d'armée.

COÛT DES ARMES DE SOUTIEN (SWC)

Les armes de soutien sont les armes ou l'équipement spécial qui ne sont pas inclus dans l'équipement de base ou standard. Ces armes de soutien ont un coût spécifique appelé coût des armes de soutien (SWC).

Sur chaque profil d'unité, le SWC de chaque option pour ce soldat est spécifié, en tenant compte des armes et de l'équipement à sa disposition.

En termes de jeu, chaque tranche de 50 points d'armée fournira 1 point de SWC à dépenser pour les soldats avec des armes de soutien.

Par exemple, dans une partie standard à 300 points, les joueurs auront 6 points SWC disponibles à dépenser sur des soldats avec des armes de soutien.

SWC SUPPLÉMENTAIRE

Les soldats dont la valeur SWC comporte le symbole + fourniront au joueur autant de points SWC supplémentaires à ajouter au total des points d'armes de soutien disponibles pour sa liste d'armée. De plus, cela ne coûtera aucun SWC au joueur pour déployer ces soldats, car leur valeur en points SWC est considérée comme étant de 0.

LIEUTENANT

Les listes d'armées doivent comporter un soldat avec la compétence spéciale Lieutenant.

Cependant, les joueurs ne sont pas autorisés à aligner plus d'un soldat avec la compétence spéciale Lieutenant dans leur liste d'armée.

INFINITY ARMY

Infinity Army est l'outil gratuit et officiel pour créer des listes d'armées pour Infinity. Cet outil offre:

• Une interface simple et intuitive. Ce logiciel évalue la légalité de chaque liste d'armées créée par le joueur, à la fois pour les jeux standards et pour participer aux événements Infinity.

• Infinity Army dispose de tous les profils d'unités mis à jour disponibles pour Infinity.

Infinity Army et l'application Infinity Army pour appareils mobiles sont les moyens les plus rapides et les plus simples de créer des listes d'armées, et les deux sont disponibles gratuitement sur le site officiel d'Infinity: Infinityuniverse.com

LES ORDRES ET LA RESERVE D'ORDRES

Dans Infinity, la capacité d'une armée à manœuvrer et à agir est mesurée en ordres. Un ordre est un concept de jeu, une sorte de monnaie dépensée pour activer un soldat afin qu'il puisse prendre part à la bataille. Plus le nombre d'ordres à sa disposition est élevé, plus une armée peut faire de choses.

TYPES D'ORDRES

ORDRE RÉGULIER

Les ordres réguliers sont ceux fournis par des soldats qui ont reçu une formation militaire régulière et dont on peut attendre qu'ils suivent les instructions, maintiennent la discipline sous le feu ennemi, travaillent en équipe et se coordonnent avec leurs camarades.

Les soldats réguliers ajoutent leurs ordres au pool d'ordres, où ils peuvent être dépensés par n'importe quel soldat du même groupe de combat pour entreprendre des actions.

ORDRE IRRÉGULIER

Les ordres irréguliers sont ceux fournis par des soldats qui ont appris à se battre de manière indisciplinée et désorganisée, et dont on peut s'attendre à ce qu'ils se soucient avant tout d'eux-mêmes.

L'Ordre apporté par un Soldat irrégulier n'est pas ajouté à la réserve d'Ordres de son Groupe de Combat mais est plutôt conservé par lui pour son propre usage. Cependant, le joueur doit clairement indiquer à quel Groupe de Combat appartiennent le Soldat et son Ordre irrégulier. Ces Soldats irréguliers peuvent toujours dépenser des Ordres réguliers de la réserve d'Ordres de leur Groupe de combat.

ORDRE SPÉCIAL DU LIEUTENANT

Les ordres spéciaux du lieutenant ne sont pas ajoutés à la réserve d'ordres, mais sont conservés séparément pour l'usage personnel du lieutenant.

Le statut et les dépenses de l'ordre spécial du lieutenant sont des informations ouvertes.

ORDRE TACTIQUE

Les ordres tactiques ne sont disponibles que pour les soldats qui ont suivi une formation spéciale et possèdent une plus grande polyvalence opérationnelle.

Les ordres tactiques sont des ordres spéciaux qui ne sont pas ajoutés à la réserve d'ordres, mais sont conservés par le soldat pour son propre usage, bien qu'ils puissent également être dépensés pour des règles avancées et pour les FireTeams (voir page 132).

RAPPEL

Un joueur n'est pas obligé de dépenser tous les Ordres à sa disposition, quelle que soit leur catégorie

IMPORTANT

Le statut et les dépenses de chaque Ordre sont des Informations Ouvertes. Les joueurs doivent placer les jetons de chaque Ordre, y compris ceux du Lieutenant, à un endroit où tous les joueurs peuvent les voir. De plus, ils doivent avertir leur adversaire quand ils vont l'utiliser pour activer leurs Soldats, y compris le Lieutenant.

RÉSERVE D'ORDRES

La réserve d'ordres correspond au nombre d'ordres réguliers disponibles pour une liste d'armée au cours de son tour actif. Plus il y a de soldats réguliers dans une liste d'armée, plus sa réserve d'ordres est importante.

» Chaque groupe de combat possède sa propre réserve d'ordres, qui ne peut pas être transférée d'un groupe de combat à un autre.

» Seuls les ordres réguliers entrent dans la réserve d'ordres. Les ordres irréguliers, l'ordre spécial du lieutenant et les ordres tactiques ne font pas partie d'une réserve d'ordres.

» Les joueurs recalculent les réserves d'ordres au début de chacun de leurs tours actifs, pendant la phase tactique (plus de détails dans la section Séquence de jeu, à la page 16).

» Chaque soldat **régulier** déployé sur le champ de bataille, sous la forme d'une figurine ou d'un marqueur et qui n'est pas dans un état nul, contribue un ordre à la réserve d'ordres de son groupe de combat.

» Les soldats réguliers qui ne sont pas sur le champ de bataille sous la forme d'une figurine ou d'un marqueur, en raison de compétences spéciales, n'ajoutent pas leur ordre à leur réserve d'ordres jusqu'à ce qu'ils commencent leur tour actif sur le champ de bataille en tant que figurine ou marqueur. Le statut et l'existence des ordres fournis par ces soldats sont des **informations privées**. Les ordres réguliers fournis par ces soldats peuvent être gardés secrets et hors de vue de l'adversaire.

» Il n'y a pas de limite au nombre d'ordres réguliers qui peuvent être dépensés pour activer le même soldat pendant son tour actif ; la seule limite est la taille de la réserve d'ordres de son groupe de combat.

» Vous pouvez dépenser des ordres réguliers de vos réserves d'ordres dans n'importe quel ordre. Lorsque vous activez un soldat, vous n'avez pas besoin de dépenser tous les ordres que vous prévoyez d'utiliser sur ce soldat consécutivement, mais vous pouvez alterner entre les soldats.

» Les joueurs ne sont pas obligés de dépenser tous les ordres réguliers de leurs réserves d'ordres.

EXEMPLE DE RÉSERVE D'ORDRES

LISTE COMPOSÉE DE:

• 10 soldats qui fournissent un pool de 10 ordres.
• 12 figurines (dont 2 périphériques).
• Les périphériques ne fournissent pas d'ordre pour le pool d'ordres du joueur et ils sont ignorés dans la limite de 10 membres pour la liste du joueur.

Les joueurs ont plusieurs façons de consommer ces ordres:
Les 10 ordres réguliers peuvent être consommés comme bon leur semble. Que ce soit pour activer jusqu'à 10 soldats une fois chacun, pour activer un seul soldat jusqu'à 10 fois, ou pour activer différents soldats alternativement. 4 ordres réguliers pour un soldat, 4 ordres réguliers pour un autre soldat et 2 ordres réguliers pour un autre, par exemple.
N'oubliez pas qu'un périphérique est activé par le même ordre qui active son contrôleur, le soldat qui dépense réellement l'ordre. Ainsi, cet ordre unique active les deux en même temps.

EXEMPLE DE RÉSERVE D'ORDRES

Le joueur a une liste d'armée composée de 12 soldats, tous réguliers, répartis en deux groupes de combat. L'un contient 8 soldats et l'autre contenant 4 soldats. Le joueur a donc 2 réserves d'ordres différentes, l'une avec 8 ordres réguliers et l'autre avec 4 ordres réguliers. Le premier groupe de combat, avec ses 8 ordres réguliers, pourrait dépenser 1 ordre sur chacun des soldats du groupe, en les activant tous, une fois. Alternativement, le joueur pourrait dépenser tous les ordres sur un seul soldat, en l'activant 8 fois. Ou il pourrait dépenser 4 ordres sur un soldat, 3 ordres sur un autre, et 1 ordre sur un autre...
De la même manière, avec le deuxième groupe de combat, qui a une réserve de 4 ordres réguliers, le joueur serait également libre de choisir comment les ordres sont dépensés. Ce que vous ne pouvez pas faire, c'est activer les soldats du deuxième groupe de combat en dépensant des ordres du premier groupe de combat.

RAPPEL:
Dans une liste d'armée Infinity, les joueurs doivent affecter chaque soldat à un groupe de combat; ils peuvent créer des groupes de combat supplémentaires si nécessaire, à condition que le nombre total de soldats dans chacun d'eux ne soit pas supérieur à 10, chacun avec sa propre reserve d'ordres

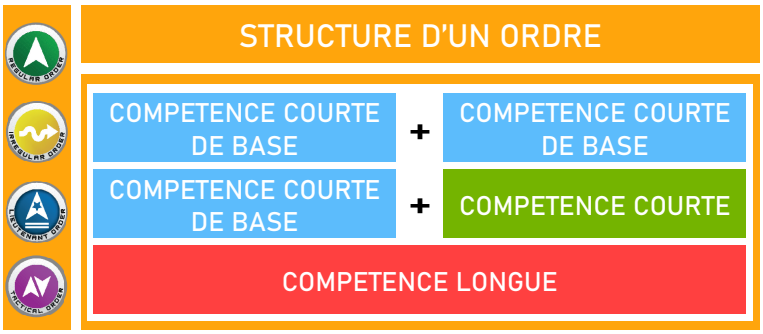
ACTIVATION DES SOLDATS ET STRUCTURE D'UN ORDRE

Les joueurs utilisent des ordres pour activer les soldats et leur faire effectuer des actions sous forme de compétences (déplacement, saut, attaque CC...). En fonction de leur complexité et du temps en jeu nécessaire, les compétences sont divisées en:

Compétences courtes de base: ces compétences sont **Mouvement**, **Découvrir** et **Inactif**. Elles peuvent être déclarées deux fois ou être combinées avec une autre compétence courte de base dans le même ordre. Par exemple, vous pouvez utiliser un ordre pour Déplacement et Découverte. Elles peuvent également être combinées avec une compétence courte.

Compétences courtes: la plupart des compétences disponibles dans Infinity sont des compétences courtes. Elles ne peuvent être combinées dans un ordre qu'avec une compétence courte de base. Elles **ne peuvent pas** être déclarées deux fois ni être combinées avec d'autres compétences courtes.

Compétences longues: ces compétences utilisent un ordre entier et ne peuvent pas être combinées de quelque façon que ce soit.
Vous pouvez consulter le tableau récapitulatif des compétences à la page 190.



Ainsi, dépenser un Ordre permet au Soldat activé de déclarer un maximum de deux Compétences, en choisissant l'une des combinaisons suivantes et toujours déclarées dans l'ordre indiqué:
» 1 Compétence de Base Courte + 1 Compétence de Base Courte.
» 1 Compétence de Base Courte + 1 Compétence de Base.
» 1 Compétence Longue (qui active le Soldat et dépense l'Ordre entier).

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 Déplacement plus Attaque de TIR (la compétence courte que les soldats utilisent pour tirer avec leurs armes), vous pouvez effectuer l'attaque de TIR à n'importe quel moment pendant l'itinéraire de déplacement déclaré, et pas nécessairement au début ou à la fin de cet itinéraire.

ORA : ORDRE DE RÉACTION AUTOMATIQUE

Dans les parties d'Infinity, grâce à la mécanique de l'Ordre de Réaction Automatique (ORA), l'action et la prise de décision ne s'arrêtent jamais. Même pendant le Tour Actif de leur adversaire, les Soldats, Figurines et Marqueurs d'un joueur peuvent réagir à chaque fois que l'adversaire active l'un de ses Soldats en dépensant un Ordre.

Les soldats du joueur réactif peuvent déclarer une ORA lorsqu'ils remplissent l'un des critères suivants:

» Un soldat ennemi s'active dans sa ligne de tir (LdV).
» Un soldat ennemi s'active dans sa zone de contrôle (ZdC) ou sa zone de piratage.
» Il possède une compétence spéciale, une arme ou un équipement qui spécifie que le soldat peut réagir aux actions ennemies sans LdV ni ZdC.
» Il est affecté par une arme à gabarit ou est la cible d'une attaque comm.

Le joueur réactif doit déclarer des ORA pour tous les soldats, figurines ou marqueurs éligibles immédiatement après que le joueur actif ait déclaré sa compétence longue ou la compétence courte de base qu'il a l'intention d'exécuter en premier (voir: Séquence de dépense d'ordre, page 14). Les soldats qui ne le font pas perdent leur ORA contre cet ordre. Si, en déclarant la deuxième compétence courte de son ordre, le soldat actif donne un ORA aux soldats ennemis qui n'avaient pas d'ORA contre la première compétence courte de base, alors ces soldats ennemis peuvent maintenant déclarer leurs ORA.

Chaque fois que le joueur actif active un soldat en dépensant un ordre, chaque soldat ennemi éligible obtient un seul ORA, quel que soit le nombre de compétences déclarées par le joueur actif pendant cet ordre. La cible d'un ORA doit toujours être l'un des soldats qui ont été activés par l'ordre.

Les soldats ne peuvent pas réagir aux ORA, car seuls les ordres du joueur actif donnent des ORA et seul le joueur réactif peut déclarer des ORA.

Il n'y a pas de limite au nombre de soldats qui peuvent réagir à l'activation d'un soldat ennemi.

IMPORTANT
En utilisant un ORA, le joueur réactif ne peut déclarer que des compétences qui indiquent spécifiquement qu'elles sont utilisables en ORA. (consultez le tableau récapitulatif à la page XXX).
Les ORA ont toujours une valeur de Rafale de 1, à moins qu'une compétence spéciale, un équipement ou une règle de scénario n'indique le contraire.
Dans une telle situation, si le soldat réactif a une valeur de Rafale supérieure à un en ORA, il ne peut pas la répartir entre différentes

TOUT À LA FOIS

Dans Infinity, les Ordres et les ORA sont simultanés, quelles que soient les Compétences déclarées.
Par exemple, si un Soldat activé déclare Mouvement + Attaque de TIR et choisit de tirer depuis sa position de départ (pour profiter d'une Portée favorable), et que sa cible réagit avec une Attaque de TIR, choisissant de tirer à la fin du Mouvement (là encore, pour des raisons de Portée), alors les deux actions sont toujours considérées comme simultanées à toutes fins de jeu.

IMPORTANT
Tous les ORA sont également simultanés. Cela signifie que, si un marqueur de camouflage déclare un mouvement, l'adversaire peut déclarer Découvrir avec des soldats qui ont une LdV, mais il ne peut pas déclarer Découvrir avec l'un des soldats et Attaque de TIR avec les autres, en attendant que le jet de découverte soit réussi (voir : État camouflé, page 157).

IMPORTANT
Le type, le statut et la dépense de tout Ordre (Ordre Régulier, Irrégulier, Tactique, l'Ordre du Lieutenant, à quel Groupe de Combat il appartient, qu'il ait été dépensé ou non...) sont des **Informations Ouvertes**. Les joueurs doivent placer les Jetons de chacun de leurs Ordres dans un endroit visible sur la table de jeu, et ils doivent informer leur adversaire à chaque fois qu'ils dépensent un Ordre pour activer un Soldat, même s'il s'agit de l'Ordre du Lieutenant.

SÉQUENCE DE DÉPENSE D'ORDRES

Chaque fois que le joueur actif décide de dépenser un ordre (quel que soit son type) pour activer un soldat, suivez ces étapes:

1. Activation: le joueur actif déclare quel soldat va s'activer.

1.1 Dépense d'ordre: le joueur actif retire de la table, ou marque comme dépensé, l'ordre qu'il utilise pour activer le soldat.

1.2 Déclaration de la première compétence: le joueur actif déclare la première compétence courte de base, ou la compétence longue, qu'il souhaite utiliser. Si des mouvements sont déclarés, le joueur mesure où le soldat peut se déplacer, choisit l'itinéraire et place le soldat au point final de son mouvement.

2. ORA du joueur réactif

2.1 Vérification de l'ORA. Le joueur réactif vérifie s'il est autorisé à déclarer des ORA avec ses soldats. Les joueurs peuvent vérifier depuis le soldat actif si un soldat ou un élément de jeu se trouve dans la zone de contrôle (ZdC) du soldat actif.

2.2 Déclaration d'ORA. Le joueur réactif déclare les ORA des soldats autorisés à en déclarer un. Les soldats ne sont pas obligés de déclarer des ORA, mais si un soldat peut déclarer un ORA et ne le fait pas, il perd son droit de déclarer un ORA contre cet ordre.

FAQ V0.0

Si plusieurs soldats sont activés simultanément (par exemple, un ordre coordonné ou une FireTeam) et génèrent des ORA, ces ORA peuvent cibler des soldats actifs utilisant la compétence furtivité, mais l'ORA deviendra un "Inactif" si le soldat furtif ne déclare pas de compétence autorisant les ORA.

3. Déclaration de la deuxième compétence: le joueur actif déclare la deuxième compétence courte de l'ordre, le cas échéant. Si des mouvements sont déclarés, le joueur mesure où le soldat peut se déplacer, choisit l'itinéraire et place le soldat au point final de son mouvement.

4. ORA du joueur réactif

4.1 Vérification de l'ORA. Le joueur réactif vérifie s'il est autorisé à déclarer des ORA avec les soldats qui n'ont pas pu déclarer d'ORA à l'étape précédente de vérification des ORA. Les joueurs peuvent vérifier depuis le soldat actif si un soldat ou un élément de jeu se trouve dans la zone de contrôle (ZdC) du soldat actif.

4.2 Déclaration d'ORA. Le joueur réactif déclare les ORA des soldats autorisés à en déclarer un. Les soldats ne sont pas obligés de déclarer des ORA, mais si un soldat peut déclarer un ORA et ne le fait pas, il perd son droit de déclarer un ORA contre cet ordre.

5. Résolution: Vérifiez que les compétences et les pièces d'équipement dont l'utilisation a été déclarée remplissent leurs conditions respectives, effectuez toutes les mesures de portée nécessaires, déterminez quels MOD s'appliquent, puis les deux joueurs font leurs jets. Si une compétence ou une pièce d'équipement ne répond pas à ses conditions, le soldat effectue à la place la compétence inactif.

5.1 Effets: Les joueurs appliquent tous les effets des Compétences et des Équipements réussis, y compris les Jets de Sauvegarde et les Mouvements d'Esquive.

5.2 Conclusion: Des Jets de Courage sont effectués si nécessaire, et leurs effets sont appliqués, ainsi que ceux d'Alerte!. Fin de l'Ordre.

IMPORTANT
Tous les détails et choix liés à l'exécution d'une compétence courte de base, d'une compétence courte ou d'une compétence longue doivent être spécifiés lors de sa déclaration.
Par exemple, si vous déclarez un mouvement, vous devez spécifier l'itinéraire entier.
Si vous déclarez une attaque, vous devez spécifier quelle arme, quel équipement, quelle compétence spéciale, quelle munition ou autre option sera utilisée, qui sont les cibles, le point spécifique d'où les tirs sont effectués, comment la rafale est divisée entre les cibles, etc.

IMPORTANT
Lors de la déclaration d'**Alerte!**, d'une compétence **courte de base** ou des compétences longues **Saut** ou **Escalade**, les conditions doivent être vérifiées lorsque la compétence est déclarée.
Pour toutes les autres compétences déclarées dans le cadre d'un ordre ou d'une ORA, leurs exigences doivent être vérifiées lors de l'étape 5 de la séquence de dépenses d'ordre: résolution.

Si l'utilisation d'une compétence, d'une arme ou d'un équipement est déclarée et qu'une fois les conditions vérifiées, elles ne sont pas remplies, l'action est annulée et le soldat effectue à la place une compétence inactif. De plus, toutes les utilisations déclarées d'objets jetables sont dépensées et perdues.

IMPORTANT
Si une troupe subit et supprime des blessures ou des états dans le même ordre, l'effet positif est **toujours** appliqué en premier, suivi de l'effet négatif.
Par exemple, si un ingénieur annule l'état IMM-A d'un soldat en même temps que ce même soldat est touché par un Riotstopper, le jet de VOL de l'ingénieur pour annuler l'état IMM-A du soldat est effectué en premier, puis le soldat effectue son jet de sauvegarde PH-6 contre les munitions spéciales PARA du Riotstopper.
De cette façon, l'état IMM-A initial peut être annulé et un nouvel état infligé dans le même ordre.

INITIATIVE ET DEPLOIEMENT

JET D'INITIATIVE

Avant le début de la partie, les joueurs font un jet d'opposition en utilisant les attributs de VOL de leur lieutenant respectif. Ainsi, les deux joueurs lancent un D20 et comparent leurs résultats, celui avec le résultat le plus élevé (qui ne dépasse pas l'attribut de VOL de leur lieutenant) est le gagnant du jet d'initiative. **Le gagnant du jet d'initiative peut choisir entre garder le déploiement et garder l'initiative**. L'option que le gagnant a refusée revient à l'autre joueur.

En cas d'égalité, ou d'échec des deux joueurs, répétez le jet d'initiative. Dans le jet d'initiative, l'attribut VOL du lieutenant est une **information ouverte**.

CONSERVER L'INITIATIVE

Le joueur qui a conservé l'initiative peut choisir **quel joueur aura le premier tour de joueur** et quel joueur aura le deuxième tour de joueur à chaque Tour de jeu. Cet ordre est maintenu tout au long de la partie.

CONSERVER LE DÉPLOIEMENT

Le joueur qui a conservé le déploiement peut choisir **qui se déploie en premier** et **dans quelle zone de déploiement**.

Infinity. Fair-play:
Pour simplifier le jeu, l'adversaire peut aider le joueur actif à prendre des mesures, à vérifier les LdV, etc. Cela rendra le jeu plus excitant et dynamique.
Le fair-play est une situation gagnant-gagnant pour les deux joueurs et est essentiel pour une bonne ambiance de jeu. Si des erreurs sont commises, idéalement, les deux joueurs devraient s'entendre pour résoudre le problème.

Le slogan « dans Infinity, c'est toujours votre tour » ne consiste pas seulement à utiliser des ORA pour réagir pendant les tours de votre adversaire, mais aussi à interagir en permanence avec votre adversaire, créant un dialogue constant qui rend les jeux plus engageants et agréables. Cela facilite l'apprentissage et l'amélioration de vos compétences de jeu, et a contribué à créer une communauté soudée de joueurs, dont l'amitié s'étend au-delà des frontières et des océans.

PHASE DE DÉPLOIEMENT

Cette phase intervient après le jet d'initiative, une fois que l'initiative et le déploiement ont été choisis. Pendant la phase de déploiement, avant que la partie ne commence, les joueurs placent leurs soldats sur le champ de bataille.
La phase de déploiement est divisée en plusieurs étapes:

1. Déploiement du joueur 1: en suivant l'ordre établi dans le jet d'initiative, tel que décidé par le joueur qui a conservé le déploiement, le premier joueur place toutes ses troupes, sauf un, totalement à l'intérieur de sa zone de déploiement.
Si un joueur utilise une règle qui lui permet de conserver plus d'une troupe (comme les Strategos, les jetons de commandement ou les conditions de scénario), il doit déclarer combien de troupes il conserve.

2. Déploiement du joueur 2: une fois que le joueur 1 a terminé, le joueur 2 place tous ses soldats, sauf un, totalement à l'intérieur de sa zone de déploiement.
Si un joueur utilise une règle qui lui permet de conserver plus d'une troupe (comme les Strategos, les jetons de commandement ou les conditions de scénario), il doit déclarer combien de troupes il conserve.

3. Dernier soldat du joueur 1: ensuite, le joueur 1 place le soldat qu'il a gardé pendant la première étape.

4. Dernier soldat du joueur 2: enfin, le joueur 2 place le soldat qu'il a gardé pendant la deuxième étape.

REMARQUE:
Certaines compétences spéciales, telles que le déploiement avancé, permettent aux joueurs de placer certaines troupes en dehors de leurs **zones de déploiement**.
D'autres compétences spéciales, comme le **saut de combat**, permettent aux joueurs de ne pas placer certaines troupes sur le champ de bataille pendant la phase de déploiement.
Enfin, certaines compétences spéciales peuvent modifier les règles de déploiement pour les deux joueurs.

RÈGLES DE DÉPLOIEMENT

Pour déployer vos soldats sur la table, suivez ces règles:

» Le socle de chaque soldat doit être **entièrement** à l'intérieur de la zone de déploiement.

» Les soldats ne peuvent pas être déployés en contact avec des figurines, marqueurs ou jetons ennemis et neutres, ni en contact avec un objectif de mission, peu importe les compétences spéciales dont ils disposent.

» Lorsqu'un soldat se déploie, son propriétaire peut choisir de le déployer allongé. Pour ce faire, placez simplement un jeton d'état allongé à côté du soldat.

» Sauf accord préalable, les soldats ne peuvent pas se déployer dans un endroit sans suffisamment d'espace pour accueillir tout leur socle.

» Les joueurs peuvent mesurer la taille des zones de déploiement, les zones où les soldats possédant la compétence spéciale Déploiement avancé peuvent se déployer, la ligne centrale de la table de jeu et toute zone d'exclusion spécifiée par le scénario de jeu.

FAQ V0.0

» Lors de la phase de déploiement principale, les joueurs peuvent repositionner les soldats, les éléments déployables, etc. **Dès qu'un jet de dés ou une mesure est effectué** pour ces éléments, leur position est fixée et ils **ne peuvent plus** être repositionnés pendant la phase de déploiement.

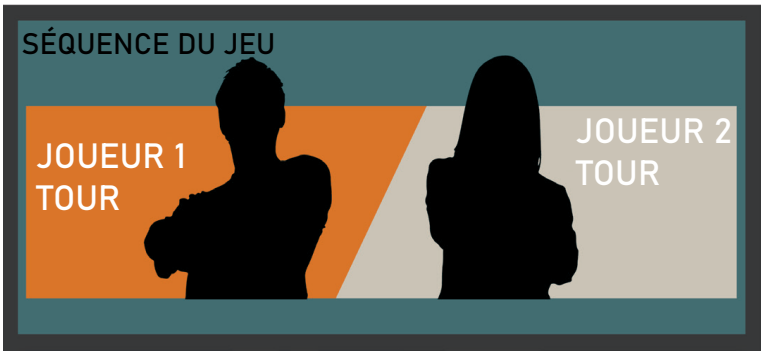
Par exemple, vous pouvez repositionner un soldat autant de fois que vous le souhaitez, mais après avoir créé une escouade et ajusté le placement de ses membres lors du test de cohérence, vous ne pourrez plus repositionner aucun membre de cette escouade.

SÉQUENCE DE JEU

TOUR DE JEU / ROUNDS

Les parties d'Infinity sont divisés en tours de jeu, ou **Rounds**, au cours desquels les deux joueurs ont la possibilité de jouer un rôle actif. Cela signifie que chaque tour est divisé en deux tours de joueur, ou **tours**, un pour chaque joueur.

Au début d'un **Round**, un nouveau tour de joueur commence, suivant l'ordre des tours déterminé pendant la phase d'initiative



TOUR DU JOUEUR

A chaque tour, il y a un joueur actif et un joueur réactif. Le joueur actif peut activer ses troupes et exécuter des actions, tandis que le joueur réactif peut réagir à l'activation des troupes du joueur actif (voir ORA : Ordre de réaction automatique, page 14).

Chaque tour de joueur est divisé en ces étapes:

1. Début du tour: Phase tactique

1.2 Utilisation exécutive des jetons de commandement

1.3 Vérification de retraite!

1.4 Vérification de perte de lieutenant

1.5 Nombre d'ordres

2. Phase impétueuse

3. Phase des ordres

4. Phase des états

5. Fin du tour

DÉBUT DU TOUR: PHASE TACTIQUE

La phase tactique est l'étape au cours de laquelle le joueur actif effectue une série de vérifications rapides avant de commencer à activer ses troupes.

UTILISATION EXÉCUTIVE DES JETONS DE COMMANDEMENT

Le joueur actif peut faire une utilisation exécutive de ses jetons de commandement.

VÉRIFICATION DE LA RETRAITE!

Le joueur actif compte ses points de victoire pour voir s'il entre en situation de retraite! (voir Conditions de fin de partie, page 142).

VÉRIFICATION DE LA PERTE DE LIEUTENANT

Le joueur actif vérifie s'il est en situation de perte de lieutenant (voir page 18).

COMPTE DES ORDRES

Le joueur actif compte le nombre d'ordres dont il dispose pour ce tour, en comptant le nombre, le type et les états de ses soldats.

Ordres réguliers

Pour chaque soldat régulier déployé sur la table, en tant que figurine ou marqueur, qui n'est pas dans un état nul (inconscient, mort...), le joueur actif ajoute un ordre régulier à la réserve d'ordres correspondante.

Ordres irréguliers

Pour chaque soldat irrégulier déployé sur la table, en tant que figurine ou marqueur, qui n'est pas dans un état nul, le joueur actif place un jeton d'ordre irrégulier sur la table, indiquant clairement à quel groupe de combat il appartient.

Ordre spécial de lieutenant

Si le joueur actif a un lieutenant déployé sur la table, en tant que figurine ou marqueur, qui n'est pas dans un état non nul, le joueur actif place l'ordre spécial de lieutenant dans un endroit visible.

Ordre tactique

Pour chaque soldat avec connaissance tactique déployé sur la table, en tant que figurine ou marqueur, qui n'est pas dans un état nul, le joueur actif place un ordre tactique sur la table à côté de la troupe qui le génère, indiquant clairement à quel groupe de combat il appartient.

N'OUBLIEZ PAS

Chaque groupe de combat possède son propre pool d'ordres indépendant, des ordres irréguliers et des ordres tactiques.

N'OUBLIEZ PAS

Les soldats qui n'ont pas encore été déployés sur la table en tant que figurines ou marqueurs (par exemple, en raison de la compétence spéciale Saut de combat) ne contribuent pas leur ordre à la réserve d'ordres. Les ordres des soldats non déployés sont des informations privées, leur joueur peut donc garder leurs ordres secrets et hors de vue de l'adversaire.

PHASE D'IMPÉTUOSITÉ

Pendant cette phase, le joueur actif peut activer chaque soldat avec la compétence spéciale Impétueux une fois, sans dépenser d'ordre. Consultez la compétence spéciale Impétueux à la page 98.

PHASE DES ORDRES

Il s'agit de la phase principale du tour du joueur, lorsque le joueur actif peut utiliser sa réserve d'ordres, ses ordres irréguliers, ses ordres tactiques et l'ordre spécial du lieutenant pour activer ses soldats. Le joueur actif n'a aucune obligation de dépenser tous les ordres. Cependant, les ordres non utilisés ne peuvent pas être réservés pour les tours suivants et sont perdus.

PHASE D'ÉTATS

Une fois que le joueur actif n'a plus d'ordres, ou décide de ne pas utiliser les restants, les deux joueurs effectueront tous les tests pour les États ou les compétences qui le nécessitent. Ces jets ne génèrent pas d'ORA. Tous les jetons d'ordre encore sur la table sont retirés.

FIN DU TOUR

Une fois tous les tests effectués, le tour du joueur actif se termine.

PERTE DE LIEUTENANT

Malgré sa formation et sa connexion constante avec le centre de contrôle de mission, la perte d'un chef d'équipe à cause d'un tir ennemi ou d'une panne de système peut faire des ravages sur la discipline des soldats, créant un moment de confusion dans lequel chacun est laissé à ses propres moyens, sans approche tactique coordonnée. Cette situation est généralement temporaire, et l'ordre règne à nouveau une fois que l'échelon suivant de la chaîne de commandement se met en place ou que le centre de contrôle de mission choisit un nouveau chef

ACTIVATION

» Si, pendant la Phase Tactique du Tour Actif, le Joueur Actif manque d'un Lieutenant parce qu'il ne l'a pas déployé sur la table de jeu (en tant que figurine ou en tant que Marqueur) ou que le Lieutenant précédent est actuellement dans un État Nul (Inconscient, Mort, Sepsitorisé...) ou Isolé, alors une situation de Perte de Lieutenant est automatiquement déclarée.

EFFECTS

» Lorsqu'une armée est en situation de perte de lieutenant, tous les soldats de sa liste d'armée sont irréguliers.

ANNULATION

» À la fin du tour du joueur, il doit nommer un nouveau lieutenant, gratuitement, ce qui annule la situation de perte de lieutenant. Le nouveau lieutenant acquiert la compétence spéciale de lieutenant, sans capacités supplémentaires. L'identité de ce nouveau lieutenant est toujours considérée comme privée Informations

IMPORTANT

Les soldats dont le profil d'unité présente la caractéristique irrégulière ou le type de troupe REM ne peuvent pas être nommés lieutenant.

GABARITS DE SILHOUETTE, LIGNE DE VUE ET ZONE DE CONTRÔLE

SILHOUETTE

En termes de jeu, tous les soldats occupent un volume invariable sur la table.

Ce volume est de forme cylindrique, sa largeur étant déterminée par la taille de son socle et sa hauteur par le type de soldat.

Les gabarits de silhouette sont une aide de jeu conçue pour aider les joueurs à déterminer le volume, la hauteur et la largeur d'un soldat dans le jeu.

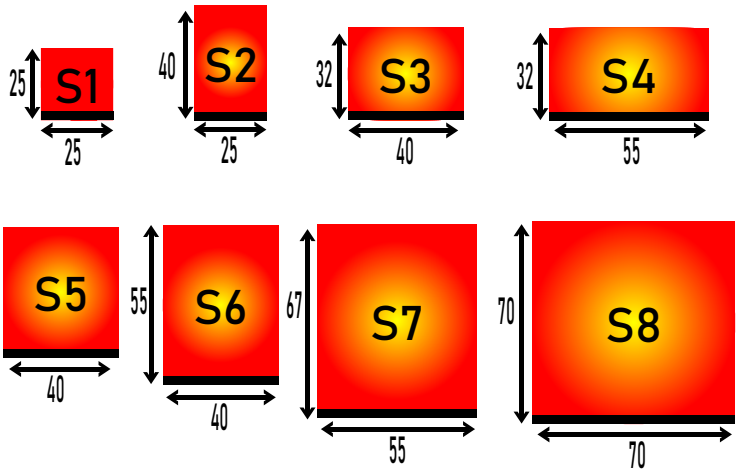
Si des doutes sur le volume d'un soldat surviennent pendant une partie, les joueurs peuvent utiliser les gabarits de silhouette pour décider exactement de l'espace cylindrique qu'il occupe sur la table de jeu. Toute partie de la figurine qui dépasse du périmètre de son socle est ignorée pour les besoins du jeu.

En fonction de leur type d'unité, les soldats ont dans leur profil un attribut appelé Silhouette (S) qui indique quel gabarit de silhouette ils doivent utiliser.

GABARITS DE SILHOUETTES

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

Remarque * : En état couché, la largeur de la base correspond à celle de l'attribut Silhouette du soldat.



LIGNE DE VUE (LdV)

La ligne de vue (LdV) est le critère par lequel les joueurs déterminent si un soldat peut voir sa cible. La ligne de vue (LdV) est une ligne droite imaginaire qui relie n'importe quel point du volume d'une figurine, d'un jeton, d'un marqueur ou d'une cible valide à n'importe quel point du volume d'une autre.

N'oubliez pas que le volume d'une figurine, d'un marqueur ou d'un jeton est déterminé par la valeur de son attribut Silhouette.

Dans Infinity, les soldats ont un angle de ligne de vue (LdV) de 180°, correspondant à la moitié avant de leur socle, comme indiqué sur le socle des figurines.

Pour qu'un soldat puisse tracer une LdV vers sa cible, il doit répondre à ces conditions:

» La cible doit être totalement ou partiellement dans l'arc de 180° avant du soldat, à moins qu'une compétence spéciale ou un équipement ignore cette restriction.

» Le soldat doit pouvoir voir une partie du volume de sa cible, avec une taille minimale de 3x3mm.

» La ligne de vue peut être tracée de n'importe quel point de la silhouette du soldat vers n'importe quel point de la silhouette de la cible sans être gênée par des éléments de décor ou la silhouette d'une figurine quelconque (amie ou ennemie).

Pour faciliter les déplacements et les interactions pendant le jeu, nous devons tenir compte des exceptions suivantes lors de la determination de la ligne de vue.

» Tant qu'un soldat dispose d'une ligne de vue vers sa cible, la cible dispose également d'une ligne de vue également vers ce soldat, tant que ce soldat se trouve dans l'arc frontal de 180° de la cible.

» Les soldats qui ont déclaré une compétence avec l'étiquette Mouvement possedent une LdV de 360° tout au long de leur itinéraire.

» Les soldats ne gênent pas la LdV tout au long de leur itinéraire.

» Les marqueurs ne gênent pas la LdV.

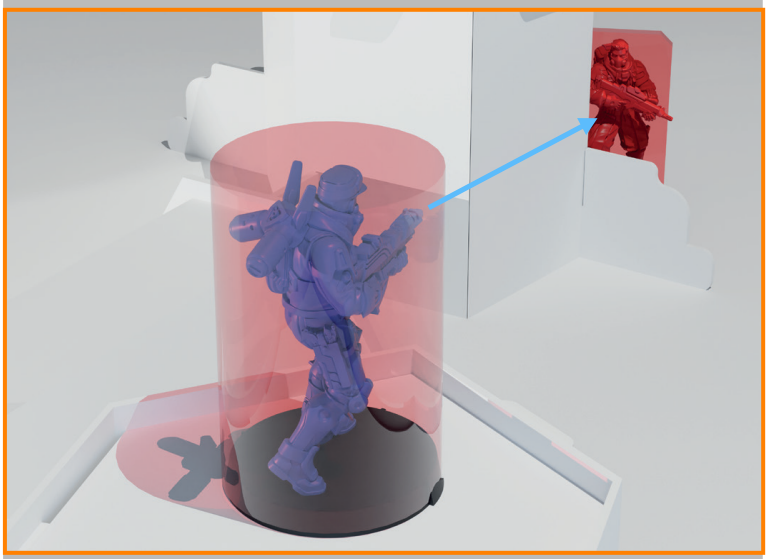
» Sauf indication contraire, les marqueurs ont une LdV de 360°.

» Les soldats qui sont en état engagé ne peuvent pas tracer de LdV vers les soldats ou les éléments de jeu qui ne sont pas en état engagé avec eux. De plus, les soldats qui sont en état engagé ne sont pas affectés par les conditions de visibilité ou par d'autres règles affectant la LdV.

LDV : AIDES AU JEU

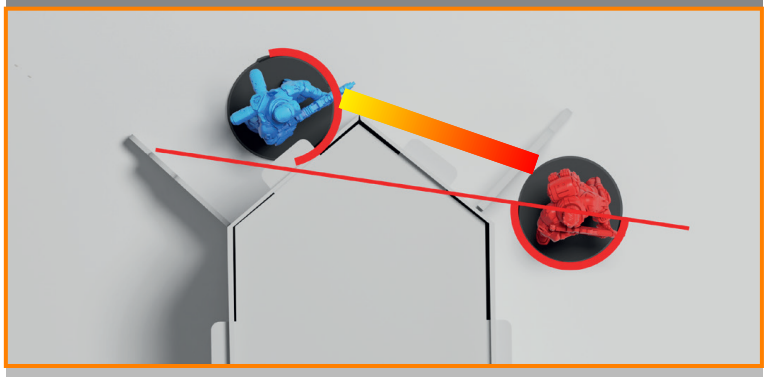
Les poses des figurines et les décors irréguliers peuvent rendre la LDV difficile à déterminer. Dans ces cas-là, c'est aux joueurs de se mettre d'accord. Essayer de regarder la cible du point de vue de la figurine peut être utile. Pour faciliter la vérification de la LDV, il est conseillé d'utiliser des gabarits de silhouette, des règles, des pointeurs laser... pour voir si quelque chose obstrue la LDV.

VOLUME ET LIGNE DE VUE (LDV)

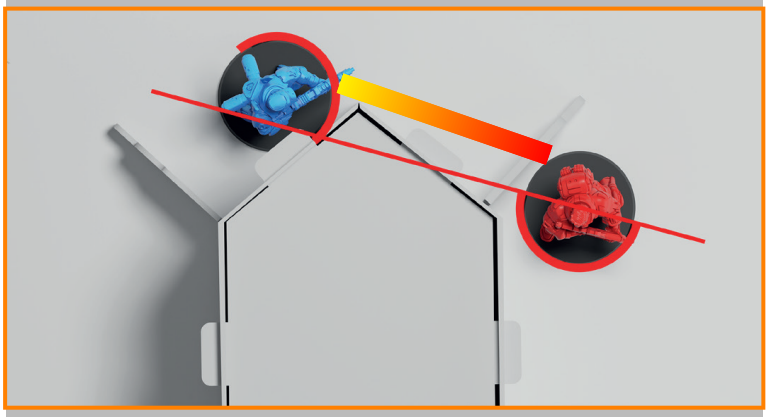


Volume d'une figurine et utilisation du Gabarit Silhouette pour vérifier la LdV.

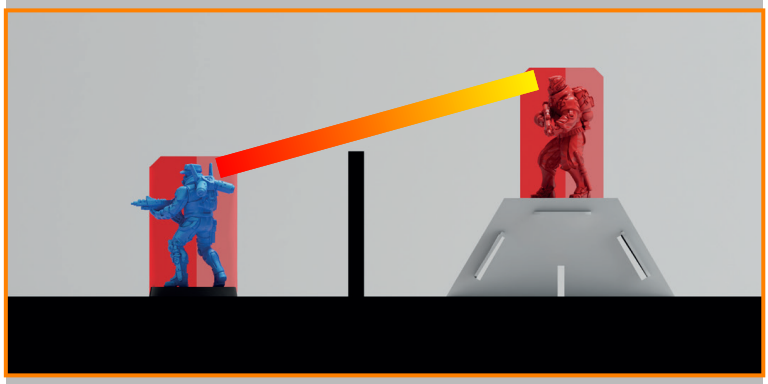
EXEMPLES DE LDV



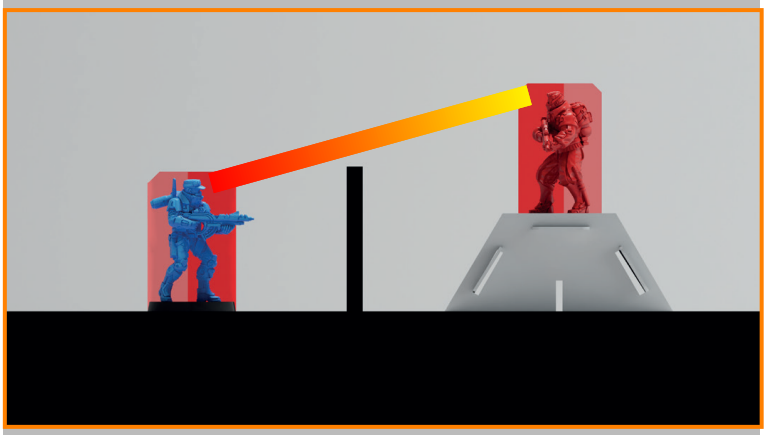
Le soldat rouge n'a pas de LdV, mais le soldat bleu en a une.



Les deux soldats ont une LdV



Le soldat bleu n'a pas de LdV, mais le soldat rouge en a une.



Les deux soldats ont une LdV.

ZONE DE CONTRÔLE (ZDC)

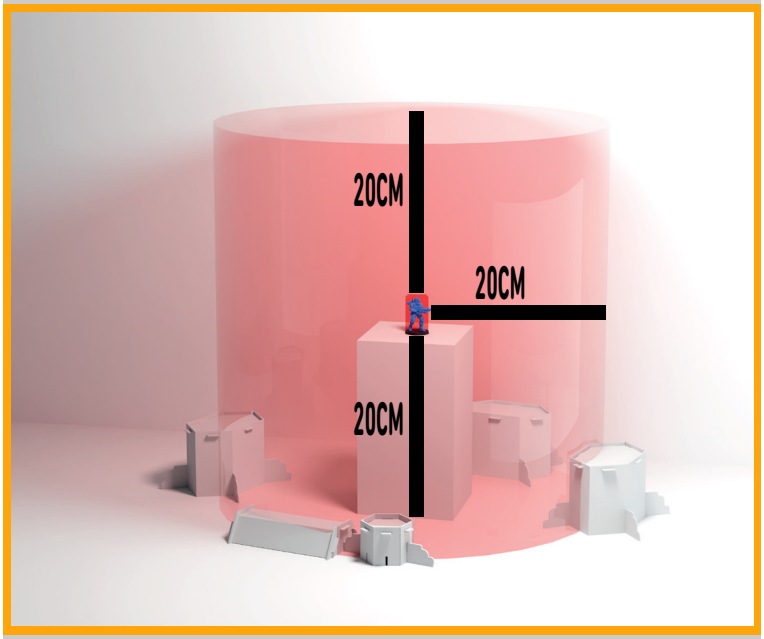
Les soldats ont conscience de leur environnement. La zone de contrôle (ZDC) est définie comme un cylindre imaginaire d'un rayon de 20 centimètres à partir du bord extérieur de la silhouette du soldat, s'étendant de 20 centimètres vers le haut à partir du haut de la silhouette et de 20 centimètres vers le bas à partir du bas de la silhouette.

ZONE DE CONTRÔLE ET ORAS

Les soldats peuvent réagir aux ennemis entrant ou agissant à l'intérieur de leur zone de contrôle tout en restant à l'extérieur de leur LdV.

Les joueurs peuvent vérifier la zone de contrôle (ZDC). Les mesures doivent toujours être effectuées à partir du soldat actif, en vérifiant un maximum de 20 centimètres de tout point le long de son chemin. S'il y a des soldats réactifs ou des éléments de jeu dans la zone de contrôle (ZDC) du soldat actif, ils peuvent déclarer une ORA (voir Séquence de dépenses d'ordre, page 14).

ZONE DE CONTROLE



INTERACTION ENTRE ZONES, SOCLES ET SILHOUETTES

Cet ensemble de règles utilise fréquemment des termes qui définissent l'interaction entre les soldats et d'autres éléments du jeu.

Les conseils de Sibylla

Vous vous demandez peut-être quand et comment vérifier précisément la zone de contrôle.
C'est simple : une fois la figurine active placée au point d'arrivée de son déplacement, les deux joueurs peuvent mesurer la zone de contrôle le long de tout le trajet tracé sur la table de jeu, de son point de départ à sa position finale, ces deux points étant inclus. C'est la manière la plus naturelle et la plus pratique de vérifier la zone de contrôle.

CONTACT DE BASE/ CONTACT DE SILHOUETTE

Les soldats sont positionnés avec leurs silhouettes en contact l'une avec l'autre. Ce terme s'applique également lorsque la silhouette du soldat est en contact avec un élément de jeu qui peut ou non avoir un socle, comme un morceau de terrain.
Un soldat est toujours en contact avec sa propre silhouette.

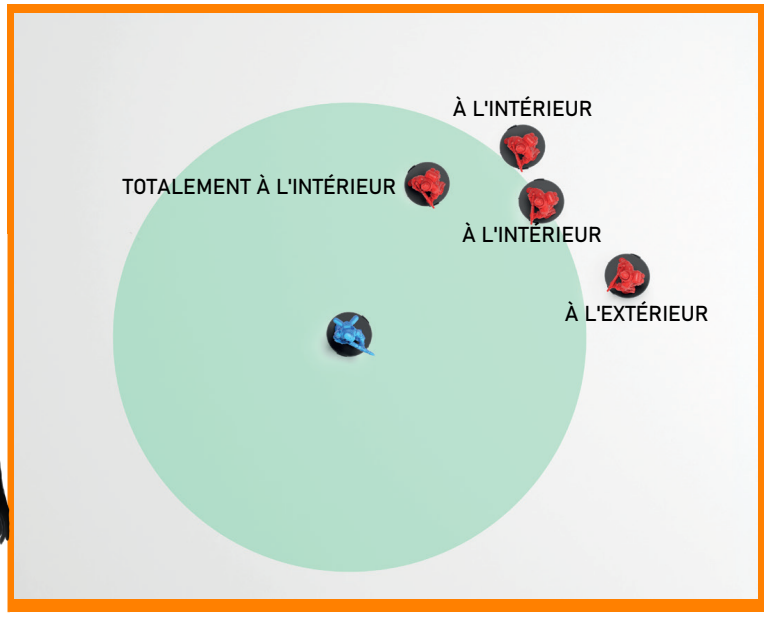
À L'INTÉRIEUR

Pour qu'un soldat soit considéré comme étant à l'intérieur d'une zone de jeu définie (par exemple une zone de contrôle, une zone de visibilité nulle ou une zone de terrain difficile), sa silhouette doit être en contact avec la zone, ou être au moins partiellement à l'intérieur de la zone.

TOTALEMENT À L'INTÉRIEUR

Lorsqu'une règle spécifie « totalement à l'intérieur », alors la silhouette entière du soldat doit être à l'intérieur de la zone définie.

INTERAGIR AVEC LES ZONES



COHÉRENCE

La cohérence est la mécanique de jeu qui permet de gérer plusieurs troupes liées agissant ensemble et simultanément dans le même Ordre tout en appliquant une règle, une Compétence Spéciale, un équipement, un État de Jeu... qui exige que ces soldats restent à proximité.

La cohérence est déterminée par la **Zone de Contrôle** d'un soldat spécifique appelé Soldat de Référence. Le Soldat de Référence peut varier et est défini par chaque règle, Compétence Spéciale, équipement... qui nécessite de la Cohérence (par exemple, le Team Leader d'une Fireteam, le Contrôleur d'un Périphérique ou d'un HVT...).

Pour être en Cohérence, le reste des soldats liés doivent être **à l'intérieur** de la Zone de Contrôle du Soldat de Référence.

VÉRIFICATION DE COHÉRENCE

» Pendant la Phase de Déploiement.
Le joueur peut vérifier la Cohérence en mesurant la Zone de Contrôle du Soldat de Référence pour être sûr que le reste des soldats liés sont à l'intérieur de celle-ci.
Après avoir vérifié la Cohérence, le joueur peut ajuster le placement de ces soldats afin qu'ils soient tous à l'intérieur de la Zone de Contrôle. Cependant, cet ajustement n'est pas autorisé concernant la dernière figurine gardée en réserve, ni pendant le déploiement de ce Soldat (ou Soldats si une règle, une Compétence Spéciale, un équipement... permet d'en garder plusieurs en réserve).

» Au début ou à la fin d'un Ordre ou d'un ORA.
Le joueur doit vérifier la Cohérence au début de l'Ordre, après avoir déclaré la première Compétence Courte de l'Ordre, la Compétence Longue, ou un ORA, mais avant de mesurer le mouvement, s'il en a été déclaré. Le joueur doit également vérifier la Cohérence à la fin de l'Ordre, à la fin de l'étape de Conclusion, après avoir effectué un mouvement dû à un Jet de Résilience raté ou à toute autre règle.

RUPTURE DE COHÉRENCE

Lorsqu'un test de cohérence échoue, si un soldat se trouve hors de la ZdC du soldat de référence, la cohérence est rompue et ses conséquences sont immédiatement appliquées, comme indiqué par la règle, la compétence spéciale, l'équipement que le joueur applique.

EXEMPLE EN JEU DE RUPTURE DE COHÉRENCE

Pendant le tour actif, après avoir déclaré la première compétence courte de l'ordre d'une Fireteam, ou la compétence longue, tout membre qui n'est pas en cohérence avec le Team Leader quitterait la Fireteam et ne serait pas activé. Les bonus de la Fireteam seraient alors recalculés.

Conseil de Sibylla

Pour rendre le jeu plus rapide, dans les situations où il est clair et évident que la cohérence est maintenue (lorsque les soldats sont proches du soldat de référence et clairement à l'intérieur de sa zone de contrôle), il n'est pas nécessaire d'effectuer un test de cohérence, à moins que l'adversaire ne le demande.

DISTANCES ET MESURES

Les distances sur la table de jeu sont mesurées en centimètres, à l'aide d'un ruban mètre ou d'une règle.

Pour mesurer la distance entre deux soldats, les joueurs doivent mesurer entre **les parties les plus proches** de leurs silhouettes.

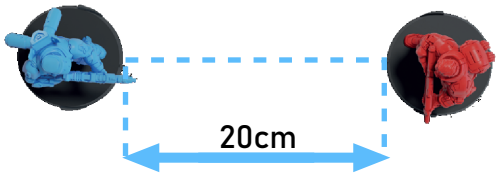
Pour déterminer la distance entre deux objets ou éléments de décor, les joueurs doivent mesurer une ligne droite entre eux.

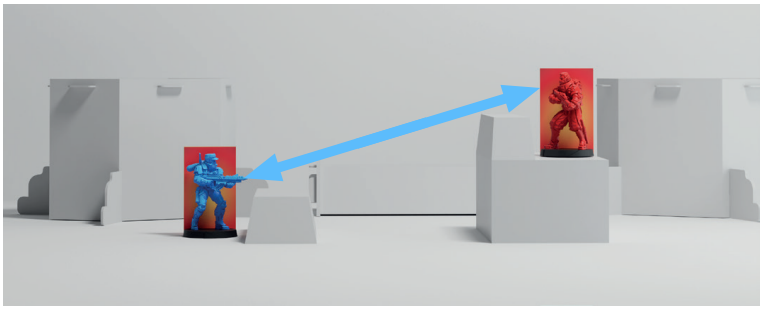
Conseils de Sibylla

Dans Infinity, il est conseillé d'utiliser le socle pour mesurer les distances. De cette façon, il est plus facile de déterminer le point de référence pour la distance et d'accélérer le jeu. Seulement dans de rares occasions, il sera nécessaire d'utiliser le gabarit de silhouette pour connaître la distance exacte entre deux soldats.

N'OUBLIEZ PAS
En règle générale dans Infinity, les Compétences qui composent un Ordre doivent être déclarées avant de prendre toute mesure (voir Séquence de Dépenses d'Ordre, page 14).

DISTANCE ENTRE DEUX FIGURINES





REMPLACER DES ÉLÉMENTS DE JEU

Il arrive parfois, au cours d'une partie, qu'il soit nécessaire de remplacer un élément de jeu comme un soldat ou un équipement par une autre figurine ou marqueur en raison d'une compétence spéciale, d'un équipement, d'une condition de jeu ou d'un scénario. Par souci de simplicité, ces définitions font toujours référence au terme soldat.

DIAMÈTRES CORRESPONDANTS

Si le soldat de remplacement possède la même taille de socle, le socle du soldat de remplacement doit correspondre à la position du socle du soldat d'origine.

DIFFÉRENTS DIAMÈTRES

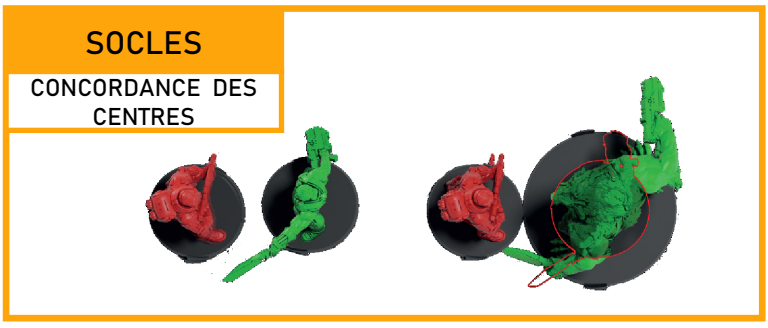
Cependant, certaines compétences spéciales, pièces d'équipement, conditions de jeu ou conditions de scénario nécessitent que le soldat de remplacement ait une valeur d'attribut de silhouette et une taille de socle différentes.

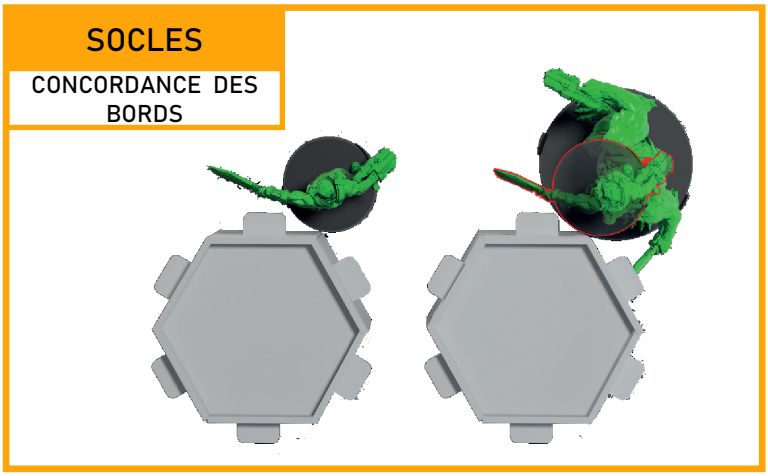
Dans ce cas, le joueur a deux options à choisir:
» Le joueur peut faire correspondre le centre du socle du soldat de remplacement avec le centre du socle du soldat d'origine.
» Le joueur peut faire correspondre le bord du socle du soldat de remplacement avec le bord du socle du soldat d'origine. Comme le montre le graphique, l'arc de la circonférence des bordures doit coïncider.

Cela permet, par exemple, au soldat de remplacement d'entrer en contact avec un **couvert** que le soldat d'origine n'avait pas. De la même manière, cela permet au soldat de remplacement d'entrer en état **engagé**. Cependant, cette règle ne peut pas être utilisée pour annuler l'état **engagé**.

Lorsque le remplacement est obligatoire et inévitable, en raison d'une règle, d'une compétence spéciale ou d'un équipement portant l'étiquette obligatoire, il faut tenir compte des éléments suivants:

» Si l'espace disponible est inférieur au volume déterminé par le gabarit de silhouette, le soldat de remplacement entrera dans l'état Immobilisé-A. Cet état ne peut être annulé que par le changement des conditions de l'espace contenant le soldat, et ne peut pas être annulé de la manière habituelle définie par l'état lui-même. Les pièces d'équipement seront retirées de la table de jeu au lieu d'entrer dans l'état Immobilisé-A.





JET DE DÉS

Infinity utilise des dés à 20 faces (communément appelés d20) pour déterminer si des actions spécifiques sont réussies. Par exemple, les joueurs lancent des dés pour découvrir si leurs soldats réussissent à toucher leur cible en combat à distance, à pirater des systèmes ennemis, à découvrir un ennemi caché, etc.

Les mécanismes de jeu d'Infinity s'articulent autour de deux types de jets de d20: les jets **normaux** et les jets **d'opposition**.

JET DE DÉS RÉUSSI

Les soldats et les éléments de jeu ont une série d'attributs qui définissent leurs capacités à effectuer différentes actions de jeu. Les jets sont effectués en fonction de la **valeur de réussite (SV)**, la valeur numérique résultant de l'application des modificateurs pertinents (à la fois négatifs et positifs) à l'attribut utilisé pour la compétence.

Pour savoir si une compétence a réussi, un d20 est lancé et le résultat est comparé à la valeur de réussite. Tout résultat **égal ou inférieur** à la valeur de réussite signifie que la compétence a réussi.

MODIFICATEURS (MOD)

Dans la plupart des cas, les circonstances d'une action appliquent des modificateurs **(MOD)** à l'attribut concerné avant qu'un jet ne soit effectué. Les MOD, en augmentant ou diminuant la valeur numérique d'un attribut, indiquent la difficulté de la compétence en question. Un MOD positif s'applique lorsque la compétence exécutée est plus facile que d'habitude, et un MOD négatif rend la compétence plus difficile que d'habitude.

IMPORTANT
Chaque fois qu'une règle mentionne la valeur d'un attribut, considérez-la comme signifiant la valeur de réussite, obtenue après l'application de tous les MOD.

MODIFICATEUR MAXIMUM:
La somme totale des modificateurs appliqués à un jet ne peut jamais dépasser +12 ou -12. Tout modificateur dont la somme est supérieure à +12 ou inférieure à -12 est ignoré et remplacé par le MOD maximum de +12 ou -12, selon le cas.

Les MOD les plus couramment utilisés sont:

» Portée (voir page 42): peut modifier les attributs TIR, PH et VOL.
» Couvert (voir page 41): peut modifier les jets TIR, PH, VOL et de sauvegarde.
» Compétences, armes et équipement (voir page 75): peuvent modifier plusieurs attributs différents.

» Les états peuvent également modifier différents attributs. Si un soldat est dans plusieurs états qui affectent le même attribut, leurs effets sont cumulatifs.

Différents modificateurs (MOD) peuvent apparaître dans les **profils d'unité**.

» Tout MOD ou valeur entre parenthèses à côté d'une compétence spéciale, d'une arme ou d'un équipement, comme Attaque CC (+3), Saut de combat (PH=10), Arme CC (PS=6), Fusil combiné (+1B), etc., **ne s'applique que lorsque la compétence, l'arme ou l'équipement est utilisée**.

» **Les MOD positifs** ne s'appliquent qu'à l'utilisateur.
» **Les MOD négatifs** ne s'appliquent qu'aux ennemis.

» Les MOD négatifs pour les compétences et équipements automatiques, tels que Mimétisme (-6) ou Tir surprise (-3), appliquent toujours le MOD comme spécifié dans leurs règles.

» Les MOD négatifs pour les autres compétences, armes et équipements, tels que Esquive (-3) ou Attaque CC (-3), s'appliquent uniquement pendant les jets en opposition.

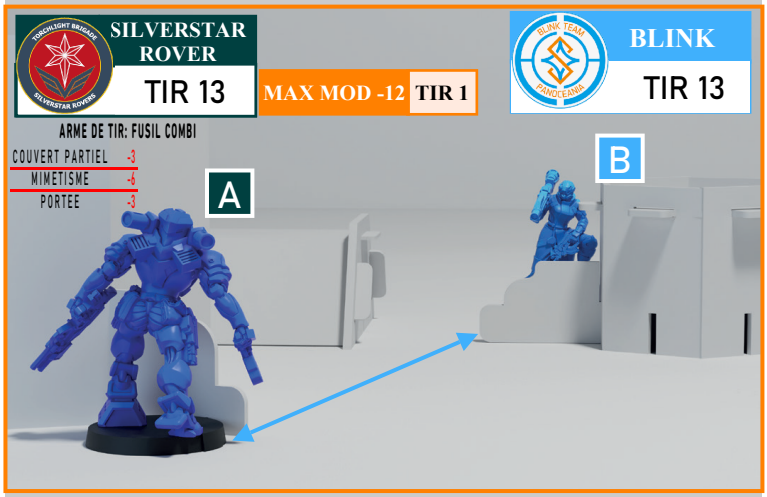
» **« Relancer »** entre parenthèses à côté d'une compétence, d'une arme ou d'un équipement permettra à l'utilisateur de relancer un dé du jet, uniquement lors de l'utilisation de cette compétence, arme ou équipement.

» **« +1 SD » ou « +1 dé spécial »** entre parenthèses à côté d'une compétence, d'une arme ou d'un équipement permet au joueur de lancer un dé supplémentaire, puis de sélectionner et de défausser un dé du jet. Ce dé supplémentaire n'augmente pas la valeur de Rafale de la compétence spéciale, de l'arme ou de l'équipement, et **ne dépense pas** d'utilisations jetables supplémentaires. Si vous répartissez la Rafale entre plusieurs cibles, le dé supplémentaire **doit** être attribué à l'une de ces cibles, et un dé doit être défaussé du jet contre cette cible.
Si vous l'utilisez dans un jet d'opposition, un dé est sélectionné et défaussé après que les deux joueurs ont lancé le dé. Si les deux joueurs doivent sélectionner et défausser un dé, le joueur actif choisit en premier. Ce MOD s'applique aux tours actifs et réactifs.

» Ce MOD ne peut pas être appliqué aux compétences longues. De même, il ne peut pas être appliqué aux compétences, armes ou équipements qui ne nécessitent pas de jet, par exemple, les armes à gabarit direct.

N'OUBLIEZ PAS – ARRONDI
Dans Infinity, chaque fois qu'un nombre (un résultat sur un dé, un Attribut, un MOD...) est divisé et arrondi à un entier, il est toujours arrondi au chiffre supérieur. Par exemple, la moitié de 5 (5 / 2 = 2,5) serait 3.

EXEMPLE DE MODIFICATEUR MAXIMUM



FUSIL COMBI

NOM	NOMBRE DE JETS DE SAUVEGARDE	ATTRIBUT DE SAUVEGARDE	MUNITION	PS	B	TRAITS
FUSIL COMBI	1	ARM	N	7	3	TIR DE SUPPRESSION

PORTEE			
40	80	120	240
+3	-3	-6	

Le soldat A déclare : Déplacement + Attaque de TIR avec son fusil combiné. Son attaque de TIR appliquera les MOD suivants:

- -6 pour le mimétisme du soldat B.
- -3 pour la couverture.
- -6 pour la portée.

La somme totale des modificateurs est de -15.
Étant donné que le MOD maximum est de -12, la valeur de réussite (SV) sera de 13 - 12 = 1.

CRITIQUES

Les **critiques** représentent les résultats améliorés des actions qui ont abouti à un succès exceptionnel. Lorsque le résultat du dé correspond à la valeur de succès (rappelez-vous: la valeur de l'attribut avec tous les MOD appliqués), l'action est un succès critique. L'objectif de l'action a été atteint de la meilleure manière possible. Un succès parfait, félicitations!

Dans les jets en opposition, **les critiques l'emportent toujours**, quels que soient les résultats de l'adversaire. Si les deux joueurs obtiennent un ou plusieurs critiques, le jet d'opposition est une égalité et les deux soldats sont considérés comme ayant échoué

VALEUR DE SUCCÈS INFÉRIEURE À 1

Les MOD négatifs peuvent parfois faire descendre la valeur de succès en dessous de 1 pour une action. Dans ces cas, le joueur ne lance pas les dés et le jet **échoue automatiquement**.

ATTRIBUTS ET VALEUR DE SUCCÈS SUPÉRIEURE À 20

Dans d'autres cas, un attribut peut être supérieur à 20, ou le MOD positif total ajouté à l'attribut peut faire dépasser la valeur de succès à 20.

Une valeur de succès supérieure à 20 augmente les chances d'obtenir un succès critique. Le montant supérieur à 20 indique les résultats possibles au jet de dé qui, en plus d'un 20, donneront un succès critique. Par exemple, avec une valeur de succès de 23, un succès critique est obtenu en obtenant un 20, mais également en obtenant un 1, 2 ou 3 au dé.

EXEMPLE D'ATTRIBUT ET DE VALEUR DE SUCCÈS SUPÉRIEURS À 20:

Un soldat a une valeur d'attribut de combat rapproché (CC) de 24. Par conséquent, comme sa valeur de succès est de 24, tout résultat d'un jet normal est un succès. De plus, tout résultat de 20, 1, 2, 3 ou 4 au dé est un succès critique.

JET NORMAL

Les jets normaux sont les jets de dés les plus courants et les plus basiques dans Infinity. Ce jet est utilisé lorsqu'un soldat n'affronte pas un ennemi, mais doit vérifier s'il utilise avec succès une compétence non opposée ou passivement opposée (comme essayer de découvrir un ennemi camouflé ou de soigner un allié au moyen de la compétence spéciale Médecin).

Pour effectuer un **jet normal** et savoir **si un soldat réussit** à exécuter une compétence, lancez simplement un d20 et comparez le résultat à la valeur de réussite de l'attribut pertinent du soldat effectuant l'action. Si le **résultat** du dé est **égal ou inférieur à la valeur de réussite**, la compétence est réussie et le soldat atteint son objectif.

EXEMPLE DE JET NORMAL:

L'attribut TIR du Fusilier Fennec est de 12 et il doit faire un jet de TIR normal avec un MOD de -3, avec une valeur de réussite au TIR de 9, donc il lance un d20 et obtient un 8. Puisque la valeur de réussite du Fennec est de 9, le jet est un succès. Plus tard, ce Fusilier tente un autre jet de TIR normal, mais cette fois-ci il obtient un 12. Comme la valeur de réussite est de 9, le Fennec échoue au jet.

JET D'OPPOSITION

Lorsque deux ou plusieurs soldats agissent en même temps pour essayer de contrecarrer la progression de l'autre, les jets d'opposition sont utilisés pour déterminer quel camp agit le plus rapidement et le plus efficacement.
Pour ce faire, les deux joueurs lancent les dés pour leurs soldats impliqués dans la confrontation et comparent chaque résultat à la valeur de réussite correspondante, comme ils le feraient dans un jet normal.
Les échecs sont simplement écartés mais, contrairement à un jet normal, les succès de chaque camp sont comparés à ceux de l'adversaire.
Lors de la comparaison, les succès annulent les succès ennemis avec un résultat inférieur, même s'ils sont annulés, à leur tour, par des succès ennemis plus élevés.

IMPORTANT
Pour que les actions soient résolues avec un jet en opposition, les actions des deux soldats doivent s'affecter directement. Si l'une des actions n'affecte pas le résultat de l'autre, utilisez plutôt des jets normaux.

départager les égalités
Les jets en opposition peuvent aboutir à une égalité. En cas d'égalité (critiques ou non), les deux jets s'annulent, aucun effet n'est appliqué et l'Ordre est dépensé.

VOICI UN APERÇU DES RÉSULTATS POSSIBLES:

» **Les deux échouent**. Personne n'a atteint son objectif.

» **L'un échoue et l'autre passe**. Le soldat qui a réussi remporte le jet d'opposition et atteint son objectif.

» **Les deux réussissent**. Le soldat avec le jet de réussite le plus élevé annule les succès ennemis, remporte le jet d'opposition et atteint son objectif.

» **Les deux réussissent**, mais l'un obtient un critique. Le soldat qui a obtenu un critique remporte le jet d'opposition, même si le jet critique était égal ou inférieur au succès ennemi.

» **Les deux font des critiques**. Aucun soldat ne remporte le jet d'opposition car les critiques s'annulent et aucun effet n'est appliqué. Les succès non critiques sont défaussés.

» **L'un fait un critique et l'autre deux (ou plus) critiques**. Comme dans le cas précédent, tous les critiques sont annulés et aucun effet n'est appliqué.

JET D'OPPOSITION, ESQUIVE ET RESET

Lors d'un jet d'opposition, la réussite des compétences communes Esquive et Reset n'affecte pas la capacité de l'attaquant à exécuter son action contre d'autres cibles, mais uniquement sa capacité à affecter le soldat qui effectue l'esquive/reset.

Par exemple, si un soldat esquive alors qu'il est l'une des cibles d'une attaque, son esquive ne peut qu'annuler l'attaque contre lui-même mais n'annulera pas l'attaque ou ses effets contre les autres cibles.

EXEMPLE DE JET D'OPPOSITION 1 CONTRE 1

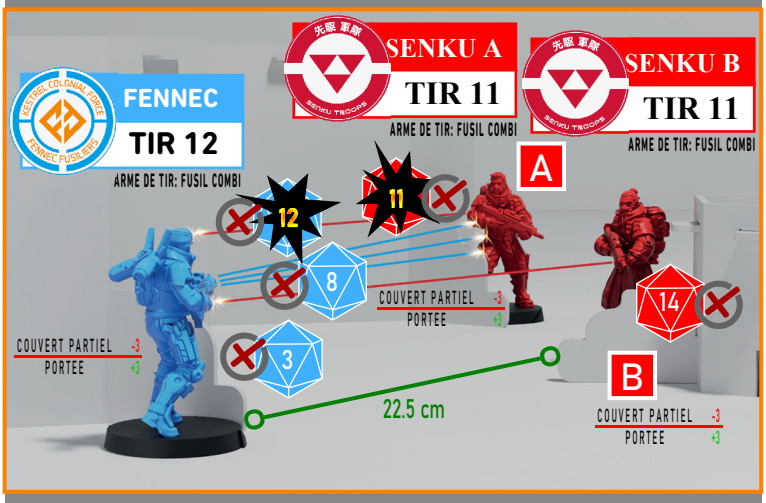
FUSIL COMBI

NOM	NOMBRE DE JETS DE SAUVEGARDE	ATTRIBUT DE SAUVEGARDE	MUNITION	PS	B	TRAITS
FUSIL COMBI	1	ARM	N	7	3	TIR DE SUPPRESSION

PORTEE			
40	80	120	240
+3	-3	-6	

Lors de son tour actif, le Fusilier Fennec (Soldat A) déclare une Attaque de TIR avec son Fusil Combi contre le Senku (Soldat B).
Portée 37.5 centimètres.
Il appliquera les MOD suivants à son Attaque de TIR:
» +3 pour la Portée.
» -3 pour la Couverture.
Sa Valeur de Succès (VS) sera de 12 + 3 – 3 = 12.
Lors de son tour réactif, le Senku déclare en tant qu'ORA une Attaque de TIR avec son Fusil Combi contre le Fusilier.
Il appliquera les MOD suivants à son Attaque de TIR:
» +3 pour la Portée.
» -3 pour la Couverture.
Sa Valeur de Succès (VS) sera de 11 + 3 – 3 = 11.
Tous les jets sont réussis, mais le 7 du Senku remporte le jet d'opposition car il annule tous les autres résultats réussis inférieurs à 7.
Le Fusilier Fennec est touché, et il doit faire un jet de sauvegarde.

EXEMPLE DE JET EN OPPOSITION ET DE JET NORMAL



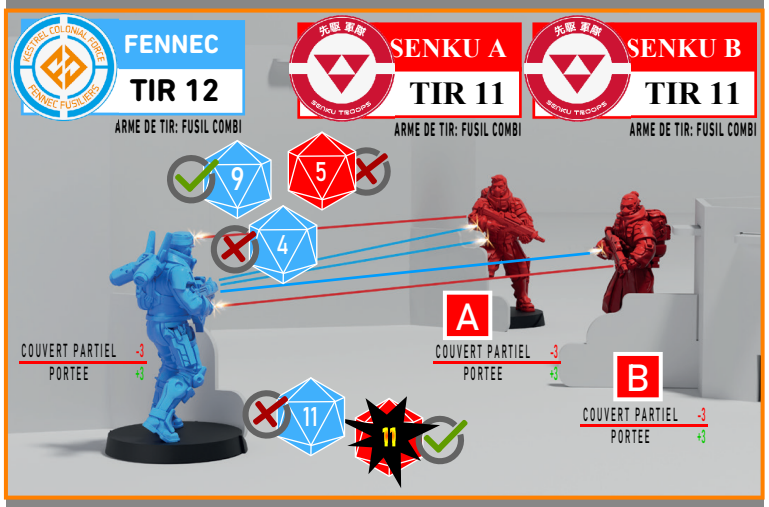
FUSIL COMBI

NOM	NOMBRE DE JETS DE SAUVEGARDE	ATTRIBUT DE SAUVEGARDE	MUNITION	PS	B	TRAITS
FUSIL COMBI	1	ARM	N	7	3	TIR DE SUPPRESSION

PORTEE			
40	80	120	240
+3	-3	-6	

Le Fennec déclare un TIR avec sa Rafale complète contre le Senku A, qui déclare encore une fois un ORA d'Attaque de TIR. Senku B déclare un ORA de TIR contre le Fennec.
Comme les Attaques déclarées s'affectent mutuellement, le Fennec et le Senku A doivent faire un Jet d'opposition. Le Senku B fera un Jet Normal car les tirs du Fennec ne l'affectent pas.
» Portée du SENKU A= 37,5cm.
» Portée du SENKU B= 22,5cm.
Le Fennec appliquera les MOD suivants à son Attaque de TIR
» +3 pour la Portée.
» -3 pour la Couverture.
Sa Valeur de Succès (SV) sera de 12 + 3 – 3 = 12.
Les deux Senku appliqueront les MOD suivants à leurs Attaques de TIR:
» +3 pour la Portée.
» -3 pour la Couverture.
Leur valeur de réussite (VS) sera de 11 + 3 – 3 = 11.
Lors du jet d'opposition entre le Fennec et le Senku A les deux obtiennent un critique, et par conséquent, leurs succès s'annulent et aucun d'eux n'atteint sa cible.
Pendant ce temps, Senku B obtient un 14 sur son jet normal, et, comme sa valeur de réussite (VS) était de 11, il rate son tir contre le Fennec.

EXEMPLE DE DEUX JETS EN OPPOSITION



FUSIL COMBI

NOM	NOMBRE DE JETS DE SAUVEGARDE	ATTRIBUT DE SAUVEGARDE	MUNITION	PS	B	TRAITS
FUSIL COMBI	1	ARM	N	7	3	TIR DE SUPPRESSION

PORTEE			
40	80	120	240
+3	-3	-6	

Si le Fennec divisait la Rafale (B) de son Fusil Combi en 3, en faisant 2 tirs contre le Senku A et 1 contre le Senku B, nous devrions faire deux Jets de d'opposition.
Le Fennec appliquera les MOD suivants à son Attaque de TIR :
» +3 pour la Portée.
» -3 pour la Couverture.
Sa Valeur de Succès (SV) sera de 12 + 3 – 3 = 12
Les deux Senku appliqueront les MOD suivants à leurs Attaques de TIR :
» +3 pour la Portée.
» -3 pour la Couverture.
Sa Valeur de Succès (SV) sera de 11 + 3 – 3 = 11.
Lors du premier Jet d'opposition, Fennec VS Senku A, le 5 annule le 4 du Fusilier et le 9 remporte le Jet d'opposition car c'est le succès le plus élevé. Par conséquent, le Senku A est touché avec succès, et il devra faire un Jet de Sauvegarde.
Lors de la deuxième opposition, Fennec contre Senku B, les deux obtiennent un 11, ce qui est un succès pour les deux. Cependant, pour le Senku B, il s'agit d'un coup critique et, par conséquent, il remporte l'opposition. C'est maintenant le Fennec qui a été touché avec succès, et c'est un coup critique!

MODULE DE MOUVEMENT

DANS INFINITY, LE MOUVEMENT PERMET AUX SOLDATS DE SE DÉPLACER SUR LA TABLE DE JEU. CETTE SECTION DÉTAILLE TOUTES LES RÈGLES NÉCESSAIRES POUR EFFECTUER DE TELS MOUVEMENTS. LE MOUVEMENT A LIEU DANS LA SÉQUENCE DE DÉPENSES D'ORDRE NORMALE.

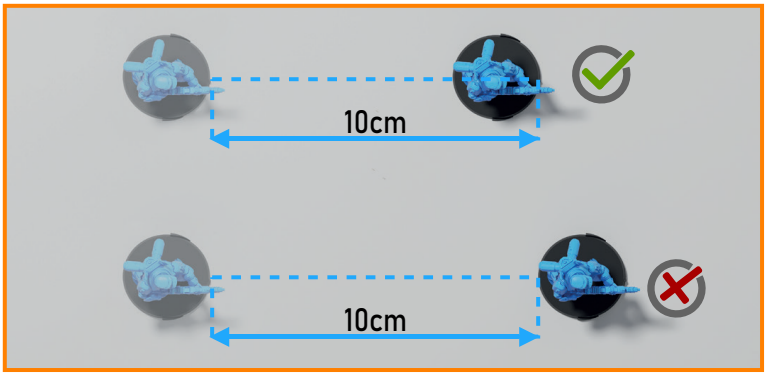
L'ATTRIBUT DE MOUVEMENT (MOV) DU PROFIL DE L'UNITÉ (PAGE 8) INDIQUE LE NOMBRE DE CENTIMETRES DONT CE SOLDAT PEUT BOUGER AVEC UN ORDRE.
L'ATTRIBUT DE MOUVEMENT A GÉNÉRALEMENT DEUX VALEURS : UNE POUR LA PREMIÈRE FOIS QUE LE SOLDAT SE DÉPLACE DANS UN ORDRE, ET UNE POUR LA DEUXIÈME.

DÉPLACEMENT ET MESURE

Vous pouvez mesurer les distances de déplacement immédiatement après avoir déclaré une compétence avec l'étiquette de mouvement et avant de déterminer où le soldat termine son mouvement, en mesurant toujours à partir du même point sur le bord extérieur et le dessous de la base.
La séquence d'événements est la suivante:
1. Le joueur déclare une compétence avec l'étiquette de mouvement.
2. Mesurez pour découvrir quels endroits le soldat pourrait atteindre avec cette compétence.
3. Déclarez l'emplacement final et l'itinéraire exact que le soldat emprunte pour l'atteindre.
4. Déplacez le soldat jusqu'à l'emplacement final

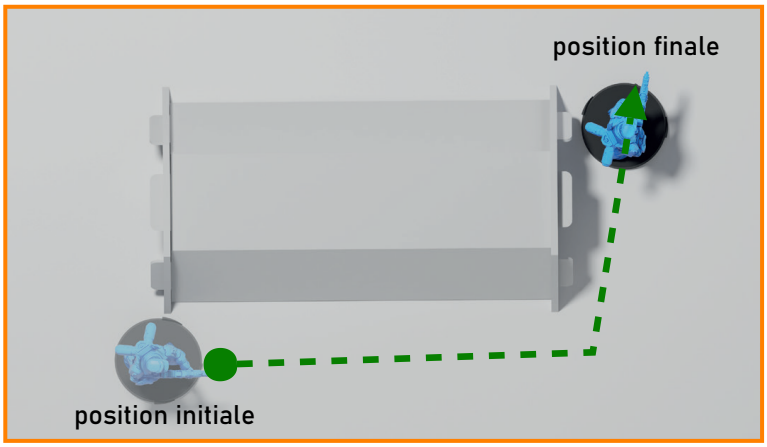
IMPORTANT
Lors de l'exécution d'un mouvement, la mesure doit toujours être effectuée à partir du même point du bord extérieur et du dessous du socle.

MESURE HORIZONTALE

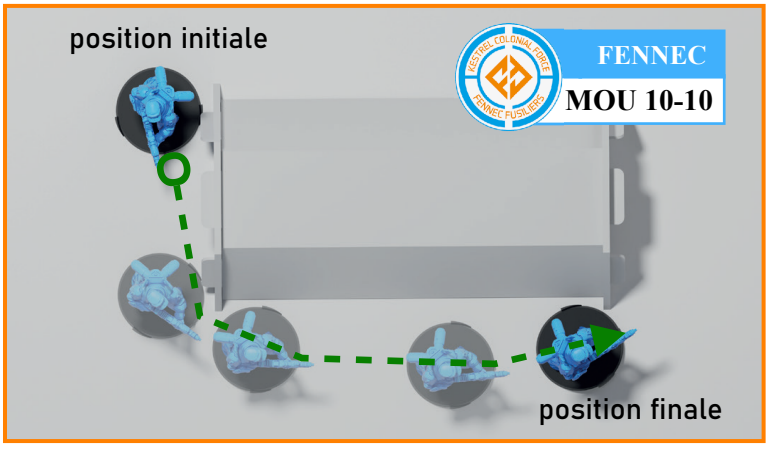


MESURE HORIZONTALE (CHEMINS COMPLEXES)

Le joueur mesure pour voir jusqu'où le soldat peut aller et établit l'itinéraire qu'il va emprunter. Après avoir déterminé le point final de l'itinéraire, le joueur y place la figurine ou le marqueur. Si nécessaire, le joueur peut marquer l'emplacement exact du point final et utiliser la figurine ou le marqueur à d'autres points le long de l'itinéraire pour vérifier les LdV et les ORA. Lorsque tout est décidé, la figurine ou le marqueur doit être placé à la fin de l'itinéraire.



Itinéraire et position finale de la figurine/ du Marqueur

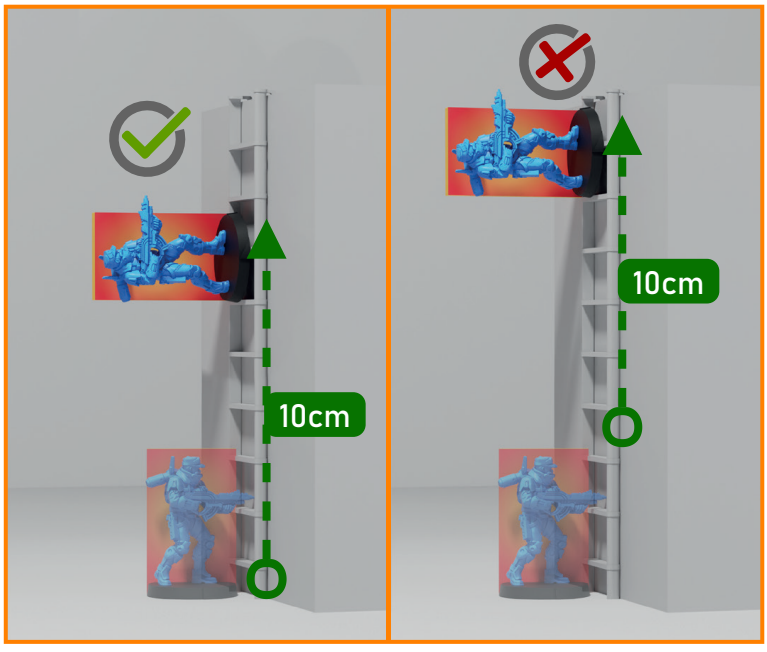


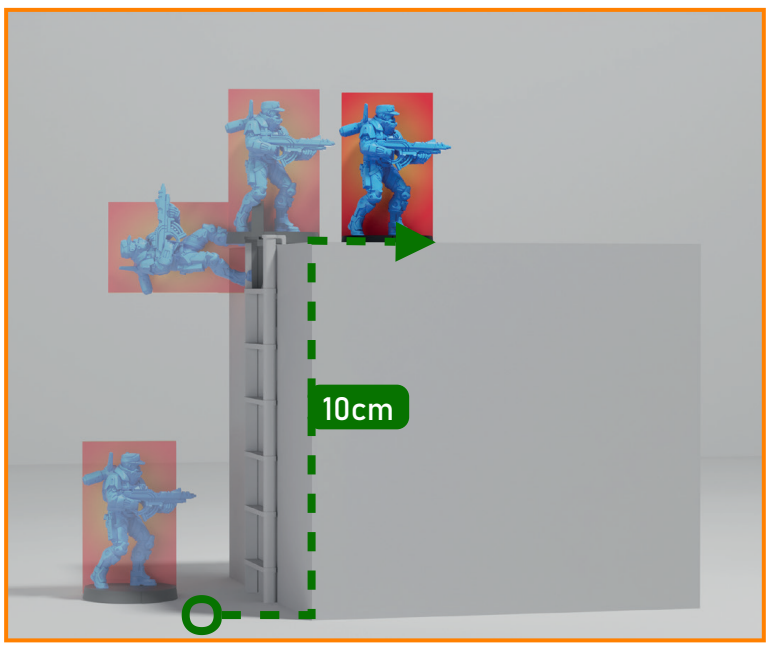
La figurine/ le marqueur est placé le long de l'itinéraire pour vérifier les LdV et les ORA.

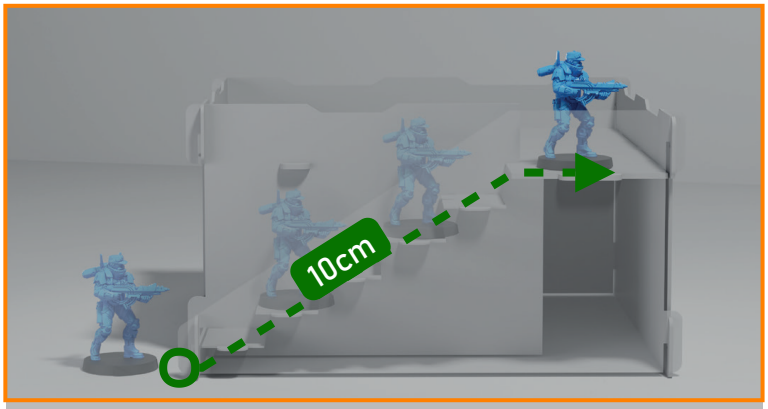
Sibylla explique

Certains joueurs, au lieu d'établir l'itinéraire complet du Soldat dès le départ, préfèrent faire plusieurs mesures d'un point du plateau de jeu à un autre, en plaçant le Soldat à chaque fois à chacun de ces points de leur itinéraire. Par exemple, ils déplaceraient le Soldat jusqu'à un coin, feraient une nouvelle mesure, puis le contourneraient et iraient au coin suivant et y placeraient la figurine. Ce n'est pas la manière standard de mesurer le mouvement pour Infinity, mais c'est acceptable tant que le joueur place le Soldat juste derrière le point où il interrompt le mouvement, afin de ne pas gagner de distance de mouvement supplémentaire.

MESURE VERTICALE
(ÉCHELLES ET SURFACES VERTICALES)







Les éléments de décor comportant des escaliers ou des échelles permettent aux soldats de se déplacer le long de ces surfaces verticales ou diagonales comme s'il s'agissait de surfaces horizontales. Par conséquent, un soldat peut utiliser n'importe quelle compétence ou ORA avec l'étiquette de mouvement sans déclarer sauter ou escalader, et sans les restrictions de sauter ou d'escalader. La distance parcourue doit être mesurée sur la surface sur laquelle le soldat se déplace, comme indiqué sur le diagramme.

MOUVEMENT/ MOVE

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

MOUVEMENT — **COMPÉTENCE COURTE DE BASE**

Mouvement, pas de LdV, pas de jet.

CONDITIONS

Les joueurs doivent vérifier les conditions de cette compétence lorsqu'ils la déclarent.

» Au moins la moitié du socle du soldat doit rester en contact avec la surface sur laquelle il se déplace, sauf lorsqu'il saute par-dessus des obstacles (voir Règles générales de mouvement).

» Toute surface sur laquelle il se déplace doit être au moins la moitié de la largeur de son socle.

» Le soldat doit pouvoir terminer son mouvement sur une surface égale ou plus grande que son socle.

EFFETS

» Permet à l'utilisateur de traverser le champ de bataille jusqu'à une distance déterminée par son attribut MOV.

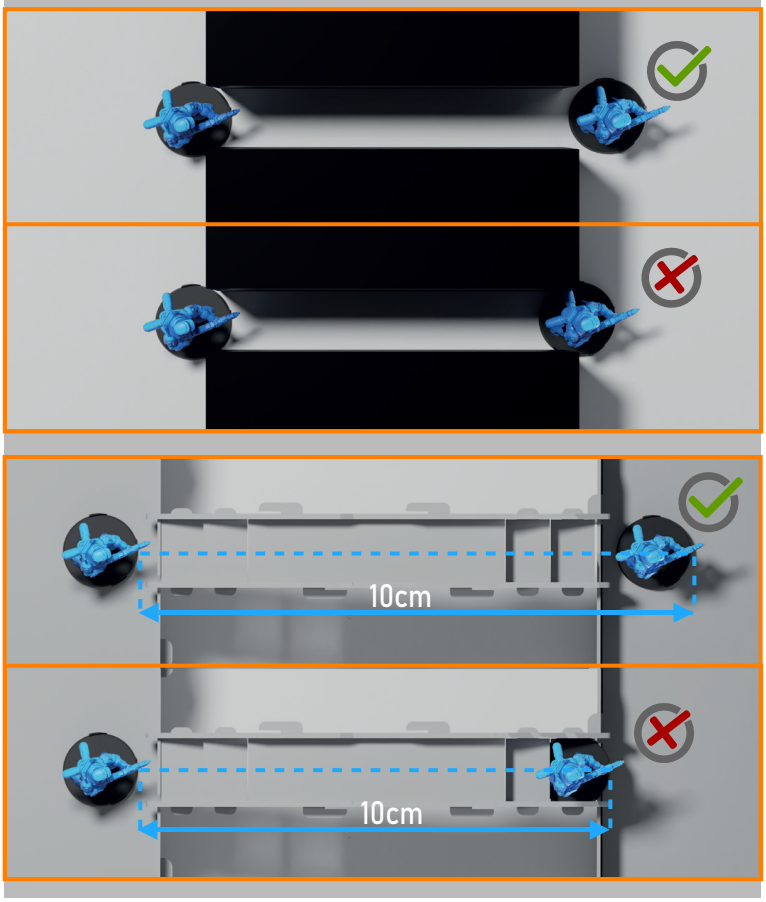
» En déclarant Déplacer, l'utilisateur peut se déplacer jusqu'à la première valeur de son attribut MOV en centimètres.

» Si l'utilisateur déclare à nouveau Déplacer comme deuxième compétence courte de base de l'Ordre, il peut alors se déplacer jusqu'à la deuxième valeur de son attribut MOV en centimètres.

» Le déplacement doit suivre les règles générales de mouvement ainsi que les règles de déplacement et de mesure.

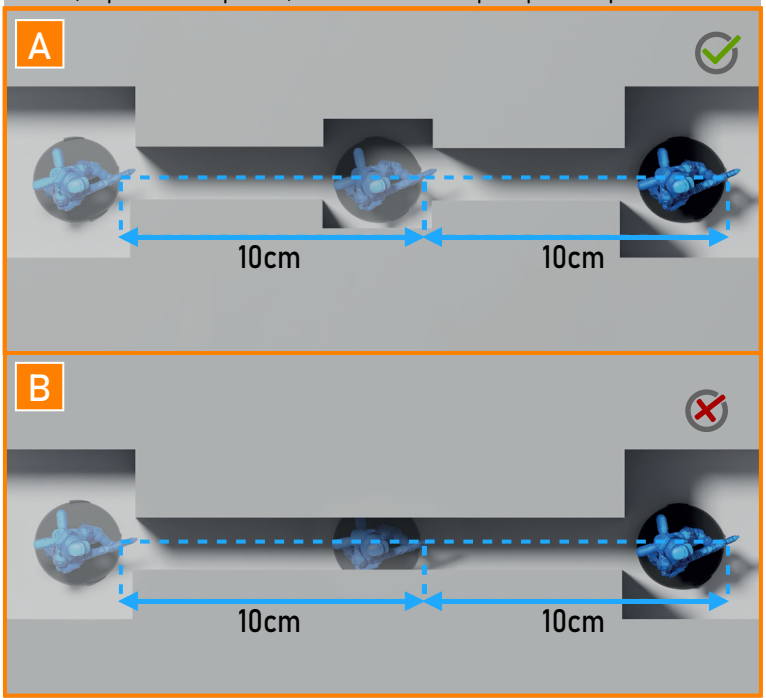
EXEMPLE 1

Déplacement sur des passerelles et dans des passages étroits.



EXEMPLE 2

Ordre (Déplacer + Déplacer) sur des surfaces plus petites que la base.



Bien que dans les deux cas la distance parcourue soit de 20 centimètres, dans le cas B, il n'est pas possible d'effectuer le mouvement car il n'y a pas de surface valide à la fin du premier mouvement.

RÈGLES GÉNÉRALES DE MOUVEMENT

» Lorsqu'ils déplacent des soldats sur le champ de bataille, les joueurs doivent mesurer l'itinéraire complet (y compris, par exemple, tout détour pour éviter les obstacles) et doivent toujours utiliser la même partie du socle pour leurs mesures.

» Les valeurs de MOV indiquent la distance maximale que l'unité peut déplacer, mais il n'y a pas de minimum. Les soldats n'ont pas besoin d'épuiser leur mouvement lorsqu'ils déclarent Déplacement.

» Un soldat peut sauter par-dessus, sur ou depuis tout élément de décor dont la hauteur est égale ou inférieure à la hauteur du gabarit de silhouette du soldat, sans avoir besoin de déclarer Escalader ou Sauter (voir l'exemple de saut).
Les mouvements d'**escalade** et de **saut** suivent les règles générales de déplacement, ce point de règles s'applique donc a ces compétences aussi.

FAQ V0.0

» Ce mouvement vertical n'est pas pris en compte lors de la mesure de la distance de déplacement du soldat, mais le soldat compte comme se déplaçant vers le haut et par-dessus l'obstacle aux fins de la LdV.

» De même, pendant qu'ils se déplacent, un soldat peut jeter un œil par-dessus le bord d'un toit ou d'une autre surface avec jusqu'à la moitié de sa silhouette, notamment pour avoir une LdV sur des cibles situées au même niveau ou à un niveau différent (voir l'exemple et les explications de Sibylla).

» Un soldat peut se déplacer à travers des figurines, des marqueurs et des jetons alliés, mais il ne peut pas terminer son mouvement dans l'espace occupé par une autre figurine, un marqueur ou un jeton.

» Les soldats ont un arc de LdV de 360° pendant qu'ils se déplacent.

» Après avoir déplacé l'une de vos figurines, vous pouvez la laisser orientée dans n'importe quelle direction.

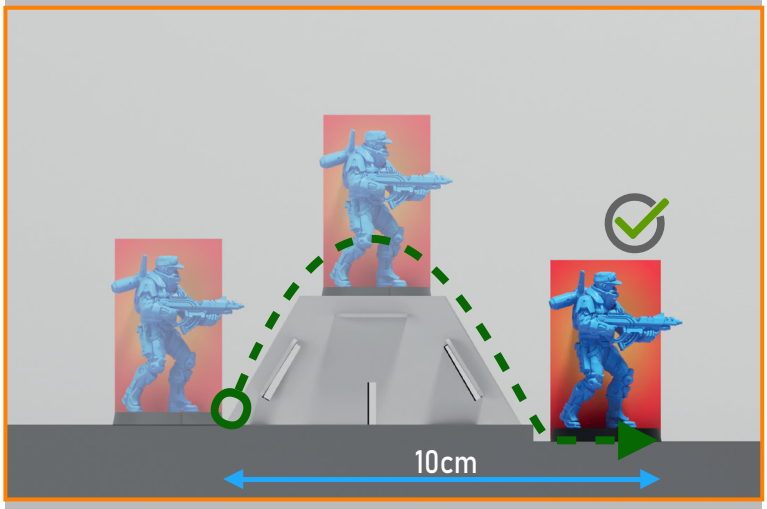
» Le mouvement d'un soldat se termine automatiquement lorsqu'il entre en contact Silhouette avec un ennemi, même si l'itinéraire de mouvement spécifié est raccourci en conséquence.

» Pour passer entre un soldat ennemi et un obstacle sans entrer en contact Silhouette, l'espace entre les deux doit être plus large que la base de votre soldat.
» Lorsqu'il effectue une compétence courte ou un ORA avec l'**étiquette Mouvement** (sauf pour le saut), ou lorsqu'il se déplace après avoir raté un jet de résilience, un soldat peut entrer ou sortir de l'état allongé **soit** au début de son mouvement **soit** à la fin de son mouvement, sans aucun coût. Cependant, cela affectera la distance sur laquelle il peut se déplacer.
» Indépendamment du type de mouvement effectué (déplacement, saut, escalade, etc.), le mouvement ne peut en aucun cas faire tomber le soldat. Si le soldat ne peut pas atteindre un nouvel emplacement avec son mouvement, son saut, escalade..., il n'effectue pas le mouvement et effectue un inactif à la place.
» Une fois déclarés, les soldats atteignent toujours la fin de leur mouvement, même s'ils entrent dans un état nul ou immobilisé en raison d'attaques ennemies réussies en cours de route.

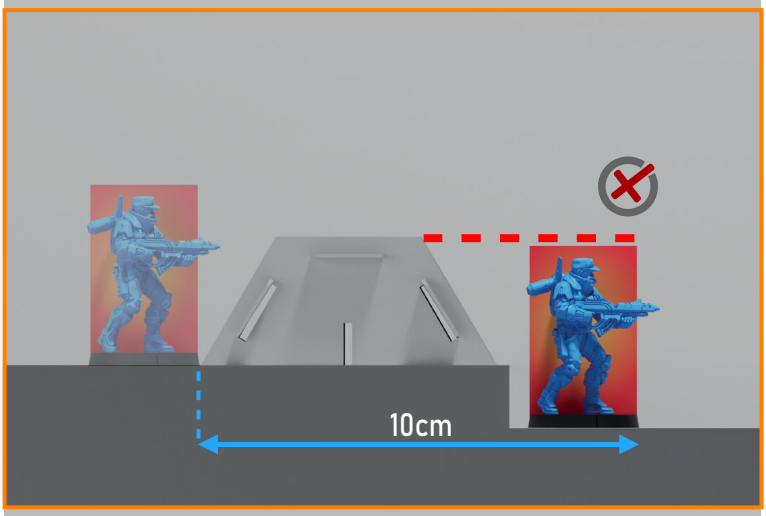
Vous pouvez vérifier l'état allongé dans le module États d'infinity à la page 169.

MOUVEMENTS ET OBSTACLES

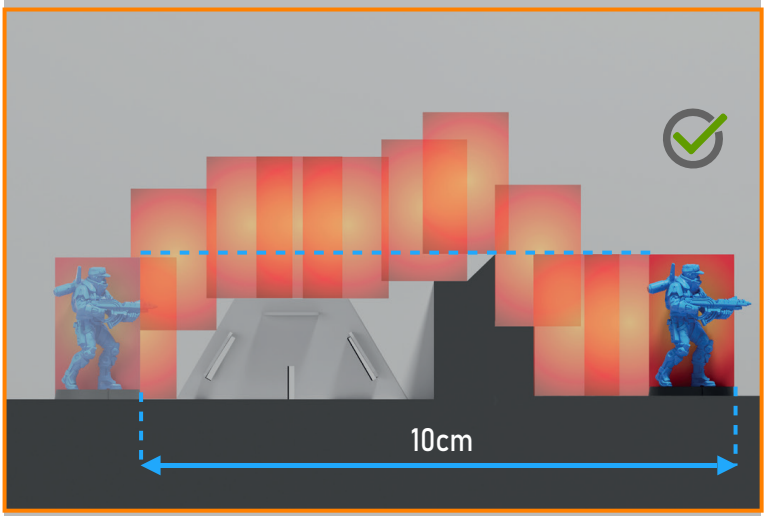
EXEMPLE DE FRANCHISSEMENT D'OBSTACLES INFÉRIEURS À LA HAUTEUR DE LA SILHOUETTE.



Le soldat peut se déplacer par-dessus l'obstacle sans déclarer de saut ou d'escalade, car la hauteur de l'obstacle est égale ou inférieure à la hauteur du gabarit de silhouette du soldat, des deux côtés.

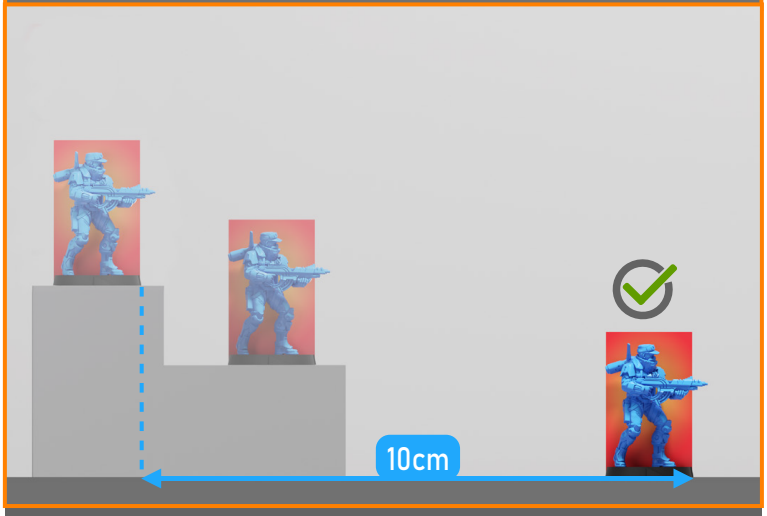


À l'inverse, sur la deuxième image, le soldat ne peut pas franchir l'obstacle sans déclarer Sauter ou Escalader, car l'obstacle est plus haut que la hauteur du gabarit de silhouette du soldat d'un côté.



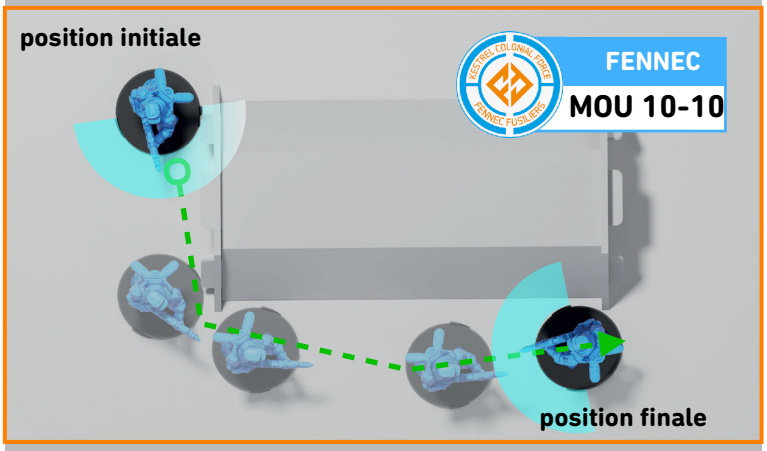
La distance est mesurée sur la surface sur laquelle le soldat se déplace. Le joueur doit garder à l'esprit la position du soldat tout au long de son parcours, comme indiqué sur le schéma.

EXEMPLE DE FRANCHISSEMENT D'OBSTACLES HAUTS ET BAS.



Au cours d'un seul mouvement, un soldat peut franchir plusieurs niveaux, que ce soit en montant ou en descendant, tant que chacun d'eux est d'une hauteur égale ou inférieure à la hauteur de son gabarit de silhouette, même si leur hauteur cumulée est supérieure à celle de son gabarit de silhouette.
Cependant, il doit y avoir une surface d'au moins la moitié de la taille de sa base entre chacun de ces niveaux.

SÉQUENCE DE MOUVEMENT ET ORIENTATION FINALE

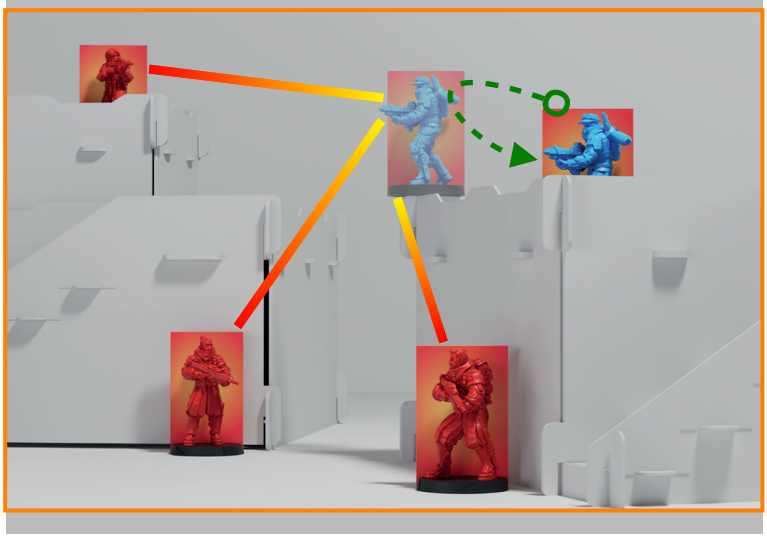


Après avoir effectué son mouvement, le soldat peut faire face à n'importe quelle direction choisie par le joueur.
Par conséquent, à la fin du mouvement de la première image, le joueur fait tourner la figurine pour qu'il fasse face à n'importe quelle direction, sans le déplacer de sa position finale.

Sibylla explique

Lors d'un déplacement, seule la moitié du socle du Soldat doit être en contact avec la surface sur laquelle il se déplace. Par conséquent, lorsqu'il se déplace, un Soldat peut déplacer une partie de son socle sur le bord de la surface, par exemple pour gagner une LdV sur des cibles situées au même niveau ou à un niveau différent. Pour faciliter les déplacements et les interactions pendant le jeu, les éléments de décor tels que les parapets et les balustrades doivent être pris en compte lors du tracé de la LdV (voir exemple).

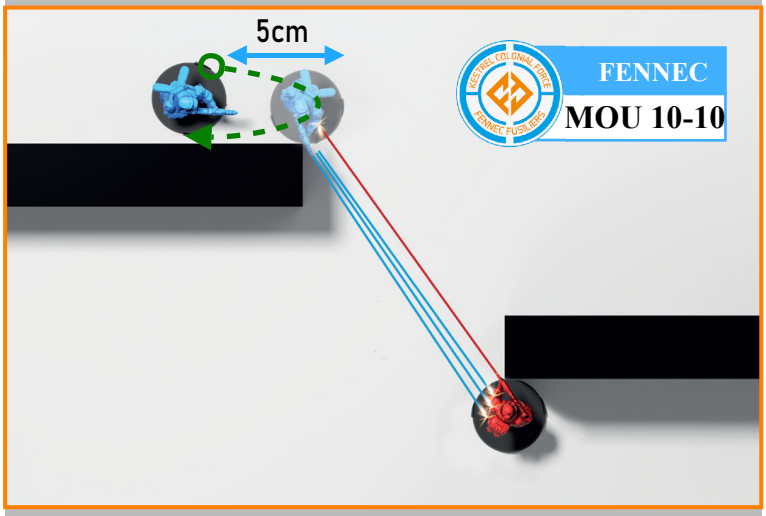
SE DÉPLACER ET REGARDER DANS UN COIN



N'OUBLIEZ PAS

Une fois qu'ils déclarent un mouvement, les soldats atteignent **toujours** la fin de leur mouvement, même s'ils entrent dans un état nul ou immobilisé en raison d'attaques ennemies réussies en cours de route.

EXEMPLE DE MOUVEMENT



Lors de son tour actif, le Fennec est appuyé contre un mur en couvert total. Il n'a pas de LdV sur le Senku, de l'autre côté du bâtiment. Le Fennec déclare sa première compétence courte: Déplacement.

Par conséquent, le joueur mesurera la distance de la trajectoire, déterminera sa direction et son chemin, puis déplacera la base du Fennec de manière à ce que son socle regarde par le coin pour obtenir une LdV sur sa cible tout en étant toujours en couvert partiel.

Une fois qu'il a vu le Senku, la figurine du Fennec revient à sa position d'origine en couvert total. Sa déclaration de déplacement l'emmènera dans le coin puis retourner à son point de départ.

Comme le Senku gagne également une LdV sur le Fennec, il déclare son ORA: Attaque de TIR.

Le Fennec déclare ensuite la deuxième compétence courte de son ordre, une autre attaque de TIR.

Dans le jet d'opposition suivant, le Senku doit appliquer les MOD de couvert partiel.

Etonnement, le Senku remporte le jet d'opposition, tandis que le Fennec échoue à son jet de sauvegarde. Quoi qu'il en soit, le Fennec terminera son Ordre dans un état d'inconscience derrière une couverture totale, là où il annonçait terminer son mouvement.

MOUVEMENT PRUDENT

Dans certaines circonstances, les soldats peuvent déclarer cette compétence commune pour se déplacer sur le champ de bataille sans attirer d'ORA ennemis.

MOUVEMENT PRUDENT — COMPÉTENCE LONGUE

Mouvement, pas de LdV, pas de jet

EFFETS

» Permet au soldat de se déplacer jusqu'à la première valeur de son attribut MOV, sans générer d'ORA ennemis.

» Restriction. Pour que ce mouvement prudent ne génère aucun ORA, il doit **commencer et se terminer** à deux points de la table de jeu situés **hors de la LdV et de la ZdC** de toutes les figurines et marqueurs ennemis.

» Si le mouvement prudent commence ou se termine dans la LdV ou la ZdC d'un soldat ennemi (sous forme de figurine) ou d'un marqueur, le soldat génère des ORA comme d'habitude.

» Restriction. Pour que le mouvement prudent d'un soldat piratable sous forme de figurine ne génère aucun ORA, il doit également commencer et se terminer à deux points de la table de jeu situés hors de la zone de piratage des Hackers ennemis. ? Si un soldat piratable est en forme de figurine et que son mouvement prudent commence ou se termine dans la zone de piratage d'un Hacker ennemi, il génère des ORA comme d'habitude.

» Si un soldat non piratable est en forme de figurine et que son mouvement prudent commence ou se termine dans la zone de piratage d'un pirate ennemi, il ne génère pas d'ORA.

» Le mouvement prudent doit respecter les règles générales de mouvement ainsi que les règles de déplacement et de mesure.

EXEMPLE DE MOUVEMENT PRUDENT

Un soldat panocéanien sous forme de figurine a l'intention de se rapprocher d'un soldat nomade. Étant donné que le soldat est en couvert total derrière un grand bâtiment, hors de la LdV et de la ZdC des soldats nomades et d'un marqueur de camouflage ennemi, le soldat panocéanien utilise une partie de sa première valeur de MOV pour se déplacer derrière un conteneur où il sera également hors de la LdV et de la ZdC des soldats nomades et du marqueur de camouflage. Aucun soldat nomade, y compris le marqueur de camouflage, ne peut déclarer d'ORA, puisque le mouvement du soldat panocéanien commence et se termine en dehors de sa LdV et de sa ZdC.

IMPORTANT

Cette compétence commune ne peut pas être déclarée par les TAG, les Drones, les véhicules, les soldats avec des motos, les soldats avec la compétence spéciale aérien ou les soldats en état ciblé.

RAPPELEZ-VOUS

Les soldats en déploiement caché ne sont ni des figurines ni des marqueurs, ils ne peuvent donc pas réagir à un mouvement prudent même s'ils ont une LdV ou ont la troupe active en Zône de contrôle.

ESCALADER / CLIMB

Cette compétence commune permet à l'utilisateur de grimper et de se déplacer sur des surfaces verticales.

ESCALADER — COMPÉTENCE LONGUE

Mouvement, pas de LdV, pas de jet

CONDITIONS

Les joueurs doivent vérifier les conditions de cette compétence lorsqu'ils la déclarent.

» Le socle du soldat doit être en contact avec une surface verticale.

» Au moins la moitié du socle du soldat doit rester en contact avec la surface sur laquelle il se déplace.

» Le soldat doit pouvoir terminer son mouvement sur une surface égale ou plus grande que son socle.

EFFETS

» Permet au soldat de grimper sur une surface verticale. L'utilisateur peut se déplacer de la première valeur de son attribut MOV, plus 5 cm.

» L'escalade est une compétence commune qui ne nécessite pas de jet de dé.

» Pour grimper, les joueurs doivent mesurer la distance entre le point de départ et la destination, en mesurant depuis le bord extérieur et le dessous du socle.

» À des fins de visualisation, les soldats utilisant la compétence Escalader se déplacent avec au moins la moitié du dessous de leur socle en contact avec la surface verticale.

» Escalader ne permet de se déplacer que sur des surfaces verticales. La compétence Escalader ne permet pas de se déplacer sur une surface horizontale, même si la valeur de MOV modifiée dépasse la distance à gravir.

Par conséquent, un soldat termine son mouvement d'escalade dès que la totalité de son socle est en contact avec une surface horizontale (voir exemple 1).

» Les mouvements d'escalade doivent respecter les règles générales de mouvement ainsi que les règles de déplacement et de mesure.

» Certains soldats ont la compétence Escalader indiquée dans leur profil d'unité, avec une distance indiquée entre parenthèses. En escalade, le soldat peut ajouter cette distance à son ascension, au lieu des 5 cm normaux.

IMPORTANT

Les soldats ne peuvent pas être **déployés** sur une surface verticale, ni pendant la phase de déploiement ni durant la partie.

Tant qu'un soldat se tient à une surface verticale, il ne peut déclarer aucune compétence autre que l'escalade.

Un soldat qui escalade ou se tient à une surface verticale et devient inconscient placera le jeton d'état correspondant à côté de lui comme d'habitude. Même en grimpant, les soldats inconscients sont toujours en état allongé, à l'exception des types d'unités qui ne peuvent pas entrer en état allongé.

Un soldat qui grimpe ou se tient à une surface verticale **ne peut pas** bénéficier des MOD de couvert partiel.

RAPPELEZ-VOUS

Un soldat en tour réactif qui s'accroche à une surface verticale ne peut pas déclarer d'ORA. La raison en est que, lorsqu'il se trouve sur une surface verticale, la seule compétence disponible est l'escalade, et l'escalade est une compétence longue qui ne peut pas être utilisée en tour réactif.

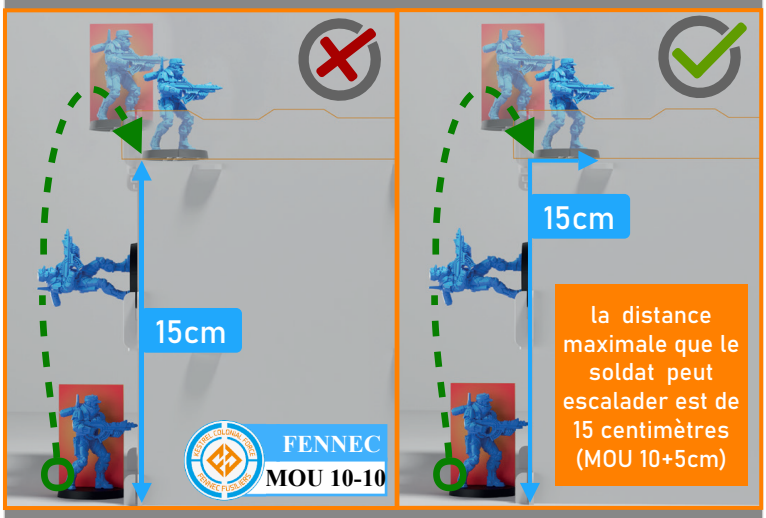
N'OUBLIEZ PAS

Toute hauteur sur la table de jeu qui est supérieure à la hauteur du gabarit de silhouette d'un soldat -déterminé par l'attribut de silhouette du soldat- nécessite de déclarer les compétences communes de saut ou d'escalade pour être franchie.

Sibylla explique

Avant le début du jeu, il est judicieux que les deux joueurs se mettent d'accord sur les surfaces de la table de jeu qui nécessiteront l'utilisation de la compétence Escalade, en tenant compte des cas potentiellement douteux, comme les bâtiments aux murs légèrement inclinés.

EXEMPLE D'ESCALADE 1

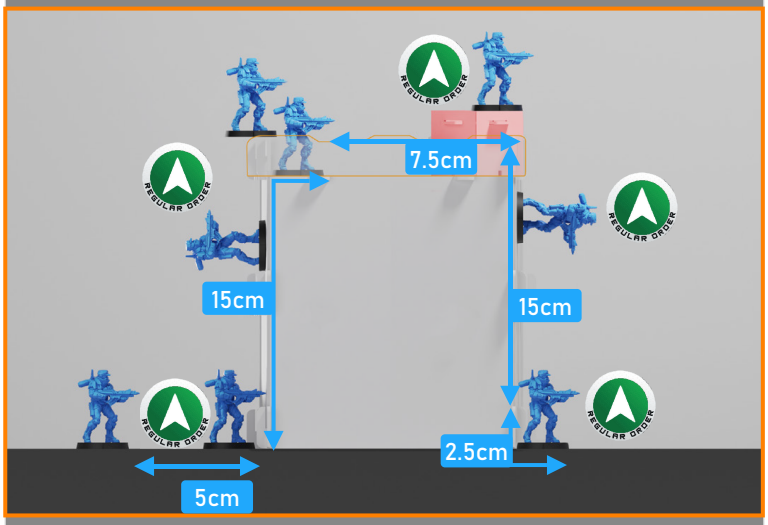


Un soldat en contact avec un obstacle utilise la compétence Escalade.

En mesurant, le joueur constate que la distance que le soldat doit escalader est inférieure à la distance maximale de cette compétence (sa première valeur de MOU de 10+5 centimètres = 15 centimètres). Il suffit donc d'escalader l'obstacle et d'atteindre sa surface supérieure.

Même si les 15 centimètres accordés par la compétence Escalader dépassent la distance à escalader, le soldat doit terminer son mouvement dès que la totalité de son socle est en contact avec la surface supérieure de l'obstacle.

EXEMPLE D'ESCALADE 2



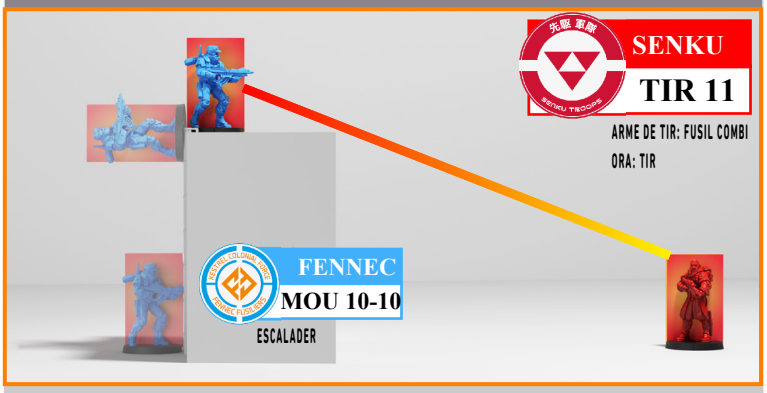
Un soldat dépense un ordre et déclare la compétence Déplacement jusqu'à ce qu'il entre en contact de socle avec un obstacle. Avec un deuxième ordre, il déclare la compétence Escalader, vérifie que les 15 centimètres accordés par cette compétence (sa première valeur de MOU de 10+5 cm) sont suffisants pour se déplacer sur la surface supérieure de l'obstacle, puis termine son mouvement sur la surface horizontale.

Ensuite, le joueur dépense un troisième ordre pour se déplacer de 7.5 cm jusqu'au bord de l'obstacle.

Comme il ne voit aucun ennemi et qu'il n'y a pas d'ORA sur son mouvement, la deuxième compétence de son ordre sera une attente. Pour descendre de l'autre côté, il déclare à nouveau la compétence Escalader, mesure la hauteur de l'obstacle et constate que la hauteur de ce côté de l'obstacle est supérieure aux 15 centimètres accordés par Escalader. Par conséquent, le joueur doit dépenser un autre ordre pour terminer l'Escalade et atteindre le bas.

N'oubliez pas qu'un soldat terminera son mouvement d'Escalade au moment où l'ensemble de sa base sera en contact avec une surface horizontale. Si le joueur décide à un moment donné de ne plus dépenser d'Ordres sur un soldat en train d'escalader, il restera dans la position dans laquelle il se trouve jusqu'à ce que davantage d'Ordres soient dépensés sur lui, ou jusqu'à ce qu'il entre en état mort.

EXEMPLE D'ESCALADE 3: ESCALADE ET COUVERT



Un soldat déclare l'utilisation de la compétence Escalade et se déplace jusqu'à atteindre la surface horizontale. À ce moment-là, un soldat ennemi obtient une ligne de vue sur le soldat actif et déclare une réaction d'attaque de tir. Bien que l'ennemi ne puisse pas voir entièrement le soldat actif, il n'applique pas de modificateurs pour couverture partielle car sa cible utilise la compétence Escalade et ne peut donc pas bénéficier des modificateurs de couverture partielle.

SAUT/ JUMP

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

SAUT

COMPÉTENCE LONGUE

Mouvement, pas de LdV, pas de jet

CONDITIONS

Les joueurs doivent vérifier les exigences de cette compétence lorsqu'ils la déclarent.

» Le soldat doit pouvoir atteindre un point d'atterrissage horizontal, qui doit être égal ou plus grand que la base du soldat.

EFFETS

» Permet à l'utilisateur de se déplacer horizontalement, verticalement, en diagonale ou en traçant une parabole. L'utilisateur peut sauter jusqu'à la première valeur de son attribut MOV, plus 5 cm.

» Le saut est une compétence commune qui ne nécessite pas de jet de dé.

» Lors d'un saut, mesurez la distance horizontale, verticale, diagonale ou parabolique entre le point de départ et le point d'atterrissage, en mesurant depuis le bord extérieur et le dessous du socle.

» Un saut se termine lorsque le soldat touche une surface, qui servira de point d'atterrissage.

» Les soldats ne peuvent pas bénéficier des MODs de Couvert Partiel pendant un ordre dans lequel ils ont déclaré un saut.

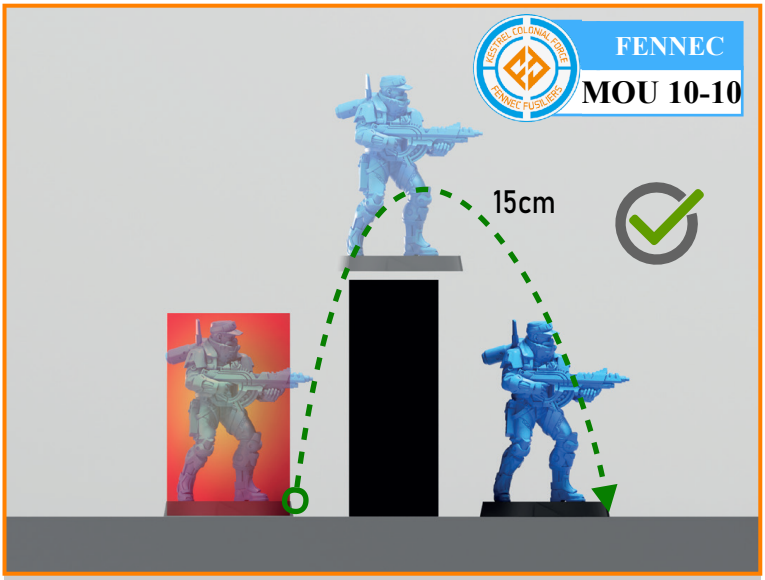
» Le mouvement de saut doit respecter les règles générales de mouvement ainsi que les règles de déplacement et de mesure.

» Certains soldats ont la compétence de saut indiquée dans leur profil d'unité avec une distance entre parenthèses. Lors d'un saut, le soldat peut ajouter cette distance à son saut, au lieu de 5 cm.

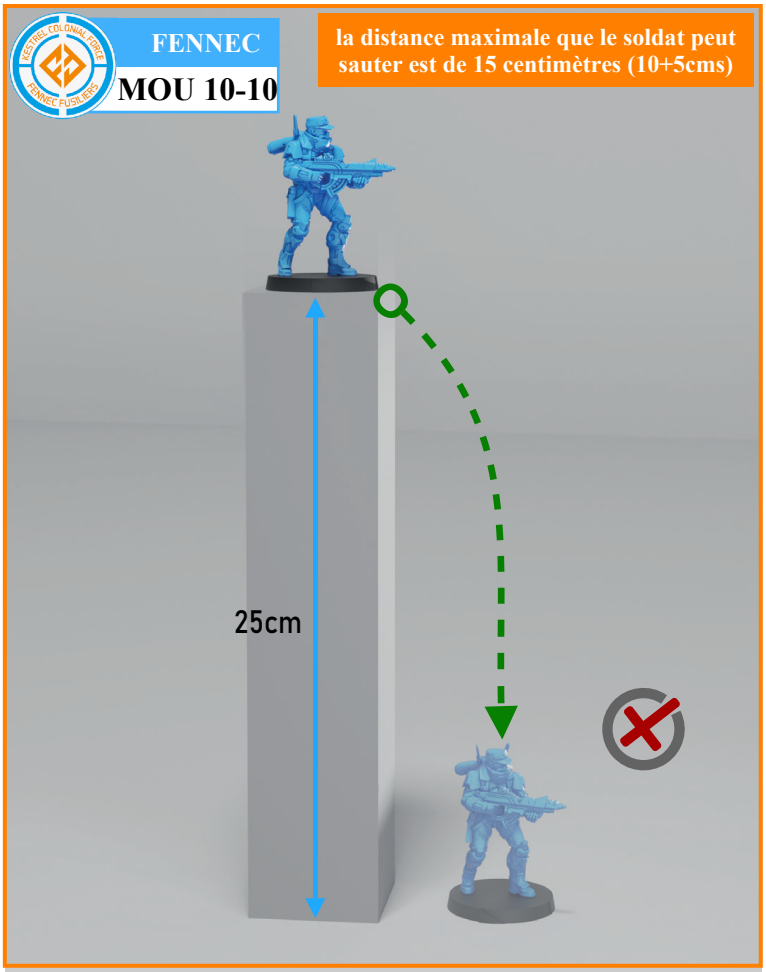
» Déclarer Sauter annule automatiquement l'état couché.

Sibylla explique:

Mesurer des paraboles: le moyen le plus simple de mesurer une parabole est d'utiliser un ruban à mesurer flexible, en le pliant pour plus de commodité. Avant le début du jeu, il est judicieux que les deux joueurs se mettent d'accord sur les surfaces de la table de jeu qui nécessiteront l'utilisation de la compétence Saut, en tenant compte des cas potentiellement douteux.

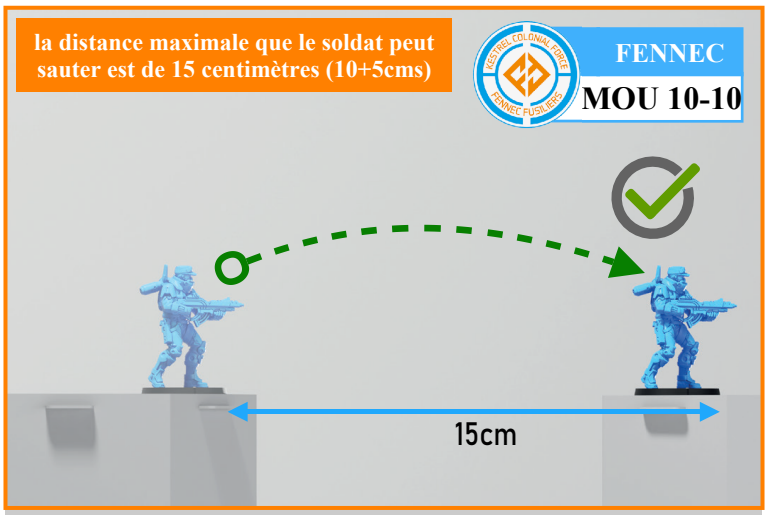


Lors de son tour actif, un soldat doit franchir un obstacle de 4,5 centimètres de haut. Comme cet obstacle est plus haut que son gabarit de silhouette, le soldat doit déclarer un saut pour pouvoir le franchir.



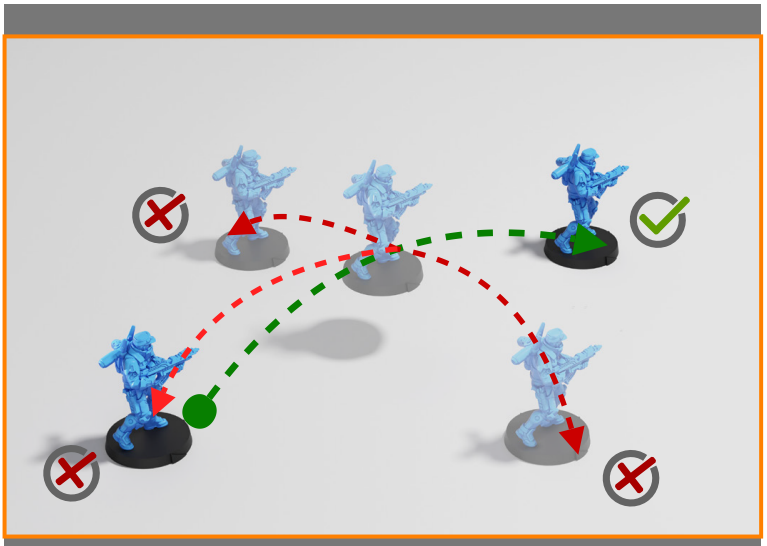
Lors de son tour actif, le soldat décide de descendre du toit d'un bâtiment le plus vite possible, en sautant. Il déclare Saut et mesure la hauteur du bâtiment, qui est de 25 centimètres. Cependant, le soldat ne peut sauter que jusqu'à 15 centimètres.

Comme la distance est supérieure à 15 centimètres, il ne peut pas faire ce saut et, comme il n'y a pas d'endroit alternatif d'atterrissage sûr, il effectue un Inactif à la place.



Lors de son tour actif, le soldat déclare qu'il va sauter d'un toit à un autre. Le joueur mesure la distance et vérifie qu'elle se situe dans la distance de saut de 15 centimètres et que le point d'atterrissage est au moins aussi grand que son socle, afin qu'il puisse choisir l'endroit comme emplacement final de son mouvement.

Si la distance est trop grande ou si le socle de la figurine ne peut pas être placée sur le point d'atterrissage, le soldat ne peut pas sauter vers cet endroit. Il doit choisir un nouveau point d'atterrissage qu'il peut atteindre en toute sécurité et sur lequel il peut atterrir, ou il effectue un inactif à la place et reste sur place.



Lors d'un saut, le soldat doit suivre une trajectoire **sans changer de direction**. Il ne peut donc pas modifier sa trajectoire en plein vol et ne peut revenir à son point de départ qu'en effectuant un saut qui va **uniquement** de haut en bas.

MODULE DE COMBAT

DANS INFINITY, LE COMBAT PERMET AUX SOLDATS D'EFFECTUER DES ATTAQUES. IL EXISTE TROIS TYPES D'ATTAQUES : LES COMPÉTENCES BALISTIQUE (TIR), LE COMBAT RAPPROCHÉ (CC) ET LE COMBAT QUANTRONIQUE (HACKING). CETTE SECTION DÉTAILLE TOUTES LES RÈGLES NÉCESSAIRES POUR RÉSOUDRE LES ATTAQUES.

DANS INFINITY, LES COMBATS AU TIR, CC OU HACKING SE DÉROULENT DANS LA SÉQUENCE DE DÉPENSES D'ORDRE NORMALE ET SONT BASÉS SUR DIFFÉRENTS JETS .

TYPES D'ARMES

Chaque arme dans Infinity a son propre profil de jeu, et certaines d'entre elles ont des règles spéciales qui sont expliquées dans le chapitre Munitions et Armement (voir page 63). Ce livre de règles contient également un Tableau des armes (voir page 176) auquel vous pouvez vous référer pendant les parties.

Les armes dans Infinity sont divisées comme suit:

» **Armes de TIR:** ces armes ayant des portées et des MOD de portée ou utilisant un gabarit pour affecter une zone de la table de jeu.

» **Armes de mêlée**: armes de combat rapproché qui ne peuvent être utilisées qu'en CC et possèdent le trait CC.

» **Armes mixtes:** ces armes ayant des portées et des MOD de portée mais aussi le trait CC. Ainsi, elles ont un mode d'utilisation en tant qu'armes de mêlée et un autre mode d'utilisation en tant qu'arme de TIR.

» **Armes déployables:** ces armes qui peuvent être placées sur la table de jeu après quoi elles deviennent un élément indépendant. Elles possèdent le trait d'arme déployable.

» **Armes de TIR (PH) :** Ces armes sont des armes de TIR mais sont utilisées avec l'attribut PH au lieu de TIR. Lorsque vous utilisez ces armes, toutes les règles ou MODs qui s'appliquent aux attaques de TIR ou à l'attribut TIR sont appliqués à l'attribut PH à la place. Ces armes ont le trait Armes de TIR (PH).

» **Armes de TIR (VOL) :** Ces armes sont des armes de TIR mais sont utilisées avec l'attribut VOL au lieu de TIR. Lorsque vous utilisez ces armes, toutes les règles ou MODs qui s'appliquent aux attaques de TIR ou à l'attribut TIR sont appliqués à l'attribut VOL à la place. Ces armes ont le trait Armes de TIR (VOL). La compétence Attaque de TIR (Choc) ne peut pas être combinée avec ces armes.

RAFALE (B)

Dans Infinity, lorsqu'un soldat effectue une attaque pendant son tour actif il doit lancer autant de dés qu'indiqué par son arme, sa compétence ou son équipement.
Pendant leur tour actif, les soldats **doivent** utiliser leur **valeur totale de Rafale** (B) y compris tous les modificateurs (MOD). Cependant, les MOD des compétences et de l'équipement avec l'étiquette optionnel, comme le bonus de Rafale de FireTeam, n'ont pas besoin d'être appliqués pendant le tour actif ou réactif.

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

» L'Arme, l'Équipement ou la Compétence Spéciale qu'il utilisera.
» La façon dont il répartira la Rafale (B) de l'Arme, de l'Équipement ou de la Compétence Spéciale entre une ou plusieurs cibles. Dans cette situation, toutes les Attaques doivent être déclarées depuis le même point.

» De plus, si l'Arme, l'Équipement ou la Compétence Spéciale possède différents types de munitions ou d'options, le joueur doit alors déclarer lequel/laquelle il utilisera.

Si, lors de la Résolution de l'Ordre, il est vérifié que certains dés de la Rafale (B) assignés à une cible ne remplissent pas les conditions nécessaires, alors ces dés seront perdus. Le reste des dés de la R qui remplissent les conditionss seront résolus normalement.

RAFALE PENDANT LE TOUR RÉACTIF (ORA)

En ORA, la valeur R est toujours réduite à 1 ; cependant, certaines règles ou Compétences Spéciales peuvent modifier cette valeur. Si la cible a déclaré Déplacement plus une Compétence Courte ou Compétence Courte de Base, le Joueur Réactif peut déclarer l'ORA à n'importe quel moment du mouvement du Soldat Actif.

MODIFICATEURS (MOD)

Aussi bien pendant les Tours Actif que Réactif, il peut y avoir des Modificateurs (MOD) qui affectent la Rafale(B). Ils sont appliqués lors de la déclaration de l'Attaque. Il existe également des MOD aux Jets d'Attaque, qui sont appliqués à l'étape Résolution de l'Ordre. Ces MOD sont expliqués dans les sections pour leurs Types de Combat respectifs (TIR, CC ou Piratage).

JET D'ATTAQUE

Une fois tous les MOD établis, les joueurs effectuent les Jets d'Attaque de TIR, d'Attaque CC ou de Piratage en utilisant l'Attribut correspondant qui, en règle générale -mais non exclusive-, est TIR, CC, PH ou VOL. L'ordre dans lequel les Jets d'Attaque sont effectués n'a pas d'importance.

JET NORMAL

Si la Compétence déclarée par la cible n'affecte pas le résultat de l'Attaque, l'attaquant peut effectuer un Jet Normal (voir Jets, page 23). Le joueur effectue autant de Jets qu'indiqué par la valeur de Rafale(B) attribuée à chaque cible.

JET D'OPPOSITION

Si la compétence déclarée par la cible affecte le résultat de l'attaque (par exemple en déclarant une attaque de TIR), alors un jet d'opposition est effectué (voir jets, page 23).
Les deux joueurs effectuent un jet pour chaque point de Rafale qu'ils ont attribué à cette cible.

CRITIQUES

Un critique est un succès automatique. Sauf indication contraire, chaque critique obtenu lors d'une attaque oblige la cible à effectuer un jet de sauvegarde supplémentaire.
Si l'attaque n'oblige pas la cible à effectuer des jets de sauvegarde, l'effet du critique sera spécifié dans les règles de cette attaque, des munitions, etc.

REMARQUE:

Certaines armes utilisent certains types de munitions capables de modifier les effets d'une attaque, provoquant plus d'un jet de sauvegarde pour chaque succès, réduisant l'ARM ou le BTS de la cible, etc. Cela peut également modifier la façon dont fonctionnent les coups critiques. Le jet supplémentaire obtenu en réussissant un coup critique conservera à la fois l'attribut utilisé pour effectuer le jet de sauvegarde et les traits de l'arme utilisée dans l'attaque.

RAPPELEZ-VOUS

Lors d'un jet en opposition, les critiques l'emportent toujours, surpassant tout résultat non critique obtenu par l'adversaire. Si les deux joueurs obtiennent un ou plusieurs critiques, le jet d'opposition est nul et les deux soldats échouent.

POSSIBILITÉ DE SURVIE (PS)

Dans Infinity, la Possibilité de Survie (PS) est la capacité d'une arme, Attaque, Compétence Spéciale, pièce d'Équipement, Programme de Piratage, etc. à nuire ou à affaiblir sa cible. La valeur PS, représentée par un nombre, est indiquée sur le profil de l'arme ou dans les règles de la Compétence Spéciale, Équipement, etc. spécifique.
Cependant, cette valeur PS n'est généralement pas appliquée à la cible telle quelle. Les cibles ont souvent droit à un Jet de Sauvegarde qui détermine si leur Armure (ARM) ou leur Bouclier Biotechnologique (BTS) les protège de ces dégâts.
En général, chaque succès non annulé d'un Jet d'Attaque force la cible à effectuer un Jet de Sauvegarde.
Le texte descriptif du type d'Attaque, Munition, Compétence Spéciale, Équipement, Programme de Piratage, etc., utilisé dans une Attaque indique si la cible doit utiliser son ARM, BTS ou tout autre Attribut (ou une combinaison de ceux-ci) lors de l'exécution d'un Jet de Sauvegarde.

Sibylla explique

La valeur PS indique la létalité d'une arme, en fonction de la probabilité que la cible survive au coup. Plus la valeur PS est faible, plus l'arme est mortelle.

JET DE SAUVEGARDE (SR)

Le jet de sauvegarde (SR) vous permet de savoir si l'armure ou les protections de la cible la protègent des dégâts d'une attaque.

Les jets de sauvegarde fonctionnent comme n'importe quel autre jet dans les mécanismes de jeu Infinity.

Pour calculer la valeur de réussite du jet de sauvegarde, le joueur doit prendre la valeur de l'attribut ARM ou BTS de la cible, selon le cas, et y ajouter les éléments suivants:

» La valeur PS de l'arme.
» Le MOD (+3) dû à la couverture partielle, le cas échéant.
» Appliquer d'autres MOD (+ ou -) dus à des compétences ou règles spéciales, le cas échéant.

Une fois la valeur de réussite du jet de sauvegarde déterminée, le joueur lance un d20 pour chaque coup et compare le résultat:

» Jet de sauvegarde réussi:
» Si le résultat final est égal ou inférieur à la valeur de réussite du jet de sauvegarde, l'impact ne cause pas de dégâts, donc la cible ne subit aucune blessure et son état n'est pas altéré.
» Jet de sauvegarde échoué:
» Si le résultat final est supérieur à la valeur de réussite du jet de sauvegarde, l'impact cause des dégâts. La conséquence la plus courante est que la cible reçoit une blessure ou est affectée par un état préjudiciable.

Certaines attaques, munitions spéciales ou armes nécessitent un type de jet de sauvegarde différent. Elles n'ont pas de valeur PS et indiquent à la place un attribut avec un MOD (comme PH -6), qui nécessite un jet normal contre l'attribut spécifié, en appliquant le MOD indiqué.

BLESSURES

En règle générale, la cible d'une attaque reçoit une blessure pour chaque coup réussi. Ceci est représenté par un jeton de blessure (Blessure) posé à côté de la cible, avec une valeur numérique pour indiquer le nombre de blessures que le soldat a reçues. Si la cible a reçu autant de blessures que la valeur de son attribut VITA/STR, placez également un jeton d'état inconscient (UNCONSCIOUS).

IMPORTANT

Certains types de munitions, d'attaques, d'équipements, de programmes de piratage, etc. obligent la cible à effectuer plus d'un jet de sauvegarde pour chaque succès du jet d'attaque (par exemple, les munitions DA obligent la cible à effectuer 2 jets de sauvegarde pour chaque attaque réussie). D'autres infligent plus d'une blessure à chaque jet de sauvegarde raté ou provoquent un changement d'état de la cible.
Dans ces cas, les effets spéciaux sont expliqués dans la règle ou le tableau des armes.

INCONSCIENCE ET MORT

Si une cible reçoit **autant de blessures** que la valeur de son attribut VITA/STR, elle entre dans l'état inconscient.
En revanche, si la cible reçoit **plus de blessures** que la valeur de son attribut VITA/STR, elle entre dans l'état mort.
Vous pouvez vérifier l'état inconscient dans le module États d'Infinity à la page 172.
Vous pouvez vérifier l'état mort dans le module États d'Infinity à la page 159.

JET DE RESILIENCE

Lorsque les soldats survivent à une attaque réussie, cela signifie que leur gilet pare-balles a encaissé le plus gros de l'impact, les empêchant de se blesser gravement. Cela déclenche une peur primaire de la mort et l'instinct de survie entre en jeu. L'instinct de survie des soldats peut les forcer à reculer face au danger et à plonger pour se mettre à l'abri.

JET DE RESILIENCE

CONDITIONS

» Le soldat n'est pas dans un état engagé, nul ou IMM.
» Le soldat a subi une ou plusieurs attaques réussies qui l'ont amené à entrer dans un état ou à effectuer un jet de sauvegarde.
» Le jet de courage est effectué même si tous les attaquants sont dans un état nul à la fin de l'ordre.

EFFETS

» Un jet de résilience consiste en un seul jet de VOL normal, toujours effectué à la toute fin de l'ordre, après avoir effectué les jets de sauvegarde.
» Si le jet de résilience est réussi, le soldat doit rester sur place et ne doit rien faire d'autre.
» Si un soldat doit faire un jet de résilience, son propriétaire peut à la place choisir de l'échouer automatiquement.
» Si le jet de résilience **échoue**, il est obligatoire d'effectuer la première de ces options que le soldat peut compléter:
» Le soldat doit se déplacer jusqu'à 5 centimètres pour quitter complètement:
» La LdV de l'ennemi ou des ennemis qui ont effectué des attaques contre le soldat (par exemple, dans le cas d'un ordre coordonné ou de plusieurs ORA).
» La zone de danger ou la zone d'effet des attaques qui n'ont pas nécessité de LdV.
» Si cela n'est pas possible, le soldat doit se déplacer jusqu'à 5 centimètres pour obtenir un couvert total ou partiel contre tous les attaquants.
» Si les deux options précédentes ne sont pas possibles, le soldat doit s'allonger, face à la direction choisie par le joueur
» Vérifiez la LdV ou l'aire d'Effet ennemie depuis la position finale du soldat à la fin de l'Ordre, lorsque le jet de Résilience est effectué.
» Lors de la vérification de la LdV ou de l'aire d'Effet ennemie, si le soldat en est déjà sorti et que le jet de Résilience est raté, le soldat entre en état Allongé, face à la direction choisie par le joueur.
» Ce mouvement d'un jet de résilience raté :
» **Ne génère pas d'ORA** ni n'active les Armes ou Équipements Déployables.
» Doit suivre les Règles Générales de Mouvement ainsi que les règles de Déplacement et de Mesure.
» **Ne permet pas** au soldat d'entrer en contact Silhouette avec des soldats ennemis, ou avec des Objectifs de Scénario.

IMPORTANT
Les attaques qui n'ont pas de valeur PS et ne provoquent aucun état ne nécessitent pas de jet de résilience.

N'OUBLIEZ PAS
Les soldats en état engagé ne font pas de jet de résilience.

COMPÉTENCES BALISTIQUE (TIR/BS)

Le combat à distance et les échanges de tirs sont le fondement de la guerre moderne et jouent un rôle tout aussi essentiel dans Infinity.

ATTAQUE DE TIR /BS ATTACK

Compétence commune utilisée pour attaquer en combat à distance en utilisant une arme de TIR ou une autre arme ou pièce d'équipement appropriée.

ATTAQUE DE TIR

COMPÉTENCE COURTE / ORA

CONDITIONS

» Utiliser une arme de TIR, ou une compétence ou un équipement capable de réaliser une attaque de TIR.
» Être capable de tracer une ligne de vue (LdV) depuis la position de votre attaque jusqu'à la position de la cible, à moins que l'arme de TIR, la compétence ou l'équipement utilisé ne nécessite pas de LdV.

EFFETS

» L'utilisateur utilise son Attribut TIR (ou Attribut spécifié par l'arme) pour tirer sur un ou plusieurs ennemis.
» Lors de la déclaration d'une Attaque de TIR, l'utilisateur doit choisir laquelle de ses Armes de TIR, Compétences Spéciales ou pièces d'Équipement utiliser, parmi celles disponibles dans son Profil d'Unité.
» Si l'attaquant a plus d'une cible et une Arme de TIR, Compétence Spéciale ou pièce d'Équipement avec une valeur de Rafale supérieure à 1, il doit répartir ses attaques lors de la déclaration de son Attaque de TIR.
» Tous les tirs doivent être déclarés depuis le même point.
» Si l'arme choisie a plus d'un Type de Munition disponible, vous devez en choisir un pour toute la Rafale, dans le cadre de la déclaration d'Attaque de TIR.
» Les Soldats avec la Compétence Attaque de TIR (Guidée) indiquée sur leur Profil d'Unité :
» Pendant le Tour Actif, ils peuvent effectuer une Attaque de TIR contre une cible en État Ciblé, sans nécessiter de LdV.
» Les attaques de TIR (guidées) doivent être effectuées avec le mode Explosion de l'arme si elle en possède un, ou un mode avec le trait gabarit d'impact (circulaire). Si l'arme n'a pas de mode avec le trait gabarit d'impact (circulaire), le joueur peut choisir l'un des modes de l'arme mais il appliquera toujours le trait de gabarit circulaire, en plaçant un gabarit circulaire centré sur la cible.
» Un soldat peut éviter une attaque de TIR (guidée) avec un jet d'Esquive ou de Reset en opposition réussi. Si un jet Reset est réussi, en plus d'éviter l'attaque, l'état ciblé du soldat est annulé.
» **Restriction** : à moins que la compétence elle-même n'indique le contraire, la Rafale sera toujours de 1 quelle que soit la valeur réelle de Rafale de l'arme ou les MOD qui y sont appliqués.
» **Restriction** : La distance jusqu'à la cible ne peut pas dépasser la portée maximale de l'arme, en appliquant les MODs habituels.
» **Restriction** : la cible ne peut pas être dans une pièce fermée ; une trajectoire possible pour l'attaque doit toujours exister.
» **Restriction** : L'Attaque de TIR (Guidée) a une limite de 5 Attaques par Tour pour le Joueur Actif.
» **Restriction** : Les Armes avec les Traits Attaque de TIR (PH) ou Attaque de TIR (VOL) ne peuvent pas être utilisées avec la Compétence Attaque de TIR (Guidée).
» L'utilisateur doit appliquer tous les MOD de Portée. Les autres MOD négatifs (par exemple Mimétisme, Couverture Partielle, Zones de Visibilité...) ne sont pas appliqués à moins qu'ils ne précisent qu'ils fonctionnent contre l'Attaque de TIR (Guidée).

RAPPELEZ-VOUS

La cible doit appliquer un MOD de -3 à l'Esquive si elle n'a pas de LdV vers l'Attaquant.
L'État ciblé donne à la cible un MOD de -3 aux Jets de Reset, et toute Attaque de TIR contre elle obtient un MOD de +3.

RAPPELEZ-VOUS

FAQ V0.0

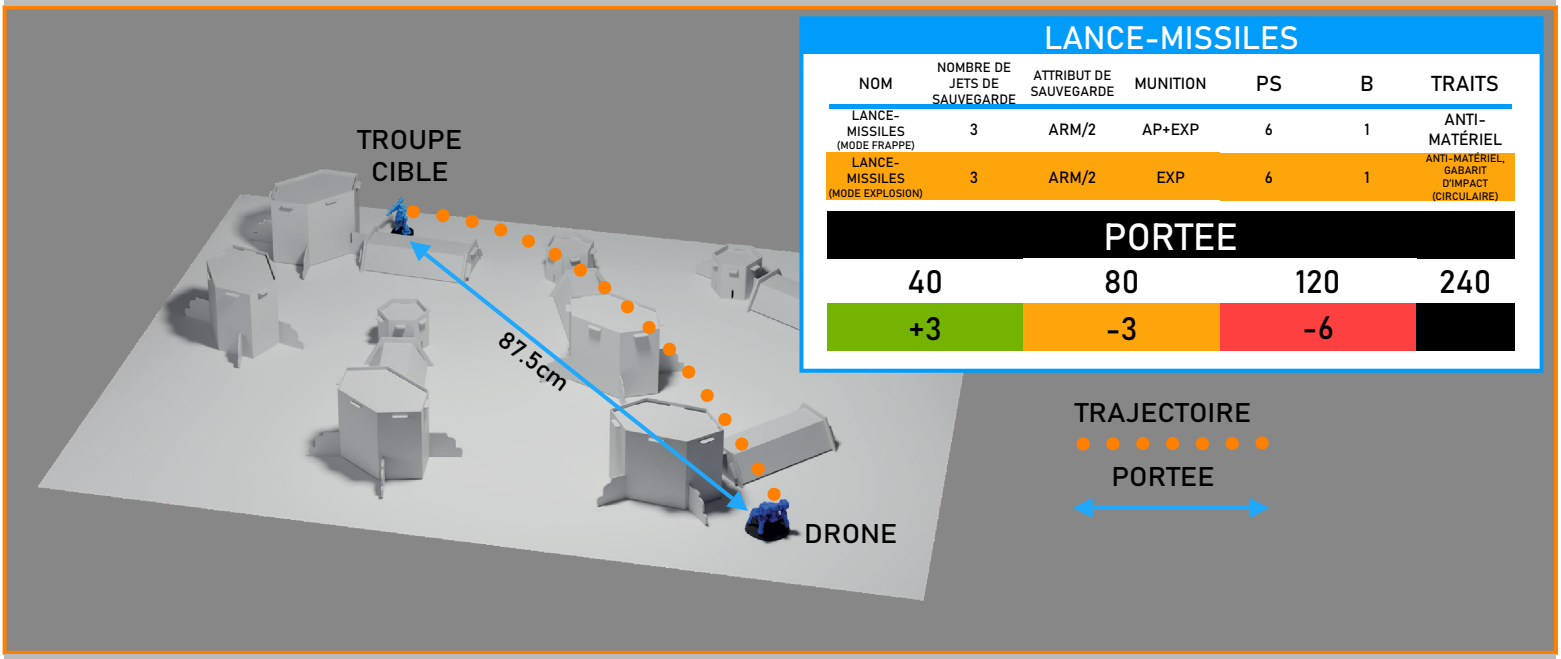
Toutes les compétences comptant comme un tir ou ayant l'étiquette "TIR/BSattack" béneficient des compétences telles que "BS Attack (SR-1)", "BS Attack (+1 SD)", ou "BS Attack (AP)".
Notez toutefois que "BS Attack (+1 SD)" ne s'applique pas aux compétences longues.

DÉPLACEMENT + ATTAQUE DE TIR

Étant donné que les Compétences utilisées dans un Ordre sont simultanées, une Attaque de TIR peut être déclarée à n'importe quel moment du parcours suivi par la Compétence Déplacement. Si la Rafale est divisée entre plusieurs cibles, tous les tirs doivent être effectués à partir d'un seul point. En général, l'attaque est réalisé à partir de la position qui offre le plus grand avantage : une LdV claire, des cibles à découvert, une portée optimale, etc.

Sibylla explique
Pour déterminer le MOD de portée lors de l'exécution d'une attaque de TIR (guidée), mesurez la distance entre l'attaquant et la cible en ligne droite. Toutes les autres trajectoires possibles de cette attaque ne sont pas prises en compte.

EXEMPLE D'ATTAQUE DE TIR (GUIDÉE)



LANCE-MISSILES

NOM	NOMBRE DE JETS DE SAUVEGARDE	ATTRIBUT DE SAUVEGARDE	MUNITION	PS	B	TRAITS
LANCE-MISSILES (MODE FRAPPE)	3	ARM/2	AP+EXP	6	1	ANTI-MATÉRIEL
LANCE-MISSILES (MODE EXPLOSION)	3	ARM/2	EXP	6	1	ANTI-MATÉRIEL, GABARIT D'IMPACT (CIRCULAIRE)

PORTEE			
40	80	120	240
+3	-3	-6	

Le Drone lance-missiles déclare une attaque de TIR (guidée) contre un soldat avec la compétence spéciale Mimétisme (-6), qui est dans l'état ciblé.
Les MOD suivants s'appliquent au jet d'attaque de TIR (guidée) du Drone:
» +3 pour la portée.
» +3 pour l'état ciblé de la cible.
Comme le Drone utilise l'attaque de TIR (guidée), il n'a pas à appliquer le MOD Mimétisme (-6) de la cible, ni aucun MOD pour la couverture. De plus, des deux modes de tir disponibles pour le lanceur de missiles, l'attaque doit être effectuée en mode Explosion (munitions EXP).
La cible de l'attaque a deux options d'ORA:
» Esquiver avec un MOD de -3 en raison de l'esquive d'une arme à gabarit sans LdV sur l'attaquant.
» Déclarer un Reset avec un MOD de -3 en raison de l'état ciblé.
Par conséquent, le Drone effectue un jet d'attaque de TIR en opposition (TIR +6) contre le jet d'esquive (PH -3) ou de Reset (VOL -3) de la cible.

ATTAQUE DE TIR EN COMBAT RAPPROCHÉ

Si une attaque de TIR est déclarée contre un soldat ennemi engagé dans un combat rapproché, un MOD de -6 doit être appliqué pour chaque soldat allié engagé dans le combat rapproché (en plus des MOD de portée, de couverture, de mimétisme... pour la cible). Chaque jet d'attaque de TIR raté touchera le soldat allié, le forçant à effectuer un jet de sauvegarde. S'il y a plusieurs soldats alliés engagés dans ce combat rapproché, le joueur du soldat choisit lequel d'entre eux reçoit chaque coup.

MODIFICATEURS D'ATTAQUE DE TIR (MOD)

Avant d'effectuer le ou les jets d'attaque de TIR, le joueur doit vérifier chaque MOD qu'il doit appliquer. Certains MOD affecteront la valeur numérique du jet, l'attribut et d'autres peuvent affecter la Rafale (B) du jet d'attaque de TIR. Les MOD existants sont:
» Couvert
» Portée
» Compétences spéciales, armes, pièces d'équipement ou états.

COUVERT

Le terme Couvert désigne tous les éléments de décor qui obstruent partiellement ou complètement 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 ou plusieurs decors bloquent totalement la LdV de l'attaquant vers sa Silhouette.

COUVERT PARTIEL

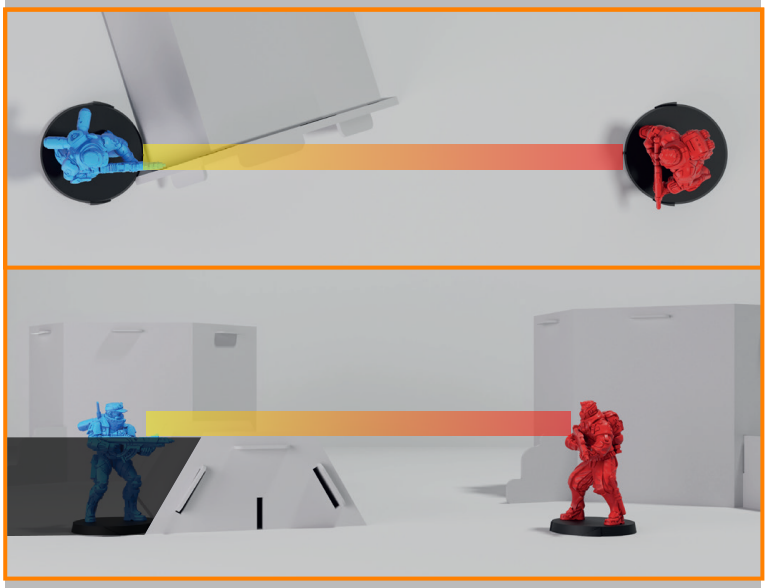
Le Couvert Partiel empêche l'attaquant de voir l'intégralité de la cible de son Attaque à distance.
Une Troupe est en Couvert Partiel quand elle est en contact avec un décor qui masque une partie de sa Silhouette à l'attaquant.

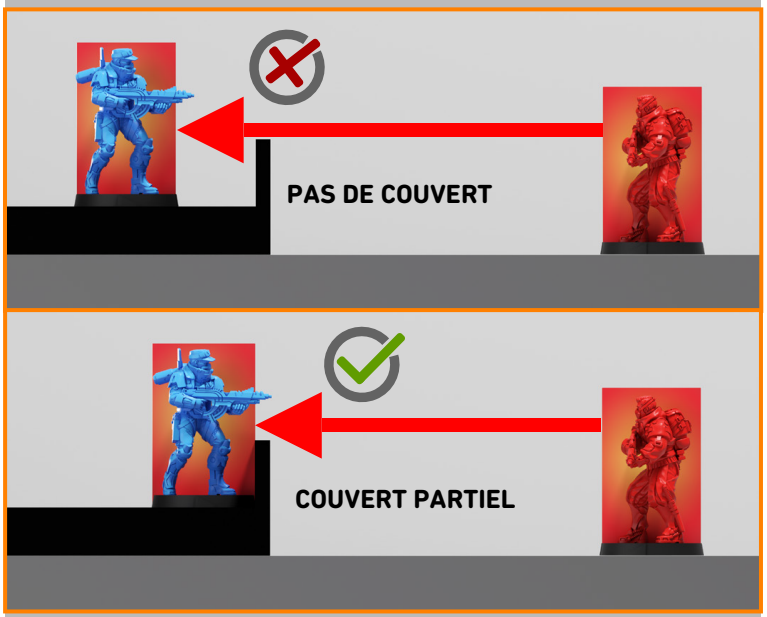
LIGNE DE TIR ET COUVERT

PAS DE COUVERT

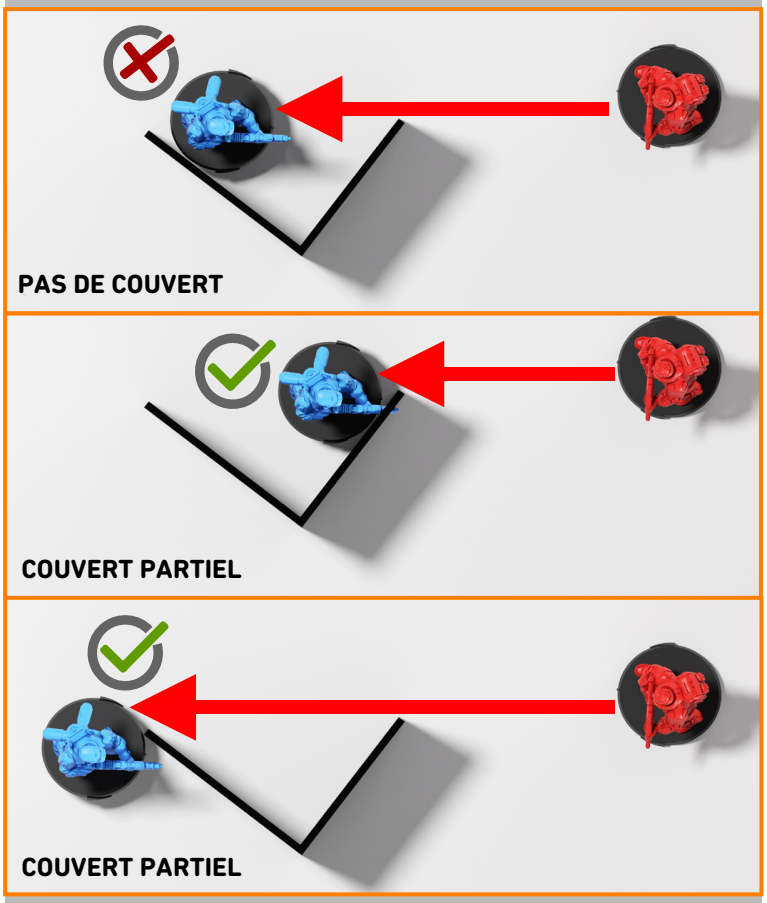
COUVERT PARTIEL

Couvert partiel dû au contact avec un élément de décor qui recouvre une partie de la silhouette de la cible.

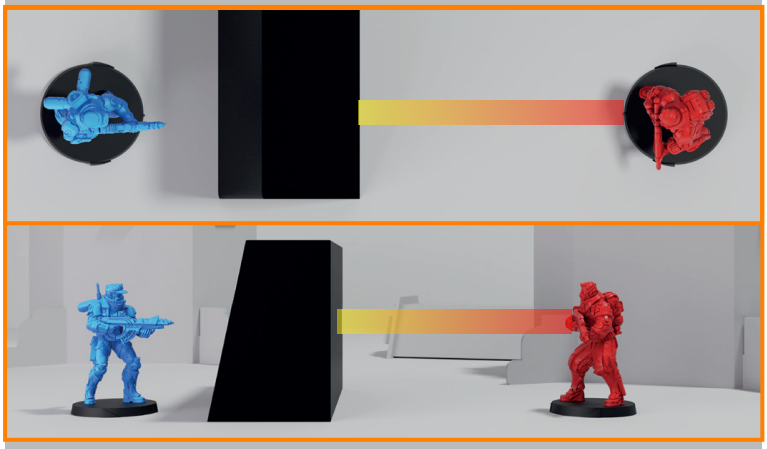




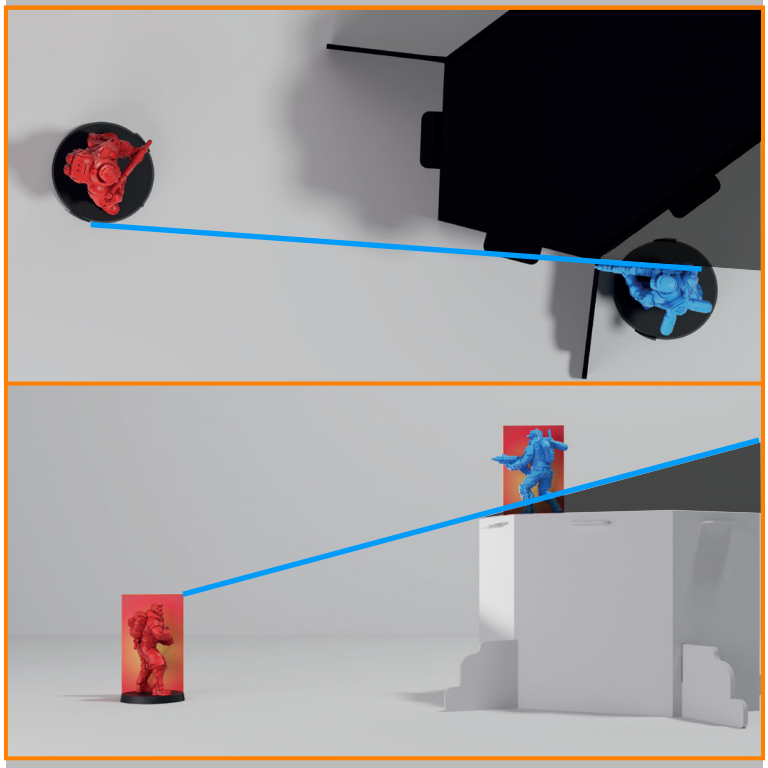
Différentes situations où le soldat n'a aucun couvert ou un couvert partiel.



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 rouge.

PORTEE:

FUSIL COMBI

NOM	NOMBRE DE JETS DE SAUVEGARDE	ATTRIBUT DE SAUVEGARDE	MUNITION	PS	B	TRAITS
FUSIL COMBI	1	ARM	N	7	3	TIR DE SUPPRESSION

PORTEE			
40	80	120	240
+3	-3	-6	

Toutes les armes de TIR, pièces d'équipement et compétences spéciales qui peuvent effectuer des attaques de TIR appliquent un MOD de portée qui dépend de la distance entre l'attaquant et la cible.

Si la cible est au-delà de la portée maximale de l'arme de TIR, de l'équipement ou de la compétence spéciale, l'attaque de TIR échoue automatiquement (l'ordre est dépensé, les armes jetables perdent une utilisation, etc.). Par exemple, pour le fusil combiné, nous avons les valeurs suivantes:

» Si la distance entre le soldat et la cible est comprise entre 0 et 40 centimètres, le soldat a un MOD de +3 à son jet d'attaque de TIR en raison de la portée.
» Si la distance est supérieure à 40 centimètres et inférieure ou égale à 80 centimètres, le soldat a un MOD de -3 à son jet d'attaque de TIR en raison de la portée.
» Si la distance est supérieure à 80 centimètres et inférieure ou égale à 120 centimètres, le soldat a un MOD de -6 à son jet d'attaque de TIR en raison de la portée.
» L'attaque de TIR échoue automatiquement si la portée est supérieure à 120 centimètres.

COMPÉTENCES, ARMES, ÉQUIPEMENT OU ÉTATS SPÉCIAUX

Certaines Compétences, Armes, Équipements ou États spéciaux peuvent appliquer un MOD aux jets d'Attaque de TIR. Ces Compétences, Armes, Équipements ou États spéciaux sont expliqués dans les sections respectives de ce livre de règles.

ARMES ET ÉQUIPEMENT A GABARIT

Les Armes et Équipements de TIR qui utilisent un Gabarit ont une Zone d'Effet qui affecte non seulement la cible principale, mais aussi une zone de la table de jeu déterminée par la taille du Gabarit.
La Cible Principale d'une Arme ou d'un Équipement à Gabarit est un Élément de Jeu qui doit pouvoir être désigné comme une cible valide pour l'Attaque de TIR, à partir de laquelle les MOD appliqués au Jet sont déterminés, si un Jet est requis. Ce Jet sera opposé séparément, un par un, par le reste des Ennemis affectés par le Gabarit.

Il existe deux types d'Armes et d'Équipement à Gabarit:

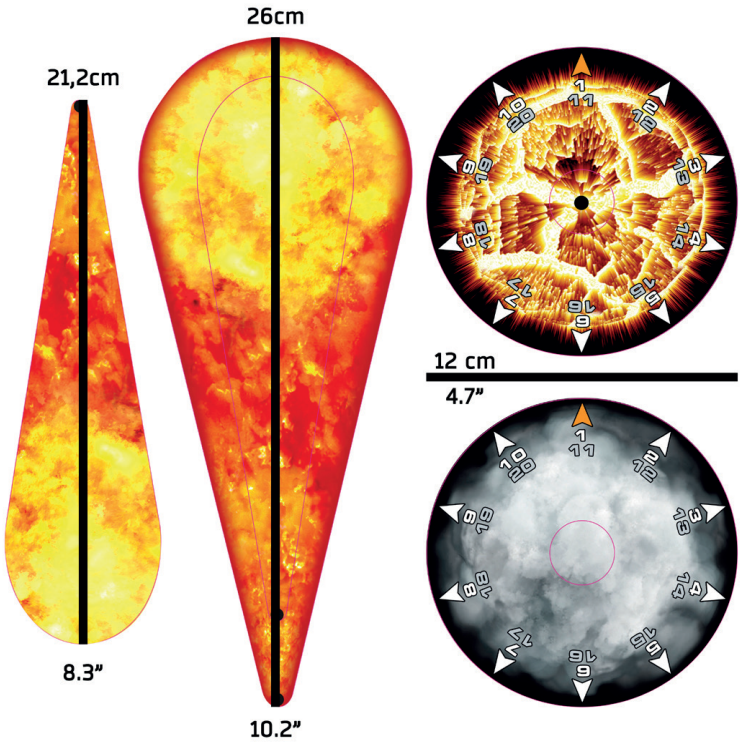
» Gabarit Direct.
» Gabarit d'Impact.

IMPORTANT
Si la cible principale se trouve en dehors de la zone d'effet de l'arme à gabarit ou de l'équipement, l'attaque de TIR est automatiquement considérée comme un échec et aucun élément du jeu ne sera affecté par le gabarit.

TYPES DE GABARITS

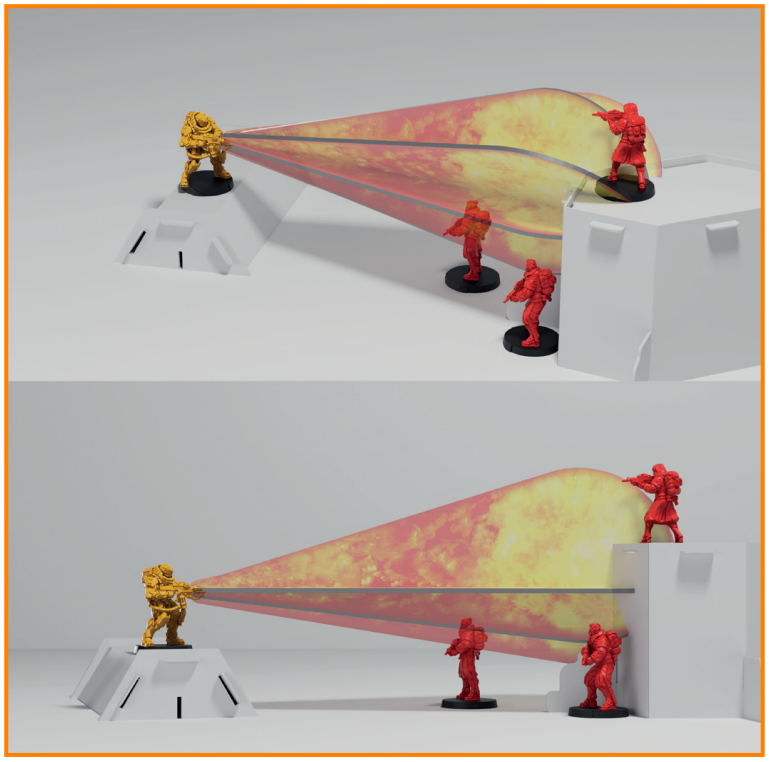
Dans ce livre de règles, il existe trois types de gabarits utilisés par les armes et les équipements: le gabarit circulaire, le gabarit de grande larme et le gabarit de petite larme.

La hauteur des gabarits utilisés par les armes et d'équipements à gabarit est égale à leur rayon, ou à la moitié de leur largeur (sauf pour les munitions dont les caractéristiques le précisent autrement).



ZONE D'EFFET

La zone d'effet d'un gabarit est la zone qu'il couvre avec une seule déclaration d'utilisation. Par exemple, si vous déclarez une attaque en utilisant une arme à gabarit, tous les soldats ou cibles en contact avec la silhouette ou à l'intérieur de la zone d'effet du gabarit sont affectés par l'attaque.



AIRE D'EFFET DES ARMES ET ÉQUIPEMENTS A GABARIT

EFFETS

» Lorsque vous utilisez une arme ou un équipement à gabarit, tout soldat dont le socle ou le gabarit de silhouette est en contact avec le gabarit, ou est partiellement ou entièrement à l'intérieur, est affecté par l'arme ou l'équipement.
» Tout soldat affecté par une arme ou un équipement à gabarit peut déclarer Esquive comme deuxième compétence courte ou ORA, même s'il n'a pas de LdV sur le soldat déclarant l'attaque.
» En règle générale, esquiver une attaque de gabarit nécessite un jet de PH réussi.

» À titre d'exception, dans les cas suivants, l'esquive nécessite un jet de PH -3 pour éviter une attaque avec une arme à gabarit:
» Si le soldat affecté par l'attaque avec une arme à gabarit n'a pas de LdV sur l'attaquant.
» Si l'attaque avec une arme à gabarit provient d'une arme déployable (une mine, par exemple).

» Une fois placé, le gabarit reste sur la table de jeu jusqu'à l'étape de résolution de l'ordre.
» La zone d'effet d'un gabarit peut affecter les soldats alliés tant que le Gabarit n'a pas de valeur de PS et n'inflige aucun état.
» Lorsque plusieurs soldats sont activés en même temps (un ordre coordonné ou une Fireteam, par exemple), le gabarit affecte tous les soldats qui étaient en contact de Silhouette avec sa zone d'effet à tout moment pendant cet ordre, puisque tout se passe simultanément pendant l'ordre.

» Coups critiques avec les armes à gabarit:
» Lorsqu'un coup critique est obtenu lors de l'utilisation d'une arme à gabarit, il compte comme un coup critique contre la cible principale de l'attaque, et uniquement contre la cible principale. Contre toute cible secondaire affectée par le gabarit, il s'agit d'un jet réussi au lieu d'un coup critique.

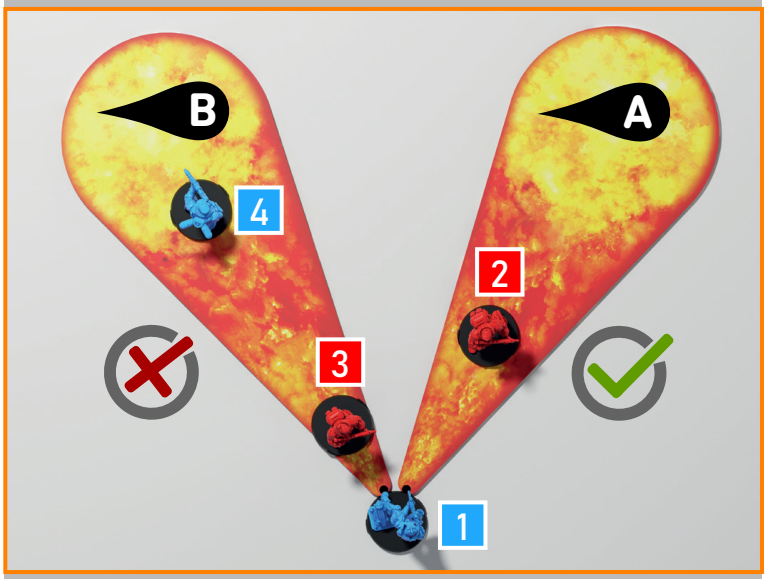
» Réponse à un jet de dé d'une arme à gabarit:
» Contre une attaque avec une arme à gabarit nécessitant un jet pour toucher qu'il s'agisse d'une arme à gabarit d'impact ou d'une attaque intuitive, etc. , chaque ennemi affecté peut effectuer un jet d'opposition distinct contre l'attaquant.

IMPORTANT
Les soldats affectés par une arme à gabarit ne bénéficient pas du +3 MOD au jet de sauvegarde (SR) pour la couverture partielle.

ARMES À GABARIT, ALLIÉS ET TROUPES NEUTRES

Il n'est pas permis de déclarer des attaques contre des soldats alliés ou neutres, ni d'effectuer des attaques qui pourraient les affecter, à moins que le gabarit n'ait pas de valeur d'attribut PS et n'inflige pas d'états. Par conséquent, si lors de la déclaration d'une attaque avec une arme à gabarit, un soldat allié ou neutre est affecté par le gabarit, ce tir est annulé (mais pas les autres tirs de cette même rafale qui n'ont pas d'alliés ou de neutres dans leur zone d'effet). Tout soldat réactif dans la zone d'effet du tir annulé peut toujours déclarer des ORA.
Dans ce cas de tir annulé, si une arme avec le trait jetable a été utilisée, l'utilisation initialement déclarée est toujours consommée.

ARMES A GABARIT, SOLDATS ALLIÉS ET NEUTRES



Le soldat 1 a B2 avec son Pulzar. Lors de la déclaration d'une attaque de TIR contre les soldats 2 et 3, on constate que le gabarit B affecte le soldat 4 (allié ou neutre). Le gabarit B est donc annulé.
Les soldats 2 et 3 peuvent déclarer des ORA normalement.

UTILISER DES ARMES A GABARIT EN COMBAT AU CORPS A CORPS

Les gabarits d'armes placés sur un groupe de soldats engagés dans un combat au corps à corps affecteront toujours tous les soldats impliqués, même si, en raison du placement du gabarit, il n'entre en contact qu'avec certains d'entre eux. Les joueurs doivent en tenir compte, car les attaques **ne peuvent pas** être effectuées contre les soldats alliés.

ARMES À GABARIT DIRECT

Lors de l'utilisation de ces armes, le joueur peut placer le gabarit sans effectuer de jet.

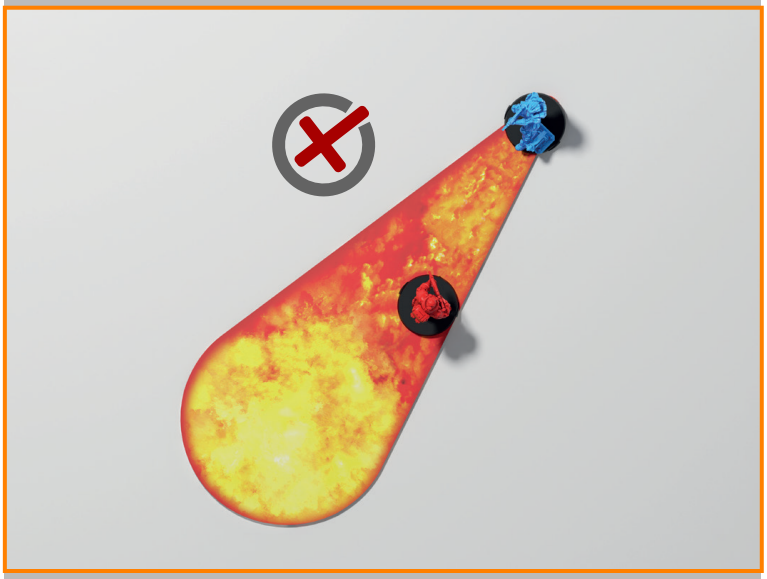
ARMES À GABARIT DIRECT

EFFETS

» Ils ne nécessitent pas de jet de TIR pour toucher.
» Lors de la déclaration de l'attaque, le gabarit doit être placé sur la table pour vérifier que la cible principale se trouve dans la zone d'effet, et pour déterminer quels soldats ou éléments de jeu (marqueurs, armes déployables ou équipement...) sont affectés par l'attaque.
» Le placement des gabarits directs dépend de leur type:
» Gabarit en forme de larme directe: l'extrémité étroite du gabarit en forme de larme (Point d'Explosion) doit être placée en contact avec le bord de la silhouette du soldat déclarant l'attaque. Chaque soldat affecté par le gabarit subira l'attaque. Le gabarit ne peut pas être placé de manière à traverser la silhouette du soldat qui déclare l'attaque (voir exemple).
» Gabarit circulaire direct: le centre du gabarit circulaire (Point d'Explosion) doit être placé au-dessus du centre de la base du soldat déclarant l'attaque, et chaque soldat affecté par le gabarit subira l'attaque.
» Esquiver une arme à gabarit direct nécessite un jet de PH normal (ou PH-3 comme mentionné précédemment).
» Si un soldat affecté par une arme à gabarit direct déclare une attaque contre l'utilisateur de l'arme à gabarit direct, son attaque sera un jet normal (si l'arme, la compétence spéciale, etc., nécessite un jet). Dans l'étape de résolution de l'ordre, le soldat devra faire un jet de sauvegarde car ce type d'arme à gabarit affecte directement les cibles, sans avoir besoin d'effectuer un jet pour toucher.
» En ORA, tout soldat actif dans l'aire d'effet du gabarit pendant l'ordre compte comme une cible principale pour déterminer si le gabarit est annulé.
» Les armes à gabarit direct qui ont une valeur de Rafale (B) supérieure à 1, permettent au gabarit d'être placé autant de fois par ordre que leur valeur de Rafale (B) l'indique, et de distribuer cette Rafale entre différentes cibles si on le souhaite.

EXEMPLES DE PLACEMENT DE GABARIT DIRECT

Arme à gabarit direct, point d'explosion et placement du gabarit.



Le placement du gabarit en forme de larme ne peut pas traverser la silhouette du soldat.

Le centre du gabarit circulaire (Point d'Explosion) doit se trouver au-dessus du centre de la base du soldat.

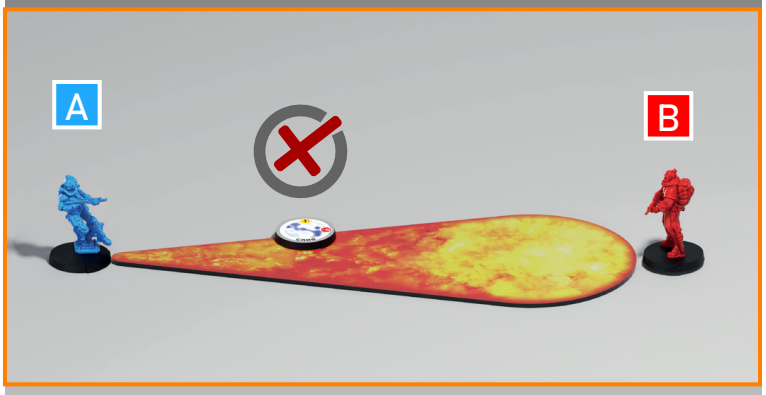
EXEMPLE DE GABARIT DIRECT AVEC RAFALE (B2): ZONE D'EFFET, PLACEMENT ET SOLDATS À DIFFÉRENTS NIVEAUX

Pendant son tour actif, un soldat avec un Pulzar (B+1), une arme à gabarit direct, déclare Déplacement et Attaque de TIR avec un gabarit B2 à partir du point qu'il a choisi pour effectuer l'attaque. Le soldat peut placer chaque gabarit librement, affectant différentes cibles s'il le souhaite.

Le soldat affecte 2 ennemis sur 4 à portée. Comme le soldat actif utilise une arme à gabarit direct, toutes les attaques déclarées comme ORA ne seront pas des jets en opposition.

Comme les soldats n°2 et 3 sont en état couché, il ne sont pas affectés par les gabarits, car il ne touche pas leurs silhouettes.

EXEMPLE D'ARME À GABARIT EN LARME DIRECTE. TIR ANNULÉ.



Sur cette image, nous avons le soldat A qui déclare une attaque de TIR contre le soldat B avec son arme à gabarit direct (un Pulzar). Il le place de manière à affecter un marqueur de camouflage ennemi (CAMO). Comme le soldat B n'est pas dans la zone d'effet du gabarit en forme de larme, l'attaque est annulée et le marqueur reste inchangé

IMPORTANT

Pour esquiver une attaque avec plusieurs gabarits directs dans le même ordre, un seul jet de PH normal (ou PH-3) doit être réussi, permettant au soldat d'esquiver tous les gabarits avec un seul jet.

IMPORTANT

Même s'ils sont en contact avec le gabarit, les soldats déclarant une attaque avec un gabarit direct ne seront pas affectés par celui-ci, sauf indication contraire dans la description de l'arme, de la compétence ou du type de munition.

ARMES À GABARIT D'IMPACT

Ces armes placent un gabarit au point d'impact.

ARMES A IMPACT

CONDITIONS

» Les armes à gabarit d'impact nécessitent un jet d'attaque, en utilisant TIR, PH ou l'attribut approprié pour toucher.
» Il est obligatoire de déclarer une cible principale valide qui sera la référence pour placer le gabarit circulaire. La cible principale doit être en LdV lors de la déclaration de l'attaque.
» Lorsque l'attaque est déclarée, le centre du gabarit circulaire (Point d'Explosion) doit être placé au-dessus du centre de la base de la cible principale. De cette façon, le joueur vérifiera la zone d'effet et déterminera quels soldats ou éléments de jeu (marqueurs, armes, déployables...) sont affectés par cette attaque

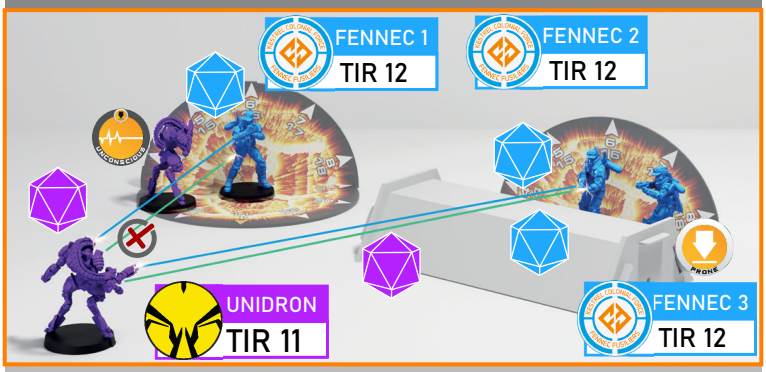
EFFETS

» Le gabarit circulaire n'applique son effet sur chaque soldat affecté que si le jet normal ou d'opposition est réussi.
» Le soldat qui a déclaré l'attaque compare ce jet à chaque soldat ennemi affecté par le gabarit individuellement. Chaque soldat ennemi affecté par le gabarit résout son jet d'opposition complètement indépendamment les uns des autres. Le jet d'opposition d'un soldat ennemi affecté ne peut pas affecter les jets d'oppositions des autres (voir l'exemple ci-dessous).
» Tous les MOD appliqués au jet de l'attaquant sont déterminés en utilisant une cible principale valide comme base. Comme indiqué ci-dessus, ce jet est comparé séparément aux jets de chacun des autres soldats ennemis affectés par le gabarit («cibles secondaires» à partir de maintenant).
» Pour esquiver une attaque avec une arme à gabarit d'impact, la cible principale et toutes les cibles secondaires affectées par le gabarit d'impact peuvent effectuer un jet d'opposition avec leur PH (ou PH-3 dans les cas mentionnés sous Effets) contre le jet d'attaque de l'attaquant.

» Gabarit d'impact, cas spéciaux:
» Lorsque vous utilisez une arme à gabarit d'impact avec le trait Sans cible (comme celles qui utilisent des munitions fumigènes), vous n'avez pas besoin de désigner un soldat ennemi comme cible principale; la cible peut être une zone sur la table de jeu.
» Lorsque vous déclarez une attaque spéculative avec une arme à gabarit d'impact, vous n'avez pas besoin de placer le gabarit circulaire au-dessus du centre de la base de la cible.

IMPORTANT
Pour esquiver une attaque avec plusieurs gabarits d'impact dans le même ordre, chaque jet d'opposition doit être effectué séparément contre le jet PH (ou le jet PH-3, selon le cas) du soldat ciblé, permettant au soldat d'esquiver tous les gabarits avec un seul jet.

EXEMPLE D'ARME À IMPACT. LES CIBLES RÉAGISSENT AVEC UNE ATTAQUE DE TIR ET ESQUIVENT SANS LDV. TIR ANNULÉ.



CARABINE A PLASMA

NOM	NOMBRE DE JETS DE SAUVEGARDE	ATTRIBUT DE SAUVEGARDE	MUNITION	PS	B	TRAITS
Carabine Plasma	1 & 1	ARM+BTS	N	7	2	GABARIT D'IMPACT CIRCULAIRE)

PORTEE

40	80	120	240
+3	-3	-6	

L'Unidron déclare une Attaque de TIR avec sa Carabine Plasma en Mode Explosion, ciblant les Fusiliers 1 et 2, en espérant que le gabarit affecterait également Fennec 3 qui est allongé, et donc hors de LdV.
Après avoir déclaré l'Attaque de TIR, les gabarits Circulaires sont centrés sur les Fennecs et il est effectivement vérifié qu'ils affectent également le Fennec 3, ainsi que l'Unidron Inconscient à côté du Fennec 1.
Par conséquent, le Fennec 3 a le droit à un ORA, puisqu'il a été affecté par une Arme à gabarit et l'autre Attaque, déclarée contre Fennec 1, a été annulée car elle affectait un Soldat Allié.
A ce moment, les Fennecs 1 et 2 déclarent leurs ORA : Attaque de TIR.
Le Fennec 3 déclare Esquive (PH-3 en raison du manque de LdV sur son attaquant).
Ainsi, les Jets suivants sont effectués :
Un Jet Normal du Fennec 1 contre l'Unidron.
Deux jets d'opposition de l'Unidron contre les Fennecs 2 et 3. Le résultat obtenu par l'Unidron après avoir appliqué tous les MODs pertinents sera comparé séparément à l'Attaque de TIR du Fennec 2 et à l'Esquive du Fennec 3.

ATTAQUE SPÉCULATIVE

Cette compétence commune permet à l'utilisateur d'exécuter une attaque de TIR contre une cible hors de LdV ou, s'il dispose d'une arme adaptée, de choisir un emplacement autre que la cible comme centre de l'attaque.

ATTAQUE SPECULATIVE — COMPÉTENCE LONGUE

Attaque de TIR

CONDITIONS

» L'utilisateur doit utiliser une arme de TIR avec le trait d'attaque spéculative.

» Il doit être possible de tracer une trajectoire entre le soldat et le point d'impact.

EFFETS

» L'utilisateur peut effectuer une seule attaque de TIR contre une cible en dehors de sa LdV.

» La Rafale (B) de cette attaque de TIR est toujours de 1, quelle que soit la valeur B réelle de l'arme ou les MOD appliqués à la B.

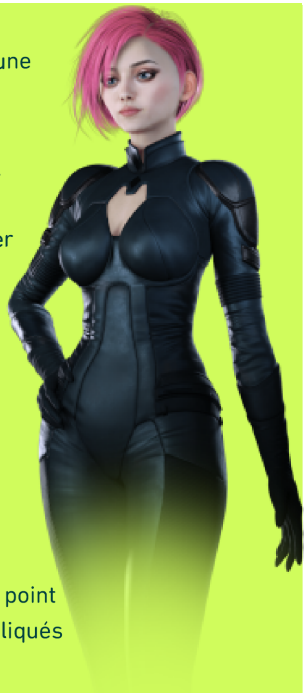
» Si l'utilisateur utilise une arme de TIR avec le trait Gabarit d'impact (Circulaire), cette compétence lui permet de placer le centre du gabarit circulaire ailleurs que centré sur la cible principale de l'attaque. Cependant, la cible principale doit être à l'intérieur de la zone d'effet du gabarit circulaire.

» Dans ce cas, la cible de l'attaque et le point d'impact peuvent être choisis sans avoir besoin de LdV.

» Placez le gabarit directement sur la table de jeu ou horizontalement sur un morceau de terrain, et jamais sur une surface verticale ou dans les airs.

» L'utilisateur doit appliquer un MOD de -6 à son TIR, ou l'attribut correspondant, pour l'attaque spéculative, ainsi que tous les MOD de portée. Les autres MODs négatifs (par exemple Mimétisme, Couverture partielle, Zones de visibilité...) ne sont pas appliqués.

Sibylla explique



Voici la procédure à suivre pour effectuer une attaque spéculative:

1° Désignez la cible principale de l'attaque.

2° Placez le gabarit circulaire pour désigner le point d'impact de l'attaque (il peut s'agir d'une cible hors de la LdV, ou d'un point sur la table tant que le gabarit circulaire affecte la cible).

3° Ensuite, une vérification est effectuée pour déterminer quels autres soldats sont affectés afin de déterminer tous les ORA.

4° Mesurez la distance entre le soldat et le point d'impact, tous les MOD pertinents sont appliqués et les jets sont effectués.

EXEMPLE D'ATTAQUE SPÉCULATIVE

Pendant son Tour Actif, un Daturazi a l'intention d'attaquer le Blink situé derrière un mur.

Pour empêcher le Blink de lui tirer dessus pendant son avance, le Daturazi décide de lui lancer une Grenade. Comme les Grenades ont le Trait d'Attaque Spéculative, le Daturazi déclare une Attaque Spéculative sans nécessiter de LdV. Pour ce faire, le joueur Morat suit ces étapes:

» 1° Il retire un Ordre de sa Réserve d'Ordres et déclare une Compétence Longue d'Attaque Spéculative, désignant le Blink comme sa Cible Principale.

» 2° Il place le Gabarit Circulaire sur la table de jeu de manière à ce qu'il affecte le Blink, et désigne le point d'impact.

» 3° Une fois le Gabarit Circulaire placé et centré sur ce point, une vérification est effectuée pour déterminer quels autres Soldats sont affectés.

» Le Blink déclare son ORA. Dans ce cas, comme il est affecté par une Arme à Gabarit, il peut déclarer Esquiver.

» 4° La distance entre le Daturazi et le point d'impact désigné est mesurée.

Un jet d'opposition s'ensuit entre le Daturazi et le Blink.

» Les MOD suivants seront appliqués au jet d'esquive du Blink:

» -3 pour esquiver un gabarit sans LdV sur l'attaquant

» Les MOD suivants seront appliqués au jet d'attaque spéculative du Daturazi:

» +3 pour la portée.

» -6 pour l'attaque spéculative.

Étant donné qu'il s'agit d'une attaque spéculative, le Daturazi n'a pas besoin d'appliquer le MOD de mimétisme (-6) du Blink, ni aucun MOD dû au couvert.

ATTAQUE INTUITIVE

L'attaque intuitive représente ces moments où un soldat perçoit un mouvement du coin de l'œil et pulvérise instinctivement la zone avec son arme dans l'espoir de faire sortir un ennemi caché

ATTAQUE INTUITIVE — COMPÉTENCE LONGUE

Attaque de TIR

CONDITIONS

» L'utilisateur doit utiliser une arme de TIR avec le trait d'attaque intuitive.

» La cible de l'attaque intuitive (ou la cible principale si vous utilisez une arme à gabarit) doit être en dehors de la LdV de l'utilisateur en raison d'une zone de visibilité nulle ou dans un état qui empêcherait normalement les attaques d'être effectuées contre lui sans avoir été découvert au préalable, comme l'état camouflé.

EFFECTS

» L'utilisateur peut effectuer un seul jet d'**attaque de TIR** contre la cible.

» La Rafale (B) de cette attaque de TIR sera **toujours de 1** quelle que soit la valeur B réelle de l'arme ou les MOD appliqués au B.

» Pour effectuer une attaque intuitive, l'utilisateur doit réussir un jet de VOL non modifié. Les MOD provenant de la couverture partielle, des compétences spéciales, des pièces d'équipement ou de toute autre source ne s'appliquent pas à ce jet.

» Si la cible réagit en déclarant une attaque ou une esquive, sa réaction est simultanée et résolue par un jet d'opposition, le cas échéant.

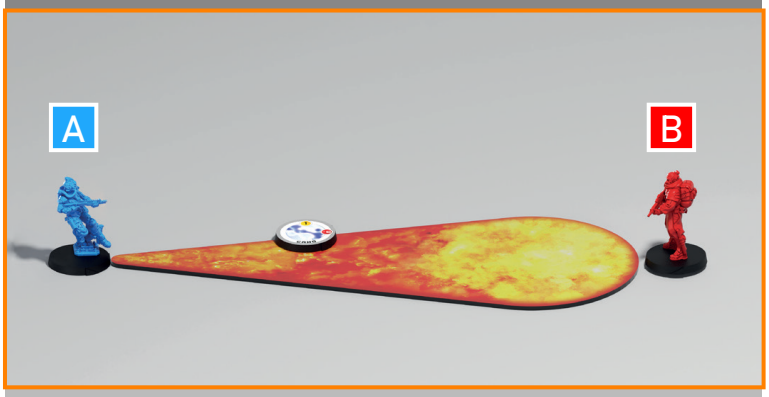
» Si l'utilisateur échoue à son jet de VOL, il ne peut pas tenter de faire une autre attaque intuitive contre la même cible jusqu'à son prochain tour actif.

» Si plusieurs ennemis sont affectés par l'attaque intuitive, le tireur doit choisir un seul d'entre eux comme cible principale.

» Si le jet de VOL est un Critique, il compte comme un Critique contre la Cible Principale de l'attaque, et uniquement contre la Cible Principale. Contre les autres cibles affectées par l'Attaque Intuitive, il s'agit d'un Jet réussi au lieu d'un Critique.

» Une Attaque Intuitive doit être déclarée pour placer une **Arme Déployable** sur la table de jeu s'il y a un Marqueur Camouflé ennemi (CAMO) dans sa Zone de Déclenchement. Cette restriction ne s'applique pas s'il y a une figurine ennemie valide et non camouflée 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 également le Trait Jetable, une utilisation doit être considérée comme dépensée.

EXEMPLE D'ATTAQUE INTUITIVE



Le soldat A déclare une attaque intuitive contre le marqueur camouflé [CAMO]. Le marqueur [CAMO] a deux options:

» **Ne rien déclarer** et ne pas se révéler à moins que le soldat A ne réussisse le jet de VOL requis, auquel cas il sera touché par le gabarit et sera forcé de faire le jet de sauvegarde correspondant, qui le révélerait.

» **Déclarer Esquiver, Attaque de TIR, etc**. et s'opposer au jet de VOL du soldat A avec son ORA. Dans cette situation, si le soldat B était affecté par le gabarit, son jet s'opposerait au jet de VOL du soldat A.

ARMES, ÉLÉMENTS DE DÉCOR ET COUVERT TOTAL DES FIGURINES

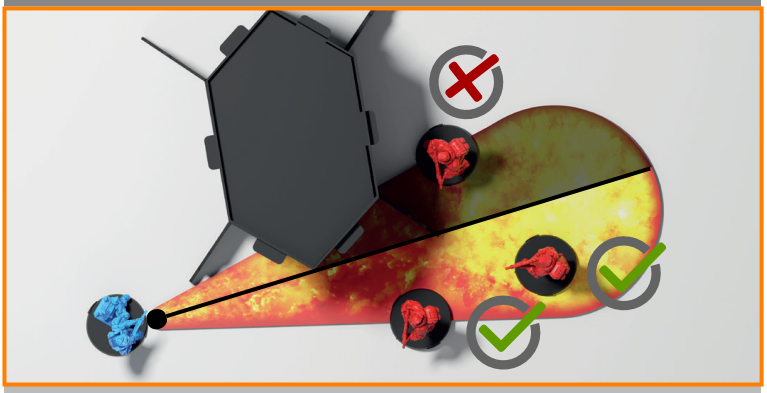
La zone d'effet d'un gabarit peut être déterminée par la présence d'éléments de décor sur la table de jeu, comme on peut le voir dans les illustrations.

Dans Infinity, différents gabarits ont un Point d'explosion, qui est utilisé pour déterminer si un soldat est affecté par le gabarit, ou si la zone d'effet du gabarit a été bloquée par le couvert total des éléments de décor intercalés. Pour qu'un soldat soit affecté par le gabarit, il doit être possible de tracer une LdV du Point d'explosion du gabarit vers le soldat, sans être bloqué par un couvert total.

Le Point d'explosion est le centre du gabarit circulaire et l'extrémité étroite des gabarit en forme de larme.

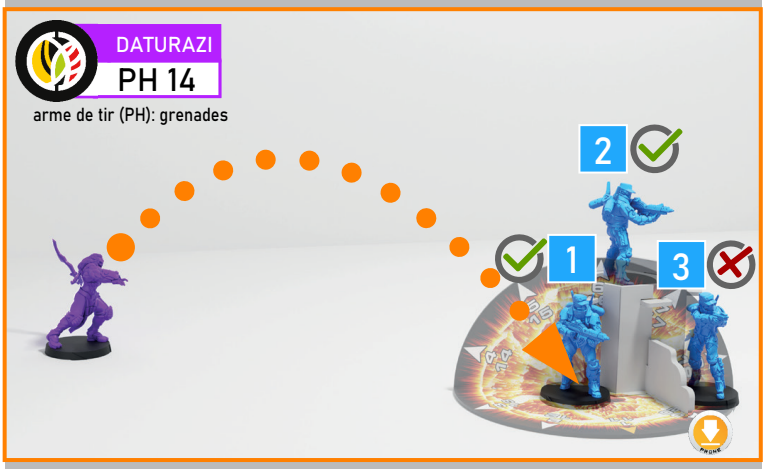
La LdV du Point d'explosion vers un soldat ne peut être tracée que dans la zone d'effet du gabarit lui-même.

EXEMPLE DE GABARIT DIRECT: AIRE D'EFFET, POINT D'EXPLOSION ET DECOR



L'élément de décor couvre entièrement le soldat ennemi. Par conséquent, la LdV ne peut pas être tracée à partir du point d'explosion, donc le soldat n'est pas affecté par la Zone d'effet.

EXEMPLE



GRENADES

NOM	NOMBRE DE JETS DE SAUVEGARDE	ATTRIBUT DE SAUVEGARDE	MUNITION	PS	B	TRAITS
grenades	1	ARM	N	7	1	Attaque spéculative, Arme de TIR (PH), Gabarit circulaire

PORTEE

20	40	240
+3	-3	

En effectuant une attaque avec un gabarit d'impact, le gabarit circulaire est centré sur le dessous de la base de la cible principale, quel que soit le point d'impact sur la cible. Tout élément de jeu en contact ou dans la zone d'effet du gabarit circulaire sera également affecté par l'attaque. Comme on le voit sur l'image, grâce à l'élément de décor, il n'est pas possible de tracer un LdV du point d'explosion vers le soldat 3, qui n'est donc pas affecté.

PROFIL D'ARME (ARMES DE TIR ET ARMES A GABARIT)

Dans Infinity, chaque arme possède son propre profil de jeu et certaines d'entre elles ont même des règles d'utilisation spéciales. Ce chapitre décrit comment lire un tel profil, et chaque arme est détaillée individuellement dans le tableau des armes, à la page 172. Le fusil MULTI sera utilisé comme exemple pour expliquer comment lire un profil d'arme de TIR.

Les conseils de Sibylla

Vous voulez en savoir plus ? Vous pouvez trouver toutes les informations complémentaires pour explorer davantage l'univers Infinity dans des livres, articles et annexes de fond!
De plus, je suis à votre service en tant qu'interface IA sur **www.infinityuniverse.ai**.
Vous pouvez me demander tout ce que vous voulez savoir sur l'histoire et le contexte de l'univers Infinity.

Les armes MULTI sont un exemple d'armes qui ont plus d'un mode de tir. Chaque mode de tir est associé à une rafale (R) et à des munitions différentes. Le joueur doit décider quel mode de tir utiliser à chaque fois qu'il déclare une attaque de TIR. La portée indique la portée de l'arme en centimètres. Dans ce cas, le fusil MULTI a une portée de 0 à 120 centimètres, cette portée est divisée en différentes portées qui impliquent des MOD différents pour le jet d'attaque de TIR, comme expliqué dans la section Modificateur de portée (voir page 42).

La possibilité de survie (PS) indique la capacité destructrice de l'arme. Plus la valeur de PS est faible, plus l'arme est puissante. La Rafale (B) est le nombre de dés que le joueur actif doit lancer lorsqu'il déclare une attaque de TIR. N'oubliez pas que dans le tour réactif, la valeur de B est de 1, sauf si elle est modifiée par une règle ou une compétence. La colonne Munition indique le type de munition que l'arme utilise. Si deux types de munitions sont indiqués liés par un « + », cela signifie que les deux types sont combinés.

EXEMPLE 1

Le fusil MULTI en mode rafale peut utiliser des munitions AP ou CHOC avec une R3. Cela signifie que si le joueur déclare une attaque de TIR, il lancera 3 dés avec des munitions AP.

Inversement, s'il décide d'utiliser le mode anti-matériel, il n'aura qu'un seul dé disponible, mais utilisera des munitions DA.

FUSIL MULTI

NOM	NOMBRE DE JETS DE SAUVEGARDE	ATTRIBUT DE SAUVEGARDE	MUNITION	PS	B	TRAITS
Fusil Multi (mode CHOC)	1	ARM	CHOC	7	3	Tir de Suppression
Fusil Multi (mode AP)	1	ARM/2	AP	7	3	Tir de Suppression
Fusil Multi (mode Anti-Matériel)	2	ARM	DA	7	1	Anti-Matériel

PORTEE

40	80	120	240
+3	-3	-6	

EXEMPLE 2

Une arme qui utilise des munitions AP+DA indique que la cible doit effectuer 2 jets de sauvegarde pour chaque coup reçu (en raison des munitions DA), avec l'attribut de jet de sauvegarde correspondant réduit de moitié (en raison des munitions AP).

La colonne Attribut du jet de sauvegarde indique contre quel(s) Attribut(s) (ARM, BTS, PH, ARM+BTS, etc.) les jets de sauvegarde sont effectués pour éviter les dégâts ou les effets d'un impact. Comme pour les munitions, il peut être nécessaire de sauvegarder contre différents attributs ou leur combinaison (voir Possibilité de survie (PS) à la page 37). L'attribut peut également être affiché avec des MOD, généralement négatifs (-3, -6), ou il peut afficher directement la valeur de cet attribut (ARM=0).

La colonne Nombre de jets de sauvegarde (SR: N°) indique le nombre de jets de sauvegarde qui doivent être effectués pour chaque coup reçu.

Les traits sont des caractéristiques spéciales que possèdent certaines armes et pièces d'équipement. Ils sont tous expliqués dans la section Étiquettes et traits (voir page 173). Un astérisque (*) dans cette section indique que l'arme ou la pièce d'équipement a des règles supplémentaires dans la section correspondante du livre de règles.

Ci-dessous, deux autres exemples sur la façon de lire le tableau des armes (disponible dans son intégralité à la page 176) sont présentés.

EXEMPLE 3

FUSIL COMBI BREAKER

NOM	NOMBRE DE JETS DE SAUVEGARDE	ATTRIBUT DE SAUVEGARDE	MUNITION	PS	B	TRAITS
Fusil Combi Breaker	1	PB/2	AP	7	3	Tir de Suppression

PORTEE

40	80	120	240
+3	-3	-6	

Le fusil Combi Breaker indique que pour chaque impact reçu, la cible doit effectuer un jet de sauvegarde, avec son attribut BTS divisé par deux

EXEMPLE 4

MEDIKIT

NOM	NOMBRE DE JETS DE SAUVEGARDE	ATTRIBUT DE SAUVEGARDE	MUNITION	PS	B	TRAITS
MEDIKIT	-	-	-	-	1	NON-LETHAL, [***].

PORTEE

20	40	60	240
+3	0	-6	

Le MediKit est un équipement qui est une arme non létale. Par conséquent, le tableau des armes indique le MOD de portée. Bien que dans la section Traits, le [***] indique qu'il s'agit d'une arme ou d'un équipement qui a des explications supplémentaires dans la section Compétences et équipement du livre de règles.

COMBAT RAPPROCHÉ (CC)

Les combats urbains, les tentatives de prise d'un bâtiment ou les déplacements spatiaux de vaisseau à vaisseau se déroulent souvent dans des espaces réduits, ce qui favorise le combat rapproché avec des armes blanches (couteaux, machettes, sabres, épées, griffes, etc.) que nous appelons génériquement armes de mêlée.

ATTAQUE CC

Compétence permettant le combat rapproché, en frappant un adversaire en contact Silhouette.

ATTAQUE CC — **COMPÉTENCE COURTE / ORA**

Attaque

CONDITIONS

» Utiliser une arme de mêlée, une compétence ou un équipement qui permet une attaque CC.

» Être en contact avec la silhouette d'une figurine ou d'une cible ennemie.

EFFETS

» Permet d'utiliser l'attribut CC pour combattre en combat rapproché (CC).

» En déclarant une attaque CC, les soldats ne peuvent utiliser que les armes avec le trait CC.

» Si un soldat a plusieurs cibles et une valeur de rafale supérieure à 1, le joueur doit annoncer comment il divise la rafale lors de la déclaration de l'attaque CC.

» Dans l'étape de résolution, vérifiez les MOD à appliquer et effectuez les jets d'attaque CC en utilisant l'attribut correspondant.

» Pour chaque succès obtenu dans les jets d'attaque CC, la cible doit effectuer un jet de sauvegarde (voir Possibilité de survie (PS) à la page 37).

» Coup de Grâce : Lors de la déclaration de l'Attaque CC, si la Cible Ennemie est dans un État Inconscient (y compris si elle est représentée par un Jeton Embryon Shasvastii), alors, sans avoir besoin d'effectuer un jet, la cible passe automatiquement de l'État Inconscient à l'État Mort sans possibilité de faire un Jet de Sauvegarde.

» Coup de Grâce ne peut pas être utilisé contre un Soldat qui a activé la Compétence Spéciale Tenace ou Ignorer Les Blessures.

Par conséquent, l'Attaque CC est résolue normalement.

INTERACTION AVEC UN COMBAT RAPPROCHÉ

Tout soldat en contact de silhouette avec une figurine alliée qui est en état Engagé ne peut déclarer que des compétences d'attaque CC, d'esquive ou autres compétences liées qui peuvent être utilisées en CC. Par exemple, dans ces circonstances, déclarer des compétences telles que Médecin ou Ingénieur sur un soldat en état Engagé n'est pas autorisé.

Vous pouvez consulter l'état Engagé dans le module États de jeu à la page 160.

SÉQUENCE DE MOUVEMENT ET CC

Le combat rapproché est souvent associé à un mouvement, la séquence de jeu la plus courante dans ce cas est la suivante:

Étape 1

Le joueur actif (soldat A) consomme un ordre et annonce un mouvement.

Étape 2

Le joueur réactif (soldat B) déclare une attaque CC comme ORA.

Étape 3

Le joueur actif (soldat A) déclare une attaque CC comme deuxième compétence courte de l'ordre.

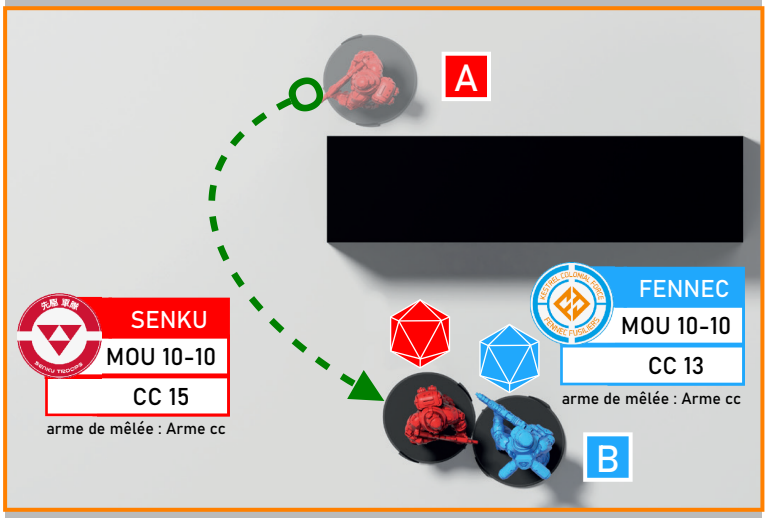
Étape 4

Le jet d'opposition correspondant est effectué.

Jet d'opposition:

» Joueur actif 1 dé en CC.

» Joueur réactif 1 dé en CC.



MODIFICATEURS D'ATTAQUE CC (MOD)

Avant d'effectuer le jet d'attaque CC (ou les jets), le joueur doit vérifier chaque MOD qu'il doit appliquer. Les MOD sont:

» Combat rapproché contre plusieurs ennemis.
» Compétences spéciales, armes et équipement.

COMBAT RAPPROCHÉ AVEC PLUSIEURS SOLDATS

Cette règle s'applique lorsque plus de 2 soldats sont en contact de silhouette
avec la cible et que l'un d'entre eux est activé.

PENDANT LE TOUR ACTIF:

Lorsqu'il déclare une attaque CC, le joueur doit sélectionner **un** soldat ou un périphérique activé par l'ordre. Ce soldat ou périphérique exécute l'attaque CC et a un MOD de +1 en Rafale (B) pour chaque soldat ou périphérique allié en contact de silhouette avec sa cible **et** qui n'est pas dans un état nul ou immobilisé.

PENDANT LE TOUR RÉACTIF:

Lors de la déclaration des ORA, si le joueur réactif décide de déclarer une attaque CC, il ne doit sélectionner qu'un seul soldat ou périphérique en contact de silhouette avec la cible. Le soldat sélectionné effectue une attaque CC et a un MOD de +1 à B pour chaque soldat ou périphérique allié en contact de silhouette avec la cible. Le MOD n'est appliqué que pour les alliés qui ne sont pas dans un état Nul ou Immobilisé, et qui n'ont pas déclaré Esquiver, Inactif ou Reset.

AUTRES RESTRICTIONS DE CC

» En combat rapproché, les soldats ne peuvent déclarer que :

» Berserk
» Attaque rapprochée
» Esquive
» Inactif
» Réinitialisation
» Les compétences qui précisent qu'elles peuvent être utilisées en combat rapproché ou en état engagé.

» En combat rapproché, il est uniquement possible de déclarer Berserk, Attaque CC, Esquiver, Inactif, Reset et des compétences qui spécifient qu'elles peuvent être utilisées en combat rapproché ou en état engagé.

» Le nombre maximum de figurines qui peuvent être en contact de silhouette avec une figurine sur un socle de 25 mm est de 4.

» Le nombre maximum de figurines qui peuvent être en contact de silhouette avec une figurine sur un socle de 40 mm ou plus est de 6.

EXEMPLE DE COMBAT RAPPROCHÉ CONTRE PLUSIEURS ENNEMIS

Tour actif

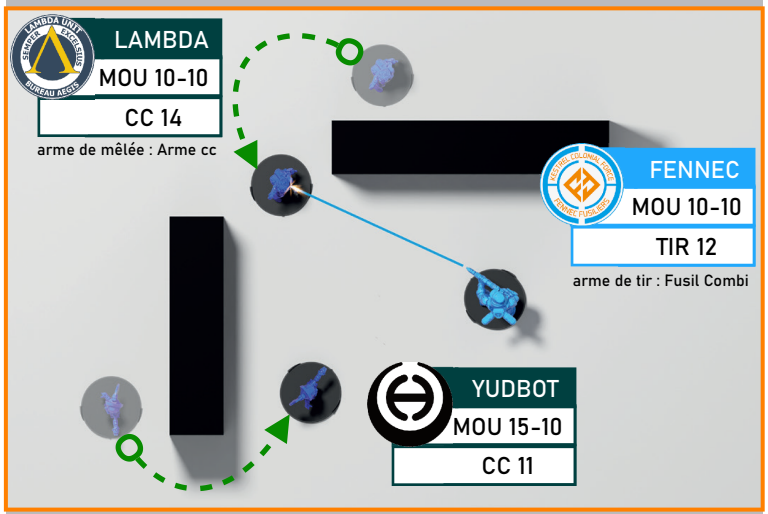
Sur l'image, nous avons un Fennec et un Docteur Lambda avec son Yudbot Périphérique (Servant).

Étape 1

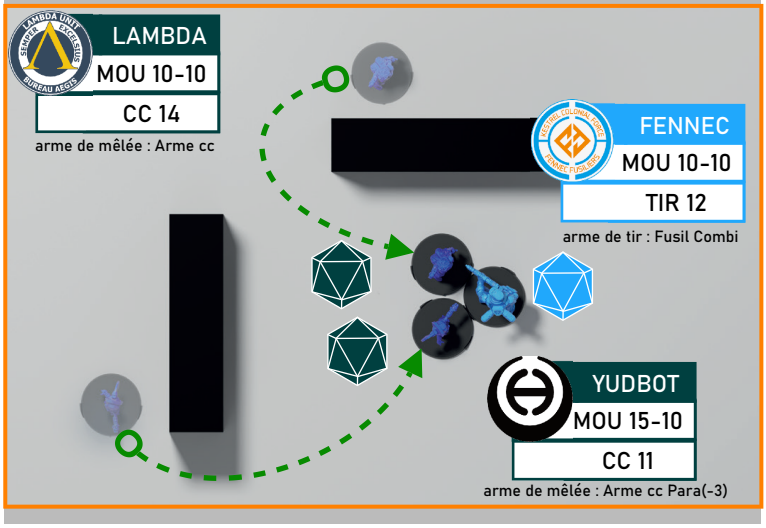
Le Soldat actif (le Lambda) consomme un Ordre et déclare se Déplacer.

Étape 2

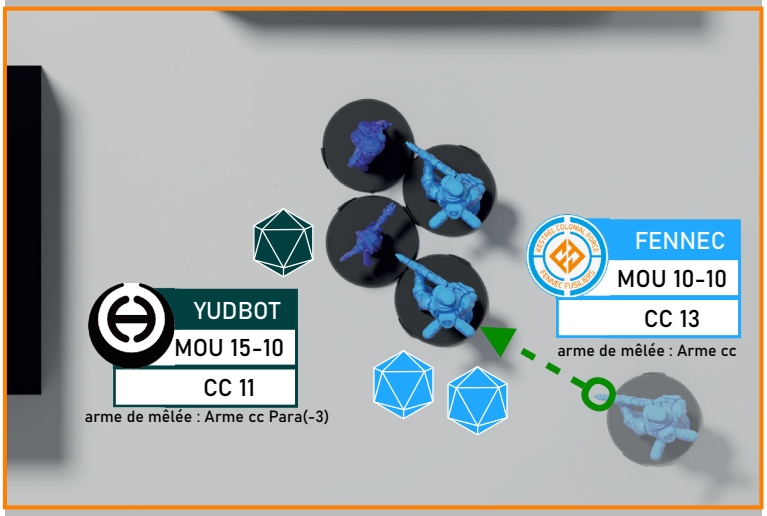
Le Soldat réactif (le Fennec) déclare une Attaque de TIR contre le Docteur en ORA.



Étape 3
Le Soldat actif déclare une Attaque CC. Le joueur choisit le Docteur pour effectuer l'Attaque CC.
Le Docteur obtient un MOD de +1B pour avoir son Périphérique (Servant) en contact Silhouette avec sa cible.
Étape 4
Les mesures pour l'attaque de TIR sont effectuées et les dés sont lancés.
Jet en opposition
» Joueur actif attaque CC avec 2 dés.
» Joueur réactif attaque de TIR avec 1 dé.



Étape 3
En tant que seconde moitié de l'ordre, le soldat actif déclare une attaque CC. Le Fennec obtient un MOD de +1B grâce au fait que son partenaire est en contact de silhouette avec le périphérique (serviteur). Le périphérique n'obtient pas de MOD de +1B car son contrôleur n'est pas en contact de silhouette avec le soldat actif.



Étape 4
Les jets correspondants sont effectués.
Jet en opposition
» Joueur actif. Attaque CC avec 2 dés.
» Joueur réactif Attaque CC avec 1 dé.

EXEMPLE DE COMBAT RAPPROCHÉ CONTRE PLUSIEURS ENNEMIS

Tour réactif
Au cours du tour actif du joueur bleu, un ordre de mouvement + attaque CC est ajouté à la mêlée de l'exemple précédent
Étape 1
Le soldat actif (le Fennec) consomme un ordre et déclare un déplacement pour atteindre le contact Silhouette avec le périphérique (Serviteur).

Étape 2
Étant donné que les soldats impliqués dans un combat rapproché n'ont pas de LdV en dehors du corps à corps, ils ne peuvent pas déclarer d'attaque de TIR. Par conséquent, les soldats du joueur réactif (orange) ne peuvent déclarer qu'une attaque CC, un Reset, une attente ou une esquive avec leur Lambda ou leur périphérique (serviteur). Ils décident de déclarer une attaque CC en tant qu'ORA avec leur périphérique (serviteur).

COMPÉTENCES ET ÉQUIPEMENT SPÉCIAUX POUR CC

Certaines compétences spéciales, armes et équipements imposent des MOD aux jets d'attaque CC, comme indiqué dans le livre de règles (voir Compétences spéciales, Armement et Équipement, bien qu'il soit recommandé d'appliquer ces concepts tels qu'ils apparaissent dans le jeu).

PROFIL D'ARME DE MÊLÉE

Dans Infinity, chaque arme a son propre profil de jeu et certaines d'entre elles ont même des règles d'utilisation spéciales. Ce chapitre décrit comment lire un tel profil et détaille chaque arme individuellement. L'arme CC sera utilisée comme exemple pour expliquer comment lire un profil d'arme de mêlée.

ARME CC

NOM	NOMBRE DE JETS DE SAUVEGARDE	ATTRIBUT DE SAUVEGARDE	MUNITION	PS	B	TRAITS
ARME CC	1	ARM	N	8	1	CC

La portée indique la portée de l'arme en pouces. Les armes de mêlée n'ont généralement pas de portée.

La possibilité de survie (PS) indique la capacité destructrice de l'arme. Plus la valeur PS est faible, plus l'arme est puissante.

La Rafale (B) est le nombre de dés que le joueur actif doit lancer lorsqu'il déclare une attaque CC. Rappelez-vous que dans le tour réactif, la valeur de B est généralement de 1, sauf si elle est modifiée par une règle ou une compétence.

La colonne Munition indique le type de munition que l'arme utilise. Si deux types de munitions sont indiqués liés par un « + », cela signifie que les deux types sont combinés.

La colonne Attribut du jet de sauvegarde indique avec quel(s) attribut(s) (ARM, BTS, PH, ARM+BTS, etc.) les jets de sauvegarde sont effectués pour éviter les dégâts ou les effets du coup. Comme pour les munitions, il peut être nécessaire de sauvegarder contre différents attributs ou leur combinaison (voir Jets de sauvegarde (SR) à la page 37). L'attribut peut également être affiché avec des MOD, généralement négatifs (-3, -6), ou il peut afficher directement la valeur de cet attribut (ARM=0).

La colonne Nombre de jets de sauvegarde (SR N°) indique le nombre de jets de sauvegarde qui doivent être effectués pour chaque coup reçu.

Les traits sont des caractéristiques spéciales que possèdent certaines armes et pièces d'équipement. Elles sont toutes expliquées dans la section Étiquettes et traits (voir page 174). Un astérisque (*) dans cette section indique que l'arme ou la pièce d'équipement a des règles supplémentaires dans la section correspondante du livre de règles.

EXEMPLE

ARME CC MONOFILAMENT

NOM	NOMBRE DE JETS DE SAUVEGARDE	ATTRIBUT DE SAUVEGARDE	MUNITION	PS	B	TRAITS
ARME CC monofilament	1	ARM=0	N	8	1	CC, État: Mort

Dans le cas de l'arme CC monofilament, son attribut de jet de sauvegarde indique que la cible verra sa valeur ARM réduite à 0 pour son jet de sauvegarde et ses traits indiquent que, si elle reçoit des blessures, elle entrera directement en état de mort

Les conseils de Sibylla

Vous voulez en savoir plus ? Vous pouvez trouver toutes les informations complémentaires pour explorer davantage l'univers Infinity dans des livres, articles et annexes de fond!
De plus, je suis à votre service en tant qu'interface IA sur www.infinityuniverse.ai. Vous pouvez me demander tout ce que vous voulez savoir sur l'histoire et le contexte de l'univers Infinity.

COMBAT QUANTRONIQUE (HACKING)

Dans Infinity, les tâches d'infoguerre et de cyberguerre, définies comme du piratage, sont assumées par les hackers, des soldats spécialisés qui peuvent utiliser les différents programmes de piratage qui définissent le combat quantique.

DÉBUTER AVEC LE HACKING

Selon leur nature, les programmes de piratage peuvent être agressifs pour affecter les soldats ennemis, défensifs pour protéger les soldats alliés, de soutien pour renforcer les soldats alliés ou affecter les éléments de décor et les objectifs des missions de scénario.

IMPORTANT
Lorsque vous créez vos listes d'armées dans Infinity Army, un résumé des programmes de piratage sera inclus, de la même manière qu'un résumé des armes de vos soldats est inclus.

HACKER

Le terme Hacker désigne un ensemble de soldats ayant reçu une formation spécifique en Infoguerre. Cette formation leur permet d'utiliser des Dispositifs de Hacking, et des programmes spécialement conçus pour eux.

HACKER — **COMPÉTENCE AUTOMATIQUE**

Obligatoire

EFFECTS

» Les Hackers peuvent être équipés d'un dispositif de piratage qui leur permettra d'accéder à certains programmes de piratage, selon le type d'appareil qu'ils utilisent, ou d'utiliser directement certains programmes sans avoir besoin d'un appareil.
» LesHackers peuvent se voir attribuer des programmes de mise à niveau.
» Cette compétence spéciale reste active même lorsque son propriétaire est dans un état nul.

PROGRAMMES DE MISE À NIVEAU (UPGRADE)

Logiciels personnalisés adaptés au style et aux préférences d'agents d'infoguerre spécifiques. S'ils sont disponibles, ils seront répertoriés dans le profil de l'unité, entre parenthèses à côté du nom du Hacker ou de l'appareil.

PROGRAMMES DE SUPPORTWARE

Il s'agit de programmes de longue durée qui sont principalement conçus pour appuyer les soldats alliés sur le champ de bataille en leur accordant des bonus pour améliorer leurs capacités de combat. De même, ils peuvent également être conçus pour gêner les soldats ennemis en leur appliquant des MOD négatifs.

IMPORTANT
• Un soldat ne peut bénéficier des effets que d'un seul programme avec l'étiquette Supportware à la fois.
• Chaque Hacker ne peut maintenir qu'un seul programme Supportware actif à la fois.
• Un Hacker peut annuler un programme Supportware actif en déclarant un autre programme et en dépensant l'ordre ou l'ORA correspondant.
• Un programme Supportware est automatiquement annulé si la cible du Supportware est ciblée par un nouveau programme Supportware, ou si le Hacker exécutant le programme entre dans un état isolé ou dans un état nul.

FIREWALL

Certains soldats ou dispositifs de piratage disposent d'équipements qui offrent une protection supplémentaire contre les attaques comms. Ces défenses sont codifiées dans la règle du Firewall, qui applique une série de MOD pour entraver l'attaque et améliorer la protection de la cible.

FIREWALL — **EQUIPEMENT**

Obligatoire

EFFETS

» Tout ennemi qui déclare une Attaque Comms contre un Soldat bénéficiant d'un Firewall doit appliquer un MOD négatif à son Attribut de VOL, comme indiqué entre parenthèses : Firewall (-3), Firewall (-6)...
» Un Soldat bénéficiant d'un Firewall applique également un MOD de +3 à ses Jets de Sauvegarde (SR) contre les Attaques Comms.
» Les Soldats ne peuvent bénéficier que d'un seul Firewall à la fois. Si un Soldat peut bénéficier de plusieurs Firewall, son joueur décidera lequel appliquer.

Sibylla explique

Le Firewall dans une attaque comm est l'équivalent d'un couvert dans une attaque de TIR, il entrave l'attaque et facilite le jet de sauvegarde de la cible.
Bien que le MOD de l'attaque varie (-3, -6...), le MOD du jet de sauvegarde est toujours fixe (+3), à moins qu'une règle spécifique n'indique le contraire.

DISPOSITIFS DE PIRATAGE ET PROGRAMMES DE PIRATAGE : CARACTÉRISTIQUES

Les dispositifs de piratage et les programmes de piratage ont les caractéristiques suivantes

» Ils agissent dans la zone de piratage de l'utilisateur.

» Ils ne nécessitent pas de LdV pour agir, sauf si la description du programme de piratage indique le contraire.

» Seuls les soldats sous forme de figurine peuvent être ciblés par les programmes de piratage.

» Ils bénéficient, le cas échéant, de l'état ciblé de la cible.

ZONE DE PIRATAGE

Ce terme fait référence à la zone d'effet des programmes de piratage. Dans Infinity, la zone de piratage d'un hacker correspond à sa zone de contrôle et à la zone de contrôle des répétiteurs et des répétiteurs déployables du joueur ou de ses alliés.
De plus, si un hacker se trouve dans la zone de contrôle d'un répétiteur ennemi ou d'un répétiteur déployable ennemi, sa zone de piratage comprend tous les soldats ennemis sur la table de jeu. **Cependant**, **si le soldat ennemi n'est pas un hacker**, tout ORA ou programme de piratage utilisant le répétiteur ennemi **échouera** à remplir ses conditions et un Inactif sera effectué à la place.

ZONE DE PIRATAGE EN ORA

Les ennemis qui entrent ou agissent à l'intérieur de la zone de piratage d'un hacker tout en restant à l'extérieur de la LdV et de la ZdC de ce hacker peuvent faire l'objet d'une réaction.
Dans les étapes de vérification d'ORA de la séquence de dépenses d'ordre (voir page 14), les joueurs peuvent vérifier si le soldat actif se trouve dans les zones de piratage des soldats réactifs. Les mesures doivent toujours être effectuées à partir du soldat actif, en vérifiant un maximum de 20 cm de tout point le long de son chemin, et à partir des répétiteurs du soldat actif. Si les mesures montrent que le soldat actif se trouve dans la zone de piratage du soldat réactif, ils peuvent déclarer un ORA.

HOLOMASQUE ET ZONE DE PIRATAGE

Lors de l'utilisation d'un répétiteur ennemi pour inclure un soldat ennemi dans la zone de piratage, tout ORA ou programme de piratage contre un soldat qui n'a pas la compétence spéciale Hacker sur son profil d'unité réel échouera à remplir ses conditions dans l'étape de résolution de l'ordre, et à la place, un Inactif sera effectué. Cela révélera que le soldat ennemi n'est pas un hacker.

HOLOMASQUE ET RÉPÉTITEUR

De la même manière, lorsque vous utilisez le répétiteur d'un soldat ennemi, si ce soldat est en état HoloMask et n'a pas de répétiteur sur son véritable profil d'unité alors tout ORA ou programme de piratage utilisant son faux répétiteur échouera à échouera à remplir ses conditions dans l'étape de résolution de l'ordre, et à la place, un inactif sera effectué. Cela révélera que le soldat ennemi n'a pas de répétiteur.

RÉPÉTITEUR / REPEATER

Il s'agit d'un amplificateur de portée pour les hackers.

RÉPÉTITEUR — ÉQUIPEMENT AUTOMATIQUE

Équipement comm, obligatoire, zone de contrôle.

EFFETS

» Les répétiteurs étendent la zone de piratage de tous les Hackers de la même liste d'armée.

» Les Hackers dans la zone de contrôle d'un répétiteur ennemi peuvent l'utiliser pour appliquer des programmes de piratage contre n'importe quel Hacker ennemi, mais en appliquant des MOD de pare-feu (-3).

» Il ne peut y avoir aucune réaction contre un répétiteur utilisé par un Hacker ennemi, uniquement contre le Hacker, si possible.

IMPORTANT

Cet équipement est automatiquement actif et ne peut pas être désactivé par son propriétaire, sauf si son support est en état isolé ou dans un état nul.

RÉPÉTITEUR DÉPLOYABLE / DEPLOYABLE REPEATER

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

RÉPÉTITEUR DÉPLOYABLE — ÉQUIPEMENT

Équipement comm, déployable, jetable (3), sans discrimination, Zone de contrôle.

EFFECTS

» Lorsque le joueur déclare la compétence commune Placer un Déployant, le Soldat place un jeton répétiteur déployable (REPEATER) sur la table de jeu.

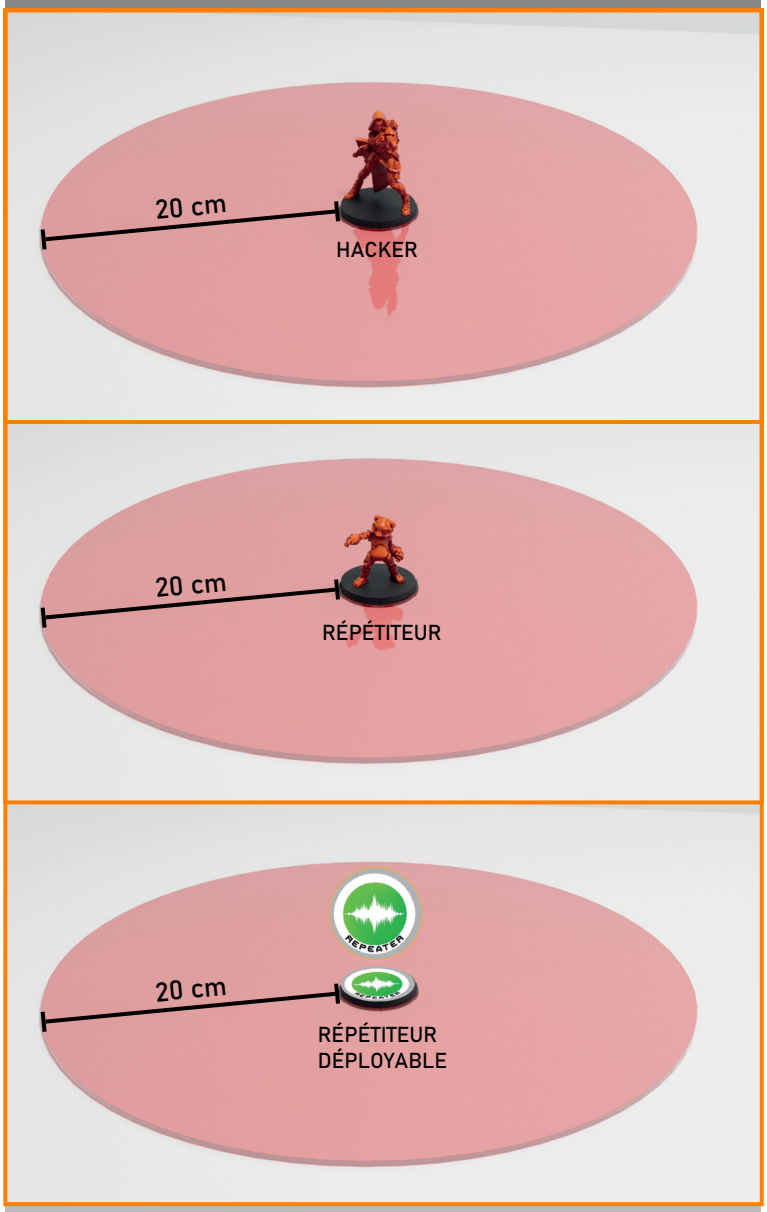
» Le répétiteur déployable est un équipement qui contient un répétiteur.

RÉPÉTITEUR DÉPLOYABLE						
NOM	NOMBRE DE JETS DE SAUVEGARDE	ATTRIBUT DE SAUVEGARDE	MUNITION	PS	B	TRAITS
répétiteur déployable	-	-	-	-	-	Déployable, Jetable (3),

RAPPEL

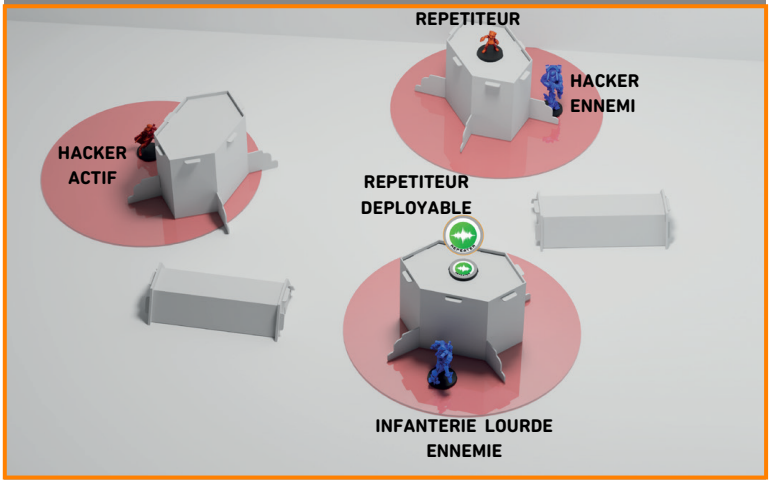
Le Firewall impose un MOD supplémentaire (-3, -6...) au jet de VOL du Soldat déclarant une Attaque Comms contre un Soldat bénéficiant d'un Firewall, par exemple s'il attaque via un Répétiteur ennemi.
Le Soldat bénéficiant du Firewall applique également un MOD de +3 à ses Jets de Sauvegarde (SR) contre l'Attaque Comms.
Seuls les MOD d'un seul Firewall peuvent être appliqués, même si le Soldat bénéficie de plusieurs Firewall. Dans le cas où le Soldat bénéficie de plus d'un Firewall, son joueur décidera lequel appliquer.

EXEMPLE DE ZONE DE HACKING



Le Hacker peut utiliser ses programmes de piratage dans la zone qui comprend la zone de contrôle du répétiteur, le répétiteur déployable et sa propre zone de contrôle.

EXEMPLE D'AIRE DE PIRATAGE ET ORAS VIA DES RÉPÉTITEURS



Pour des raisons de simplicité, dans cet exemple, la compétence spéciale Furtivité n'est pas utilisée.

Pendant son tour actif, un hacker décide de déclarer Inactif comme première compétence courte de base de l'ordre. Comme le montre l'image, il est en dehors de la LdV et de la ZdC de ses ennemis, mais puisqu'il est un hacker, il peut utiliser le répétiteur déployable et un soldat avec l'équipement Répétiteur pour augmenter sa zone de piratage, lui permettant d'agir depuis sa position actuelle.
Par conséquent, puisque le hacker se trouve dans la zone de piratage du hacker ennemi, l'ennemi déclare son ORA Oblivion.
L'infanterie lourde ennemie (HI) ne peut pas déclarer d'ORA car le Hacker actif se trouve en dehors de sa LdV et de sa ZdC.
La deuxième compétence du hacker actif est Carbonite, divisant sa B2 entre l'infanterie lourde ennemie et le hacker ennemi.
Étant donné que l'infanterie lourde ennemie a été ciblée par un programme de Hacking (une attaque comms), elle peut déclarer un ORA, en choisissant de déclarer un Reset.
Les jets d'oppositions suivants se produisent:
Reset par l'infanterie lourde ennemie contre Carbonite du hacker.
• Aucun modificateur (MOD).
Oblivion du hacker ennemi contre Carbonite du hacker.
» MOD du hacker ennemi:
» MOD du pare-feu -3 pour l'utilisation d'un répétiteur ennemi.
» MOD du hacker:
» Aucun modificateur (MOD).
Si un jet de sauvegarde est requis, la possibilité de survie (PS) d'Oblivion subira un MOD de +3 du pare-feu.

EXEMPLE D'ÉTAT CAMOUFLÉ ET D'ORA VIA UN RÉPÉTITEUR

Cette fois, le hacker est en état camouflé et déclare inactif.
Comme le marqueur camouflage se trouve à l'intérieur de la zone de piratage du hacker ennemi, le hacker ennemi peut retarder son ORA au cas où le marqueur camouflage serait un Hacker.
Le Hacker ennemi ne peut déclarer un ORA que si le marqueur camouflage se révèle avec la deuxième compétence courte de l'ordre.

TABLEAU DE RÉFÉRENCE RAPIDE DES PROGRAMMES DE PIRATAGE

Chaque programme de piratage accorde une série de MOD et d'avantages lorsqu'il est utilisé, qui sont reflétés dans les tableaux répertoriant les informations suivantes:

» **MOD d'attaque**. Un MOD qui est appliqué à l'attribut VOL de l'utilisateur.

» **MOD de l'adversaire**. Un MOD qui est appliqué à l'attribut d'un soldat ennemi lors de l'exécution d'un jet d'opposition.

» **Possibilité de survie (PS)**. La valeur utilisée pour déterminer la capacité destructrice d'un jet de programme de piratage réussi. Sauf indication contraire, l'attribut utilisé dans le jet de sauvegarde pour résister aux effets d'un programme de piratage est BTS.

» **Rafale (B)**. Le nombre de dés que le joueur actif doit lancer lorsqu'il déclare le programme de piratage. Lorsque la valeur B est supérieure à 1, elle peut être concentrée sur une seule cible ou divisée entre plusieurs cibles. N'oubliez pas que dans le tour réactif, la valeur B est généralement 1, sauf si elle est modifiée par une règle ou une compétence.

» **Cible**. Le type de troupe qui peut être ciblé par le programme de piratage.

» **Type de compétence.** Indique le type de compétence (compétence longue, compétence courte, ORA, etc.) qui doit être dépensée pour utiliser le programme de piratage.

» **Spécial**. Cela indique les effets spéciaux que l'utilisateur du programme de piratage peut appliquer. Cette section peut également indiquer un état qui sera imposé à la cible, ou le type de munitions et de traits qui peuvent s'appliquer.

N'OUBLIEZ PAS

Sauf indication contraire, la portée de chaque programme est toujours la zone de piratage du hacker.

TABLE DES PROGRAMMES HACKING

NOM	MOD ATTAQUANT	MOD ADVERSAIRE	PS	RAFALE	CIBLE	TYPE DE COMPETENCE	SPECIAL
TIR ASSISTÉ	-	-	-	-	DCD	LONGUE	LA CIBLE GAGNE TIR PRECIS
CARBONITE	0	0	7	2	TAG, HI, REM, VH, HACKER	COURTE / ORA	MUNITIONS DA, NON LÉTHALES, ÉTAT IMMOBILISÉ-B.
SAUT CONTRÔLÉ	-	-	-	-	-	COURTE / ORA	MOD +3/-3 AU PH DE CHAQUE SOLDAT QUI EFFECTUE UN SAUT DE COMBAT.
CYBERMASQUE	-	-	-	-	-	LONGUE	REMPLACE L'UTILISATEUR PAR UN MARQUEUR IMP-2.
RÉACTION AMÉLIORÉE	-	-	-	-	DCD	LONGUE	LA CIBLE GAGNE RAFALE 2 EN ORA.
FAIRY DUST	-	-	-	-	TAG, HI, REM, VH	LONGUE	LES CIBLES OBTIENNENT DES MODS DE PARE-FEU
OBLIVION	0	0	4	2	TAG, HI, REM, VH, HACKER	COURTE / ORA	MUNITIONS AP, NON LÉTHALES, ÉTAT : ISOLÉ
CONTRÔLE TOTAL	0	0	4	1	TAG	COURTE / ORA	MUNITIONS DA, NON LÉTHALES, ÉTAT : POS/NORMAL
TRINITY	+3	0	4	3	HACKER	COURTE / ORA	LA CIBLE REÇOIT 1 BLESSURE POUR CHAQUE ÉCHEC AU JET DE SAUVEGARDE
SPOTLIGHT	-	-	5	2	-	COURTE / ORA	MUNITIONS AP, NON LÉTHALES, ÉTAT : CIBLÉ
BRUIT BLANC	-	-	-	1	-	COURTE	NFB, RÉFLÉCHISSANT GABARIT CIRCULAIRE
ZÉRO DOULEUR	-	-	-	2	-	COURTE / ORA	ANNULE L'ATTAQUE COM. B2 EN ORA, NON LÉTAL

LISTE DES PROGRAMMES PAR DISPOSITIF DE HACKING

DISPOSITIF	PROGRAMME 1	PROGRAMME 2	PROGRAMME 3	PROGRAMME 4	PROGRAMME 5	PROGRAMME 6
DISPOSITIF DE HACKING	CARBONITE	SPOTLIGHT	CONTRÔLE TOTAL	OBLIVION		
DISPOSITIF DE HACKING+	CARBONITE	SPOTLIGHT	CONTRÔLE TOTAL	OBLIVION	BRUIT BLANC	CYBERMASQUE
DISPOSITIF DE HACKING TUEUR	TRINITY	CYBERMASQUE				
DISPOSITIFS DE HACKING EVO	TIR ASSISTÉ	RÉACTION AMÉLIORÉE	FAIRY DUST	SAUT CONTRÔLÉ		

PROGRAMMES DE PIRATAGE

TIR ASSISTE
assisted fire

COMPÉTENCE LONGUE

Supportware, pas de jet

CONDITIONS

» La cible doit être un REM de la même liste d'armée que l'utilisateur et doit se trouver à l'intérieur de la zone de piratage de l'utilisateur.

EFFETS

» Le tir assisté confère au REM ciblé la compétence spéciale Tir (voir page 98).

» Lorsque l'utilisateur active ce programme, qui ne nécessite pas de jet, placez un jeton Tir assisté (SUP : TIR ASSISTÉ) à côté de l'utilisateur et à côté du REM.

» Une fois activé, la portée de ce programme couvre toute la table de jeu.

CARBONITE

COMPÉTENCE COURTE / ORA

Attaque de comms, non létale.

CONDITIONS

» La cible ne peut être qu'un soldat ennemi avec la caractéristique piratable (HI, REM, TAG, VH...) ou un hacker ennemi.

EFFETS

» Lors du tour actif, la Rafale 2 de ce programme permet à l'utilisateur d'effectuer deux jets de VOL, qui peuvent être répartis entre une ou plusieurs cibles comme d'habitude.

» Chaque jet réussi, grâce aux munitions DA, force la cible à effectuer deux jets de sauvegarde contre BTS, avec PS 7.

» Tout jet de sauvegarde raté fait entrer la cible dans l'état Immobilisé-B, plaçant un jeton d'état Immobilisé-B (IMM-B) à côté d'elle.

» Un critique avec Carbonite force sa cible à effectuer un jet de sauvegarde supplémentaire.

» La portée de ce programme est la zone de piratage du hacker.

Sibylla explique

Pour chaque critique de carbonite reçu, la cible doit effectuer 3 jets de sauvegarde 2 en raison de l'impact de l'AD et 1 de plus en raison du jet de sauvegarde supplémentaire.

Vous pouvez consulter l'état **immobilisé-B** dans le module Etats d'Infinity à la page 165.

SAUT CONTRÔLÉ
controled jump

COMPÉTENCE COURTE / ORA

Supportware, pas de jet

EFFETS

» Lorsque l'utilisateur déclare l'utilisation de ce programme, qui ne nécessite pas de jet de dés, les effets du programme sont appliqués immédiatement plutôt qu'a l'étape de résolution, et un jeton de supportware: saut contrôlé (Sup saut contrôlé) est placé à côté de l'utilisateur.

» S'il est déclaré en ORA à un soldat ennemi déclarant un saut de combat, cela signifie que le MOD de -3 affectera le jet de PH du soldat ennemi.

» Il n'est pas obligatoire de déclarer le saut contrôlé en ORA à un soldat ennemi déclarant un saut de combat, à la place, le Hacker peut choisir d'attendre et de déclarer un ORA de la manière habituelle.

» Tant que le saut contrôlé est actif, lors de l'exécution de la compétence de saut de combat, chaque soldat allié applique un MOD de +3 tandis que chaque soldat ennemi doit appliquer un MOD de -3. Si les deux joueurs ont le saut contrôlé actif, les effets des deux programmes sont annulés.

» Un joueur ne peut pas avoir plus d'un programme de saut contrôlé actif.

» La portée de ce programme couvre toute la table de jeu.

IMPORTANT

- Ce programme affecte les soldats même s'ils ne possèdent pas la caractéristique Piratable.
- Le saut contrôlé peut être déclaré comme un ORA contre une compétence Longue de saut de combat n'importe où sur la table.

CYBERMASK

COMPÉTENCE LONGUE

nfb, pas de jet.

CONDITIONS

» L'utilisateur doit être en dehors du champ de vision des marqueurs ou des soldats ennemis

EFFETS

» L'utilisateur entre en état Supplantation-2, qui ne nécessite pas de lancer de dés, remplaçant la figurinee de l'utilisateur par un marqueur Supplantation-2 (IMP-2).

» Les effets de ce programme persistent jusqu'à ce que l'utilisateur se révèle conformément aux règles de l'état Supplantation-2.

» Ce programme affecte uniquement le Hacker lui-même et n'a donc aucune portée.

Vous pouvez consulter l'état Supplantation dans le module états d'Infinity à la page 166.

N'OUBLIEZ PAS NFB

Lorsque le pirate est dans l'état IMP-2, l'étiquette NFB du programme s'applique, donc il ne peut pas utiliser ou appliquer une autre compétence, un autre équipement ou un autre programme de piratage qui porte l'étiquette NFB, par exemple Mimétisme, Albédo, Holoprojecteur, etc.

RÉACTION AMÉLIORÉE
enhanced reaction

COMPÉTENCE LONGUE

Supportware, pas de jet.

CONDITIONS

» La cible doit être un REM de la même liste d'armée que l'utilisateur et doit se trouver à l'intérieur de la zone de piratage de l'utilisateur.

EFFETS

» La Réaction Améliorée confère au Drone ciblé une valeur de Rafale 2 en ORA.

» Lorsque l'utilisateur active ce Programme, qui ne nécessite pas de Jet, placez un Jeton Supportware: Réaction Améliorée (Sup Réaction Améliorée) à côté de l'utilisateur et à côté du Drone.

» Une fois activé, la portée de ce Programme couvre toute la table de jeu.

FAIRY DUST

COMPÉTENCE LONGUE

Supportware, pas de jet.

CONDITIONS

» Seuls les HI, REM, TAG ou VH de la même liste d'armée que l'utilisateur peuvent être choisis comme cibles.

EFFETS

» Fairy Dust permet au joueur de choisir un seul type de troupe (HI, REM, TAG ou VH) qui bénéficiera d'un Firewall (-3). Chaque soldat de la liste d'armée du hacker qui appartient au type de troupe choisi applique les MOD correspondants à chaque fois qu'il subit une attaque comms.

» Lorsque l'utilisateur active ce programme, qui ne nécessite pas de jet, placez un jeton Fairy Dust (SUP : FAIRYDUST) à côté de lui.

» La portée de ce programme couvre toute la table de jeu.

EXEMPLE D'UTILISATION ET D'ANNULATION DE SUPPORTWARE

Pendant son tour actif, un joueur qui a deux soldats avec des dispositifs de piratage EVO sur la table, déclare Fairy Dust avec l'un d'eux et choisit les Drones comme type de troupe qui bénéficiera de ce Supportware. Pour des raisons tactiques, il décide de dépenser le dernier ordre sur l'autre soldat avec un dispositif de piratage EVO pour déclarer une réaction améliorée sur un Drone situé à l'avant-garde.
En désignant un Drone qui bénéficiait déjà de Fairy Dust, le nouveau programme Supportware désactive le programme Fairy Dust et le jeton correspondant est retiré de la table

N'OUBLIEZ PAS

Un programme Supportware est automatiquement annulé si la cible du Supportware est ciblée par un nouveau programme Supportware, ou si le Hacker exécutant le programme entre dans un état isolé ou dans un état nul.

OBLIVION

COMPÉTENCE COURTE / ORA

Attaque comms, non létale

CONDITIONS

» La cible doit être un ennemi avec la caractéristique Hackable (HI, REM, TAG, VH...) ou un Hacker ennemi.

EFFETS

» Lors du Tour Actif, la rafale 2 de ce Programme permet à l'utilisateur d'effectuer deux Jets de VOL, qui peuvent être répartis entre une ou plusieurs cibles comme d'habitude.

» Chaque Jet réussi, grâce aux Munitions AP, force la cible à effectuer un Jet de Sauvegarde contre son BTS réduit de moitié, avec PS 4.

» Tout Jet de Sauvegarde raté fait entrer la cible dans un État Isolé, plaçant un Jeton État Isolé (ISOLÉ) à côté d'elle.

» Un Critique avec Oblivion force sa cible à effectuer un Jet de Sauvegarde supplémentaire, en appliquant sa valeur BTS réduite de moitié.

» La portée de ce Programme est la Zone de Piratage du Hacker.

Vous pouvez consulter l'état isolé dans le module Etats d'Infinity à la page 168.

SPOTLIGHT

COMPÉTENCE COURTE / ORA

Attaque comms, non létale

EFFETS

» Lors du tour actif, la rafale 2 de ce programme permet à l'utilisateur d'effectuer deux jets de VOL, qui peuvent être répartis entre une ou plusieurs cibles comme d'habitude.

» Chaque jet réussi, grâce aux munitions AP, force la cible à effectuer un jet de sauvegarde contre son BTS réduit de moitié, avec PS 5.

» Tout jet de sauvegarde raté fait entrer la cible dans l'état ciblé, plaçant un jeton d'état ciblé (TARGETED) à côté d'elle.

» Un critique avec Spotlight force sa cible à effectuer un jet de sauvegarde supplémentaire, en appliquant sa valeur BTS réduite de moitié.

» La portée de ce programme est la zone de piratage du hacker.

IMPORTANT

La cible de ce programme de piratage n'a pas besoin d'avoir la caractéristique piratable.

N'OUBLIEZ PAS

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.), et même si ce programme de piratage ou cette attaque comms est effectuée depuis l'extérieur de sa LdV.

Vous pouvez consulter l'état ciblé dans le module Infinity States à la page 171.

CONTROLE TOTAL — COMPÉTENCE COURTE / ORA

Attaque comm, non létale.

CONDITIONS

» La cible doit être un TAG ennemi ou un TAG en état de possession.

EFFETS

» Lors du Tour Actif ou Réactif, ce Programme a une rafale de 1, permettant à l'utilisateur d'effectuer un Jet de VOL contre la cible.
» Chaque Jet réussi, grâce aux Munitions DA, force la cible à effectuer deux Jets de Sauvegarde contre son BTS, avec PS 4.
» Tout Jet de Sauvegarde raté fait entrer la cible en État Possédé, plaçant un Jeton État Possédé (POS) à côté d'elle. Si ce Programme est utilisé contre un TAG en État Possédé, tout Jet de Sauvegarde raté annule l'État Possédé de la cible, la faisant entrer en État Normal, et le Jeton État Possédé (POS) est retiré.
» Un Critique avec Contrôle Total force sa cible à effectuer un Jet de Sauvegarde supplémentaire.
» La portée de ce Programme est la Zone de Piratage du Hacker.

Vous pouvez consulter l'état possédé dans le module Etats d'Infinity à la page 169.

TRINITY — COMPÉTENCE COURTE / ORA

Attaque comm

CONDITIONS

» La cible doit être un hacker ennemi.

EFFETS

» Lors du Tour Actif, la Rafale 3 de ce Programme permet à l'utilisateur d'effectuer trois Jets de VOL, qui peuvent être répartis entre une ou plusieurs cibles comme d'habitude.
» L'utilisateur applique un MOD de VOL de +3 à son Jet.
» Chaque Jet réussi force la cible à effectuer un Jet de Sauvegarde contre BTS, avec PS 6.
» Pour chaque Jet de Sauvegarde raté, la cible reçoit 1 Blessure.
» Un Critique avec Trinity force sa cible à effectuer un Jet de Sauvegarde supplémentaire.
» La portée de ce Programme est la Zone de Piratage du Hacker.

WHITE NOISE — COMPÉTENCE COURTE

FBN

CONDITIONS

» Pour utiliser ce programme de piratage, le pirate doit être le soldat actif.

EFFETS

» Le programme de piratage bruit blanc génère une zone de bruit blanc de la taille d'un gabarit circulaire et d'une hauteur infinie.
» Sur un jet de VOL normal réussi, le Hacker peut placer le gabarit circulaire représentant la zone de bruit blanc à l'intérieur de sa zone de piratage à la fin de l'ordre.
» Le gabarit circulaire doit être entièrement à l'intérieur de la zone de piratage.
» Les effets de ce programme persistent jusqu'au début de la phase d'états, à ce moment-là, vous devez retirer le gabarit circulaire.
» Tant que le gabarit circulaire est sur la table de jeu, l'étiquette FBN du programme s'applique au Hacker, il ne peut donc pas utiliser ou appliquer d'autres compétences, équipements ou programmes de piratage portant l'étiquette FBN, par exemple Mimétisme, Albédo, Holoprojecteur, etc.
» La portée de ce programme correspond à la zone de piratage du Hacker.

IMPORTANT
Les soldats possédant un viseur multispectral ou la compétence précision ne peuvent pas tracer de LdV à travers une zone de bruit blanc (voir page 125).

ZERO PAIN — COMPÉTENCE COURTE / ORA

Attaque comms, non léthal.

CONDITIONS

» Une Troupe ne peut utiliser Zéro Pain que si au moins l'une des conditions suivantes est remplie:
» Elle est le soldat actif.
» Au cours du tour réactif, elle est autorisée à déclarer une ORA.

EFFETS

» Lors du tour actif ou réactif, ce programme permet à l'utilisateur de faire deux jets de VOL en opposition pour éviter toutes les attaques comms ennemies.
» Un MOD de VOL de -3 est appliqué aux attaques comms ennemies.
» Si l'utilisateur gagne avec l'un ou l'autre des jets, l'attaque comms échoue, l'utilisateur n'a pas besoin de faire de jet de sauvegarde et il évite tous les effets spéciaux de l'attaque.

EXEMPLE DE COMBAT QUANTRONIQUE (HACKING)

Étape 1

Le soldat actif déclare un mouvement du point A au point B.

Le soldat réactif déclare un ORA de programme de piratage Carbonite.

Le soldat actif déclare un Reset pour sa deuxième compétence de l'ordre. Il ne déclare pas d'attaque de TIR contre le Hacker car il est clair qu'il n'a pas de LdV sur tout son chemin de déplacement.

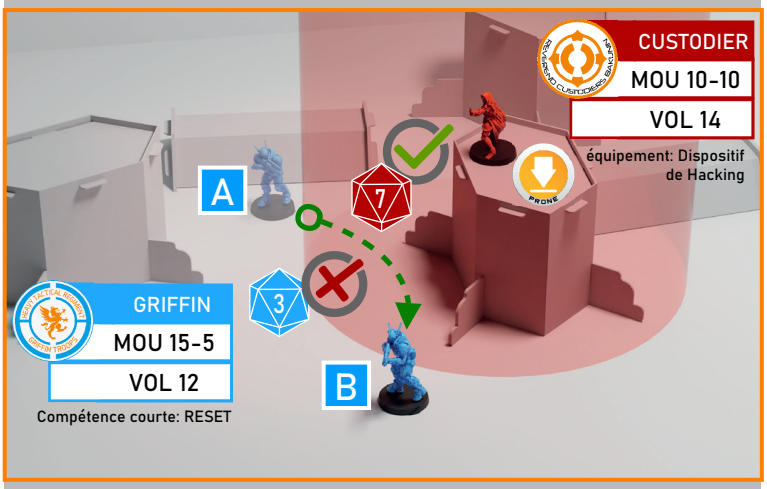
Étape 2

Les jets d'opposition sont effectués.

Soldat actif, Reset (jet de VOL, dans ce cas, il n'y a pas de MOD à appliquer) 1 d20 avec une valeur de réussite (SV) =13.

Soldat réactif, Carbonite (jet de VOL, dans ce cas, il n'y a pas de MOD à appliquer) 1 d20 avec une SV =13.

Ils réussissent tous les deux, mais le 7 du soldat réactif annule le 3 du soldat actif.

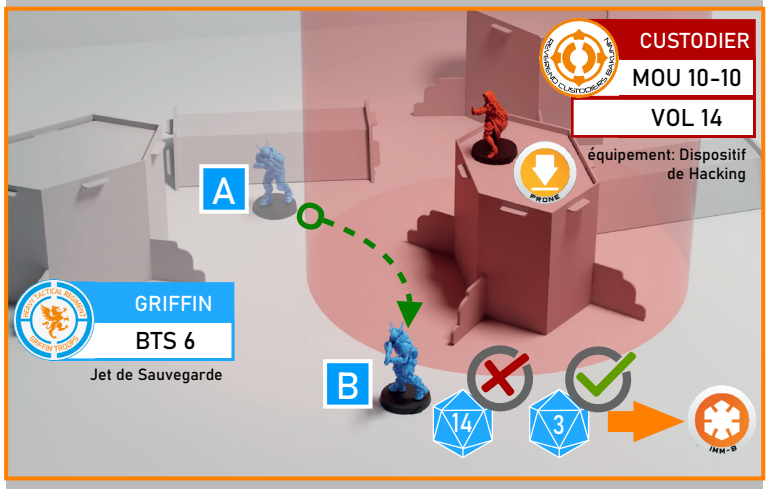


Étape 3

Par conséquent, comme le Hacker remporte le jet d'opposition, le soldat actif doit effectuer 2 jets de sauvegarde grâce aux munitions DA, contre PS 7.

Jeu de sauvegarde =13 (PS 7 + BTS 6).

En raison du 14, le soldat actif entre dans l'état Immobilisé-B, en plaçant un jeton Immobilisé-B à côté de lui.



MUNITIONS ET ARMEMENT

DANS LE MÉTIER DE LA GUERRE, LES ARMES SONT LES OUTILS DU SOLDAT. LE MONDE D'INFINITY DISPOSE D'UNE ÉNORME VARIÉTÉ D'INSTRUMENTS DE COMBAT, DES FUTURISTES ET SOPHISTIQUÉS AUX BASIQUES ET RUDIMENTAIRES. ENTRE DE BONNES MAINS, N'IMPORTE LEQUEL D'ENTRE EUX PEUT ÊTRE ABSOLUMENT MORTEL.

MUNITIONS

Dans Infinity, les armes ont différents types de munitions, chacune avec des effets différents et leurs propres caractéristiques. Les types de munitions disponibles dans Infinity sont les suivants :

» Normale (N)
» Perforante (AP)
» Double action (DA)
» Éclipse
» Électromagnétique (E/M)
» Explosive (EXP)
» Paralysante (PARA)
» Choc
» Fumée
» Étourdissante
» T2

La colonne Munition du tableau des armes spécifie le type de munitions que chaque arme utilise.
En termes de jeu, les différents types de munitions représentent les effets des armes sur les différentes protections des unités et des structures d'Infinity. Par conséquent, l'attribut ou les attributs (ARM, BTS, PH) utilisés pour les jets de sauvegarde pour éviter les dégâts d'une arme varieront. Cela dépend de l'arme utilisée et est spécifié dans le tableau des armes.

RAPPEL
Certains effets de certains types de munitions peuvent nécessiter de diviser la valeur de certains attributs, et dans de tels cas, il peut être nécessaire d'arrondir le résultat.

Arrondi
Dans Infinity, chaque fois qu'un nombre (un résultat sur un dé, un attribut, un MOD...) est divisé et arrondi à un entier, il est toujours arrondi au chiffre supérieur. Par exemple, la moitié de 5 (5 / 2 = 2,5) serait 3.

MUNITIONS NORMALES (N)

Les munitions normales sont la forme conventionnelle de munitions et n'ont pas d'effets spéciaux.

MUNITIONS NORMALES (N)

CONDITIONS
» Les munitions normales (N) obligent leur cible à effectuer un jet de sauvegarde par impact subi.

EFFETS
» Chaque jet de sauvegarde raté contre des munitions normales (N) inflige 1 blessure à la cible.
» Les coups critiques avec des munitions normales (N) obligent la cible à effectuer un jet de sauvegarde supplémentaire.

MUNITION PERFORANTE (AP)

Un type de munition conçue pour pénétrer même les blindages les plus résistants.

MUNITIONS PERFORANTES (AP)

CONDITIONS
» Après une attaque réussie avec des munitions AP, la cible doit effectuer un jet de sauvegarde par coup subi, en utilisant la moitié de sa valeur ARM ou BTS (ARM/2 ou BTS/2) comme spécifié par l'arme utilisée.

EFFETS
» Les munitions AP réduisent la valeur ARM ou BTS de sa cible à la moitié de sa valeur d'origine, arrondie au chiffre supérieur. Par conséquent, toute valeur ARM ou BTS supérieure à 0 ne peut pas être réduite en dessous de 1.
» Chaque jet de sauvegarde raté contre les munitions AP inflige 1 blessure à la cible.
» Les coups critiques avec les munitions AP obligent les cibles à effectuer un jet de sauvegarde supplémentaire, appliquant leur valeur ARM ou BTS réduite de moitié.

MUNITIONS À DOUBLE ACTION (DA)

Cette munition utilise des projectiles légers à fort impact.

MUNITIONS DOUBLE ACTION (DA)

CONDITIONS

» Après une attaque réussie utilisant des munitions DA, la cible doit effectuer deux jets de sauvegarde par impact subi.

EFFETS

» Chaque jet de sauvegarde raté contre les munitions DA inflige 1 blessure à la cible.

» Le deuxième jet de sauvegarde est obligatoire, même si la cible rate le premier ou tombe inconsciente.

» Les coups critiques avec les munitions à double action (DA) obligent la cible à effectuer un jet de sauvegarde supplémentaire.

Sibylla explique

Pour chaque coup critique avec des munitions DA, la cible doit effectuer 3 jets de sauvegarde: 2 en raison du coup avec les munitions DA et 1 en raison du jet de sauvegarde supplémentaire.

MUNITIONS ECLIPSE

Les munitions Eclipse sont une variante des munitions fumigènes conçue pour bloquer l'effet des viseurs multispectraux.

MUNITIONS ECLIPSE

EFFETS

» Les munitions Eclipse fonctionnent exactement de la même manière que les munitions fumigènes, mais la zone de visibilité zéro qu'elles génèrent affecte également les viseurs multispectraux, les empêchant de tracer des LdV à travers la zone, quel que soit leur niveau.

» Effectuer une attaque avec une arme avec des munitions Eclipse permet à l'utilisateur de faire un jet d'opposition contre toutes les attaques ennemies qui nécessitent un jet et une LdV, et dont la LdV traverse la zone de visibilité zéro réfléchissante générée par le gabarit.

» Si un soldat avec un viseur multispectral est la cible d'une attaque de TIR dans, à travers ou hors de cette zone reflective de visibilité zéro, son viseur multispectral ne peut pas réduire les MOD de la zone de visibilité réduite qui en résulte.

N'OUBLIEZ PAS

La zone d'effet d'un gabarit peut affecter les soldats alliés tant que le gabarit n'a pas l'attribut PS et ne provoque aucun état.

Les viseurs multispectraux sont affectées par le trait réfléchissant, donc les soldats équipés de cet équipement effectuent des jets d'opposition contre les armes avec des munitions Eclipse.

MUNITIONS ÉLECTROMAGNÉTIQUES (E/M)

Ces munitions émettent une impulsion électromagnétique à haute énergie lors de leur activation ou de leur impact, dans le but de désactiver l'électronique de la cible.

MUNITIONS ÉLECTROMAGNÉTIQUES (E/M)

CONDITIONS

» Après une attaque réussie utilisant des munitions E/M, la cible doit effectuer deux jets de sauvegarde par coup subi, en utilisant la moitié de sa valeur de BTS (BTS/2 x 2).

EFFETS

» Les munitions E/M réduisent la valeur BTS de sa cible à la moitié de sa valeur d'origine, arrondie au chiffre supérieur.

» Un jet de sauvegarde raté contre les munitions E/M fait entrer la cible en état isolé, plaçant un jeton isolé à côté d'elle, l'empêchant de recevoir des ordres de la réserve d'ordres.

» Si, au début de ses tours actifs suivants, le soldat est toujours isolé, alors il est considéré comme irrégulier et son ordre n'est pas ajouté à la réserve d'ordres de ce tour.

» Si la cible échoue à un jet de sauvegarde et est une infanterie lourde (HI), un TAG, un drone (REM) ou un véhicule (VH), alors elle entre également en état immobilisé-B. Placez un jeton immobilisé B (IMM-B) à côté d'elle en plus du jeton isolé.

» Un soldat qui reçoit un coup de munitions E/M et qui rate le jet de sauvegarde doit effectuer le jet de sauvegarde habituel, si applicable.

» Les exceptions à cette règle sont les HI, les TAG, les Remotes et les véhicules qui, ayant échoué au jet de sauvegarde, sont désormais Immobilisés-B et ne peuvent pas effectuer de jet de résilience. De plus, les soldats possédant la compétence spéciale Courage, ou un équivalent, peuvent ignorer cette règle.

» Les coups critiques avec des munitions E/M obligent la cible à effectuer un jet de sauvegarde supplémentaire, en appliquant sa valeur BTS divisée par deux.

Vous pouvez consulterer les états Isolé et Immobilisé-B dans le module États du jeu aux pages 165 et 168.

MUNITION EXPLOSIVE (EXP)

Un type de munition conçue pour causer des dégâts massifs à la cible en détonant à l'impact

MUNITIONS EXPLOSIVES (EXP)

CONDITIONS

» Après une attaque réussie utilisant des munitions explosives (EXP), la cible doit effectuer trois jets de sauvegarde par coup subi.

EFFETS

» Chaque jet de sauvegarde raté contre les munitions EXP inflige 1 blessure à la cible.

» Les trois jets de sauvegarde sont obligatoires, même si la cible rate l'un d'entre eux ou tombe inconsciente.

» Les coups critiques avec les munitions explosives obligent la cible à effectuer un jet de sauvegarde supplémentaire.

Sibylla explique

Pour chaque coup critique avec des munitions EXP, la cible doit effectuer 4 jets de sauvegarde: 3 grâce au coup avec des munitions EXP et 1 de plus grâce au jet de sauvegarde supplémentaire.

MUNITION PARALYSANTE (PARA)

Cette munition a été spécialement conçue pour ne pas causer de réels dégâts, mais elle est suffisamment puissante pour immobiliser n'importe quel adversaire.

MUNITIONS PARALYSANTES (PARA)

CONDITIONS

» Après une attaque réussie utilisant des munitions paralysantes (PARA), la cible doit effectuer un jet de sauvegarde (PH-6) par touche subie.

EFFETS

» Si la cible rate le jet de PH-6, elle entre dans l'état Immobilisé-A. Placez un marqueur Immobilisé-A (IMM A) à côté d'elle.

» Les coups critiques avec la munition Paralysie (PARA) obligent la cible à effectuer un jet de PH-6 supplémentaire.

» Cette munition n'a aucun effet sur les cibles qui n'ont pas d'attribut PH. Dans ce cas, la cible ne lancera pas de jet et ignorera les effets de cette munition.

EXEMPLE

Dans le cas du Heavy Riotstopper, une arme à gabarit direct qui utilise des munitions PARA, si elle touche une cible avec un attribut PH de 12, ce soldat devra effectuer un jet PH-6 (12 – 6 = 6). Par conséquent, tout résultat égal ou inférieur à 6 signifiera que la cible évite d'entrer en état d'immobilisation A. Sinon, un jeton d'état d'immobilisation A devra être placé en contact avec la base de la cible.

Vous pouvez vérifier l'état Immobilisé-A dans le module États du jeu à la page 165.

MUNITIONS CHOC

Ces munitions sont conçues pour tuer plutôt que simplement neutraliser les combattants ennemis.

MUNITIONS CHOC

CONDITIONS

» Après une attaque réussie utilisant des munitions à choc, la cible doit effectuer un jet de sauvegarde par coup subi.

EFFETS

» Chaque jet de sauvegarde raté contre les munitions choc inflige 1 blessure à sa cible.

» Les coups critiques avec les munitions choc obligent la cible à effectuer un jet de sauvegarde supplémentaire.

» Si la cible a l'attribut VITA, avec une valeur de 1, tout jet de sauvegarde raté contre les munitions choc annulera également tout type d'état inconscient dans lequel se trouve la cible, ou dans lequel elle est entrée pendant cet ordre, et la cible passe directement à l'état mort.

N'OUBLIEZ PAS

Les munitions choc affectent l'état inconscient et toutes les compétences spéciales qui affectent l'état inconscient d'un soldat

- Inconscient
- Shasvastii et Embryon-Shasvasti
- Tenace
- Ignorer Les blessures

Tous leurs effets spéciaux sont annulés par les munitions choc et ces soldats passent directement à l'état mort.

MUNITIONS FUMIGÈNES / SMOKE

Les munitions fumigènes sont des munitions non létales utilisées pour bloquer les lignes de tir ennemies, permettant ainsi aux forces alliées d'avancer et de manœuvrer.

MUNITIONS FUMIGÈNES

EFFETS

» Les munitions fumigènes génèrent une zone de visibilité nulle (voir Terrain spécial, Conditions de visibilité, page 144) de la taille d'un gabarit circulaire et d'une hauteur infinie.

» Le gabarit fumigène reste sur la table jusqu'au début de la Phase des États.

» Les munitions fumigènes sont des munitions non offensives, elles ne nécessitent donc pas d'ennemi (ni, en fait, aucun soldat) comme cible, et peuvent être lancées à n'importe quel endroit de la table.

» Effectuer une attaque avec une arme avec des munitions fumigènes permet à l'utilisateur de faire un jet d'opposition contre **toutes les attaques ennemies qui nécessitent un jet et une LdV**, et dont la LdV passe par la zone de visibilité nulle générée par le gabarit fumigène.

» Les coups critiques avec les munitions fumigènes n'ont aucun effet supplémentaire, autre que de remporter le jet d'opposition, le cas échéant.

» Si le soldat fait un jet d'opposition contre plusieurs attaques, il devra gagner chaque jet d'opposition pour laisser le gabarit de fumée sur la table. S'il perd l'un d'entre eux (ou échoue à un jet normal sans opposition), le gabarit de fumée est retiré à l'étape Effets de l'ordre.

» Tout ennemi dans la zone d'effet du gabarit de fumée qui déclare une ORA d'esquive fera un jet normal, pas un jet d'opposition contre l'utilisateur de fumée.

IMPORTANT

L'aire d'effet d'un gabarit peut affecter les soldats alliés tant que le gabarit n'a pas d'attribut PS et n'inflige aucun état.

IMPORTANT

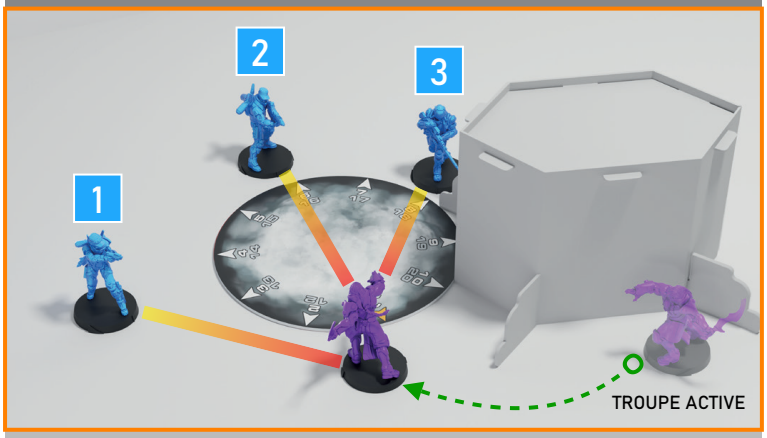
Les viseurs multispectraux peuvent tracer une ligne de vue à travers des zones de visibilité nulle, donc les soldats équipés de cet équipement n'effectuent pas de jets d'opposition contre les munitions fumigènes.

IMPORTANT

Les armes à gabarit et leur aire d'effet sont affectées par les éléments de décor.

Comme l'aire d'effet des gabarits de fumée a une hauteur infinie, ils forment un cylindre partant du gabarit vers le haut et qui sera affecté par les éléments de décor. L'aire d'effet sera coupée horizontalement et verticalement par ces éléments de décor (voir l'exemple).

EXEMPLE DE FUMÉE, DE JETS D'OPPOSITION ET DE JETS NORMAUX



sur l'image la troupe active déclare un Mouvement, les Troupes 1, 2 et 3 déclarent une Attaque de TIR en ORA

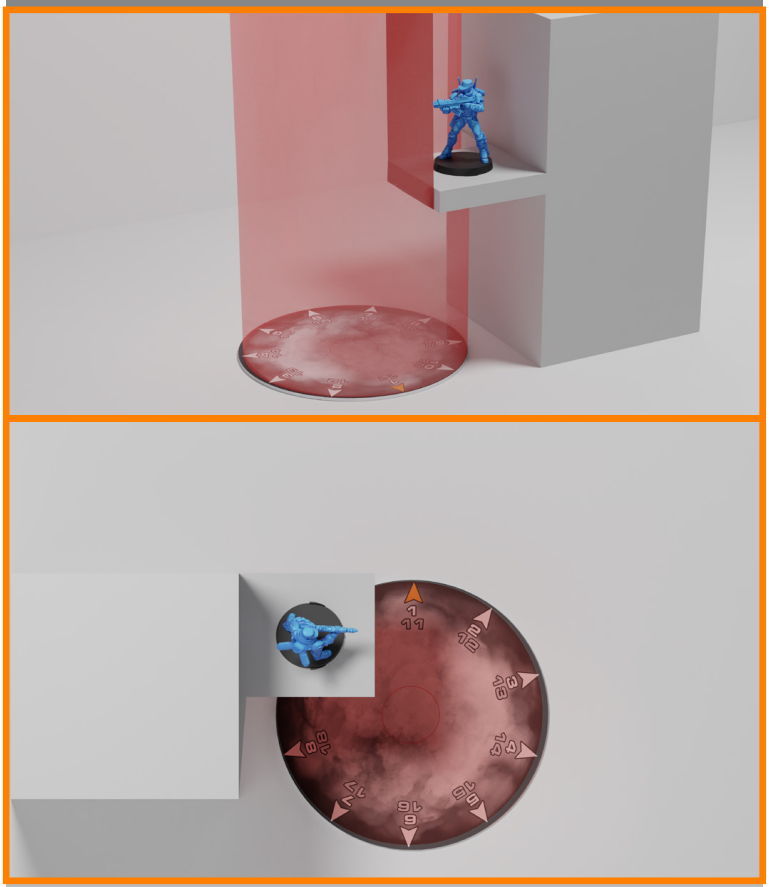
En tant que seconde moitié d'Ordre, la Troupe Active lance une Grenade Fumigène, plaçant un Gabarit sur la table de jeu pour déterminer quels soldats seront affectés.

Le soldat 1 n'est pas affecté car sa LdV ne traverse pas le Gabarit, il fait donc un Jet Normal au lieu d'un Jet d'opposition.

Le LdV du soldat 2 traverse le Gabarit Circulaire, il effectuera donc un Jet d'opposition entre son TIR et le PH de la troupe active. Le soldat 3, malgré le fait que sa LdV traverse le Gabarit Circulaire, effectuera un Jet Normal grâce à son Viseur Multispectral, qui lui permet d'avoir une LDV à travers la Fumée.

Le Gabarit de Fumée Circulaire restera sur la table jusqu'à la Phase des États si la troupe active remporte le Jet d'opposition contre le soldat 2.

EXEMPLE DE FUMÉE ET D'ÉLÉMENTS DE DÉCOR



Comme le montre l'image, la zone d'effet des grenades fumigènes est affectée par les éléments du décor. Dans cette situation, le soldat n'est pas à l'intérieur du gabarit de fumée en raison du balcon qui coupe l'aire d'effet du gabarit circulaire.

MUNITION ÉTOURDISSANTE (STUN)

Un type de munition conçue pour neutraliser sa cible sans la tuer.

MUNITION ÉTOURDISSANTE (STUN)

CONDITIONS

» Après une attaque réussie avec des munitions paralysantes, la cible doit effectuer un jet de sauvegarde par coup subi.

EFFETS

» Un jet de sauvegarde raté contre les munitions étourdissantes fait entrer la cible en état d'étourdissement. Placez un jeton État d'étourdissement (Étourdi) à côté de celui-ci.

» De plus, l'échec du jet de sauvegarde fait que la cible échoue automatiquement au jet de résilience suivant pour avoir survécu à une attaque, à moins qu'elle n'ait la compétence spéciale Courage ou un équivalent.

» Les coups critiques avec les munitions étourdissantes font que la cible effectue un jet de sauvegarde supplémentaire.

Vous pouvez vérifier l'état étourdi dans le module États du jeu à la page 170.

MUNITION T2

Une munition de grande valeur qui cause de graves dégâts à la cible.

MUNITIONS T2

CONDITIONS

» Après une attaque réussie avec des munitions T2, la cible doit effectuer un jet d'ARM par coup subi.

EFFETS

» Chaque jet de sauvegarde raté contre les munitions T2 inflige 2 blessures à la cible.

» Les coups critiques avec les munitions T2 obligent la cible à effectuer un jet de sauvegarde supplémentaire. L'échec de ce jet de sauvegarde supplémentaire n'inflige qu'une blessure supplémentaire à la cible. Il est important d'indiquer, avant d'effectuer les jets de sauvegarde, quel dé correspond au jet de sauvegarde du coup et quel dé correspond au jet de sauvegarde supplémentaire de l'effet critique.

MUNITIONS COMBINÉES

Dans Infinity, certaines armes peuvent combiner les effets de plusieurs types de munitions. Ces armes indiqueront les différents types de munitions qu'elles combinent avec le signe plus (AP+DA par exemple).

Les munitions combinées fonctionnent comme une seule munition qui additionne les effets des différentes munitions qui la composent.

Par conséquent, lors de l'obtention d'un Critique avec des munitions combinées, la cible doit effectuer un jet de sauvegarde supplémentaire. Le jet de sauvegarde supplémentaire appliquera les effets des différents types de munitions qui la composent, le cas échéant.

EXEMPLES DE MUNITIONS COMBINÉES

• Un coup avec des munitions AP+DA force la cible à effectuer deux jets de sauvegarde (en raison des munitions DA) avec l'attribut ARM ou BTS divisé par deux (en raison des munitions AP).

• Un coup critique avec des munitions AP+DA force la cible à effectuer un jet de sauvegarde supplémentaire avec l'attribut ARM ou BTS divisé par deux. Par conséquent, la cible doit effectuer trois jets de sauvegarde avec l'attribut ARM ou BTS divisé par deux, pour chaque critique avec des munitions AP+DA (deux en raison des munitions DA et un en raison du critique).

• Un coup critique avec des munitions AP+EXP force la cible à effectuer un jet de sauvegarde supplémentaire avec l'attribut ARM ou BTS divisé par deux. La cible doit donc effectuer quatre jets de sauvegarde avec l'attribut ARM ou BTS divisé par deux pour chaque critique avec des munitions AP+EXP (trois grâce aux munitions EXP et un grâce au critique).

• Un impact avec des munitions N+E/M force la cible à effectuer deux jets de sauvegarde (grâce aux munitions E/M) avec un attribut BTS divisé par deux (grâce aux munitions E/M).

• Grâce aux munitions normales, chaque jet de sauvegarde raté inflige une blessure à la cible. De plus, grâce aux munitions E/M, tout jet de sauvegarde raté fait passer la cible en état d'isolement et en état d'immobilisation B s'il s'agit d'infanterie lourde (HI), d'un TAG, d'un Drone (REM) ou d'un véhicule.

• Un coup critique avec des munitions N+E/M force la cible à effectuer un jet de sauvegarde supplémentaire avec un attribut BTS divisé par deux. Par conséquent, la cible doit effectuer trois jets de sauvegarde avec l'attribut BTS divisé par deux, pour chaque critique avec des munitions N+E/M (deux dus aux munitions E/M et un dus au critique).

JET DE SAUVEGARDE COMBINÉ

Certaines armes d'Infinity peuvent nécessiter un jet de sauvegarde contre différents attributs.

Ces armes indiqueront les différents attributs combinés avec le signe plus (ARM+BTS par exemple).

Lorsqu'un critique est obtenu avec une arme avec un jet de sauvegarde combiné, la cible doit effectuer un jet de sauvegarde supplémentaire contre l'attribut ARM.

EXEMPLES DE JET DE SAUVEGARDE COMBINÉS

Un coup de carabine à plasma force sa cible à faire deux jets de sauvegarde, un contre l'attribut ARM et l'autre contre l'attribut BTS. Un coup critique de carabine à plasma force sa cible à faire un jet de sauvegarde supplémentaire contre l'attribut ARM. Par conséquent, la cible effectuera deux jets de sauvegarde contre l'attribut ARM et un contre l'attribut BTS.

ARMEMENT

Chaque arme d'Infinity possède son propre profil de jeu, et certaines d'entre elles ont des règles spéciales. Cette section détaille les armes qui nécessitent une explication plus spécifique. Ce livret de règles contient également un tableau des armes (voir page 176) pour vous y référer pendant les parties.

IMPORTANT

» Tout MOD ou valeur entre parenthèses à côté d'une compétence spéciale, d'une arme ou d'un équipement (comme Attaque CC (+3), Saut de combat (PH=10), Attaque TIR (+3), Arme CC (PS=6), Fusil combi (+1B), etc.) ne s'applique que lorsque la compétence, l'arme ou l'équipement est utilisé.

» **Les MOD positifs ne s'appliquent qu'à l'utilisateur.**

» **Les MOD négatifs ne s'appliquent qu'aux ennemis.**

» «Relancer» entre parenthèses à côté d'une compétence, d'une arme ou d'un équipement permettra à l'utilisateur de relancer un dé du jet, uniquement lorsqu'il utilise cette compétence, cette arme ou cet équipement.

» Voir une explication plus détaillée des MOD dans Explication des modificateurs, page 75.

ARMES MIXTES

Ces armes peuvent être utilisées à la fois comme armes de TIR et armes CC, donc elles ont deux modes différents.

» En mode arme CC, elle :
  » Utilise l'attribut CC du soldat.
  » Possède le trait CC.
  » Est une arme CC à toutes fins.

» En mode arme de TIR, elle :
  » Utilise l'attribut TIR du soldat.
  » Possède des MODS de portée.
  » Est une arme de TIR à toutes fins. Si l'arme utilise un attribut autre que le TIR pour effectuer des attaques de TIR, cela sera répertorié dans ses traits.

EXEMPLE D'ARME MIXTE

NOM	PORTEE	PS	R	MUNITION	ATTRIBUT DE SAUVEGARDE	NB DE JETS DE SAUVEGARDE	TRAITS
	20 40 60 80 100 120 240						
TRENCH-HAMMER (Mode TIR)	0	6	1	DA	ARM	2	ANTI-MATÉRIEL,
TRENCH-HAMMER (CC Mode)		6	1	DA	ARM	2	ANTI-MATÉRIEL,
KOBRA PISTOL (Mode TIR)	3 0 -6	7	2	N	ARM	1	[*]
KOBRA PISTOL (Mode TIR)		7	2	CHOC	ARM	1	CC, [*].

TOURELLE ARMÉE

La tourelle armée est une arme déployable conçue pour être déployée sur le champ de bataille pour réagir à l'ennemi.

TOURELLE ARMÉE

Jetable (1), Périmètrique, Déployable, non Rechargeable.

EFFETS

» Ces armes sont placées sur la table de jeu en utilisant la compétence commune Placer un Déployant, en appliquant les règles Périmètrique et Déployant.
Par conséquent, lorsque les joueurs déploient cette arme, ils la placent entièrement à l'intérieur de la zone de contrôle du soldat, au lieu de la placer en contact avec sa silhouette.
» La tourelle armée est une arme déployable, réagissant avec une attaque de TIR ou une attaque de CC à tout ordre déclaré par une figurine ennemie active (mais pas un marqueur) dans sa LdV ou en contact Silhouette.
» L'arme de TIR de la tourelle armée est indiquée entre parenthèses après le nom de l'arme dans le profil d'unité du soldat.
» La tourelle armée doit être retirée de la table de jeu lorsqu'elle subit un nombre de blessures égal ou supérieur à sa valeur d'attribut STR.
» **Restriction** : la tourelle armée est stationnaire et ne peut pas bouger.
» En raison du trait "déployable" l'arme n'active pas d'autres armes déployables ou équipements.

TOURELLE ARMÉE

MOU	CC	TIR	PH	VOL	ARM	PB	STR	S
-	5	10	-	-	2	3	1	2

Équipement : Viseur 360°
Compétences spéciales : Réaction totale
Armes : Comme spécifié dans le profil d'unité du soldat
Armes CC : Arme CC PARA (-3)

D-CHARGES

Les charges de démolition (ou simplement D) sont le nom générique de nombre de charges explosives. En tant qu'armes, elles ont été conçues pour démolir des structures, des objectifs et des terrains, mais elles peuvent également être utilisées en combat rapproché.

D-CHARGES

CONDITIONS

» Pour utiliser les D-charges en mode Démolition, l'utilisateur doit être en contact de silhouette avec un bâtiment ou une structure de décor, ou avec une figurine ennemi dans un état immobilisé ou nul (sauf s'il est sepsitorisé ou possédé).
» Pour utiliser les D-charges en mode CC, l'utilisateur doit être en contact de silhouette avec un soldat ennemi.

EFFETS

» **Charges D en mode Démolition**
» Sont placées à l'aide de la compétence courte Placer un Deployable.
» **Restriction** ne peut pas être utilisée en ORA.
» Explosent pendant l'étape de résolution de l'ordre, sans nécessiter de jet.

» **Charges D en mode CC**
» Suivez les règles de combat CC.
» La détonation des charges D n'affecte pas l'utilisateur.
» Les deux modes d'utilisation de cette arme partagent le trait Jetable (3). L'utilisateur ne peut l'utiliser que 3 fois maximum, quel que soit le mode qu'il utilise.
» Le trait **Improvisé** donne un MOD CC-6 à l'utilisateur.

D-CHARGES

NOM	PORTEE							PS	R	MUNITION	ATTRIBUT DE SAUVEGARDE	NB DE JETS DE SAUVEGARDE	TRAITS
	20	40	60	80	100	120	240						
D-CHARGES (MODE DÉPLOYABLE)								6	1	AP+EXP	ARM	3	ANTI-MATERIEL, JETABLE (3), [*].
D-CHARGES (MODE CC)								6	1	AP+EXP	ARM	3	ANTI-MATERIEL, JETABLE (3) IMPROVISEE, [*].

DISCO BALLER

Une arme de soutien de TIR jetable à deux usages qui permet des attaques spéculatives, utilise l'attribut TIR et lance des Disco-Ball, des dispositifs de brouillage émettant de la lumière.

DISCO BALL

Attaque de TIR, jetable (2), sans cible

EFFETS

» Vous n'avez pas besoin de cible pour le Disco-Baller; choisissez simplement l'emplacement souhaité et effectuez sans opposition le jet de dés normal correspondant. Si vous réussissez le jet, un Disco-Baller est déployé à l'emplacement indiqué, plaçant une figurine ou un jeton Disco-Baller à l'étape de **conclusion de l'ordre**.
» Le gabarit circulaire de munitions spéciales Eclipse doit être placé avec la figurine ou le jeton de disco-ball en son centre.
» Au début de la phase des États, la disco-ball se désactive. Retirez le gabarit circulaire.
» Les disco-balls désactivées peuvent être réactivées à l'aide de la compétence Activer la disco-ball.
» Une disco-ball déployée reste sur la table jusqu'à la fin de la partie, ou jusqu'à ce qu'elle soit détruite.

DISCO BALL

ARM	BTS	STR	S
0	0	1	1

ACTIVER LA DISCO-BALL — COMPÉTENCE COURTE

Attaque

CONDITIONS

» Le soldat doit avoir l'équipement Désactivateur.
» La disco-ball doit être dans la zone de contrôle du soldat.
» Seules les disco-balls alliées peuvent être activées de cette façon, jamais les disco-balls ennemies.

EFFETS

» En réussissant un jet normal de VOL +3, cette compétence permet l'activation à distance d'une disco-ball alliée.
» Les MOD de portée du désactivateur sont appliqués au jet.
» Si le jet est réussi, à l'étape de conclusion de l'ordre, placez le gabarit circulaire de munitions spéciales Eclipse, centré sur la figurine ou le jeton de disco-ball.
» Au début de la phase des États, la disco-ball se désactive. Retirez le gabarit circulaire.
» Si le Disco-Ball est détruit, retirez le gabarit circulaire de la table de jeu.

DROP BEARS

« Drop bear » est le nom familier utilisé dans l'armée pour une version lançable de la mine. L'opérateur de cette arme peut la lancer, même par-dessus un obstacle, ou bien la déployer à portée de main comme une mine à l'ancienne.

DROP BEAR

EFFETS

» Cette arme possède deux modes d'utilisation, le mode déployable et le mode TIR

» **DROP BEAR (mode déployable):**
Dans ce mode, les Drop bears fonctionnent comme des mine, ils sont donc placés avec les compétences communes placer un déployable ou Attaque Intuitive, sauf qu'un marqueur Mine [Mine (-3)] est placé à la place d'un marqueur de camouflage.

» **DROP BEAR (mode TIR):**
Vous n'avez pas besoin d'une cible pour lancer un Drop bear avec un TIR, choisissez simplement l'emplacement souhaité et effectuez le jet correspondant. Si vous réussissez le jet, le Drop bear est déployé avec succès et devient une mine, plaçant un marqueur Mine [MINE (-3)] à l'étape Conclusion de l'ordre. Un Drop bear ne peut pas exploser pendant l'ordre où il est utilisé en mode TIR.
En mode arme de TIR, les Drop bears ne peuvent pas être placés là où il y a un marqueur de camouflage ennemi à l'intérieur de sa zone de déclenchement. Cette restriction ne s'applique pas s'il y a un ennemi valide et non camouflé dans la zone de déclenchement

» Le trait Jetable (3) est partagé entre tous les modes. Le porteur de cette arme n'a que trois utilisations disponibles, quels que soient les modes utilisés.

DROP BEARS (MODE DÉPLOYABLE)

DROP BEAR

NOM	NOMBRE DE JETS DE SAUVEGARDE	ATTRIBUT DE SAUVEGARDE	MUNITION	PS	B	TRAITS
DROP BEAR	1	ARM	CHOC	7	1	Attaque intuitive, jetable (3), Gabarit direct (petite larme), Déployable, [*]

ARM	BTS	STR	S
0	0	1	0

DROP BEARS (MODE TIR)

DROP BEAR

NOM	NOMBRE DE JETS DE SAUVEGARDE	ATTRIBUT DE SAUVEGARDE	MUNITION	PS	B	TRAITS
DROP BEAR	-	-	-	-	1	Attaque intuitive, jetable (3), Gabarit direct (petite larme), Déployable, [*]

PORTEE		
20	40	240
+3	-3	

DISTRIBUTEUR DE MINES
Une arme de TIR jetable qui tire des mines et permet à son utilisateur d'effectuer des attaques spéculatives en utilisant son attribut de TIR.

DISTRIBUTEUR DE MINES

Attaque de TIR, sans cible

EFFETS

» En termes de jeu, cette arme utilise les mêmes règles que les Drop Bears en mode TIR, et les mêmes effets sont appliqués lors du placement du marqueur Mine.
» Le type de mines dans le distributeur de mines est indiqué entre parenthèses après le nom de l'arme dans le profil de l'unité du soldat.

MINES
Les mines sont un type d'arme déployable utilisée pour contrôler de petites zones du champ de bataille et influencer le mouvement des troupes ennemies. Il existe différents types de mines disponibles, elles fonctionnent toutes selon les mêmes mécanismes, mais elles comportent différents types de munitions spéciales avec leurs propriétés spécifiques correspondantes.

MINES

EFFETS

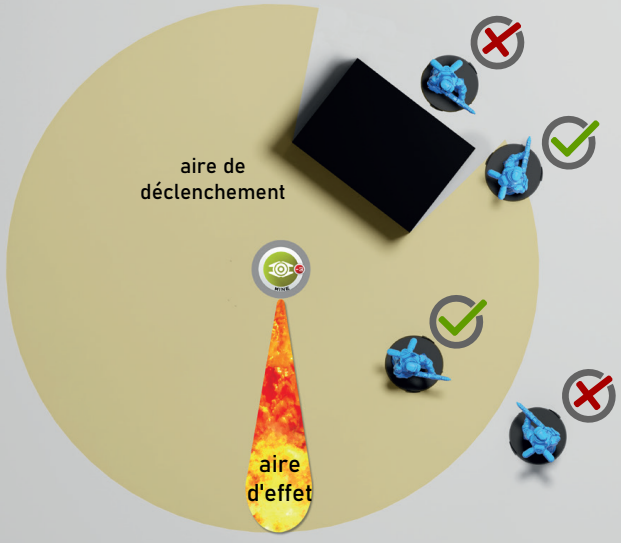
» Lorsque le joueur déclare la compétence commune Placer un déployable, au lieu de placer un marqueur pour représenter la mine, il placera un marqueur camouflage [CAMO(-3)].
» Remplacez le marqueur de camouflage [CAMO (-3)] par un marqueur de mine [MINE (-3)] lorsqu'il est découvert par un ennemi.
» Le marqueur de camouflage et le marqueur de mine bénéficient tous deux des MOD fournis par la compétence spéciale Mimétisme (-3).
» Les mines ont une LDV de 360°.
» En tant qu'arme à gabarit direct, lorsqu'un type de mine est déclenché, un gabarit de petite larme doit être placé et le PS et les munitions spécifiés dans le tableau des armes doivent être appliqués.
» Le gabarit de petite larme doit être placé de manière à affecter la figurine ou le marqueur ennemi qui a déclenché la mine.
» **Restriction :** Une Mine ne se déclenche jamais si le Gabarit de Petite Larme affecte un allié, même si cet allié est Inconscient.
» Une fois sur la table de jeu, les Mines doivent se déclencher lorsqu'une figurine ou un Marqueur ennemi déclare ou exécute une Compétence ou un ORA dans sa Zone de Déclenchement, en le vérifiant à ce moment en plaçant le Gabarit de Petite Larme. S'il est déterminé que la figurine ou le Marqueur ne se trouve pas dans la Zone de Déclenchement, la Mine n'explosera pas et ne sera pas révélée.
» Une fois qu'une Mine se déclenche, elle est retirée du jeu.
» Une Mine est une Arme à Gabarit et une Arme Déployable, elle impose donc un MOD PH de -3 à toute tentative d'esquive de ses effets.
» La Zone de Déclenchement d'une Mine (qu'il s'agisse d'un Marqueur de Camouflage ou d'un Jeton Mine) est la zone dans le rayon du Gabarit de Petite Larme, étendue à partir du bord de la base de la Mine.
» La zone de déclenchement exclut toutes les zones en couverture totale du souffle d'explosion du gabarit de petite larme (voir graphique).
» Restriction : une mine ne peut pas être placée s'il y a un marqueur de camouflage ennemi à l'intérieur de sa zone de déclenchement. Cette restriction ne s'applique pas s'il y a un ennemi valide et non camouflé à l'intérieur de la zone de déclenchement, ou si une attaque intuitive a été déclarée.

CYBERMINES :
» Les cybermines étant des armes de gabarit déployables qui effectuent une attaque comm, elles ne peuvent être évitées qu'avec un reset, plutôt qu'une esquive, en appliquant un MOD de VOL de -3.
» Les soldats touchés par une cybermine doivent effectuer deux jets de sauvegarde contre les BTS, avec PS 5. Si la cible échoue à l'un des jets de sauvegarde, elle entre en état STUNNED.
» De plus, tous les soldats avec la caractéristique **piratable** (HI, REM, TAG, VH...) et les Hackers qui échouent à l'un des jets de sauvegarde entrent en état d'immobilisation-B au lieu de l'état STUNNED.

MINES THORACIQUES :
» Cette arme possède deux modes d'utilisation :
» En mode Arme TIR, les mines thoraciques fonctionnent comme une arme à gabarit direct, sans appliquer la règle des mines.
» En mode Arme CC, les mines thoraciques fonctionnent comme une arme CC, sans appliquer la règle des mines. Si l'utilisateur remporte le jet d'opposition, la mine thoracique affectera tous les soldats ennemis en contact de silhouette avec son porteur. Cette arme ne peut pas être utilisée en CC s'il y a des soldats alliés en contact de silhouette avec son porteur.
» Le trait Jetable (2) est partagé entre tous les modes. Le porteur de cette arme n'a que deux utilisations disponibles, quel que soit le mode utilisé.
» La détonation d'une mine thoracique n'affecte pas son porteur.

RAPPELEZ-VOUS
Les mouvements d'esquive et les mouvements résultant de jets de défense ratés ne génèrent pas d'ORA et ne déclenchent pas d'armes ou d'équipements déployables.

EXEMPLE DE MINES



MINE

MINE			
ARM	BTS	STR	S
0	0	1	1

Sibylla explique

Vous pouvez consulter les types de mines répertoriés dans le tableau des armes, à la page 172.

ARMES PÉRIMÈTRIQUE

Dans les milieux militaires, le terme dispositifs de périmètre tactique est utilisé pour les systèmes de défense de zone automatisés.

Les CrazyKoalas, les MadTraps, les WildParrots et toutes les autres armes ou équipements dotés de la caractéristique Périmètre sont quelques exemples d'armes périmètriques.

ARMES PÉRIMÈTRIQUES

EFFETS

» Ces armes sont placées sur la table de jeu en utilisant la compétence commune Placer un déployable, en appliquant la règle Périmètre et déployable.

» Par conséquent, lorsque les joueurs déclarent la compétence commune Placer un déployable, ils placent l'arme ou l'équipement de périmètre totalement à l'intérieur de la zone de contrôle du soldat, au lieu de le placer en contact avec sa silhouette.

ARMES PÉRIMÈTRIQUES ET TRAIT BOOST

Ces dispositifs ont été spécifiquement conçus pour protéger le périmètre immédiat de leur utilisateur, et également pour détecter et/ou dissuader les tentatives d'intrusion lors des tâches de sécurité de l'utilisateur. Dans le Glossaire, vous pouvez consulter tous les Traits qui indiquent le fonctionnement d'une arme.

BOOSTER

EFFETS

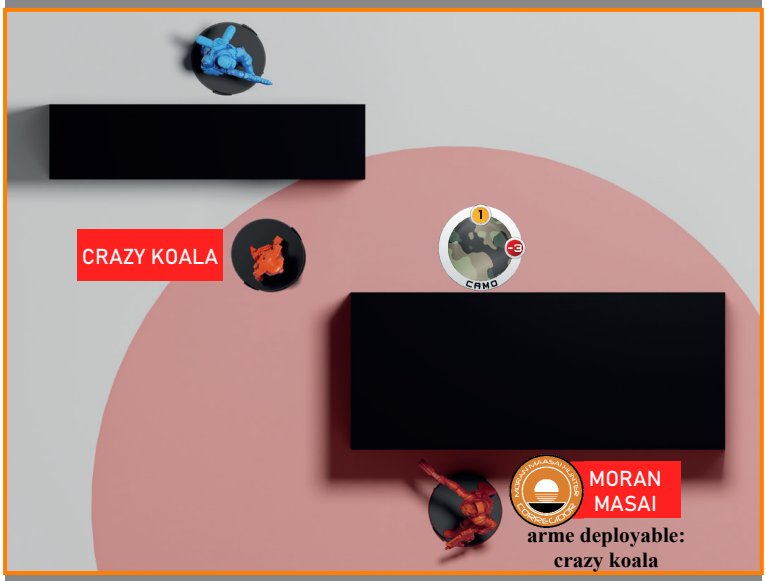
» Une fois que l'arme avec le trait Boost est déployée sur la table de jeu, elle est déclenchée lorsqu'une figurine ennemie déclare ou exécute un ordre ou une ORA dans sa zone de contrôle. Lorsqu'elle est déclenchée, l'arme doit se déplacer jusqu'à ce qu'elle entre en contact de silhouette avec la figurine ennemi, puis exploser. Le seul moyen d'éviter cette attaque est de réussir un jet d'esquive normal. Une fois que l'arme a explosé, elle est retirée du jeu.

» L'arme ne se déclenchera pas si le chemin de l'arme vers la figurine ennemie est bloqué, par exemple par un obstacle infranchissable (par exemple un mur de hauteur infinie, une porte fermée ou une pièce scellée...) ou un espace trop petit pour que le gabarit de silhouette de l'arme puisse passer.

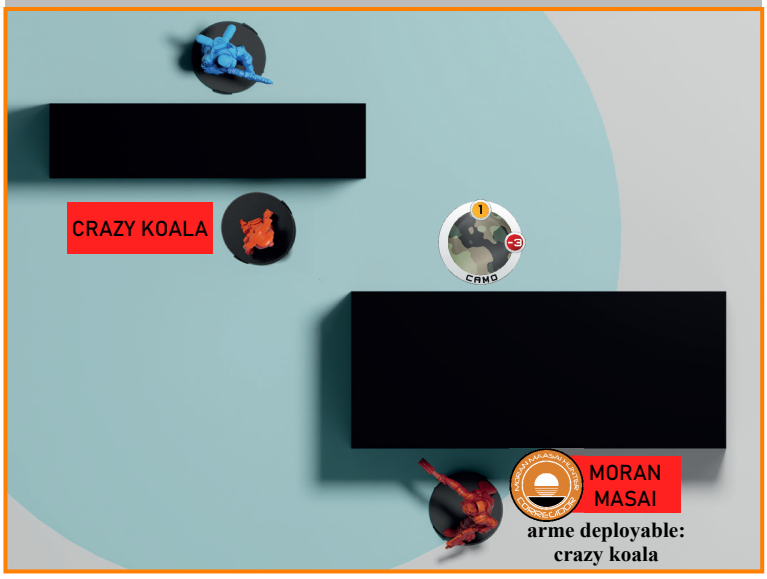
» L'arme n'est pas déclenchée par les marqueurs de camouflage (CAMO), les marqueurs de Supplantation (IMP-1 et IMP-2), ou par les marqueurs qui le précisent dans leur description.

» En raison du trait "déployable" l'arme n'active pas d'autres armes déployables ou équipements.

EXEMPLE D'ARME PÉRIMÈTRIQUE, DÉPLOYABLE ET DE BOOST



Pendant son tour actif, un chasseur Masai Moran veut intimider un soldat ennemi qui est clairement hors de sa portée, le dissuadant de mener une attaque.
Pour ce faire, il déclare Placer un Deployable et place son CrazyKoala (Deployable, Perimetrique et Boost) comme indiqué sur l'image. Il peut le placer avec le Marqueur ennemi à l'intérieur de sa Zone de Contrôle car il y a aussi un Ennemi non Camouflé à l'intérieur de la Zone de Contrôle du Crazy Koala.



CRAZYKOALA

NOM	NOMBRE DE JETS DE SAUVEGARDE	ATTRIBUT DE SAUVEGARDE	MUNITION	PS	B	TRAITS
CRAZY KOALA	1	ARM	CHOC	5	1	Jetable (2), Deployable, Boost, Perimetrique [*]

Une fois placé sur la table de jeu, lorsque l'Ordre se termine, le CrazyKoala est considéré comme étant en jeu sur la table de jeu. À partir de ce moment, il effectuera un Boost, explosant contre toute figurine ennemi qui déclare ou exécute un Ordre ou un ORA dans sa zone de contrôle.

PITCHER

Une arme de soutien qui tire des répétiteurs déployables, un amplificateur de portée pour les **hackers**.

PITCHER

Attaque de TIR, sans cible

EFFETS

» Un jet de TIR réussi permet aux joueurs de placer un Marqueur répétiteur déployable (REPEATER) au point d'impact.

PITCHER

NOM	NOMBRE DE JETS DE SAUVEGARDE	ATTRIBUT DE SAUVEGARDE	MUNITION	PS	B	TRAITS
PITCHER	-	-	-	-	1	Jetable (2), Indiscriminé, Non Létal, Tir Spéculatif, Sans cible, [***]

PORTEE

40	60	120	240
0	-3	-6	

SEPSITOR

Une arme à gabarit direct qui utilise la VoodooTech pour induire l'état sepsitorisé chez les soldats avec un cube ou un système similaire. Il existe différentes versions de cette technologie, en fonction de leur puissance.

SEPSITOR

Attaque

CONDITIONS

» La cible doit être un soldat avec un cube ou un équipement qui remplit une fonction similaire.

EFFETS

» Elle fonctionne comme une arme à gabarit direct et applique toutes les règles de ce type d'arme avec les caractéristiques spéciales suivantes
» Un coup réussi avec un Sepsitor force la cible à effectuer un jet de sauvegarde, en utilisant la valeur PS indiquée dans le profil de l'arme.
» Les coups critiques avec un Sepsitor forcent la cible à effectuer un jet de sauvegarde supplémentaire.
» Si la cible échoue au jet de sauvegarde, elle entre dans l'état sepsitorisé.

Vous pouvez vérifier l'état sepsitorisé dans le module États du jeu à la page 170.

SYMBIOBOMB

La SymbioBomb est une arme à usage unique qui permet à son propriétaire, un soldat dont le profil d'unité doit lister la SymbioBomb, de l'assigner à un autre soldat de la même armée, qui est connu comme l'utilisateur, afin d'accorder à ce dernier des avantages supplémentaires en termes d'attaque et de soutien.

SYMBIOBOMB

Assignable (Transmutation), Attaque comm, Optionnel.

EFFETS

» En dépensant une compétence courte/ORA, l'utilisateur peut utiliser une tactique Pheroware: ENDGAME, ERASER ou MIRRORBALL (voir le tableau des armes).

» Lorsque vous utilisez les tactiques Pheroware ENDGAME ou ERASER avec une SymbioBomb, un MOD de -3 est appliqué à la cible de l'attaque comm dans n'importe quel jet d'opposition.

» La SymbioBomb est retirée de la table de jeu à la fin de l'ordre dans lequel elle a été utilisée.

EXEMPLE DE SYMBIOBOMB

Pendant la phase de déploiement, le joueur Tohaa assigne les SymbioBombes de son spécialiste Kaeltar à un Sakiel et à un Gorgos, qui avaient déjà un SymbioMate.

WILDPARROT

Cette plate-forme d'armes mobile a été conçue pour être déployée sur le champ de bataille à distance, agissant comme une mine avec des munitions spéciales E/M.

WILDPARROT

EFFETS

» Ces armes sont placées avec les compétences communes Placer un Deployant ou Attaque Intuitive, en appliquant toujours la règle Déployable et Périmètre.

» Par conséquent, lorsque les joueurs déploient cette arme, ils placent le WildParrot totalement à l'intérieur de la zone de contrôle du soldat, au lieu de le placer en contact avec la silhouette.

» Les WildParrots déployés fonctionnent comme des mines E/M, sauf qu'un jeton WildParrot ou une figurine est placé à la place d'un marqueur de camouflage.

WILDPARROT

NOM	NOMBRE DE JETS DE SAUVEGARDE	ATTRIBUT DE SAUVEGARDE	MUNITION	PS	B	TRAITS
WILDPARROT	2	BTS/2	E/M	7	1	Attaque Intuitive, Jetable (1), Non-Lethale, Perimetrique, Gabarit direct (petite larme), Deployant, [*]

ARM	PB	STR	S
0	0	1	1

PROFILS DES DEPLOYABLES

DEPLOYABLE	ARM	BTS	STR	S
MINE	0	0	1	0
CYBERMINE	0	0	1	0
DISCO BALL	0	0	1	1
DROP BEARS (Arme Deployable)	0	0	1	0
MINE E/M	0	0	1	0
MINE MONOFILAMENT	0	0	1	0
MINE PARA	0	0	1	0
MINE CHOC	0	0	1	0
MINE VIRALE	0	0	1	0
WILDPARROT	0	0	1	1
CRAZYKOALA	0	0	1	1
FASTPANDA	0	0	1	1
MADTRAPS	0	0	1	1

MODULE COMPÉTENCE ET ÉQUIPEMENT

INFINITY POSSÈDE UNE SÉRIE DE COMPÉTENCES ET D'ÉQUIPEMENTS QUI PERMETTENT À UN SOLDAT D'AGIR PENDANT LE JEU. DE PLUS, DANS CETTE SECTION, NOUS EXPLIQUERONS COMMENT LES PROFILS D'UNITÉ SONT NOTÉS, POUR UNE COMPRÉHENSION PLUS SIMPLE ET PLUS RAPIDE DES INFORMATIONS SUR LES COMPÉTENCES ET LES ÉQUIPEMENTS.

MODIFICATEURS EXPLIQUÉS (MODS)

La première étape consiste à identifier les modificateurs ou MOD, bonus (+) ou pénalités (-) qui apparaissent dans les profils d'unité.

Tout MOD ou valeur entre parenthèses à côté d'une compétence spéciale, d'une arme ou d'un équipement comme Attaque CC (+3), Saut de combat (PH=10), Attaque de TIR (+3), Arme CC (PS=6), Fusil combi (+1B), etc. ne s'applique **que lorsque la compétence, l'arme ou l'équipement est utilisé**.

» Les **MOD positifs** ne s'appliquent qu'à l'**utilisateur**.
» Les **MOD négatifs** ne s'appliquent qu'aux **ennemis**.
» Les MOD négatifs pour les compétences et équipements automatiques comme le mimétisme (-6) ou le tir surprise (-3) appliquent toujours le MOD tel que spécifié dans leurs règles.
» Les MOD négatifs pour d'autres compétences, armes et équipements comme l'esquive (-3) ou l'attaque CC (-3) ne s'appliquent que pendant les jets en opposition.

» « **ReRoll** » entre parenthèses à côté d'une compétence, d'une arme ou d'un équipement permettra à l'utilisateur de relancer un dé du jet, uniquement lors de l'utilisation de cette compétence, arme ou équipement.

» « +1 **SD** » ou « +1 dé spécial » entre parenthèses à côté d'une compétence, d'une arme ou d'un équipement permet au joueur de lancer un dé supplémentaire, puis de sélectionner et de défausser un dé du jet. Ce dé supplémentaire n'augmente pas la valeur de Rafale de la compétence spéciale, de l'arme ou de l'équipement, et ne dépense pas d'utilisations jetables supplémentaires. Si vous répartissez la rafale entre plusieurs cibles, le dé supplémentaire doit être attribué à l'une de ces cibles, et un dé défaussé du jet contre cette cible.
S'il est utilisé dans un jet en opposition, un dé est sélectionné et défaussé après que les deux joueurs aient lancé. Si les deux joueurs doivent sélectionner et défausser un dé, le joueur actif sélectionne en premier.
Ce MOD s'applique aux tours **actifs et réactifs**.
Ce MOD ne **peut pas être appliqué aux compétences longues**. De plus, elle ne **peut pas être appliquée** aux compétences, armes ou équipements qui ne nécessitent **pas de jet**, par exemple, les armes à gabarit direct.

IMPORTANT
En règle générale, si ces modificateurs (MOD) affectent **la Rafale (B)**, ils ne sont appliqués **que pendant le tour actif**.
La **valeur maximale de Rafale** (B) de toute attaque est de **6**, quel que soit le nombre de MOD appliqués à B. Les dés supplémentaires pour « +1SD » ne comptent pas dans ce maximum, car ils n'augmentent pas la valeur de Rafale.

Les MOD imposés par les Compétences, les Compétences Spéciales ou les Pièces d'Équipement peuvent être appliqués à leurs utilisateurs, ou aux Soldats ennemis agissant contre eux, de différentes façons. Par exemple:

Attaque de TIR (+1B) signifie que, lorsque son utilisateur déclare une Attaque de TIR pendant son Tour Actif, il doit appliquer un MOD de +1 à la Rafale de son Arme de TIR. Il ne peut cependant pas appliquer ce MOD pendant son Tour Réactif s'il déclare un ORA Attaque de TIR.

Attaque de TIR (Choc) signifie que l'utilisateur ajoute des Munitions de Choc à toutes ses Attaques de TIR. Mimétisme (-3) signifie qu'un Soldat déclarant une Attaque de TIR ou un Découvrir contre l'utilisateur doit appliquer un MOD supplémentaire de -3 à son Jet.

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

ECM (Hacking -3) signifie qu'un soldat déclarant un programme de piratage contre l'utilisateur doit appliquer un MOD supplémentaire de -3 à son jet.

Immunité (POS) signifie que l'utilisateur ne peut pas entrer dans l'état possédé.

Lance-roquettes lourd (PS = 5) signifie que le PS de cette arme est de 5 dans tous les modes d'utilisation, quelles que soient les différentes valeurs de PS répertoriées dans le tableau des armes pour ses modes.

Esquive (-3) signifie que, lorsqu'un utilisateur déclare Esquive, les adversaires subissent un modificateur de -3 lors de leurs jets de Face à Face.

Attaque BS (Dégâts Continus) signifie que l'utilisateur applique le trait Dégâts Continus à toutes ses attaques de TIR.

Attaque BS (SR-1) signifie que, lorsqu'un utilisateur déclare une attaque de TIR, ses cibles subissent un modificateur de -1 à leurs jets de sauvegarde contre ses coups.

NIVEAUX, ÉTIQUETTES ET TRAITS

Si une compétence spéciale ou un équipement a des niveaux différents et qu'un seul d'entre eux est répertorié, cela signifie que le soldat ne peut utiliser que le niveau indiqué.

Si « Total » est utilisé, le joueur peut choisir le niveau à utiliser dans chaque ordre ou ORA qu'il déclare.

Les étiquettes, les traits et les effets des compétences et des équipements d'un soldat peuvent être combinés entre eux, tant que l'étiquette FBN est respectée.

IMPORTANT

Rétroaction négative (FBN). L'utilisation d'une compétence spéciale, d'un équipement, d'un programme de piratage, etc., portant l'étiquette FBN est incompatible avec toute autre compétence spéciale, équipement, programme de piratage, etc., portant la même étiquette ou la même caractéristique

(voir Étiquettes et traits à la page 174).

Le conseil de Sibylla

Un bon joueur fait savoir à son adversaire quand il n'utilise pas l'une des Compétences spéciales avec l'étiquette facultative. Pour accélérer le match, les deux joueurs peuvent considérer que ces Compétences spéciales facultatives sont toujours appliquées, sauf indication contraire.

COMPÉTENCES COMMUNES ET SPÉCIALES DANS INFINITY

Les différentes actions qu'un soldat peut déclarer sont appelées Compétences. Il existe deux types de Compétences: les **Compétences communes**, que tout soldat peut déclarer, et les **Compétences spéciales**, qui ne peuvent être déclarées que par les unités qui mentionnent la Compétence spéciale dans leur Profil d'unité.

Les Compétences communes et spéciales ont des étiquettes qui indiquent les caractéristiques déterminantes, pour une référence rapide. Vous pouvez consulter toutes les étiquettes et tous les traits à la page 174.

Les Compétences communes et spéciales peuvent également être divisées en:

COMPÉTENCES AUTOMATIQUES

Les compétences automatiques sont celles qui peuvent être utilisées sans dépenser d'ordre ou d'ORA. Par conséquent, ces compétences ne nécessitent pas de jet de dés.

FAQ V0.0

Les compétences et équipements automatiques qui modifient la façon dont un ordre active un soldat ou qui restreignent les ORA doivent être déclarés lorsqu'ils sont utilisés par une troupe en état de Marqueur. Par exemple, lors de l'utilisation de la furtivité.

COMPÉTENCES DE DÉPLOIEMENT

Les compétences de déploiement sont celles utilisées pendant la phase de déploiement ou pendant le jeu, lorsque les soldats sont déployés. Ces compétences doivent respecter les règles de déploiement habituelles, sauf indication contraire.

COMPÉTENCES COURTES DE BASE

Pour déclarer l'une de ces compétences, l'utilisateur doit utiliser une compétence courte de base.

COMPÉTENCES COURTES

Pour déclarer l'une de ces compétences, l'utilisateur doit dépenser une compétence courte.

COMPÉTENCES LONGUES

Pour déclarer l'une de ces compétences, l'utilisateur doit dépenser la totalité de son ordre.

Ces compétences ne peuvent être déclarées que pendant le tour actif.

COMPÉTENCES D'ORA

Les compétences d'ORA sont celles que les soldats peuvent exécuter en tant qu'ORA.

Sibylla explique

Certaines compétences, états et règles ont des restrictions. Ces restrictions mettent l'accent sur les aspects du jeu qui ne peuvent pas être réalisés lorsque les soldats déclarent ou exécutent leurs actions.

IMPORTANT

Lors de l'application de plusieurs compétences, l'option la plus restrictive est toujours prioritaire.

IMPORTANT

Les compétences ne peuvent être déclarées que depuis une position dans laquelle le soldat s'est déjà trouvé ou qu'il a traversée pendant l'ordre en cours. Par conséquent, le soldat actif ne peut pas déclarer une compétence depuis une position qu'il n'a pas encore atteinte.

Les conseils de Sibylla

Vous voulez en savoir plus? Vous trouverez toutes les informations complémentaires pour explorer davantage l'univers Infinity dans des livres de référence, des articles et des annexes.

COMPÉTENCES COMMUNES DANS INFINITY

Les compétences communes peuvent être utilisées par n'importe quel soldat, sans avoir besoin d'être répertoriées dans le profil de l'unité.

ALERTE!

Les soldats sont conscients de ce qui se passe autour d'eux et sont également connectés à leurs camarades, de sorte que les attaques ne passent pas inaperçues.

ALERTE! — **COMPÉTENCES AUTOMATIQUES**

Facultatif, pas de jet.

CONDITIONS

» Le soldat n'a pas été activé par un ordre ou une ORA dans le même ordre.

» Le soldat, ou un soldat allié dans sa zone de contrôle, a été la cible d'une attaque.

EFFETS

» À la fin de l'Ordre, lors de sa Conclusion, et après avoir effectué les Jets de Sauvegarde, les Soldats qui remplissent les Conditions peuvent se retourner sur place, sans changer de position, pour modifier leur angle de LdV selon le choix de leur joueur.

» Ce mouvement est automatique, il ne nécessite pas de Jet et ne génère pas d'ORA, puisqu'il se produit pendant l'Étape de Conclusion de l'Ordre.

ATTAQUE DE TIR

Compétence commune utilisée pour attaquer en combat à distance contre un adversaire. Consultez les règles complètes dans le module de Combat, p.36.

MOUVEMENT PRUDENT

Cette compétence commune permet à l'utilisateur, dans des situations spécifiques, de se déplacer sur le champ de bataille sans attirer les ORA ennemis. Consultez les règles complètes dans le module de Mouvement, p. 32.

ATTAQUE CC

Compétence commune utilisée pour attaquer en combat au corps à corps contre un adversaire en contact Silhouette. Consultez les règles complètes dans le module de Combat, p. 51.

ESCALADER

Cette compétence commune permet à l'utilisateur de grimper en hauteur et de se déplacer sur des surfaces verticales. Consultez les règles complètes dans le module de Mouvement, p.32.

DÉCOUVRIR

Cette compétence permet à l'utilisateur de localiser les ennemis cachés sous la forme d'un marqueur, les forçant à révéler le soldat, l'arme ou l'équipement que le marqueur représente.

DÉCOUVRIR — **COMPÉTENCE COURTE DE BASE**

CONDITIONS

» L'utilisateur doit pouvoir tracer une LdV vers la cible.

» Cette compétence ne peut pas être utilisée contre la même cible deux fois dans le même ordre.

EFFETS

» Si l'utilisateur réussit un jet de VOL normal, en appliquant les mêmes MOD que dans une attaque de TIR (Couverture, Portée, Mimétisme...), le marqueur cible est retiré, et doit être remplacé par la figurine de soldat réel, ou par le jeton d'arme ou d'équipement.

» Un soldat qui échoue à un jet de VOL pour découvrir un marqueur ne peut pas tenter de découvrir le même marqueur jusqu'au prochain tour de joueur.

» Le soldat peut toujours tenter de découvrir un marqueur différent à ce tour de joueur, et son joueur peut toujours tenter de découvrir le premier marqueur en utilisant un soldat différent.

» Notez qu'un soldat qui a été révélé et qui est rentré à nouveau en état camouflé ou en état Supplantation 1 ou 2, ne compte pas comme le même marqueur.

» Un soldat qui échoue au jet de VOL en tentant de découvrir un marqueur, peut tenter de découvrir un autre marqueur différent.

» La compétence Découvrir a ses propres MODS de portée, comme s'il s'agissait d'une arme de tir.

DECOUVRIR

NOM	NOMBRE DE JETS DE SAUVEGARDE	ATTRIBUT DE SAUVEGARDE	MUNITION	PS	B	TRAITS
DECOUVRIR	-	-	-	-	1	[***]

PORTEE

20	80	120	240
+3	0	-3	-6

N'OUBLIEZ PAS

La découverte est une compétence courte de base et peut donc être combinée avec n'importe quelle autre compétence courte de base ou compétence courte (voir Activation du soldat à la page 13).

IMPORTANT

Une combinaison courante dans un ordre est Découvrir + Attaquer. Cette manœuvre tactique vous permet de déclarer une Attaque contre un ennemi camouflé, ce qui n'est normalement pas possible.

» Si la cible camouflée déclare un ORA, se révélant, il n'est pas nécessaire d'effectuer le jet de découverte avant de résoudre l'attaque.

» Si la cible camouflée ne déclare pas d'ORA, le soldat doit réussir le jet de découverte avant de résoudre toute attaque contre cette cible.

» N'oubliez pas que le soldat actif peut découvrir une cible et attaquer une cible différente s'il le souhaite.

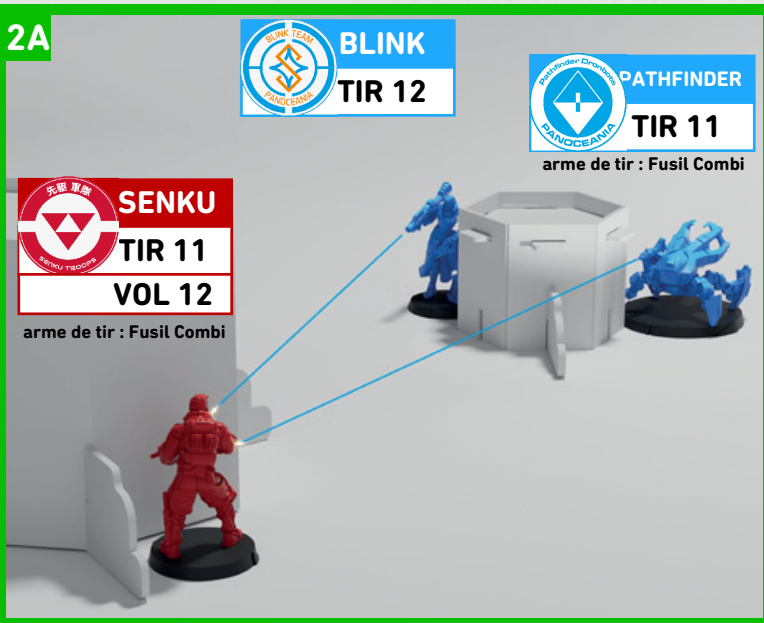
EXEMPLE DÉCOUVRIR + ATTAQUE DE TIR

1

Un soldat déclare Découvrir comme première compétence courte de base de l'Ordre.
Ensuite, le joueur réactif déclare ses ORA:

le soldat camouflé et le Drone déclarent une attaque de TIR

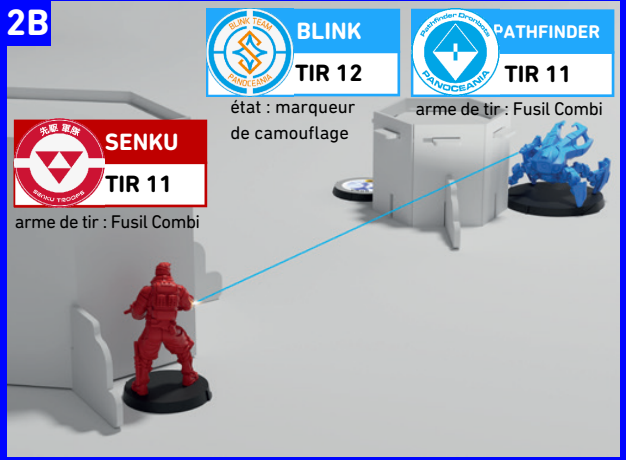
2A



Le joueur réactif déclare ses ORA:
Le joueur distant déclare une attaque de TIR avec son fusil combi.
Le soldat sous le marqueur de camouflage (-6) déclare une attaque de TIR avec son pistolet d'assaut.

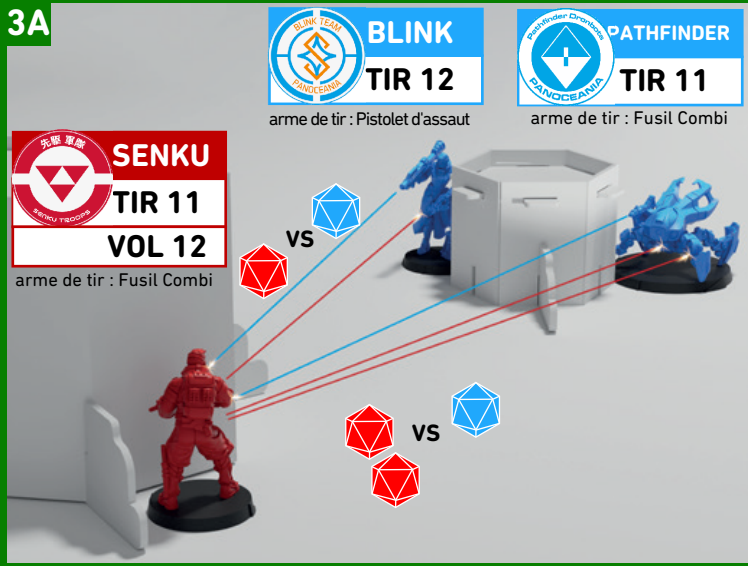
Le marqueur de camouflage ne déclare aucun ORA et le Drone déclare une attaque de TIR

2B



Le joueur réactif déclare ses ORA:
Le Drone déclare une attaque de TIR avec son fusil combi.
Le marqueur de camouflage (-6) ne déclare pas d'ORA.

3A



Comme le soldat camouflé se révèle en déclarant un ORA, le jet de découverte n'est plus nécessaire et les jets d'oppositions correspondants sont effectués.

MODS DU SENKU VS SOLDAT CAMOUFLE:
+3 pour la portée.
-3 pour le couvert.
-6 pour le mimétisme.

+3 pour la portée.
-3 pour le couvert.

MODS DU SENKU VS DRONE:
+3 pour la portée.
-3 pour le couvert.

+3 pour la portée.
-3 pour le couvert.

5C

Le soldat déclare sa deuxième compétence de l'ordre : Attaque de TIR.
Avec son fusil combi R3, il attribue deux tirs au Drone et un au marqueur de camouflage.
Avant de faire les jets d'attaque de TIR, le jet de découverte est résolu. Ce jet a les MOD suivants :

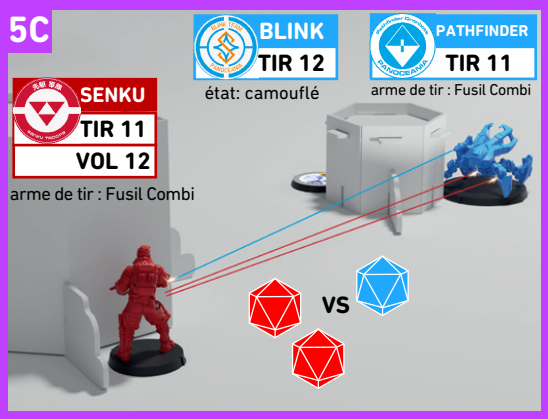
-6 pour le mimétisme.
+3 pour la portée.
-3 pour la couverture

Jet de découverte : VOL 12, SV= 6 (12 - 6 + 3 - 3).

4C

Si le jet de découverte échoue:
Le tir attribué au marqueur de camouflage est perdu. Le joueur ne pourra pas déclarer de découverte contre ce marqueur de camouflage avant le tour suivant.

5C

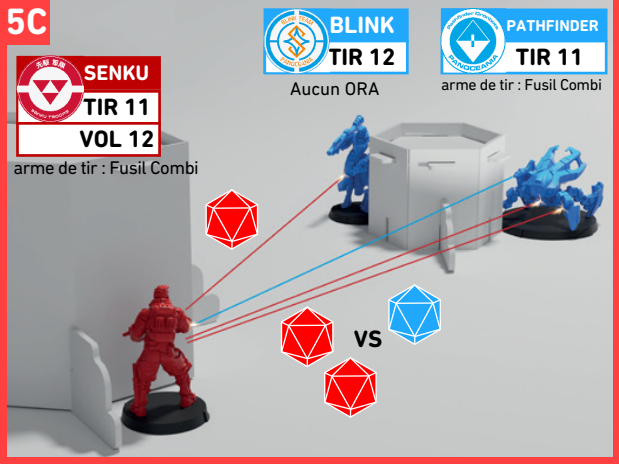


Le tir assigné au Marqueur de Camouflage étant annulé, seul le Jet d'opposition entre le Senku et le Drone est effectué.

4C

Si le jet de découverte est réussi, le marqueur de camouflage est remplacé par la figurine du soldat camouflé.

5C



Le Senku effectue un jet normal contre le soldat camouflé révélé et un jet d'opposition contre le Drone. Appliquez les MOD correspondants pour chaque jet comme indiqué sur l'image (3A).

ESQUIVE

Cette compétence commune permet à l'utilisateur de se déplacer et de tenter d'esquiver une attaque contre lui. Elle donne également à l'utilisateur la possibilité de se retourner pour faire face à un ennemi qui agit en dehors de son champ de tir.

ESQUIVE — COMPÉTENCE COURTE/ORA

Mouvement

CONDITIONS

Les soldats ne peuvent esquiver que si au moins l'une des conditions suivantes est remplie:

» Ils sont les soldats actifs.

» Au tour réactif, s'ils sont autorisés à déclarer un ORA.

EFFETS

» Permet à l'utilisateur d'effectuer un jet d'opposition pour échapper à toutes les attaques ennemies pendant un ordre ou un ORA, quelle que soit la valeur de rafale (B) (par exemple, esquiver chaque coup en combat rapproché ou les tirs de plusieurs adversaires).

» Ce jet d'opposition oppose l'attribut PH de l'utilisateur à l'attribut utilisé par l'attaquant (TIR, CC, PH ou VOL).

» Si l'utilisateur n'effectue pas de jet d'opposition (par exemple s'il n'a pas été attaqué ou s'il a été affecté par une arme à gabarit direct), il effectuera à la place un jet normal.

» L'esquive ne **permet pas** à l'utilisateur d'échapper aux attaques **Comms**, mais la compétence commune Reset le permet (voir page 85).

» Un jet d'esquive normal ou d'opposition réussi permet à l'utilisateur de se déplacer jusqu'à 5 centimètres. Ce mouvement :

» Est mesuré, déclaré et le soldat se déplace pendant **l'étape Effets** de la séquence de dépenses d'ordres. Si les deux joueurs ont des soldats qui ont réussi à esquiver, le joueur actif déplacera ses soldats en premier, puis le joueur réactif déplacera les siens.

» **Ne génère pas** d'ORA et **ne déclenche pas** d'armes ou d'équipements déployables.

» L'esquive suit les règles générales de mouvement ainsi que la règle Déplacement et Mesure, qui sont toutes deux expliquées dans le Module Mouvement.

» L'esquive permet à l'utilisateur d'entrer en état engagé (voir État engagé, p. 156) avec un ennemi, tant que le mouvement est suffisant pour atteindre le contact Silhouette avec cet ennemi.

» Un jet d'esquive réussi, qu'il s'agisse d'un jet normal ou d'opposition, permet à l'utilisateur d'annuler son état engagé et son état IMM-A, en appliquant tous les MOD spécifiques à l'état.

IMPORTANT

Un MOD PH de -3 doit être appliqué à l'Esquive dans les circonstances suivantes. Même si plusieurs de ces circonstances s'appliquent, un seul MOD de -3 est appliqué.

- En ORA, si le soldat actif est à l'intérieur de la ZdC et hors de la LdV.
- En cas d'esquive d'une arme à gabarit sans LdV sur l'attaquant.
- En cas d'esquive du gabarit d'une arme déployable.

EXEMPLE D'ESQUIVE ET D'ENGAGEMENT

Étape 1:

Le soldat actif déclare Déplacement comme première compétence de base de son ordre.

L'ennemi déclare Esquiver pour ORA, tentant d'atteindre le combat rapproché, pour arrêter l'avancée du soldat actif.

Le soldat actif déclare Attaque de TIR comme deuxième compétence de son ordre.

La valeur de réussite du Fusilier sera de 15 (12 + 3):

- TIR = 12.
- +3 pour la portée.

La valeur de réussite du soldat réactif sera de 10:

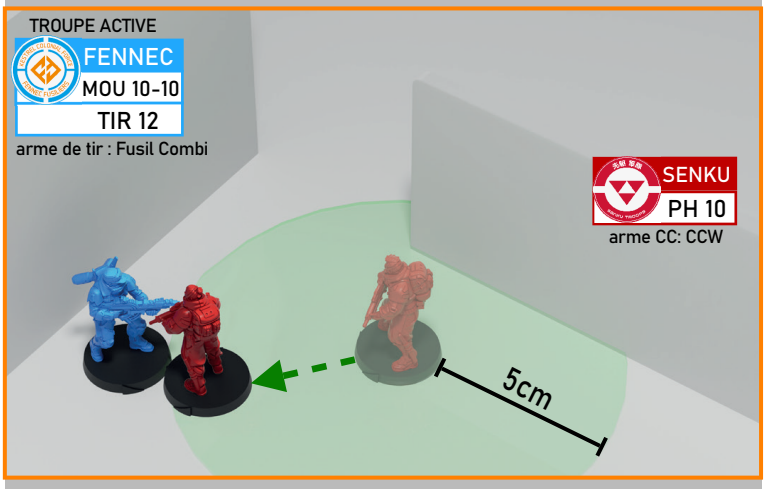
- PH = 10

Étape 2:

Le jet d'opposition correspondant est effectué.

Le soldat réactif remporte l'opposition et esquive les tirs du soldat actif.

Si le joueur le souhaite, il peut maintenant déplacer le soldat réactif jusqu'à 5 centimètres dans n'importe quelle direction.



Étape 3:

Pendant l'étape 5.1 de la séquence de dépenses d'ordre, le soldat réactif vérifie jusqu'où il peut aller avec ses 5 cm de mouvement. Après avoir vérifié que le soldat actif est à cette distance, il décide d'entrer en contact et se retrouve en état engagé.

EXEMPLE D'ESQUIVE ET D'ARME DÉPLOYABLE

Pendant son tour actif, le soldat déclare Déplacement comme première compétence de base de son ordre. Le soldat réactif se trouve probablement dans la zone de déclenchement d'une mine. S'il déclare un ORA, la mine explosera. Puisque l'alternative à ne pas déclarer un ORA est de subir trois tirs sans opposition de l'ennemi, le soldat réactif déclare Esquive en ORA. Le soldat actif déclare Attaque TIR comme deuxième compétence de son ordre.

Déclarer l'ORA Esquiver donne au soldat réactif un jet d'opposition contre les 3 tirs ennemis, et également une tentative d'éviter d'être touché par la mine.

La valeur de réussite du soldat réactif sera de 10:

• PH = 10

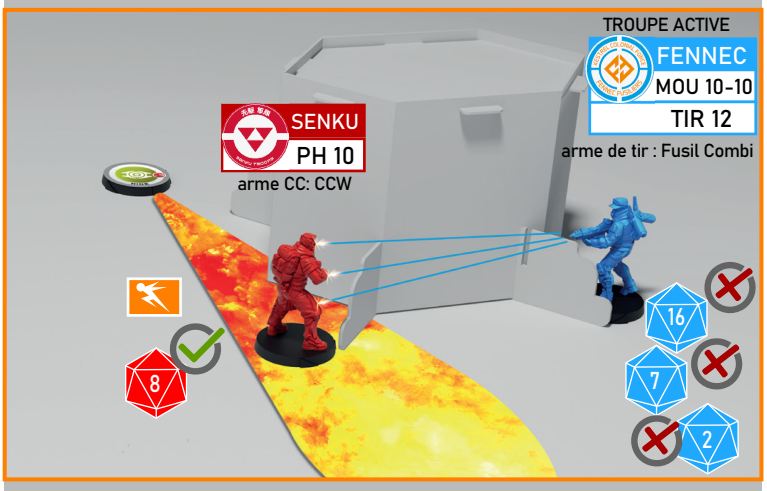
La valeur de réussite du soldat actif sera de 15:

• TIR = 12

• +3 pour la portée

Résultat:

Le soldat réactif parvient à éviter les tirs du fusilier en remportant le jet d'opposition avec son 8. Cependant, la mine touche le soldat réactif. La mine est une arme déployable et elle impose un MOD de -3 à l'esquive. Par conséquent, le soldat réactif n'éviterait la mine que si le résultat de son dé était de 7 ou moins. En échouant à esquiver l'impact de la mine, le soldat réactif sera également incapable de se déplacer jusqu'à 5 centimètres, même s'il a réussi contre les attaques du soldat actif.



INACTIF

Compétence courante qui permet à l'utilisateur de n'exécuter aucune action.

INACTIF — **COMPÉTENCE COURTE DE BASE**

Pas de jet

EFFETS

» Un soldat qui déclare être inactif n'effectue aucune action. Ainsi, sa déclaration active simplement le soldat, générant potentiellement des ORA.

» Chaque fois qu'un soldat qui a reçu un ordre au tour actif choisit de ne pas effectuer une action avec l'une des deux compétences courtes de cet ordre, ce soldat est considéré comme étant inactif.

» Dans l'étape de résolution de l'ordre, si un soldat s'avère ne pas avoir rempli les conditions d'une compétence déclarée, il effectue à la place une inactivité. Dans cette situation:

» Les munitions des armes jetables ou des pièces d'équipement sont dépensées.

» Si le soldat est sous forme de marqueur, il est révélé et sa figurine est placée à l'endroit où se trouvait le marqueur.

ATTAQUE INTUITIVE

Compétence commune utilisée pour effectuer des attaques à distance contre des marqueurs ou à travers des zones à visibilité nulle. Consultez les règles complètes dans le module de combat, p. 49.

SAUT

Cette compétence commune permet à l'utilisateur de franchir des obstacles et de sauter sur de petites distances. Consultez les règles complètes dans le module de mouvement, p. 34.

MOUVEMENT

Compétence commune qui permet à l'utilisateur de se déplacer sur le champ de bataille. Consultez les règles complètes dans le module de mouvement, p. 28.

ATTENTION !

Cette compétence permet à l'utilisateur d'avertir tous les alliés d'un danger imminent afin qu'ils puissent se tourner vers de nouvelles menaces.

ATTENTION! ORA

Pas de jet

CONDITIONS

» Les joueurs doivent vérifier les conditions de cette compétence lorsqu'ils la déclarent.

» L'utilisateur doit avoir la LdV sur un soldat ou un marqueur ennemi qui déclare ou exécute un ordre

EFFETS

» Permet à tous les autres Soldats du même joueur de modifier leur LdV sans se déplacer, si le joueur le souhaite. Cela sera considéré comme si les Soldats modifiant leur LdV avaient déclaré une ORA.

» Cette modification de la LdV est effectuée par un Jet d'Esquive Normal ou d'opposition (PH-3). Ce sera un Jet Normal, à moins que le Soldat alerte n'ait été ciblé par une Attaque qui peut être esquivée avec un Jet d'Esquive en opposition.

» Les Soldats alertés peuvent effectuer le Jet d'Esquive (PH-3) tant qu'ils n'ont pas déclaré d'autre ORA précédemment.

» Le Joueur Réactif doit indiquer quels Soldats modifieront leur LdV après avoir déclaré leur ORA *Attention!*.

» Tous les Jets d'Esquive (PH-3) des autres Soldats seront effectués durant le même Ordre que le Soldat utilisant l'ORA *Attention!*.

EXEMPLE D'ATTENTION !

Pendant son tour réactif, le soldat A gagne une LdV sur un ennemi qui a déclaré Mouvement comme première compétence courte de base de l'ordre, ce qui lui permet d'approcher le soldat B. Comme le soldat B regarde ailleurs, l'ennemi est hors de sa ligne de vue et de sa zone de contrôle.

Comme l'ennemi est trop loin du soldat A pour qu'il puisse tirer efficacement, le soldat A décide de déclarer l'ORA Attention!, et le joueur réactif indique que le soldat B fera un jet d'esquive (PH-3) en ORA car il est alerté. L'ennemi déclare une attaque de TIR contre le soldat B.

Grâce à Attention!, le soldat B peut faire son jet d'esquive (PH-3). Si le soldat remporte le jet d'opposition, en plus d'éviter l'attaque, il peut se retourner pour faire face à l'ennemi, s'il le souhaite. Dans ce cas, lors du prochain ordre déclaré par l'ennemi, le soldat B aura déjà la LdV pour réagir en déclarant, par exemple, une Attaque de TIR contre son ennemi.

PLACER UN DEPLOYABLE

Compétence commune qui permet de placer des armes déployables, des pièces d'équipement et des périphériques sur la table de jeu. L'élément déployable doit être représenté par un jeton ou, alternativement, par une figurine, une maquette ou un élément de décor de la même silhouette.

PLACER UN DÉPLOYABLE

COMPÉTENCE COURTE / ORA

Attaque

CONDITIONS

» Avoir une arme ou un équipement avec l'étiquette Déployable, ou avoir un périphérique (auxiliaire).

» Lors du tour réactif, la LdV du soldat actif est requise.

EFFETS

» Permet à l'utilisateur de placer un seul Marqueur ou figurine sur la table de jeu pour représenter l'arme, l'équipement ou le périphérique (auxiliaire), sans lancer de dés.

» **Lors du tour actif**, le soldat peut déployer le Marqueur ou la figurine en contact avec sa silhouette ou, s'il s'est déplacé, en contact avec sa silhouette sur n'importe quelle partie de son itinéraire.

Lors du tour réactif, le soldat doit le déployer en contact avec sa silhouette.

» Le Marqueur doit être entièrement soutenu par la surface sur laquelle il est placé et ne peut pas être placé sur une surface verticale.

» Le Marqueur représentant l'arme, l'équipement ou le périphérique (auxiliaire) est placé à la **conclusion de l'ordre** dans lequel le soldat a déclaré cette compétence. L'ennemi ne peut réagir que contre le soldat qui déclare la compétence, **pas** contre l'arme, l'équipement ou le périphérique (auxiliaire) placé sur la table pendant cet ordre ou cet ORA.

» Une fois le Marqueur placé sur la table, l'arme, l'équipement ou le périphérique (auxiliaire) est activé et peut être utilisé dans les ordres/ORA **suivants**.

FAQ V0.0

Lors de la conclusion de l'ordre si un Soldat se trouve sur l'emplacement choisi pour poser le déployable, le Soldat qui a déclaré Déploiement peut placer le Déployable à un autre endroit (en respectant toujours la règle de Déploiement). Si cela s'avère impossible, le Déployable est **perdu**. Ceci s'applique **également** aux armes qui permettent de placer une arme ou un équipement déployable en cas de jet réussi, comme les Disco-Balls, les Pitchers et les Drop Bears (mode TIR).

» Une arme, un équipement ou un périphérique (auxiliaire) déployé sur le champ de bataille restera en jeu jusqu'à la fin de la partie, jusqu'à ce qu'il soit détruit, ou dans le cas d'armes déployables jusqu'à ce qu'il explose.

» Lors du placement d'une arme, d'un équipement ou d'un périphérique (auxiliaire), les règles de déploiement doivent être respectées et, dans le cas d'un scénario, les restrictions de déploiement qu'il peut imposer.

» Restriction : une arme déployable ne peut pas être placée s'il y a un marqueur de camouflage ennemi dans sa zone de déclenchement. Cette restriction ne s'applique pas s'il y a un ennemi valide et non camouflé dans la zone de déclenchement, ou si une attaque intuitive a été effectuée.

Déployable et Périmètriques:

Les armes et les équipements possédant à la fois les traits Déployable et Périmètrique ont les règles supplémentaires suivantes:

» Lorsque les joueurs déclarent la compétence commune Placer un élément déployable, ils placent l'arme ou l'équipement entièrement à l'intérieur de la zone de contrôle du Soldat, au lieu de le placer en contact avec sa Silhouette.

» Il doit être possible de tracer un chemin du Soldat jusqu'à l'emplacement de l'Arme Périmétrique. Le chemin ne doit pas être bloqué par un obstacle infranchissable (par exemple un mur de hauteur infinie, une porte fermée ou une pièce scellée...) ou un espace trop petit pour que le gabarit de silhouette de l'Arme Périmétrique le traverse.

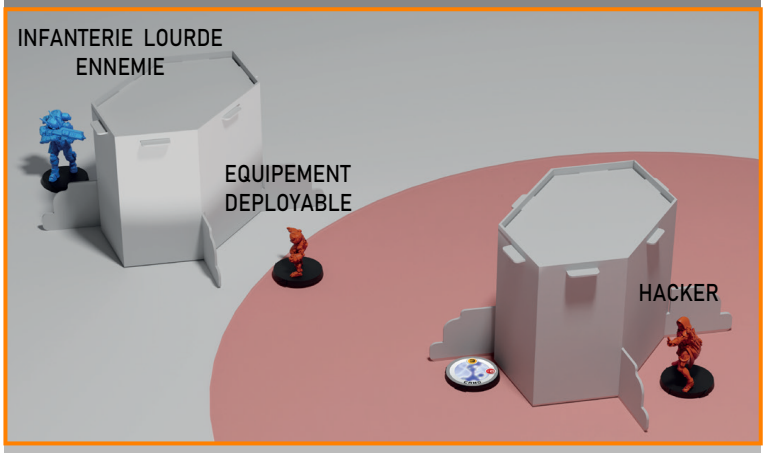
» L'Arme ou l'équipement sera placé à la **conclusion de l'Ordre**.

» Une fois que la figurine ou le Marqueur est sur la table, l'Arme ou l'équipement devient un élément statique.

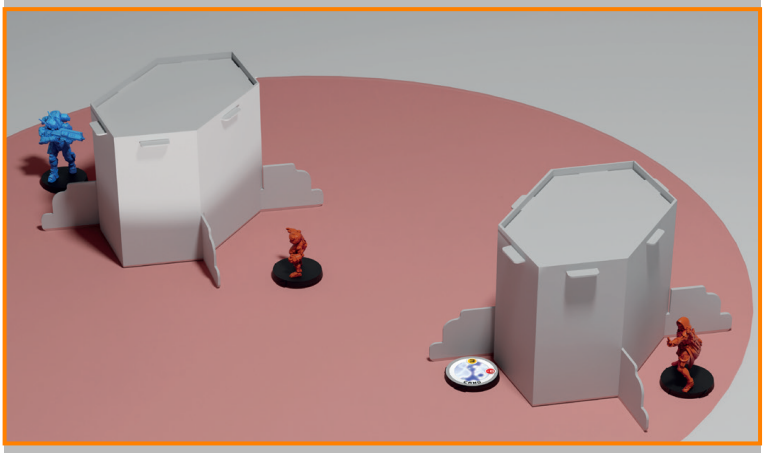
N'OUBLIEZ PAS

Les armes déployables et les pièces d'équipement et périphériques (auxiliaires) ont leurs propres profils avec des attributs et peuvent être désignés comme cibles dans les jeux.

EXEMPLE DE DEPLOYABLE ET DE PERIMETRIQUE



Pendant son tour actif, un hacker souhaite déclarer une attaque comm contre un ennemi qui se trouve clairement en dehors de sa zone de piratage.
Pour éviter le marqueur camouflé qui se dresse sur son chemin, il déclare Placer un Deployable et place son FastPanda (Répétiteur, Déployable, Périmètrique) comme indiqué sur l'image.



FASTPANDA

NOM	NOMBRE DE JETS DE SAUVEGARDE	ATTRIBUT DE SAUVEGARDE	MUNITION	PS	B	TRAITS
FASTPANDA	--	--	--	--	1	JETABLE (1), INDISCRIMINÉ, PÉRIMÈTRE, DÉPLOYABLE, ZONE DE CONTRÔLE, [***].

ARM	PB	STR	S
0	0	1	1

Une fois placé sur la table de jeu, lorsque l'Ordre se termine, le FastPanda est activé et son répétiteur peut être utilisé pour attaquer l'ennemi.

RECHARGER

Cette compétence commune permet à un soldat d'annuler son état déchargé, ou de reconstituer toutes les utilisations dépensées d'armes jetables ou de pièces d'équipement.

RECHARGER — COMPÉTENCE COURTE /ORA

Attaque

CONDITIONS

» Le soldat doit se trouver dans la zone de contrôle d'un soldat allié avec l'équipement Bagage. Le soldat avec Bagage doit être dans un état non nul.

» Le soldat est dans un état déchargé ou a utilisé des armes ou des équipements avec le trait jetable.

EFFETS

» Sans avoir besoin de lancer de dés, le soldat annule son état déchargé ou récupère toutes les utilisations dépensées de ses armes ou pièces d'équipement jetables.

» Restriction: cet effet ne peut être appliqué qu'à un seul soldat allié par ordre.

» La récupération de l'utilisation des armes et pièces d'équipement jetables n'affecte pas les armes et pièces d'équipement qui étaient déjà déployées sur la table de jeu.

Vous pouvez consulter l'état déchargé dans le module états d'Infinity à la page 172.

APPEL DE SPEEDBALL

Cette compétence commune permet aux joueurs de demander un soutien tactique au sol et d'envoyer des fournitures aéroportées aux soldats sur le champ de bataille au moyen de ce qu'on appelle des Speedballs.

APPELER UNE SPEEDBALL

COMPÉTENCE AUTOMATIQUE

Optional, Déploiement Aéroporté

CONDITIONS

» Avoir deux Marqueur Speedball (voir Jetons de commandement : utilisation stratégique).

EFFETS

» Lorsqu'ils demandent un Speedball pendant leur tour actif, les joueurs doivent placer deux **Marqueurs** Speedball de 55mm sur la table de jeu en appliquant les règles de la compétence **Saut de Combat**, puis effectuer un jet de PH pour chacun d'eux avec une **valeur de PH de 14**. Cela ne peut pas être effectué au milieux la séquence de dépenses de l'ordre.

» **Avant d'effectuer chacun des jets de saut de combat**, le joueur doit choisir l'équipement de soutien que contient ce largage suborbital. Le joueur **choisit un objet** dans le tableau Speedball pour le **premier Marqueur** et effectue un **jet** sur le tableau pour le **deuxième Marqueur**.

» Les Marqueur Speedball **ne peuvent pas** être placés en contact de silhouette avec des figurines, des marqueurs, des jetons ou des objectifs de scénario.

» Tout soldat allié dans un état non nul qui entre en contact de silhouette avec un Marqueur Speedball récupère automatiquement l'objet qu'il contient. Le Marqueur d'objet Speedball est placé en contact de silhouette avec le soldat et le Marqueur Speedball est retiré. Cette action **annule automatiquement** tout état de marqueur dans lequel se trouve le soldat.

» Les objets trouvés dans une Speedball sont à usage **unique et non transférables**, et le Marqueur d'objet Speedball doit être retiré de la table après utilisation. Les objets Speedball peuvent être utilisés à volonté dans les tours actifs et réactifs, sauf indication contraire.

» Les jetons Speedball sont des jetons d'État. Ils ne bloquent pas les mouvements ennemis et ne peuvent pas être ciblés par les désactivateurs.

» **Restriction** : un soldat ne **peut pas avoir plus d'un Marqueur d'objet Speedball** à la fois.

» Les objets Speedball disponibles sont les suivants :

» **VitaPack**: Permet d'annuler l'état inconscient d'un soldat allié doté de l'attribut VITA en supprimant une blessure parmi celles qu'il a subies.

VitaPack s'applique en dépensant une compétence courte d'un ordre en étant en contact de silhouette avec le soldat allié inconscient.

» **AutoRepairS**(uite): Permet de supprimer le nombre **minimum** de blessures subies **necessaire** pour sortir un soldat allié doté de l'attribut STR de l'état inconscient.

» **AutoRepairS**(uite) s'applique en dépensant une compétence courte d'un ordre en étant en contact de silhouette avec le soldat allié inconscient.

» **Switch On**: Permet d'annuler les états Immobilisé A et B, Isolé et Étourdi d'un soldat allié.

Switch On s'applique en dépensant une compétence courte d'un ordre en étant en contact de silhouette avec le soldat allié.

» **Jetpack** : Le porteur peut utiliser la compétence spéciale **Super-Jump (Jet-Propulsion)** mais uniquement pendant **un seul** ordre. L'utilisation de cette option est limitée aux soldats de **Silhouette 2**.

» **Overkill** : Le porteur de cet objet Speedball peut choisir entre deux modes d'utilisation. Le premier mode permet à son utilisateur d'annuler son état déchargé et de récupérer toutes les utilisations dépensées de ses armes ou pièces d'équipement jetables, dans l'étape de conclusion 5.2 de l'ordre. Alternativement, le deuxième mode accorde à l'utilisateur la compétence Attaque de TIR (SR-1) pendant un seul ordre.

» **NanoShield** : si un soldat doit faire des jets de sauvegarde, il doit automatiquement appliquer un MOD de +2 à tous ses jets de sauvegarde dans l'étape de résolution 5 de cet ordre.

TABLE DE SPEEDBALL

JET	OBJET	JET	OBJET
1-3	VITAPACK	11-13	JETPACK (S2)
4-6	AUTO-REPARATIONS	14-16	OVERKILL
7-10	SWITCH ON	17-20	NANOSHIELD

FAQ V0.0

RAPPELEZ-VOUS

Le programme de support "Saut Assisté" n'affecte que les **Troupes**, les SpeedBalls étant des **marqueurs** ils ne peuvent béneficier de ce programme.

EXEMPLE DE SPEEDBALL (AUTOREPARATIONS)

Pendant son tour actif, un TAG déclare Move et entre en contact Silhouette avec un jeton Speedball allié. Le joueur retire le jeton Speedball et place un jeton AutoRepairS, l'objet à l'intérieur du Speedball, à côté du TAG.
Pendant le même ordre, le TAG reçoit deux blessures. Ainsi, à l'étape de conclusion de l'ordre, après avoir effectué un mouvement Guts Roll, juste avant la fin de l'ordre, le joueur remplace le jeton Blessure (2) par un jeton Blessure (1) et retire le jeton AutoRepairS.
Si le TAG a reçu trois blessures et est entré en état d'inconscience, le joueur pourrait utiliser cet objet Speedball pour retirer une blessure et donc annuler son état d'inconscience. Cependant, s'il avait reçu suffisamment de blessures pour entrer en état de mort, il ne pourrait pas retirer une blessure à la conclusion de l'ordre car elle aurait été retirée de la table de jeu à l'étape des effets. Et dans tous les cas, l'état Mort est irréversible!

RESET

Cette compétence commune permet à l'utilisateur d'éviter les cyberattaques en redémarrant rapidement tous les systèmes.

RESET — COMPÉTENCE COURTE / ORA

Pas de LdV

CONDITIONS

Les soldats ne peuvent déclarer un Reset que si au moins l'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 en Opposition 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 en Opposition (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 en Opposition) 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).

RAPPELEZ-VOUS

Un Reset ne permet les jets d'opposition que contre les attaques Comm et les attaques de TIR (guidées).

ATTAQUE SPÉCULATIVE

Cette compétence commune permet à l'utilisateur d'effectuer une attaque de TIR contre une cible hors de LdV. Consultez les règles complètes dans le module Infinity Combat, p. 48.

TIR DE SUPPRESSION

Durant un tir de suppression, le soldat est plus déterminé à saturer la zone de combat avec des tirs d'armes à feu, plutôt qu'à infliger des dégâts aux forces ennemies.
L'objectif du tir de suppression est de restreindre la capacité des forces ennemies à manœuvrer ou à riposter avec succès, en déclenchant un barrage de tirs dévastateurs sur elles.

TIR DE SUPPRESSION — COMPÉTENCE LONGUE

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.

Vous pouvez consulter l'état de tir de suppression dans le module États Infinity à la page 171.

COMPÉTENCES SPÉCIALES DANS INFINITY

CE TYPE DE COMPÉTENCES NE PEUT PAS ÊTRE EXÉCUTÉ PAR TOUS LES SOLDATS, UNIQUEMENT PAR CEUX QUI LE MENTIONNENT DANS LEUR PROFIL D'UNITÉ.

LES SOLDATS APPARTENANT A CETTE UNITÉ ONT REÇU UNE FORMATION SPÉCIALE OU POSSÈDENT DES PIÈCES D'EQUIPEMENT OU DES COMPÉTENCES NATURELLES QUI LEUR PERMETTENT D'EXÉCUTER CES COMPÉTENCES SPÉCIALES.

AÉRIEN / AERIAL

Les soldats possédant cette compétence spéciale ont des capacités de vol. En combat, les soldats aériens restent aussi près du sol que possible pour éviter d'être une cible facile.

AERIEN — **COMPÉTENCE AUTOMATIQUE**

Obligatoire

EFFETS

» **Restriction :** lorsque cette compétence est active, le soldat ne peut pas être en état allongé ou engagé.

» **Restriction :** Tant que cette compétence est active, le soldat n'est jamais en contact de silhouette avec d'autres figurines, objectifs, éléments de décor ou éléments de jeu, et vice versa, même s'il les touche physiquement.

FAQ V0.0

Cela signifie que tant que cette compétence est active, le soldat n'active pas les déployables dotés du trait "Boost".

» **Restriction :** les soldats dotés de cette compétence spéciale ne peuvent pas déclarer de mouvement prudent

IMPORTANT

Aérien et Garde:

La compétence spéciale Garde ne peut pas être utilisée contre les soldats dotés de la compétence aérienne, à moins qu'ils ne soient dans un état inconscient.

Sibylla explique:

Le mouvement aérien des soldats avec cette compétence est représenté par les compétences spéciales Super-saut et Terrain (total), qui sont répertoriées dans leurs profils d'unité. De même, le fait que ces soldats soient plus difficiles à toucher en raison de leur vitesse plus élevée et de la hauteur à laquelle ils peuvent voler est représenté par la compétence spéciale Mimétisme ou autres compétences spéciales.

De plus, il est impossible d'entrer en contact Silhouette avec ces soldats à moins qu'ils ne soient dans un état inconscient, donc s'ils ne sont pas inconscients, les blessures qu'ils ont reçues ne peuvent être supprimées qu'en utilisant un GizmoKit.

BERSERK

Un soldat berserk est envahi par la soif de sang ou par une telle détermination que toute préoccupation pour sa sécurité personnelle est mise de côté dans une tentative d'annihiler l'adversaire.

BERSERK — **COMPÉTENCE LONGUE**

Attaque, Attaque CC, Compétence spéciale CC, Mouvement, optionnel.

CONDITIONS

» La cible doit être dans le champ de vision de l'utilisateur lors de la déclaration de cette compétence.

EFFETS

Permet à l'utilisateur de déclarer Déplacement + Attaque CC comme une seule Compétence Longue, avec les effets spéciaux suivants:

» Le Déplacement peut aller aussi loin que **les deux valeurs de son Attribut MOU additionnées** ensemble pour atteindre le contact Silhouette avec la cible.

» Si, lors de la mesure pour trouver où le Soldat peut se déplacer, il ne peut pas atteindre le contact Silhouette avec la cible, le Soldat effectuera un Inactif et ne se déplacera donc pas, ni n'effectuera l'Attaque CC).

» Si un MOD apparaît entre parenthèses, par exemple Berserk (+3), ce MOD est appliqué à l'Attaque CC.

» Cette Compétence Spéciale CC peut être déclarée sans être en contact Silhouette avec une cible.

» Bien que Berserk soit une Compétence Longue, lors de son exécution, l'utilisateur peut toujours appliquer n'importe quel MOD (+1 SD) dont il dispose.

N'OUBLIEZ PAS

Comme Berserk est une compétence longue, lorsqu'elle est déclarée, le joueur doit indiquer à la fois l'itinéraire du mouvement de compétence court de base et la cible de l'attaque CC avant que son adversaire ne déclare un ORA.

BUTIN / BOOTY

Les soldats dotés de cette compétence spéciale ont une capacité étonnante à trouver de l'équipement et du matériel pendant leurs opérations sur le terrain et à en emporter une partie en guise de souvenir.

Par conséquent, chacun d'entre eux porte une arme ou un équipement supplémentaire différent au combat.

BUTIN — **COMPÉTENCE DE DÉPLOIEMENT**

Optionnel

EFFETS

» Le butin permet de lancer un jet sur le tableau des butins, après avoir déployé le soldat sous forme de figurine sur la table, afin de déterminer l'objet supplémentaire de ce soldat.

» L'objet obtenu via le tableau des butins est ajouté à l'équipement du soldat et ne remplace aucune des armes ou pièces d'équipement du soldat.

TABLE DE BUTIN

JET	OBJET	JET	OBJET
1-2	+1 ARM	13	Panzerfaust
3-4	Lance-Flammes leger	14	Arme CC Monofilament
5-6	Grenades	15	MOU 20-10
7-8	Arme CC DA	16	TAG: Attaques TIR (Choc) Autres troupes: Fusil MULTI
9	Viseur Multispectral N1	17	Fusil de Sniper MULTI
10	Arme CC EXP	18	TAG: Immunité ARM Autres troupes: +4 ARM
11	Fusil Lance-Adhesif	19	Mimetisme (-6)
12	TAG= Immunité AP Autres troupes= +2 ARM	20	TAG: Attaques TIR (+1 R) Autres troupes: HMG

CAMOUFLAGE

Cette compétence spéciale représente la capacité du soldat à dissimuler sa position et à se déplacer furtivement.

CAMOUFLAGE — **COMPÉTENCE AUTOMATIQUE**

Optionnel

EFFETS

» Pendant la phase de déploiement, il permet à l'utilisateur de se déployer en état camouflé.

» En jeu, il permet à l'utilisateur d'entrer en état camouflé.

Vous pouvez consulter l'état camouflé dans le module États d'Infinity à la page 157.

CHAÎNE DE COMMANDEMENT / CHAIN OF COMMAND

Le propriétaire de cette compétence spéciale est le prochain dans l'échelon de commandement après l'officier commandant, pouvant le remplacer si nécessaire pendant l'opération de combat.

CHAÎNE DE COMMANDEMENT — **COMPÉTENCE AUTOMATIQUE**

Optionnel, informations privées.

CONDITIONS

» Cette compétence spéciale ne peut être utilisée qu'au début du test de perte de lieutenant du joueur.

» Le lieutenant du joueur doit être dans l'état isolé ou dans n'importe quel état nul.

» L'utilisateur doit être sur la table de jeu en tant que figurine ou en tant que marqueur.

» L'utilisateur ne peut pas être dans l'état isolé ou dans un état nul.

EFFETS

» L'utilisateur devient automatiquement le nouveau lieutenant de la liste d'armée, acquérant la compétence spéciale Lieutenant sans capacités supplémentaires.

» Le test de perte de lieutenant est réussi ce tour-ci.

» Même si le lieutenant précédent se remet de l'état isolé ou nul, l'utilisateur continuera d'être le lieutenant.

» Si l'utilisateur a la mention «Chaîne de commandement (non spécialiste)» (Chain of Command (Non Specialist)) sur son profil d'unité, il n'est pas considéré comme une troupe spécialisée dans les scénarios où chaîne de commandement confère cette catégorie.

ESCALADER PLUS / CLIMBING PLUS

Les soldats avec Escalader Plus sont particulièrement doués ou équipés pour l'escalade et le déplacement vertical.

ESCALADER PLUS — COMPÉTENCE AUTOMATIQUE

Mouvement, Optionnel.

CONDITIONS

» À la fin du mouvement, les soldats doivent pouvoir se placer sur une surface égale ou plus grande que leur socle.

EFFETS

» Escalader Plus permet à l'utilisateur de se déplacer sur des surfaces verticales comme s'il effectuait un Mouvement normal sur une surface horizontale lors de la déclaration de Déplacement ou d'Esquive, ou lors d'un déplacement suite à un Jet de Résilience raté. Les Règles Générales de Mouvement et le chapitre Déplacement et Mesure doivent être appliqués.

» La Compétence Spéciale Escalade Plus permet à son utilisateur d'effectuer d'autres Compétences Courtes de Base ou des Compétences Courtes (par exemple, Déplacement + Attaque de Tir) tout en se déplaçant sur une surface verticale ou en étant suspendu (voir Activation du Soldat, p. 13).

» **De plus** si la troupe commence son activation en étant **en contact avec**, ou **sur** une surface verticale, elle pourra déclarer et executer un escalader, respectant les **conditions d'utilisation** de la compétence qui comptera toutefois comme une compétence courte de mouvement et béneficiera du bonus de 5cm à sa valeur de MOU. Cette utilisation spéciale d'Escalader ne peut s'effectuer qu'avec la **première compétence courte de mouvement de l'ordre**.

» **Restriction :** Comme pour la Compétence Escalader, les Soldats utilisant Escalader-Plus ne bénéficient pas des MOD de Couvert Partiel lorsqu'ils sont sur une surface verticale.

» À des fins de visualisation, les Soldats utilisant cette Compétence se déplacent avec au moins la moitié du dessous de leur socle en contact avec la surface verticale, comme indiqué dans les Conditions requises des Compétences Déplacement et Escalader.

» Pendant le Tour Réactif, Escalader-Plus permet à son propriétaire de réagir en ORA, le cas échéant, tout en étant sur une surface verticale.

» Si le Soldat est ou devient Impétueux (en raison de la Compétence Frénésie ou de toute autre règle), il pourra utiliser Escalader-Plus dans la Phase Impétueuse.

IMPORTANT

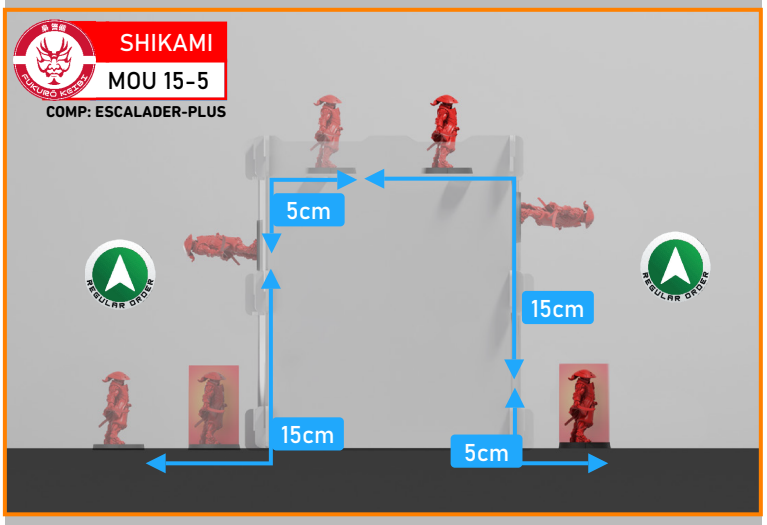
Les soldats ne peuvent pas être déployés sur des surfaces verticales pendant la phase de déploiement ou pendant le jeu.

N'OUBLIEZ PAS

• Lors de la déclaration de l'utilisation d'Escalader-Plus, la trajectoire complète et exacte que le soldat effectuera doit être spécifiée afin que le joueur rival puisse déclarer tous ses ORA.

• Les soldats ont une LdV à 360° pendant toute leur trajectoire.

EXEMPLE D'ESCALADER PLUS:



Avec la consommation d'un Ordre, la Troupe déclare Déplacer comme sa première Compétence; grâce à Escalader-Plus, lors du parcours des cinq premiers centimètres et de l'atteinte du mur, il peut **continuer son mouvement normalement** sur la surface verticale comme s'il s'agissait d'une surface horizontale.

De même, avec la deuxième moitié de l'ordre, vous pouvez décider de continuer à la déplacer ou déclarer toute autre compétence courte ou courte de base comme une attaque de Tir, Découvrir...

Comme il n'y a pas d'ennemi, la troupe continue de se déplacer.

Avec un deuxième ordre, elle déclare Mouvement + Mouvement, se déplaçant jusqu'à descendre du mur et consommant tout son mouvement restant.

EXEMPLE D'ESCALADE PLUS ET DE SOLDATS MULTIPLES:

Au cours du tour actif, plusieurs soldats ont été activés avec le même ordre (équipes de tir, périphériques, ordres coordonnés) et doivent franchir un obstacle. Ils déclarent l'escalade comme première compétence de l'ordre. N'importe lequel des soldats qui ont la compétence spéciale Escalader-Plus peut déclarer l'escalade comme une compétence courte de base, tandis que les autres soldats ont chacun le choix de déclarer escalader comme une compétence longue ou de déclarer un Inactif.

Pour la deuxième compétence de l'ordre, n'importe lequel des soldats qui ont déclaré un Inactif ou escalader comme compétence courte de base peut déclarer une deuxième compétence courte de base ou une compétence courte comme d'habitude. Alors que les soldats qui ont déclaré escalader comme compétence longue ont déjà déclaré l'intégralité de leur ordre et ne peuvent pas déclarer une deuxième compétence.

INSTINCT DE COMBAT / COMBAT INSTINCT

Les soldats dotés de cette compétence ont un talent particulier pour détecter le danger, ce qui leur permet de réagir rapidement à toute attaque surprise.

INSTINCT DE COMBAT — COMPÉTENCE AUTOMATIQUE

Optionnel

EFFETS

» L'utilisateur ignore les MOD d'attaque surprise des attaquants.

IMPORTANT

La compétence spéciale Furtivité n'est pas efficace contre les soldats dotés d'Instinct de combat.

SAUT DE COMBAT / COMBAT JUMP

Certains soldats, équipés d'un équipement de saut spécial, ont été entraînés à plonger du ciel directement sur le champ de bataille, tombant sur l'ennemi dans des frappes surprise dévastatrices.

SAUT DE COMBAT

COMPÉTENCE LONGUE

Déploiement aéroporté (AD), informations privées, optionnel.

EFFETS

» Ce soldat n'est pas obligé de se déployer pendant la phase de déploiement, il reste hors table jusqu'à ce que son joueur décide de le déployer pendant son tour actif.

» Lorsqu'il est hors table, le soldat n'ajoutera pas son ordre à la réserve d'ordres pendant la phase tactique. Cependant, il peut entrer sur la table en utilisant son propre ordre pour utiliser cette compétence spéciale, lorsque le joueur le choisit.

» En utilisant cette compétence spéciale, le joueur ne peut pas placer le soldat en état couché, ou en contact de silhouette avec des figurines, des marqueurs ou des jetons ennemis et neutres, ou en contact avec un objectif de scénario.

» Le joueur peut déployer le soldat sur n'importe quelle surface horizontale de la table de jeu, tant que la taille de la surface est égale ou supérieure à sa base.

» Le déploiement à l'intérieur de bâtiments ou d'éléments de décor fermés n'est pas autorisé, même s'ils ont un toit ouvert ou des portes ou fenêtres ouvertes comme, par exemple, une salle d'objectif.

» Après avoir placé le soldat sur son lieu d'atterrissage, avec toutes les armes ou équipements déployables qu'il peut déployer, le joueur effectue un jet de PH. Si le jet est réussi, le soldat atterrit avec succès et reste là où le joueur l'a placé. Ensuite, le joueur réactif déclare tous ses ORA.

» Si l'utilisateur échoue au jet, il doit être placé dans la zone de déploiement de son joueur, toujours en contact avec le bord de la table de jeu. De plus, après avoir échoué au jet, l'utilisateur perd l'option de se déployer dans un état de marqueur ou en tant que leurre et est toujours déployé en tant que figurine. Toutes les armes et équipements déployables déployés à ses côtés sont retirés de la table de jeu. Ensuite, le joueur réactif déclare tous ses ORA.

» **Restriction :** pendant l'ordre où cette compétence spéciale est utilisée, le soldat **ne peut pas bénéficier d'un couvert partiel**.

» Lorsqu'un joueur déplace le soldat dans un groupe de combat différent, alors qu'il est hors de la table, il **doit** informer son adversaire de l'existence du soldat. Les informations du Soldat restent privées jusqu'à ce que le Soldat soit déployé.

» Cette compétence spéciale peut être utilisée pendant la phase impétueuse, qui nécessite de retirer à la fois le jeton impétueux du Soldat et son propre ordre.

» Lorsqu'ils ne sont pas sur la table, les Soldats dotés de cette compétence spéciale peuvent être sélectionnés pour être déployés dans le cadre d'un ordre coordonné. Cependant, dans cette situation, ils perdront leur propre ordre.

» Le saut de combat (explosion) a les règles supplémentaires suivantes:

» Après avoir effectué le jet de PH et déterminé l'emplacement final du Soldat, le Soldat effectue une attaque directe à gabarit, en plaçant le centre du gabarit circulaire (Point d'explosion) sur le centre de son socle.

» Cette attaque a un PS de 8 avec des munitions normales, contre l'attribut ARM.

» Le Soldat n'est pas affecté par cette attaque.

» Il s'agit d'une compétence spéciale à **usage unique**, et son utilisateur ne peut pas l'exécuter à nouveau.

COURAGE

Ce soldat n'a pas peur de la mort et est prêt à donner sa vie pour accomplir son devoir.

COURAGE — COMPÉTENCE AUTOMATIQUE

Optionnel

EFFETS

» Le courage permet à son utilisateur de choisir de réussir automatiquement tous les jets de courage.
» Les soldats dotés de la compétence spéciale Courage ne sont pas affectés par les situations de retraite! , ils ne peuvent donc pas entrer en état de retraite! et agir normalement jusqu'à la fin de la partie.
» Cependant, même dans une situation de retraite! , les troupes possédant du courage sont affectées par la perte du lieutenant.

CONTRE-ESPIONNAGE

Cette compétence spéciale permet à son propriétaire de contrer partiellement les effets de l'utilisation stratégique du jeton de commandement

CONTRE-ESPIONNAGE (COUNTERINTELLIGENCE) — COMPÉTENCE AUTOMATIQUE

Optionnel, informations privées.

CONDITIONS

» Les effets de cette compétence spéciale ne s'appliquent que si son possesseur a été déployé sur la table de jeu, soit en tant que figurine, soit en tant que marqueur.

EFFETS

» Cette compétence spéciale contrecarre les effets de l'utilisation stratégique d'un jeton de commandement en **réduisant à un** le nombre d'ordres que l'adversaire peut annuler.
» Alternativement, cette compétence spéciale contrecarre la limite d'utilisation des jetons de commandement imposée par l'adversaire en raison de l'utilisation stratégique d'un jeton de commandement, en **l'augmentant à deux**.

CYBERPLUG

Cette compétence spéciale indique une connexion à distance permettant de contrôler un périphérique (Cyberplug).

CYBERPLUG — COMPÉTENCE AUTOMATIQUE

Obligatoire

EFFETS

» Les soldats possédant cette compétence spéciale peuvent avoir des périphériques (Cyberplug).

LEURRE / DECOY

Cette compétence spéciale génère des répliques statiques de l'utilisateur pour tromper l'ennemi.

LEURRE — COMPÉTENCE DE DÉPLOIEMENT

Optionnel

EFFETS

» Permet à son utilisateur de se déployer en état de leurre lorsqu'il est placé sur la table.

Vous pouvez consulter l'état **Leurre** dans le module Etats d'Infinity à la page 159.

MÉDECIN / DOCTOR

Les soldats dotés de cette compétence spéciale ont le savoir-faire médical pour stabiliser leurs camarades inconscients sur le terrain, leur sauver la vie et les renvoyer au service actif.

MÉDECIN — COMPÉTENCE COURTE

Optionnel

CONDITIONS

» Les soldats utilisant cette compétence spéciale doivent être en contact avec leur cible.
» La cible doit avoir l'attribut Vitalité et être dans un état inconscient.

EFFETS

» En réussissant un Jet de VOL Normal, l'État Inconscient de la cible est annulé, en retirant 1 seule Blessure de celles qu'elle a reçues, à moins qu'une règle ou une Compétence ne spécifie le contraire. Si le Jet de VOL échoue, la cible entre automatiquement dans l'État Mort et est retirée de la table de jeu.
» Les Soldats peuvent être récupérés de l'État Inconscient autant de fois que nécessaire, tant que le Médecin réussit le Jet de **VOL**.
» Un soldat possédant la compétence spéciale Médecin peut l'utiliser sur lui-même pour annuler tout état pouvant être annulé par le Médecin. Toutefois, cela est impossible si le soldat est dans un état nul.
» Cette Compétence peut présenter les variations suivantes dans le Profil d'Unité :
» Médecin (2B) : Permet à la cible de retirer 2 Blessures lorsque son État Inconscient est annulé.
» Médecin (Relance WIP-X) : Une fois par ordre, tout jet raté avec cette compétence peut être relancé, en appliquant l'attribut WIP indiqué entre parenthèses. Le joueur doit accepter le résultat de ce dernier jet. Cette relance ne confère pas de nouvelle ORA à l'ennemi.

IMPORTANT
Même si le joueur a raté le jet accordé par (ReRoll -X), il peut toujours appliquer l'utilisation opérationnelle des jetons de commandement pour répéter le jet de VOL d'un médecin. Cependant, le MOD négatif de la compétence (ReRoll -X) du médecin ne s'applique pas lors de la répétition de ce jet.

TENACE / DOGGED

Certains soldats font preuve d'un tel mépris pour leur propre vie que même les blessures les plus invalidantes ne les empêcheront pas d'atteindre leur objectif.

TENACE (dogged) — **COMPÉTENCE AUTOMATIQUE**

Optionnel

CONDITIONS

» Le soldat entre dans un état inconscient et son joueur déclare qu'il active la compétence spéciale "Tenace", que ce soit pendant le tour actif ou réactif.

EFFETS

» L'état inconscient des soldats utilisant la compétence spéciale "Tenace" a les règles spéciales suivantes:
» Au lieu de placer un jeton inconscient à côté du soldat, placez un jeton "Tenace".
» Pour activer "Tenace", le joueur doit annoncer son utilisation lorsque le soldat entre en état inconscient.
» Permet au soldat d'ignorer les effets et l'étiquette nulle de l'état inconscient, le traitant à la place comme un état normal, mais seulement pour le reste de ce tour de joueur.
» Si un soldat active cette compétence spéciale, alors dans la phase des états de ce tour de joueur, le soldat entre automatiquement en état mort et est retiré de la table de jeu.
» Si le soldat reçoit une autre blessure, il entre directement en état mort et est retiré de la table de jeu.
» Une fois activé, "Tenace" empêche le soldat d'être soigné (par des compétences ou des équipements spéciaux tels que Docteur, MediKit, Régénération...).
» Les soldats avec Présence à distance, l'attribut STR et Tenace peuvent activer cette compétence spéciale lorsqu'ils entrent dans n'importe quel niveau d'état inconscient, mais pas s'ils sont déjà dans un état inconscient.
» Cette compétence spéciale n'interfère pas avec les compétences spéciales automatiques ou les équipements automatiques, qui fonctionneront normalement.

N'OUBLIEZ PAS

Les munitions à choc annulent l'état inconscient des soldats utilisant cette compétence spéciale, et ils passent directement à l'état mort.

INGÉNIEUR / ENGINEER

Les ingénieurs ont les moyens et les compétences nécessaires pour réparer les équipements endommagés sur le terrain.

INGÉNIEUR — **COMPÉTENCE COURTE**

Optionnel

CONDITIONS

» Les soldats utilisant cette compétence spéciale doivent être en contact avec leur cible.

EFFETS

» L'Ingénieur permet, en réussissant un jet de VOL normal, de retirer une Blessure d'une cible avec l'attribut Structure (STR). Cela annule l'État inconscient si applicable.
» Cette Compétence Spéciale peut être déclarée autant de fois que nécessaire pour retirer toutes les Blessures de la cible.
» Si l'Ingénieur échoue son jet de VOL, la cible reçoit une Blessure au lieu d'en retirer une, entrant dans l'État inconscient ou mort si applicable.

» **Alternativement**, en réussissant un jet de VOL normal, un Soldat avec Ingénieur peut annuler tous les États de sa cible qui peuvent être annulés par cette Compétence Spéciale (Immobilisé-A et B, Ciblé, etc.) sauf Inconscient, en retirant les Jetons d'État correspondants.
» L'échec du jet de VOL normal lors de la tentative d'annulation d'autres états n'a aucune conséquence négative, et le jet peut être effectué à nouveau lors d'Ordres futurs.

» Un soldat possédant la compétence spéciale **Ingénieur** peut l'utiliser sur lui-même pour supprimer les blessures subies ou annuler les états pouvant être annulés par Ingénieur. Toutefois, cela est impossible si le soldat est dans un état nul.

»**Ingénieur (Relance -X)** : Une fois par ordre, tout jet raté avec cette compétence peut être relancé, en appliquant l'attribut WIP indiqué entre parenthèses. Le joueur doit accepter le résultat de ce dernier jet. Cette relance ne fournit pas de nouvel ORA à l'ennemi.

» **Ingénieur et Commandé à Distance:**
» Quel que soit le niveau d'état d'inconscience de la cible, avec un seul jet VOL réussi, elle supprime toutes les blessures **nécessaires** pour annuler l'état d'inconscience de la cible.

IMPORTANT:

Même si le joueur a raté le jet accordé par (Relance WIP-X), il peut toujours appliquer l'utilisation opérationnelle des jetons de commandement pour répéter le jet VOL d'un Ingénieur. Cependant, la valeur de la compétence (Relance WIP-X) de l'Ingénieur ne s'applique pas lors de la répétition de ce jet.

EXPLOSER / EXPLODE

Cette compétence spéciale marque la capacité du soldat à faire exploser une bombe

EXPLOSER — COMPÉTENCE AUTOMATIQUE

Attaque, obligatoire.

CONDITIONS

» L'utilisateur doit être dans un état inconscient pour que cette compétence spéciale s'active.

EFFETS

» Cette compétence spéciale force son utilisateur à exploser automatiquement lorsqu'il entre en état d'inconscience.

» À la fin de l'ordre dans lequel l'utilisateur est entré en état d'inconscience, avant de faire des jets de Résilience, le soldat effectue une attaque directe de gabarit, en plaçant le centre du gabarit circulaire (Point d'explosion) sur le centre de sa base.

» Explosion applique des munitions de choc, forçant les cibles à faire un jet de sauvegarde contre ARM, avec PS7.

» Les soldats ennemis qui sont affectés par l'attaque et qui ont effectué une esquive éviteront cette attaque s'ils ont réussi leur jet de PH.

» Une fois tous les jets effectués, l'utilisateur entre en état de mort et est retiré de la table de jeu.

IMPORTANT

Si un soldat entre en état de mort directement à cause d'une compétence spéciale (par exemple, Tenace), d'une munition (par exemple, Choc), ou parce qu'il subit plusieurs blessures dans un seul ordre, cette compétence spéciale ne s'active pas.

Si l'utilisateur active les compétences spéciales Tenace ou Ignorer les Blessures lorsqu'il entre en état d'inconscience, il n'explose pas

N'OUBLIEZ PAS

Les attaques de gabarit qui affectent les figurines ou les marqueurs alliés sont annulées, mais l'utilisateur d'Exploser entre toujours en état mort.

EXRAH

Compétence spéciale propre aux soldats Exrah qui détermine ce qui se passe lorsque ces extraterrestres entrent dans un état inconscient.

EXRAH — COMPÉTENCE AUTOMATIQUE

obligatoire.

EFFETS

» Si un soldat avec cette compétence spéciale entre dans un état inconscient, il passe automatiquement directement à l'état mort, sans recevoir de blessure supplémentaire, et doit être retiré de la table de jeu.

» Par conséquent, le soldat ne peut pas être soigné de quelque manière que ce soit (par l'utilisation de compétences spéciales ou d'équipements tels que Docteur, MediKit, Régénération...).

» Cette compétence spéciale reste active même lorsque son propriétaire est dans un état nul.

DÉPLOIEMENT AVANCÉ / FORWARD DEPLOYMENT

Cette compétence spéciale distingue les soldats qui se déplacent devant le gros de leurs propres forces et prennent position au-delà des lignes alliées établies.

DÉPLOIEMENT AVANCÉ — COMPÉTENCE DE DÉPLOIEMENT

Déploiement supérieur, Optionnel.

EFFETS

» Les utilisateurs de cette compétence spéciale peuvent être déployés au-delà de la limite de leur zone de déploiement. Le nombre de centimètres auquel ces soldats peuvent se déployer au-delà de leur zone de déploiement apparaît entre parenthèses rondes dans leur profil d'unité.

N'OUBLIEZ PAS

Les soldats ne peuvent pas être déployés en contact avec des figurines, des marqueurs ou des jetons ennemis et neutres, ni en contact avec un objectif de mission, quelles que soient les compétences spéciales dont ils disposent.

OBSERVATEUR D'ARTILLERIE / FORWARD OBSERVER

Cette compétence spéciale caractérise les soldats qui se déplacent devant le gros de leurs propres forces et prennent position au-delà des lignes alliées établies.

OBSERVATEUR D'ARTILLERIE — COMPÉTENCE COURTE/ORA

Attaque de TIR, Optionnel

CONDITIONS

» L'utilisateur doit avoir une LdV sur la cible.

EFFETS

» L'utilisation de l'Observateur d'Artillerie est une forme d'Attaque avec une Arme de TIR avec le Trait Arme de TIR (VOL), et au lieu de forcer la cible à faire un Jet de Sauvegarde, la fait entrer dans l'État Ciblé.

» Placez un Jeton Ciblé (TARGETED) à côté de la cible d'une attaque d'Observateur d'Artillerie réussie.

OBSERVATEUR D'ARTILLERIE

NOM	NOMBRE DE JETS DE SAUVEGARDE	ATTRIBUT DE SAUVEGARDE	MUNITION	PS	B	TRAITS
OBSERVATEUR D'ARTILLERIE	-	-	-	-	2	ARME TIR (VOL) État: CIBLÉ NON LÉTHAL, [***]

PORTEE		
60	120	240
0	-3	

Vous pouvez consulter l'état ciblé dans le module Infinity States à la page 171.

FRÉNÉSIE / FRENZY

L'envie de tuer du soldat est à peine contenue. Une fois qu'il aura goûté au sang, il deviendra un tourbillon de mort

FRÉNÉSIE — **COMPÉTENCE AUTOMATIQUE**

Obligatoire, Phase d'États

CONDITIONS

» Automatique dans la phase des États si l'utilisateur a infligé au moins une blessure à un soldat ennemi ou l'a fait entrer en état de mort.

EFFETS

» Si l'utilisateur inflige au moins une blessure à un soldat ennemi ou le fait entrer en état de mort, alors lors de la phase d'état suivante, le soldat obtient les compétences spéciales suivantes et les conserve pour le reste de la partie:

» Impétueux

» Couvert limité

» Lorsque les soldats frénétiques obtiennent la compétence spéciale Impétueux, ils annulent tout état de marqueur dans lequel ils se trouvent (camouflé, Supplantation...) et tout autre état qui le précise. Ces soldats ne peuvent pas retourner dans ces états.

FT MASTER

Un maître d'escouade est capable de transformer une poignée de soldats indisciplinés en une machine de guerre bien huilée.

FT MASTER — **COMPÉTENCE AUTOMATIQUE**

Obligatoire.

CONDITIONS

» Le soldat avec cette compétence spéciale doit faire partie d'une Fireteam.

EFFETS

» Dans l'étape de décompte des ordres de la phase tactique, si ce soldat fait partie d'une Fireteam, tous les membres de cette Fireteam sont des membres réguliers.

» Si tous les membres de l'escouade possèdent déjà la caractéristique d'entraînement "régulier" sur leur profil d'unité, appliquez un bonus de +5 centimètres à la zone de contrôle du chef d'équipe lors des tests de cohérence de la Fireteam.

» Si un nom d'unité est indiqué entre parenthèses après cette compétence spéciale dans le profil d'unité du soldat, et que la Fireteam du soldat contient des membres appartenant à cette unité, la Fireteam est automatiquement annulée si le FT Master ne fait plus partie de la Fireteam.

Sibylla explique

Avoir un FT Master dans une Fireteam n'empêche pas ses membres de subir les effets de la perte d'un lieutenant.

JUMPER

Les soldats dotés de cette compétence spéciale ont plusieurs corps disponibles sur la table de jeu qu'ils peuvent activer, sautant de l'un à l'autre pour être toujours au cœur de l'action.

G:JUMPER — **COMPÉTENCE AUTOMATIQUE**

Obligatoire

CONDITIONS

» Le joueur **doit** enrôler **deux ou trois** Proxies disponibles pour un Trooper avec cette compétence spéciale.

» Tous les Proxies d'un G: Jumper Trooper **doivent** être dans le **même Groupe de Combat**, où ils sont comptés comme un seul Trooper.

EFFETS

» Cette Compétence Spéciale permet à son utilisateur d'avoir plusieurs figurines appelées Proxys.

» Un G: Jumper Trooper fournit **un seul Ordre** quel que soit le nombre de Proxys qu'il possède.

» Cette Compétence Spéciale permet aux G: Jumper Troopers de déployer deux ou trois Proxys, en appliquant toutes les Compétences Spéciales de Déploiement qu'ils pourraient avoir (Déploiement Aéroporté, Infiltration...).

» Les joueurs n'ont pas besoin de placer le Jeton Proxy Actif dans la Phase de Déploiement.

» Pendant le Tour Actif, le G: Jumper Trooper peut activer n'importe lequel de ses Proxys en plaçant le Jeton Proxy Actif à côté du Proxy qu'il veut activer lors de la déclaration de l'Ordre.

» Le seul Proxy qui peut déclarer des Ordres est celui qui possède le Jeton Proxy Actif.

» Pendant le Tour Réactif, si un Ordre permet à plusieurs Proxies appartenant au même G: Jumper Trooper de réagir en ORA, alors le joueur doit choisir un seul d'entre eux comme Proxie Actif en plaçant le Jeton Proxie Actif à côté de lui.

» Les Proxies Actifs peuvent réagir en ORA normalement.

» Tout **Proxie Inactif** qui réagit en ORA ne peut que déclarer **Esquive ou Reset**.

» À la fin de l'Ordre dans lequel un Proxie est entré en État Isolé, ou dans tout État Null, le joueur peut placer le Jeton Proxie Actif à côté de tout autre Proxie du G: Jumper Trooper qui n'est pas en État Isolé, ou dans tout État Nul.

» Un G: Jumper Trooper ne peut pas activer un Proxie en État Isolé, ou dans tout État Nul, jusqu'à ce que l'État soit annulé.

» Si tous les Proxies d'une troupe G: Jumper sont dans un État Isolé, ou dans un État Nul, alors la troupe G: Jumper sera considéré comme une perte jusqu'à ce qu'au moins un de ses Proxies récupère de cet État.

JUMPER ET POINTS DE VICTOIRE

Le joueur doit compter séparément la valeur de l'attribut de coût de chaque proxy de son profil d'unité.

JUMPER ET LIEUTENANT

Si le soldat G: Jumper est le lieutenant et que tous ses proxies sont en état isolé ou dans un état nul, cela entraînera une situation de perte de lieutenant. Cette situation peut être annulée normalement.

JUMPER, DÉPLOIEMENT CACHÉ ET ÉTATS DE MARQUEURS

Placer un jeton de proxy actif à côté d'un proxy qui est dans un état de marqueur (camouflé, usurpation d'identité, holoécho...) ne révèle pas le proxy, car le proxy n'a pas encore déclaré de compétences.
Il en va de même pour l'état de déploiement caché, l'activation du proxy ne révèle pas le soldat. Il n'est donc pas nécessaire que le joueur place le jeton de proxy actif sur la table de jeu jusqu'au moment où il déclare un ordre ou un ORA avec le soldat caché.

JUMPER ET GROUPES DE COMBAT

Lorsqu'un joueur déplace un soldat G : Jumper dans un groupe de combat différent, il déplacera tous les Proxies, car ils sont considérés comme un seul soldat dans chaque groupe de combat.

JUMPER ET TIR DE SUPPRESSION

Si un soldat avec G : Jumper a un Proxy en état de tir de suppression, ce Proxy reste en état de tir de suppression même si un autre Proxy est activé.

EXEMPLE DE JEU DE TOUR ACTIF

Un soldat posthumain a 3 Proxys sur le champ de bataille. Un Proxy Mk.2 (infiltré et camouflé) armé d'un fusil de précision MULTI, un Proxy Mk.1 (ingénieur) avec un fusil combi et un Proxy Mk.5 observateur d'artillerie, placé dans la zone de déploiement.

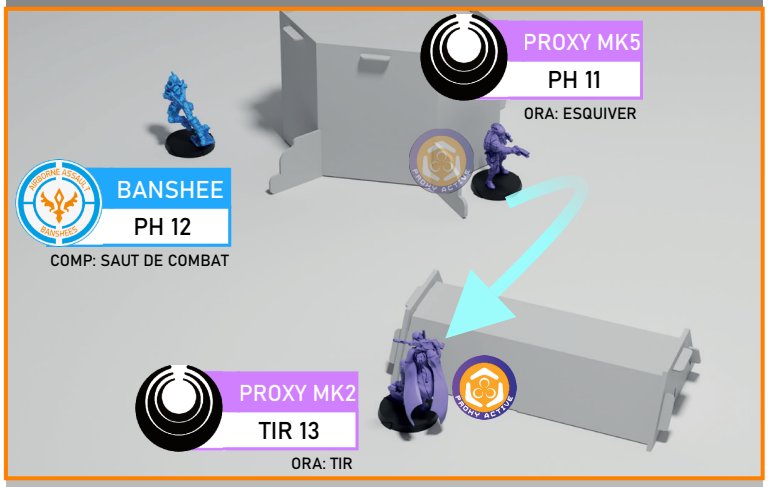
Le soldat posthumain décide d'activer son Proxy Mk.2 infiltré, en plaçant le jeton Proxy actif à côté de lui et en déclarant son ordre: Déplacement + Attaque de TIR.

Les tirs réussis de son Proxy Sniper ouvrent la voie à son Proxy Mk.5 observateur d'artillerie.

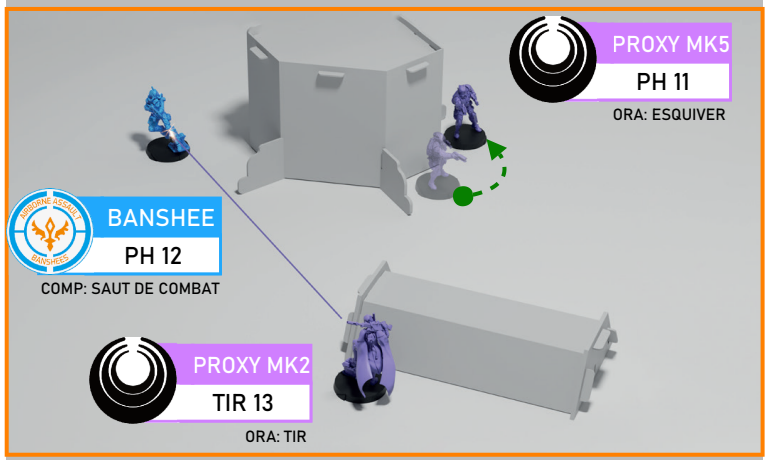
Il place donc le jeton Proxy actif à côté du Mk.5 et déclare son prochain ordre: Déplacement + Déplacement.

C'est la fin du tour actif du joueur ALEPH, avec le jeton Proxy actif à côté du Proxy Mk.5 observateur d'artillerie.

EXEMPLE DE JEU EN TOUR RÉACTIF



Ensuite, le tour actif de son adversaire commence. Un soldat avec la compétence spéciale Saut de combat atterrit dans l'arrière-garde du joueur ALEPH, en LdV du Proxy inactif Mk.5, et en ZdC du Proxy Mk.4, le Proxy actif.
Le joueur ALEPH réagit avec les deux Proxy, et décide de sauter dans le Proxy Mk.5, qui devient le Proxy actif et déclare son ORA : Attaque de TIR. De plus, le Proxy inactif Mk.4 déclare un ORA Esquiver, pour faire face à la menace de l'ennemi.



Comme le saut de combat de l'ennemi est une compétence longue, aucun jet d'opposition n'est effectué avec les Proxys.
Les deux Proxys réussissent leurs jets, donc l'ennemi doit faire un jet de sauvegarde et le Proxy Mk.4 peut utiliser le mouvement d'esquive et se tourner dans la direction souhaitée par son joueur.

GARDE / GUARD

Les soldats dotés de cette compétence spéciale CC entrent en combat avec une unité d'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'atteindre ou d'être en contact avec la silhouette de la cible.

» L'utilisateur et la cible peuvent tous deux exécuter des compétences et appliquer des MOD et des compétences spéciales CC qui nécessitent un contact avec la silhouette.

Par exemple: ils peuvent appliquer les arts martiaux, le guerrier né, les charges D ou le MOD +1B pour chaque soldat allié engagé dans un CC.

HACKER

Les hackers sont les spécialistes de l'information sur le terrain d'une unité. Vous pouvez consulter le module Combat à la page 54 pour tout ce qui concerne le piratage dans Infinity.

DÉPLOIEMENT CACHÉ / HIDDEN DEPLOYMENT

Certains soldats ont une capacité supérieure à se fondre dans leur environnement, ce qui leur permet de passer complètement inaperçus aux yeux de l'ennemi.

DÉPLOIEMENT CACHÉ — COMPÉTENCE DE DÉPLOIEMENT

Optionnel, Information Privée

EFFETS

» Pendant la phase de déploiement, il permet à l'utilisateur de déployer dans un état de déploiement caché.

Vous pouvez consulter l'état déploiement caché dans le module états d'Infinity à la page 161.

IMMUNITÉ / IMMUNITY

Les soldats dotés de cette compétence spéciale ont une extraordinaire capacité innée ou artificielle à résister à des types de dégâts spécifiques. Il existe plusieurs catégories d'immunités.

IMMUNITÉ — COMPÉTENCE AUTOMATIQUE

Obligatoire

CONDITIONS

Cette compétence spéciale est activée lorsque l'une des conditions suivantes est remplie:

» Le soldat doit effectuer un jet de sauvegarde.

» Le soldat est affecté par l'état indiqué dans son immunité.

EFFETS

» Cette compétence spéciale possède différentes catégories indiquées entre parenthèses dans le profil de l'unité, qui indique à quel type de munition ou d'effet elle est appliquée. Les plus courantes sont:

» **Immunité (trait):** le soldat ignore les effets spéciaux du trait indiqué.

» **Immunité (munition):** la munition indiquée entre parenthèses est traitée comme une munition normale (N). Ses effets spéciaux, ainsi que tous les MOD de l'attribut et le nombre de jets de sauvegarde sont ignorés.

» **Immunité (ARM):** toute munition nécessitant un jet de sauvegarde utilisant l'attribut ARM est traitée comme une munition normale (N). Ses effets spéciaux, ainsi que tous les MOD de l'attribut et le nombre de jets de sauvegarde sont ignorés. Si l'arme, la compétence ou l'équipement utilisé dans l'attaque possède des traits, le soldat est complètement immunisé contre tous ces traits qui causent des états, font référence à l'infliction de blessures ou réduisent les attributs de la cible. Par exemple, État: Mort, Dégâts continus ou ARM=0.

» **Immunité (BTS):** toute munition qui nécessite un jet de sauvegarde utilisant l'attribut BTS est traitée comme une munition normale (N). Ses effets spéciaux, ainsi que tout MOD de l'attribut et du nombre de jets de sauvegarde sont ignorés. Si l'arme, la compétence ou l'équipement utilisé dans l'attaque possède des traits, le soldat est complètement immunisé contre tous ces traits qui causent des états, font référence à l'infliction de blessures ou réduisent les attributs de la cible. Par exemple, État: Mort, Dégâts continus ou BTS=0.

» **Immunité (améliorée):** un soldat avec cette compétence spéciale possède à la fois l'immunité (ARM) et l'immunité (BTS).

» **Immunité (état):** le soldat est complètement immunisé contre tout effet d'attaque comm ou effet de règle spéciale qui provoque l'état indiqué, par exemple Possédé (POS). Le soldat ne peut pas entrer dans cet état.

» **Immunité (critique):** le soldat n'effectuera pas le jet de sauvegarde supplémentaire causé par les coups critiques.

IMPORTANT

Cette compétence spéciale ne s'applique pas aux attaques comm, à la seule exception de l'immunité (État).

De plus, l'immunité ne s'applique pas aux traits non létaux et d'état: étourdi, qui sont toujours appliqués.

IMMUNITÉ ET COUP CRITIQUES

Si un soldat subit un coup critique avec la munition, l'effet, l'attribut, l'état, etc. contre lequel il est immunisé, à moins qu'il n'ait l'immunité (critique), il devra effectuer le jet de sauvegarde supplémentaire, mais en ignorant les éventuels effets spéciaux de la munition, car elle est traitée comme une munition normale (N).

EXEMPLES D'IMMUNITÉ

Exemple 1

Un soldat avec Immunité (ARM) est touché par un lance-missiles. Grâce à son Immunité (ARM), au lieu de faire trois jets de sauvegarde dûs aux munitions EXP, il n'a qu'à faire un jet de sauvegarde en utilisant son attribut ARM, puisque le coup est traité comme s'il avait été porté avec des munitions normales.

Exemple 2

Un soldat avec Immunité (ARM) est touché par une arme CC monofilament. Grâce à son immunité (ARM), il ne fait qu'un seul jet de sauvegarde, en ignorant les caractéristiques ARM=0 et État: Mort de l'arme, donc il ne réduit pas son ARM à 0 et l'état mort n'est pas appliqué si le jet de sauvegarde échoue.
Si l'impact est critique, le soldat fait deux jets de sauvegarde, en ignorant les caractéristiques ARM=0 et État: Mort de l'arme.

Exemple 3

Un soldat avec Immunité (améliorée) subit un impact d'un fusil à plasma. Nous devons nous rappeler que l'immunité (améliorée) évite les effets spéciaux de toute munition, la traitant comme une munition normale.
Les armes à plasma utilisent des munitions normales, mais leur jet de sauvegarde est ARM+BTS, donc le soldat avec Immunité (améliorée) doit faire un jet de sauvegarde contre ARM et également un jet de sauvegarde contre BTS.

Exemple 4

Un soldat avec Immunité (BTS) est touché par un Flash-Pulse. Grâce à son immunité (BTS), le coup est traité comme s'il avait été porté avec des munitions normales. Cependant, le trait non létal de l'arme, indiquant qu'elle n'inflige pas de blessures, est appliqué. De plus, le trait État : Étourdi est appliqué si le soldat échoue à son jet de sauvegarde.

SUPPLANTATION / IMPERSONNATION

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 en ennemi.
Supplantation comporte plusieurs états qui représentent la difficulté d'identifier l'utilisateur comme un ennemi.

SUPPLANTATION — COMPÉTENCE DE DÉPLOIEMENT

Optionnel, NFB, Déploiement supérieur.

EFFETS

» Pendant la phase de déploiement, le soldat peut être déployé n'importe où sur la table de jeu, sauf dans la zone de déploiement ennemie.

» Permet à l'utilisateur de se déployer dans l'état Supplantation-1 (IMP-1).

» **Restriction :** les soldats dont le profil d'unité indique qu'ils ont Supplantation (IMP-2) ne peuvent se déployer et activer que l'état Supplantation-2 (IMP-2).

» Permet à l'utilisateur de se déployer à l'intérieur de la zone de déploiement ennemie en effectuant un jet de VOL.

» Effectuez le jet de VOL normal après avoir placé l'utilisateur sur la table de jeu, avec toutes les armes ou équipements déployables qu'il peut déployer.

» Si l'utilisateur échoue au jet, il doit être placé dans la zone de déploiement de son joueur, toujours en contact avec le bord de la table de jeu. De plus, après avoir échoué au jet, l'utilisateur perd l'option de se déployer dans un état de marqueur et est toujours déployé en tant que figurine. Toutes les armes et équipements déployables déployés à ses côtés sont retirés de la table de jeu.

» L'utilisateur ne peut pas être déployé en contact avec des figurines, marqueurs, jetons ennemis et neutres, ni en contact avec un objectif de mission.

Vous pouvez consulter les états Supplantation-1 et Supplantation-2 dans le module Etats d'Infinity à la page 166.

IMPÉTUEUX / IMPETOUS

Les soldats impétueux sont toujours impatients de s'engager dans le combat: plus il est rapproché et vicieux, mieux c'est.

IMPÉTUEUX — COMPÉTENCE AUTOMATIQUE

Phase impétueuse, obligatoire.

EFFETS

» Pendant la Phase Tactique du Tour, le joueur placera un Jeton Impétueux à côté de chaque Soldat avec cette Compétence Spéciale. Ce Jeton sera retiré lorsque le Soldat est activé, ou à la fin de la Phase Impétueuse pour tout Soldat qui n'a pas été activé.

» Pendant la Phase Impétueuse du Tour, le joueur **peut activer** chaque Soldat Impétueux une fois, **sans dépenser d'Ordre**. Cependant, retirer le Jeton Impéteux pour activer le Soldat compte comme dépenser un Ordre sur lui, en appliquant la Séquence de Dépense d'Ordre normalement.

» Restriction : les activations Impétueuses ne permettent qu'un ensemble fixe de combinaisons de Compétences :

» Déplacement + Attaque CC.
» Déplacement + Attaque de TIR.
» Déplacement + Esquive.
» Déplacement + Inactif.
» Déplacement + Déplacement.
» Sauter.
» Grimper.
» Berserk.
» Compétences avec l'étiquette Déploiement aéroporté.

» Les compétences qui précisent qu'elles peuvent être utilisées pendant la Phase Impétueuse.

» **Restriction** : Dans la Phase Impétueuse, lorsqu'il déclare une Compétence avec l'étiquette Mouvement, le Soldat doit toujours se déplacer de la valeur MOU correspondante complète, en essayant d'effectuer la première de ces options que le Soldat peut effectuer:

» Entrer en contact Silhouette avec un Soldat ennemi pendant ce mouvement.
» Se diriger vers la Zone de Déploiement Ennemi **sans revenir sur ses pas** depuis la position de départ du mouvement, en appliquant les priorités suivantes:
1. Utiliser sa **valeur MOU complète**.
2. Terminer son mouvement aussi proche que possible de la zone de déploiement ennemie.
3. S'il ne peut pas terminer son mouvement plus près de la Zone de Déploiement ennemie, le Soldat effectue un Inactif.

» Une fois à l'intérieur de la Zone de Déploiement ennemie, le Soldat peut se déplacer normalement tant qu'il y reste.
» Les soldats ne peuvent se déplacer que sur une distance plus courte s'ils Silhouette entrent en contact de Silhouette avec un ennemi ou qu'une zone de terrain spécial entrave leur mouvement ou les oblige à déclarer un saut ou une escalade.
» Lors de la phase impétueuse, lorsqu'il déclare un mouvement, un saut ou une escalade, le soldat doit annuler l'état allongé puis se déplacer de la valeur de mouvement correspondante complète.
» Restriction : les soldats impétueux ne peuvent pas entrer à l'état de marqueur (camouflé, usurpation d'identité...), ou tout autre état qui le spécifie.
» Les joueurs en situation de retraite n'effectuent pas la phase impétueuse pendant leur tour.

INFILTRATION

L'utilisateur de cette Compétence Spéciale peut se déployer en dehors des limites de sa Zone de Déploiement grâce à sa formation aux techniques d'infiltration

INFILTRATION — COMPÉTENCE DE DÉPLOIEMENT

Déploiement supérieur, Optionnel.

EFFETS

» Pendant la phase de déploiement, le soldat peut être déployé n'importe où dans la moitié de la table du joueur.
» Il permet également à l'utilisateur de se déployer dans la moitié de la table de jeu de l'adversaire en réussissant un jet d'infiltration.
» L'utilisateur ne peut pas utiliser l'infiltration pour se déployer à l'intérieur de la zone de déploiement ennemie

JET D'INFILTRATION

» Un jet d'infiltration est nécessaire pour s'infiltrer dans la moitié de la table ennemie. Il s'agit d'un jet normal avec PH-3.
» Si un soldat a Infiltration répertoriée dans son profil d'unité avec une valeur de PH entre parenthèses, son jet d'infiltration à PH-3 est effectué en utilisant cette valeur.
» Le jet d'infiltration doit être effectué après avoir placé l'utilisateur sur la table de jeu, avec toute arme ou pièce d'équipement déployable qu'il peut déployer.
» Infiltration (Relance PH=X). Tout jet d'Infiltration raté peut être relancé, en appliquant l'attribut PH indiqué entre parenthèses au jet PH-3. Le joueur doit accepter le résultat de ce dernier jet.
» Jet d'infiltration raté. Si l'utilisateur échoue au jet, il doit être placé dans la zone de déploiement de son joueur, en contact avec le bord de la table de jeu.
De plus, après avoir échoué à ce jet, l'utilisateur perd la possibilité de se **déployer** à l'état de marqueur ou en état de déploiement caché et est toujours **déployé** en tant que figurine. Toutes les armes et équipements déployables qui ont été déployés à ses côtés sont retirés de la table de jeu.

N'oubliez pas:
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

Un soldat avec les compétences spéciales Infiltration, Camouflage et Poseur de mines, disposant de mines choc, décide de se déployer dans la moitié ennemie de la table. Il doit suivre ces étapes:
• Placez les deux marqueurs Camouflés (-3) dans la moitié ennemie de la table en suivant la règle Poseur de mines.
• Vérifiez que les marqueurs sont dans la zone de contrôle l'un de l'autre.
• Effectuez le jet d'infiltration, qui dans ce cas a une valeur de réussite égale à leur attribut PH -3.
Si le jet d'infiltration échoue, le soldat est placé sous forme de figurine dans la zone de déploiement de son joueur, touchant un bord de la table de jeu et perd la mine choc qui est retirée de la table de jeu.
Si le soldat a la compétence spéciale Infiltration (PH=18), la valeur de réussite de son jet d'infiltration (PH-3) est de 15 (18-3=15).

INSPIRATION / INSPIRING LEADERSHIP

Cette Compétence Spéciale lie le comportement d'armées entières à la discipline et à l'état d'esprit de l'utilisateur.

INSPIRATION — COMPETENCE AUTOMATIQUE

Obligatoire

CONDITIONS

» Afin d'appliquer les effets d'Inspiration, l'utilisateur doit être le Lieutenant de son armée, qu'il soit choisi lors de la création de la Liste d'Armée ou désigné durant la bataille et ne pas être dans un état nul (inconscient, mort, sepsitorisé...).

EFFETS

» Si l'utilisateur appartient à une Fireteam dont tous les membres possèdent la caractéristique d'entraînement "régulier" indiquée dans leur profil d'unité, appliquez un bonus de +5 cm à la zone de contrôle du chef d'escouade lors des tests de cohérence de l'escouade.
» Restriction: Ce bonus n'est pas cumulable avec d'autres bonus à la zone de contrôle du chef d'escouade.

» Si l'utilisateur est le lieutenant de l'armée, qu'il est présent sur la table de jeu et n'est pas dans un état nul (inconscient, mort, septorisé...), les effets suivants sont appliqués:
» Tous les soldats de la liste d'armée qui donnent des ordres:
» Possèdent la caractéristique Entraînement régulier.
» Possèdent la compétence spéciale Courage. Les soldats possédant la compétence spéciale Troupe Religieuse ne sont pas concernés par cet effet.

» Vous pouvez déclarer un ordre coordonné incluant l'utilisateur en dépensant uniquement l'ordre spécial de lieutenant, sans dépenser de jetons de commandement ni d'ordres supplémentaires.
» L'armée n'est pas affectée par la règle Retraite! et n'entre jamais en situation de Retraite!
» Si le joueur devient lieutenant de l'armée (par exemple via la compétence spéciale Chaîne de commandement ou après une situation de Perte de lieutenant), les effets précédents du Leadership inspirant s'appliquent immédiatement après sa nomination.

JOURNALISTE

La présence d'un journaliste sur le champ de bataille, ne transmettant que des informations autorisées par les services de renseignement, met toujours en valeur le travail des troupes, propulsant certaines d'entre elles sous les feux de la rampe comme des héros des médias, ou améliorant simplement leur réputation auprès de leurs supérieurs.

JOURNALISTE — COMPETENCE AUTOMATIQUE

Optionnel

EFFETS

» Les soldats situés dans la zone de contrôle de soldats alliés possédant la compétence spéciale Journaliste bénéficient d'un bonus de +3 à leur jet de Courage.
» De même, les soldats situés dans la zone de contrôle de soldats ennemis possédant la compétence spéciale Journaliste bénéficient d'un malus de -3 à leur jet de Courage.

» **RÈGLES DE JOURNALISTE ET DE CAMPAGNE:**
» En mode campagne (règles disponibles dans le livre Infinity Daedalus Fall), à la fin d'un scénario, le joueur peut :
» Appliquer un bonus de +3 à ses jets de CUBEVAC.
» Appliquer un bonus de +3 à son jet de Promotion.
» Restriction: Pour pouvoir appliquer ces effets de campagne, à la fin du scénario, le soldat possédant cette compétence spéciale doit être présent sur la table de jeu dans un état non nul.
» Restriction: Si un joueur a plusieurs journalistes sur la table de jeu, leurs modificateurs aux jets de Courage et aux règles de campagne ne sont pas cumulatifs.

LIEUTENANT

L'utilisateur de cette Compétence Spéciale est l'officier en charge de toute sa force de combat.

LIEUTENANT — COMPETENCE AUTOMATIQUE

Obligatoire, Information Privée

EFFETS

» L'utilisateur de cette Compétence Spéciale dispose d'un Ordre Spécial du Lieutenant (voir page 31) ;
» Durant la Phase Tactique, si le Lieutenant de votre armée entre en état Inapte (Inconscient, Mort...) ou qu'il n'est pas encore déployé sur la table de jeu, appliquez les règles de Perte de Lieutenant
» Cette compétence spéciale reste active même lorsque son propriétaire est dans un état nul, jusqu'à ce qu'un nouveau lieutenant soit nommé. Une fois que cela se produit, le propriétaire de cette compétence spéciale la perd.
» Lorsqu'un nouveau lieutenant est nommé (en raison de la perte d'un lieutenant, de la chaîne de commandement...), il acquiert la compétence spéciale Lieutenant, sans capacités supplémentaires.
» Dans le profil de l'unité, cette compétence spéciale peut avoir des capacités supplémentaires répertoriées. Voici quelques exemples:
» +1 jeton de commandement. Le joueur qui prend ce soldat comme lieutenant aura un jeton de commandement supplémentaire pour le match.
» +1 ordre. Cela indique que ce lieutenant a deux ordres spéciaux de lieutenant à chaque tour au lieu d'un.

IMPORTANT
• La présence d'un soldat avec la compétence spéciale Lieutenant dans la liste d'armée du joueur est obligatoire.
• La liste d'armée du joueur ne peut pas inclure plus d'un soldat avec cette compétence spéciale.

COUVERT LIMITÉ / LIMITED COVER
Pour diverses raisons, le soldat ne peut pas bénéficier des MODs de TIR quand il est en couvert partiel.

COUVERT LIMITÉ — COMPETENCE AUTOMATIQUE

Obligatoire

EFFETS

» Les attaques contre ce soldat **n'appliquent pas** le MOD -3 au TIR dû au **Couvert partiel**.

TIR PRÉCIS / MARKSMANSHIP
L'utilisateur de cette Compétence Spéciale est un excellent tireur d'élite, capable de toucher les points faibles de ses cibles et de faire mouche à chaque tir.

TIR PRÉCIS — COMPÉTENCE AUTOMATIQUE

Obligatoire

CONDITIONS

» L'utilisateur ne peut bénéficier des effets de cette Compétence Spéciale que lorsqu'il déclare un Tir.

EFFETS

» L'utilisateur peut ignorer le MOD négatif au TIR imposé par un Couvert Partiel ou un Nanoscreen

IMPORTANT
Les soldats équipés d'un viseur multispectral ou possédant la compétence spéciale Tir de précision sont affectés par:
• Les zones de bruit blanc (voir page 143).
• Le trait Réfléchissant (voir page 173).
• L'équipement Albédo (voir page 118).

ARTS MARTIAUX / MARTIAL ARTS
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.

ARTS MARTIAUX — COMPETENCE AUTOMATIQUE

Optionnel, Compétence Spéciale de CC

CONDITIONS

» en Tour Actif ou Réactif, une troupe doit être au contact d'un ennemi pour pouvoir utiliser cette Compétence Spéciale.

EFFETS

» Chaque niveau d'arts martiaux donne une série de MOD et d'avantages spécifiques en CC, comme indiqué dans le tableau des arts martiaux.
» Le profil d'unité du soldat indiquera le niveau d'arts martiaux du soldat. Il ne peut utiliser que le niveau indiqué dans son profil d'unité.

TABLE DES ARTS MARTIAUX

NIVEAU	MOD ATTAQUE	MOD ADVERSAIRE	MOD RAFALE
1	-	-3	-
2	+3	-3	-
3	+3	-3	+1 SD
4	+3	-3	+1 R
5	+3	-3	+1 SD, +1 R

» **MOD d'attaque**: un MOD de l'attribut CC de l'utilisateur lorsqu'il effectue une attaque CC.
» **MOD à l'adversaire**: un MOD appliqué à l'attribut d'un ennemi lorsqu'il effectue un jet d'opposition.
» **MOD de Rafale**: un MOD de la valeur de Rafale (B) de l'arme CC de l'utilisateur lorsqu'il effectue une attaque CC.
Le **MOD «+1 SD »** permet au joueur de lancer un dé supplémentaire, puis de sélectionner et de défausser un dé du jet. Ce dé supplémentaire n'augmente pas la valeur de Rafale de l'arme CC et ne dépense pas d'utilisations jetables supplémentaires. Si la Rafale est réparti entre plusieurs cibles, le dé supplémentaire doit être attribué à l'une de ces cibles, et un dé défaussé du jet contre cette cible.
S'il est utilisé dans un jet en opposition, un dé est sélectionné et défaussé après que les deux joueurs aient lancé. Si les deux joueurs doivent sélectionner et défausser un dé, le joueur actif sélectionne en premier.
Ce MOD s'applique aux tours actifs et réactifs.

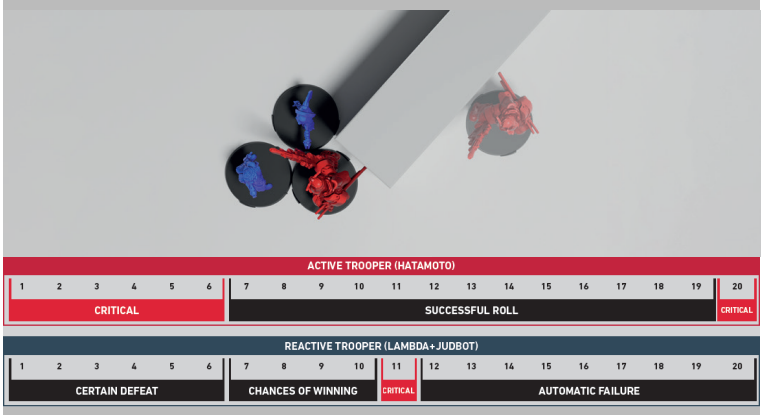
IMPORTANT
Les MOD du tableau des arts martiaux s'appliquent à la fois au tour actif et au tour réactif.

Sibylla explique :
Si un soldat a B1 et (+1SD), ce MOD n'augmente pas la valeur de Rafale et le dé supplémentaire ne peut pas être attribué à un autre soldat. Cependant, s'il a (+1SD) et que la valeur de Rafale est supérieure à un et qu'il répartit la Rafale entre plusieurs cibles, le dé supplémentaire doit être attribué à l'une de ces cibles, et un dé doit être défaussé du jet contre cette cible.

EXEMPLE 1. ARTS MARTIAUX N3 VS ARTS MARTIAUX N1

Pendant son tour actif, un soldat avec la compétence spéciale Arts martiaux N3 déclare une attaque CC contre un soldat avec la compétence spéciale Arts martiaux N1. En appliquant les valeurs qui correspondent à chaque niveau, les MOD sont calculés:
Soldat actif:
Le soldat doit appliquer les MOD suivants:
»+3 pour Arts martiaux N3.
»-3 pour Arts martiaux N1 du soldat réactif.
La valeur de réussite du soldat actif est calculée:
»SV = 23 (23 +3 - 3).
Le soldat actif a un MOD (+1 SD) à son éclatement, il lance donc deux dés pour le jet d'opposition et en défausse un.
Soldat réactif:
Le soldat doit appliquer les MOD suivants:
»-3 pour Arts martiaux N3 du soldat actif.
La valeur de réussite du soldat réactif est calculée:
»SV = 18 (21 - 3).
Le soldat réactif lance un seul dé car il n'a aucun MOD pour son rafale.

EXEMPLE 2. ARTS MARTIAUX L4 VS MÉDECIN + PÉRIPHÉRIQUE (SERVITEUR)



Lors de son tour actif, un soldat avec la compétence spéciale Arts martiaux N4 déclare une attaque CC contre un docteur et son périphérique (serviteur). Le joueur réactif déclare une attaque CC, en choisissant le docteur pour effectuer l'attaque CC. Le docteur recevra +1B en CC puisque son périphérique est dans le combat.
Les deux joueurs appliquent leurs différents MOD:
Soldat actif:
» +3 en CC pour Arts martiaux N4.
La valeur de réussite du soldat est calculée:
» SV = 26 (23 + 3).
Le soldat actif a un MOD de +1B et un MOD de +1 SD sur sa Rafale, il lance donc trois dés pour le jet d'opposition et défausse l'un d'eux.
Médecin:
»-3 en CC en raison des Arts martiaux N4 du soldat actif.
»+1B en raison de la règle du combat rapproché avec plusieurs soldats.
La valeur de réussite du docteur est calculée:
»SV = 12 (15 - 3).
Le Docteur ne lance que deux dés.

Le Soldat actif effectue un jet en opposition CC avec 3 dés (bien qu'il doive en défausser un, car sa valeur B est de 2) contre les deux dés du Docteur en ORA.
Le Soldat actif est dans une position avantageuse. L'analyse des résultats possibles du jet d'opposition révèle ce qui suit:
À moins que le Docteur ne réussisse un coup critique, le Soldat actif remportera le jet d'opposition s'il obtient un 13 ou plus. De plus, tous les dés qui obtiennent un 1, 2, 3, 4, 5 ou 6 seront des coups critiques. Le CC du Docteur est passé de 15 à 12. Même s'il lance deux dés, ses chances de remporter le jet d'opposition sont minces.

MÉTACHIMIE / METACHEMISTRY

Cette Compétence Spéciale confère des avantages et Compétences Spéciales aléatoires représentant pléthore de drogues de combat et d'augmentations biotechnologiques.

METACHIMIE — **COMPÉTENCE DE DÉPLOIEMENT**

Optionnel

EFFETS

» Immédiatement après avoir placé le soldat avec Métachimie sous forme de figurine sur la table, vous pouvez faire un jet sur la table de Métachimie pour déterminer le MOD supplémentaire ou la compétence spéciale de ce soldat.
» Les compétences spéciales obtenues via le tableau de métachimie s'ajoutent aux compétences du soldat et ne remplacent aucune d'entre elles.

TABLE DE METACHIMIE

1-3	+3 PHY	15	IGNORER LES BLESSURES
4-5	SUPER-SAUT	16	+1 ARM + IMMUNITE (ARM)
6-7	REGENERATION	17	TENACE + IMMUNITE (AUGMENTEE)
8-10	ESCALADER-PLUS	18	MOU 15-10 + SUPER-SAUT
11-12	MOU 20-10	19	MOU 20-10 + ESCALADER PLUS
13-14	+6 BTS	20	+3 PH + REGENERATION

MIMÉTISME

Cette Compétence Spéciale représente la capacité du soldat à dissimuler sa position et à se déplacer furtivement.

MIMÉTISME — **COMPETENCE AUTOMATIQUE**

Obligatoire, NFB

EFFETS

» Tout ennemi déclarant une attaque de TIR nécessitant une LdV ou un Découvrir, contre l'utilisateur de cette compétence doit appliquer un MOD négatif à son attribut, comme indiqué entre parenthèses dans le profil de l'unité: Mimétisme (-3), Mimétisme (-6)...

» Le MOD Mimétisme ne s'applique pas aux attaques CC.

POSEUR DE MINES / MINELAYER

L'utilisateur de cette compétence spéciale peut sécuriser son point de déploiement en plaçant une mine, ou toute autre arme déployable ou pièce d'équipement qu'il porte, à proximité pour empêcher les soldats ennemis de s'approcher.

POSEUR DE MINES — **COMPÉTENCE DE DÉPLOIEMENT**

Optionnel

CONDITIONS

» Il ne peut y avoir aucun soldat ennemi ni marqueur de camouflage à l'intérieur de la zone de déclenchement de l'arme déployable ou de l'équipement lorsqu'il est déployé, ou à l'intérieur de la zone de contrôle des armes de périmètre.

» Le déploiement de l'arme déployable ou de l'équipement doit suivre les conditions générales de déploiement et doit toujours se faire dans la zone dans laquelle le soldat poseur de mines est autorisé à se déployer.

EFFETS

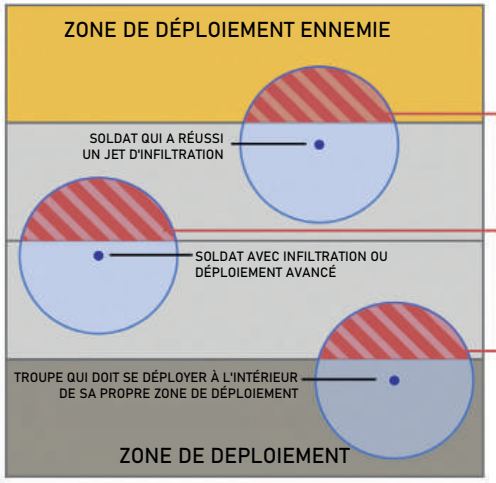
» Lorsque l'utilisateur de cette compétence spéciale est déployé, il peut placer l'arme ou l'équipement déployable dans sa zone de contrôle.

» Si l'arme ou l'équipement déployable possède le trait jetable, il sera alors soustrait du total des utilisations disponibles.

» Si l'utilisateur se déploie en utilisant une compétence spéciale avec l'étiquette de déploiement supérieur et échoue à un jet de déploiement, alors en plus des effets indiqués dans la compétence spéciale, le poseur de mines perdra l'arme ou l'équipement déployable, le soustrayant du total des utilisations disponibles s'il possède le trait jetable.

» Si une valeur supérieure à un est indiquée entre parenthèses après cette compétence spéciale dans le profil d'unité du soldat, cette valeur correspond au nombre d'armes ou de pièces d'équipement que l'utilisateur peut placer dans sa ZdC lorsqu'il est déployé.

EXEMPLE DE ZONES AUTORISÉES ET INTERDITES



EXEMPLE DE POSEUR DE MINES ET D'INFILTRATION

Pendant la phase de déploiement, un soldat avec Poseur de Mines utilise ses compétences spéciales Infiltration et Déploiement caché pour se placer dans la moitié ennemie de la table. Le joueur, bien qu'il ne place pas de figurine ou de marqueur représentant le soldat sur la table, peut toujours poser une mine dans la zone de contrôle du soldat, mais toujours en dehors de la zone de déploiement ennemie.

Si le jet d'infiltration échoue, en plus de perdre la possibilité de se déployer à l'état de marqueur et de déploiement caché, la mine qui a été posée à côté du soldat est retirée de la table de jeu.

MNÉMOTECHNIQUE / MNEMONICA

La Mnémotechnique est une capacité affichée uniquement par les Aspects de l'IE, une nouvelle preuve de la terrible sophistication de la VoodoTech. Elle permet à l'Aspect de sauter dans le Cube d'un réceptacle allié à la destruction de son enveloppe physique

MNÉMOTECHNIQUE — COMPETENCE AUTOMATIQUE

Optionnel

CONDITIONS

»L'utilisateur doit être en état Inapte pour que cette Compétence Spéciale s'active.

EFFETS

» L'utilisateur peut transférer sa propre valeur d'attribut de VOL et la Compétence spéciale Mnémonique à un autre soldat de la même armée. Ce soldat doit être sur le champ de bataille sous la forme d'une figurine ou d'un marqueur et avoir soit un cube, soit le type de troupe REM. Si l'utilisateur a la compétence spéciale Lieutenant, celle-ci est également transférée, y compris toutes les capacités et MOD supplémentaires telles que (+1 Ordre).
» La nouvelle valeur de VOL remplace la valeur de VOL d'origine de l'hôte.
» Si le soldat Mnémonique était également le lieutenant de l'armée, l'hôte deviendra le nouveau lieutenant.
» Une fois activé, ce transfert est automatique à la fin de l'ordre dans lequel l'utilisateur est entré dans l'état nul.
» Vous devez identifier la figurine ou le marqueur qui est le nouvel hôte, mais pas si la compétence spéciale Lieutenant a été transférée, car il s'agit d'informations privées.
» Une fois le transfert terminé, l'utilisateur d'origine, désormais en état mort, est retiré de la table de jeu.
» Si le nouvel hôte entre dans un état nul, la valeur de VOL de l'utilisateur d'origine, la compétence spéciale Mnémonique et la compétence spéciale Lieutenant peuvent être transférées à nouveau à un autre allié qui remplit les mêmes conditions.
» De plus, les soldats avec Mnémonique ne sont jamais considérés comme ayant un 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 Vitalité 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 (IL, IM, ILO...), si elle déclare un ORA Reset pour contrecarrer Morpho-scan, même s'il a été déclaré hors de sa LdV.

GUERRIER-NÉ / NATURAL BORN WARRIOR

Les Troupes disposant de cette Compétence Spéciale de CC sont d'excellents combattants, capables d'annuler les Malus de CC infligés par leurs adversaires

GUERRIER-NÉ — COMPÉTENCE AUTOMATIQUE

Compétence Spéciale de CC

CONDITIONS

» L'utilisateur doit être la cible d'une attaque CC et doit déclarer une attaque CC.

EFFETS

» Lors de ses jets de CC en opposition, l'utilisateur ignore tous les MOD négatifs imposés par le soldat adverse.

Sibylla explique

Un Guerrier Né qui est la cible d'une Attaque CC d'un Soldat avec Attaque Surprise (-3), Arts Martiaux Niveau 3, Attaque CC (-3) et Arme CC PARA (-3) et déclare lui-même une Attaque CC ne subit aucun des MOD négatifs normalement causés par ces Compétences et Armes sur le jet d'opposition.

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

» Permet à l'utilisateur de remplacer tout ordre spécial du lieutenant par des ordres tactiques et de les utiliser.
» 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 / NEUROCINETICS

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.Tout MOD sur la Rafale s'applique uniquement au tour réactif.

SANS COUVERT / NO COVER

Pour diverses raisons (agilité, taille, entraînement...), le Soldat ne peut bénéficier d'aucun des MOD accordés par la Couverture Partielle.

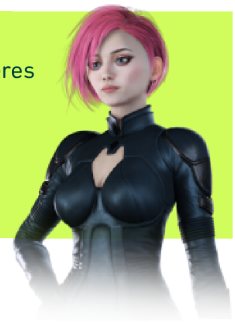
SANS COUVERT — **COMPÉTENCE AUTOMATIQUE**

Obligatoire

EFFETS

» Les soldats dotés de cette compétence spéciale ne bénéficient **pas** des MOD de **couvert partiel**.

Sibylla explique:
Gardez à l'esprit que les restrictions les plus sévères s'appliquent toujours. Si un soldat sans couvert a également un couvert limité en raison d'une autre règle ou compétence, la compétence sans couvert s'appliquera toujours.



IGNORER LES BLESSURES / NO WOUND INCAPACITATION

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 subit 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 (à l'aide de compétences spéciales ou d'équipements tels que Docteur, MediKit, Régénération, Prothéion...), en supprimant une blessure, en revenant à l'état normal et en supprimant le jeton 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.

» **Sans Incapacité par blessure** et **Commandé à distance**:
Les soldats dotés de Commandé à distance, de l'attribut STR et de Sans Incapacité par blessure peuvent activer cette compétence spéciale lorsqu'ils entrent dans n'importe quel état d'inconscience, mais pas s'ils sont déjà inconscients.

» **Sans Incapacité par blessure** et **Médecin**:
Les soldats dotés de Sans Incapacité par blessure et des compétences spéciales Médecin ou Ingénieur peuvent utiliser ces compétences sur eux-mêmes, en appliquant les effets correspondants.

N'OUBLIEZ PAS
Les munitions choc annulent l'état inconscient des soldats utilisant cette compétence spéciale, et ils passent directement à l'état mort.

NON PIRATABLE / NON-HACKABLE

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.) .

» Cette Compétence Spéciale reste active même si la Troupe qui en dispose est en état Inapte.

NUMÉRO 2 / NUMBER 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.

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 — COMPÉTENCE LONGUE

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.

» 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.

» **Restriction** : Pendant l'Ordre où cette Compétence Spéciale est utilisée, le Soldat ne **peut pas** bénéficier d'un Couvert Partiel.

» Cette Compétence Spéciale peut être utilisée pendant la Phase Impétueuse, qui nécessite de retirer à la fois le Jeton Impétueuse du Soldat et son propre Ordre.

» Lorsqu'ils ne sont pas sur la table, les Soldats avec cette Compétence Spéciale peuvent être sélectionnés pour être déployés dans le cadre d'un Ordre Coordonné. Cependant, dans cette situation, ils perdront leur propre Ordre.

» Parachutiste (Zone de Déploiement) permet à la Troupe de se déployer dans la Zone de Déploiement ennemie.

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 soigner ses camarades Inconscients.

PÉRIPHÉRIQUE / PERIPHERAL

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

» Lors de la création d'une liste d'armée ou de la détermination du nombre de soldats que chaque groupe de combat peut contenir, un contrôleur et tous ses périphériques sont comptés comme un seul soldat.
» Les périphériques sont déployés sur la table de jeu en même temps que leur contrôleur, à moins qu'une règle pour ce type de périphérique n'en dispose autrement.
» Si le contrôleur a une compétence de déploiement qui lui permet de se déployer après la phase de déploiement, mais que ses périphériques ne le font pas, ces périphériques sont déployés pendant la phase de déploiement et restent en état déconnecté jusqu'à ce que leur contrôleur soit déployé sur la table de jeu et se déplace dans la distance de fonctionnement pour ce type de périphérique.
» Les périphériques sont toujours activés avec le **même ordre** que leur contrôleur, exécutant les mêmes compétences courtes de l'ordre, ou l'ordre entier, bien qu'ils ne soient **pas obligés d'avoir la même cible**.
» Si l'un des éléments du jeu (Contrôleur ou Périphérique) ne répond pas aux exigences d'une compétence de l'ordre déclarée par le Contrôleur et les Périphériques, alors ils effectuent une inactivité à la place de cette compétence, tandis que l'autre peut agir normalement.
» Chaque soldat réactif doit choisir comme cible un seul des soldats (que ce soit le Contrôleur ou l'un de ses Périphériques) activés par l'ordre, mais ils ne sont pas obligés de choisir la même cible.
» **Pendant le tour réactif**, le Contrôleur et les Périphériques gagnent leurs propres ORA séparés. Cependant, à moins qu'une règle spécifique ne dise le contraire, tout ORA déclaré doit être le même pour le Contrôleur et les Périphériques.
» **En combat rapproché**, les règles décrites dans Combat rapproché avec plusieurs soldats (voir p. 52) doivent être appliquées.
» Si le Contrôleur entre dans un État Nul ou un État Isolé, le Périphérique entrera dans un État **Déconnecté** à la fin de cet Ordre.
» Si le périphérique entre dans l'état **isolé**, il entrera également dans l'état déconnecté à la fin de cet ordre.
» Les périphériques avec un coût en points dans leur profil comptent pour les points de victoire, le contrôle de la zone d'opérations, etc. N'oubliez pas que le coût total de l'unité inclut les périphériques et, par conséquent, la valeur des périphériques doit être déduite pour déterminer les points détaillés des unités.
» Si le contrôleur possède ou gagne, en raison d'une condition de scénario ou d'une compétence, la compétence spéciale Impétueux, les périphériques du contrôleur sont également affectés.
» **Restriction** : les périphériques et leur contrôleur ne peuvent pas faire partie d'un ordre coordonné ni être membre d'un type d'équipe de tir.
» Un contrôleur et ses périphériques appartiennent toujours au même groupe de combat. Si le joueur déplace le contrôleur dans un autre groupe de combat, tous ses périphériques sont également déplacés.
» Si le joueur active un programme de piratage qui accorde un MOD ou un état au contrôleur (par exemple Cybermask), ce MOD ou cet état sera également appliqué à ses périphériques.
» La compétence spéciale du périphérique reste active même lorsque son propriétaire est dans un état nul.

» Il existe différents types de périphériques, chacun avec ses propres caractéristiques:

» **Périphérique (Serviteur)**:
» Seuls les soldats avec les compétences spéciales Docteur ou Ingénieur peuvent avoir des périphériques (Serviteur).
» Il n'y a pas de limite à la distance de fonctionnement entre le soldat avec périphérique (Serviteur) et son contrôleur.
» **Restriction**: le contrôleur peut avoir un maximum de deux périphériques (Serviteur) sous son contrôle. Dans ce cas, il ne peut les activer qu'**un seul à la fois**, en appliquant les conditions précédentes. Pendant ce temps, l'autre périphérique (Serviteur) sera inactif.

» **Périphérique (Serviteur) et Docteur/Ingénieur** :
» Cette Compétence Spéciale permet aux Contrôleurs, s'ils sont Docteurs ou Ingénieurs, d'utiliser leur Compétence Spéciale même s'ils ne sont pas en contact Silhouette avec la cible.
» Si un Périphérique est en contact Silhouette avec une figurinee alliée, son Contrôleur peut effectuer la Compétence Docteur/Ingénieur en ciblant cette figurine.
» Dans ce cas, en utilisant la Compétence Docteur/Ingénieur, le Docteur/Ingénieur sera celui qui effectuera le Jet, même si le Soldat en contact Silhouette avec la cible est le Périphérique (Serviteur).
» La Compétence Docteur/Ingénieur ne peut être effectuée que sur une seule cible par Ordre.
» **Périphérique (Synchronisé)** :
» Chaque Périphérique (Synchronisé) doit respecter la règle de Cohérence vis-à-vis de son Contrôleur. Le joueur doit effectuer un Test de Cohérence au début et à la fin de chaque Ordre ou ORA.
» Si un soldat périphérique (synchronisé) échoue à un test de cohérence, rompant la cohérence avec son contrôleur, il entrera immédiatement en état déconnecté, avant de mesurer tout mouvement déclaré.
» Si le soldat déconnecté réussit un test de cohérence avec son contrôleur, son état déconnecté est immédiatement annulé.
» Si le contrôleur a plus d'un périphérique (synchronisé), cette compétence spéciale fonctionne de la même manière. Dans cette situation, avec un seul ordre, **le contrôleur et tous ses périphériques (synchronisés) sont activés.**

» **Périphérique (Contrôle)**:
» Il n'y a pas de limite à la distance de fonctionnement entre le soldat avec périphérique (Contrôle) et son contrôleur.
» **Restriction:** Le contrôleur peut avoir un maximum de trois périphériques (Contrôle) sous son contrôle. Ces périphériques forment une unité de contrôle.
» Le joueur doit désigner un membre de l'unité de contrôle comme fer de lance, en plaçant un jeton Fer de lance (FER DE LANCE) à côté de lui.
» Chaque périphérique (Contrôle) doit respecter la règle de cohérence concernant le fer de lance de son unité de contrôle. Le joueur doit effectuer un test de cohérence au début et à la fin de chaque ordre ou ORA.
» Si un soldat périphérique (Contrôle) échoue à un test de cohérence, rompant la cohérence avec le fer de lance de son unité de contrôle, il entrera immédiatement en état déconnecté, avant de mesurer tout mouvement déclaré.
» Si le Soldat Déconnecté réussit un Test de Cohérence avec le Fer de Lance de son Unité de Contrôle à la fin d'un Ordre ou d'un ORA, son État Déconnecté est immédiatement annulé.
» Chaque fois que le Contrôleur et les Périphériques sont activés avec un Ordre, le joueur doit désigner un membre de l'Unité de Contrôle comme Fer de Lance de cet Ordre, en plaçant un Jeton Fer de Lance (FER DE LANCE) à côté de lui.
» Si le Fer de Lance entre dans un État Nul, le joueur doit désigner immédiatement un nouveau Fer de Lance.
» Au Tour Actif, si une Compétence est déclarée qui nécessite une cible, seuls le Contrôleur et le Fer de Lance exécutent la Compétence, et les autres membres de l'Unité de Contrôle exécutent un Inactif à la place.

» **Périphérique (Ancillaire)**:
» Il n'y a pas de limite à la distance de fonctionnement entre le Soldat avec Périphérique (Ancillaire) et son Contrôleur.
» Un périphérique (auxiliaire) ne se déploie pas sur la table de jeu avec son contrôleur. Au lieu de cela, le contrôleur peut déployer son périphérique (auxiliaire) en exécutant la compétence commune Placer un Deployable.
» Si un périphérique (auxiliaire) est sur la table de jeu et n'est pas dans un état déconnecté ou nul, son contrôleur ne peut pas faire partie d'un ordre coordonné ou d'une Fireteam. Si le contrôleur déploie son périphérique (auxiliaire), ou si ses états déconnecté ou nul sont annulés, le contrôleur arrête automatiquement de faire partie de la Fireteam.
» Le contrôleur peut faire partie d'ordres coordonnés ou de FireTeams s'il n'a pas déployé son périphérique auxiliaire, ou si celui-ci est déconnecté ou inactif. Si le contrôleur déploie son périphérique auxiliaire, ou si l'état déconnecté ou inactif du périphérique est annulé, le contrôleur cesse automatiquement de faire partie d'une FireTeam.

» Périphérique (Cyberplug):
Seuls les soldats possédant la compétence spéciale Cyberplug peuvent être équipés de périphériques (Cyberplug).
» La distance opérationnelle entre le soldat équipé d'un périphérique (Cyberplug) et son contrôleur est illimitée.
» Les périphériques (Cyberplug) possèdent deux profils d'unité: un profil connecté et un profil autonome.
» Lorsqu'il utilise son profil connecté, un périphérique (Cyberplug) est toujours activé avec le même ordre que son contrôleur, déclarant les mêmes compétences courtes ou longues. Cependant, le contrôleur effectue une inactivif au lieu de la compétence déclarée. Lorsqu'il utilise son profil autonome, un périphérique (Cyberplug) peut être activé avec des ordres de la réserve d'ordres et peut déclarer ses propres ORA, indépendamment du contrôleur. Placez un jeton autonome près du périphérique.
» **Restriction:** Le contrôleur peut contrôler un maximum de deux périphériques (Cyberplug). Dans ce cas, il ne peut les activer qu'un à la fois en utilisant le profil connecté et en appliquant les conditions précédentes. Pendant ce temps, l'autre périphérique passe à son profil autonome.
» Lors du déploiement, l'un des périphériques (Cyberplug) du contrôleur utilise son profil connecté, tandis que l'autre utilise son profil autonome.
» Lors d'un tour réactif, le contrôleur et les périphériques obtiennent chacun leur propre ARO. Le contrôleur doit choisir un périphérique pour utiliser son profil connecté. Cependant, dans ce cas, le contrôleur effectue une action inactive au lieu d'exécuter l'ARO déclarée. L'autre périphérique utilise son profil autonome et peut déclarer sa propre ARO.
» Alternativement, le contrôleur peut déclarer et exécuter une ARO normalement, tandis que les périphériques passent à leurs profils autonomes et déclarent chacun leurs propres ARO indépendamment du contrôleur.
» Si le contrôleur passe en état isolé ou en état nul, ses périphériques passent à leurs profils autonomes à la fin de cet ordre, au lieu de passer en état déconnecté.
» Si l'état isolé ou nul du contrôleur est annulé, l'un de ses périphériques (Cyberplug) passe à son profil connecté à la fin de l'ordre au cours duquel cela s'est produit. ? Périphérique (Cyberplug) et Médecin/Ingénieur:
» Si la compétence spéciale Médecin ou Ingénieur est déclarée, le Contrôleur n'effectue pas d'action inactive à la place de Médecin/Ingénieur.
» Cette compétence spéciale permet aux Contrôleurs, s'ils sont Médecins ou Ingénieurs, d'utiliser leur compétence spéciale même s'ils ne sont pas en contact visuel avec la cible.
» Si un Périphérique est en contact de silhouette avec une figurine alliée, son Contrôleur peut utiliser la compétence Médecin/Ingénieur en ciblant cette figurine.
» Dans ce cas, en utilisant la compétence Médecin/Ingénieur, c'est le Médecin/Ingénieur qui effectuera le jet, même si le Soldat en contact visuel avec la cible est le Périphérique (Cyberplug).
» La compétence Médecin/Ingénieur ne peut être utilisée que sur une seule cible par Ordre.
» Restriction : Un contrôleur doté de périphériques (Cyberplug) ne peut pas avoir de périphériques (Servant).

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.

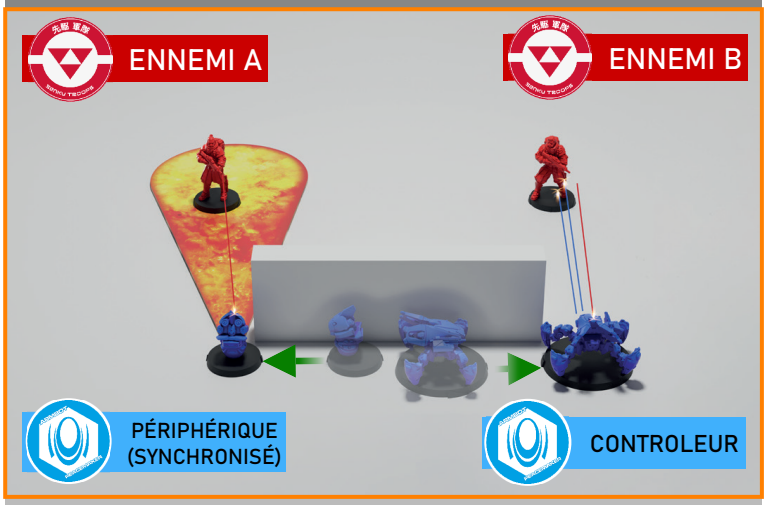
Vous pouvez consulter l'état Déconnecté dans le module états d'Infinity à la page 160.

Conseil de Sibylle
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.

EXEMPLE DE PÉRIPHÉRIQUE (ANCILAIRE)

Au cours du tour actif, un soldat avec un périphérique (Ancillaire) non déployé déclare sa première compétence courte de base et n'est ciblé par aucun ORA ennemi. Il décide d'utiliser la compétence commune Placer un Deployable pour déployer son périphérique (Ancillaire) sur la table de jeu. Le soldat place son périphérique (Ancillaire) en contact Silhouette.
A partir de ce moment, chaque fois que le soldat s'active, son périphérique (Ancillaire) s'active également en suivant les règles du périphérique, sans limite de distance de fonctionnement entre le contrôleur et le périphérique (Ancillaire).

EXEMPLE DE PÉRIPHÉRIQUE (SYNCHRONISÉ)



Lors du tour actif, un soldat et son périphérique (synchronisé) sont cachés derrière un mur et prévoient de se déplacer vers différentes extrémités de celui-ci. Le joueur les active tous les deux avec un ordre unique et déclare Mouvement comme première compétence courte de base de l'ordre. Avant de prendre des mesures ou de déplacer les figurines, un test de cohérence est effectué et réussi. Le contrôleur envoie son périphérique (synchronisé) à une extrémité du mur pendant qu'il se déplace vers l'autre. Un ennemi peut voir le contrôleur et déclare un ORA d'attaque de TIR contre lui.
Pendant ce temps, un deuxième ennemi peut voir le périphérique, il réagit donc avec un ORA d'attaque de TIR. Avec la deuxième compétence courte de l'ordre, le contrôleur et son périphérique déclarent des attaques de TIR. Le contrôleur tire toute la rafale (B) de son arme sur le premier ennemi, tandis que le périphérique (synchronisé) utilise son lance-flammes lourd, plaçant le gabarit de grande larme sur le deuxième ennemi. Ensuite, un autre test de cohérence est effectué pour vérifier que le périphérique (synchronisé) est toujours à l'intérieur de la zone de contrôle du contrôleur.
Grâce au périphérique (synchronisé), le contrôleur et son périphérique ont attaqué deux ennemis différents, en utilisant un seul ordre de la réserve d'ordres.

EXEMPLES DE PERIPHERIQUES CYBERPLUG

EXEMPLE 1

Pendant le tour actif, le joueur active un soldat Cyberplug doté de deux périphériques (Cyberplug). Il sélectionne l'un des périphériques comme périphérique actif (Cyberplug) et place un jeton autonome à côté de l'autre.
Le périphérique activé (Cyberplug) et un soldat ennemi déclarent des attaques de TIR l'un contre l'autre, et un jet en opposition est effectué. Le contrôleur, quant à lui, reste inactif.
Supposons qu'un autre soldat ennemi ait une ligne de vue sur le contrôleur. Le contrôleur a été activé par l'ordre, et le soldat ennemi peut déclarer une ORA contre lui. Si l'ORA est une attaque, il s'agit d'un jet normal, car le contrôleur est **inactif**.

EXEMPLE 2

Durant le tour réactif, un soldat ennemi s'active à portée de vue des deux périphériques (Cyberplug), leur octroyant chacun un ORA. Le contrôleur décide d'échanger le contrôle des périphériques, permutant leurs profils Connecté et Autonome et déplaçant le jeton Autonome vers l'autre périphérique. Le périphérique connecté déclare une ORA d'attaque de TIR, tandis que le périphérique autonome déclare une Esquive.

EXEMPLE 3

Dans un ordre ultérieur, le contrôleur dispose également d'une LdV avec le soldat actif et peut déclarer un ORA. Le contrôleur choisit de déclarer et d'exécuter un ORA d'esquive, de sorte que les deux périphériques (Cyberplug) passent à leurs profils autonomes et peuvent chacun déclarer leurs ORA indépendamment.
Si le contrôleur tombe inconscient, les deux périphériques (Cyberplug) restent actifs en utilisant leurs profils autonomes et sont capables de déclarer des ORA et de recevoir des ordres de la réserve d'ordres.

EXEMPLE 4

Si le contrôleur passe en état isolé, ses deux périphériques (Cyberplug) restent opérationnels avec leurs profils autonomes et peuvent être activés par des ordres provenant de la réserve d'ordres.
Si l'état isolé du contrôleur est annulé, à la fin de cet ordre, le contrôleur décide lequel des deux périphériques (Cyberplug) revient à son profil connecté, en plaçant le jeton autonome à côté de l'autre.

EXEMPLE 5

Le contrôleur de deux périphériques (Cyberplug) possède la compétence spéciale «Médecin». Avec la première compétence d'un ordre, il déclare Déplacement, et son périphérique (Cyberplug) entre en contact de silhouette avec un soldat allié inconscient. Le contrôleur ne fait aucune action, car il effectue un "inactif".
Avec la deuxième compétence de l'ordre, le contrôleur déclare et exécute la compétence spéciale «Médecin», l'utilisant sur le soldat inconscient en contact de silhouette avec le périphérique (Cyberplug), car cette compétence spéciale n'est pas transformée en inactif.

PROTHEION

Les utilisateurs de cette Compétence Spéciale peuvent augmenter la valeur de leur Attribut de Vitalité 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 Vitalité.

EFFETS

» Pour chaque blessure infligée à la cible de l'attaque CC ou du coup de grâce, l'utilisateur retire 1 blessure qu'il a reçue.
Si l'utilisateur n'a reçu aucune blessure, il augmente sa valeur d'attribut VITA de 1.
» Restriction : la valeur de l'attribut VITA de l'utilisateur ne peut être augmentée que de **deux points maximum**.
» Restriction : Si la cible d'un utilisateur de Protheion rate **plus** de jets de sauvegarde que nécessaire pour entrer en état **mort**, tout jet de sauvegarde raté supplémentaire sera sans effet et ne profitera donc pas à l'utilisateur de Protheion.

FAQ V0.0

» Si l'attribut VITA de l'utilisateur est supérieur à sa valeur d'origine, le joueur doit placer un jeton Power-Up 1 ou Power-Up 2 pour indiquer la valeur actuelle de l'attribut VITA du soldat.
» Lorsque plusieurs blessures sont infligées dans le même ordre, l'utilisateur suit cette séquence:

- » Tout d'abord, il utilise les blessures qu'il a infligées pour retirer ses blessures, s'il en a.
- » Il utilise ensuite toutes les blessures restantes qu'il a infligées pour augmenter la valeur de leur attribut VITA, sans jamais l'augmenter au-delà du **maximum de deux points**.
- » Enfin, toutes les blessures qui lui ont été infligées pendant cet ordre sont appliquées.

EXEMPLE 1

Un soldat avec la compétence spéciale Protheion entre en combat rapproché contre un ennemi, qui déclare l'attaque CC comme ORA. Le soldat avec Protheion remporte le combat et l'ennemi échoue à son jet de sauvegarde, reçoit une blessure et entre dans un état inconscient. Lorsque l'ordre se termine, le soldat avec Protheion place un jeton de mise sous tension 1 à côté de sa base, indiquant que son attribut VITA est maintenant de 2.
Pendant l'ordre suivant, le soldat avec la compétence spéciale Protheion déclare une attaque CC contre l'ennemi inconscient, exécutant un coup de grâce pour que la cible passe automatiquement de l'état inconscient à l'état mort, sans effectuer de jet de sauvegarde. À la fin de l'ordre, le soldat avec Protheion place un jeton de mise sous tension 2 à côté de sa base, indiquant que son attribut VITA est maintenant de 3.

EXEMPLE 2

Un soldat avec la compétence spéciale Protheion et un attribut VITA de 2, qui a reçu une blessure lors d'un combat précédent, utilise son arme CC DA pour attaquer au CC un ennemi qui a un attribut VITA de 2. Le soldat avec Protheion remporte le jet, forçant l'ennemi à effectuer 2 jets de sauvegarde en raison de son arme CC DA. L'ennemi échoue aux deux jets de sauvegarde, reçoit 2 blessures et entre en état inconscient. Grâce à sa compétence spéciale Protheion, le soldat supprime la blessure qu'il avait reçue précédemment et augmente la valeur de son attribut VITA de 1, en plaçant un jeton Power-Up 1 à côté de sa base. Si, dans un ordre ultérieur, il effectue un **coup de grâce** contre l'ennemi inconscient, il augmente son attribut VITA d'un autre point et remplace le jeton Power-Up 1 avec un jeton Power-Up 2. Le soldat avec Protheion a maintenant une valeur d'attribut VITA de 4 et l'ennemi est retiré de la table de jeu.
Disons que le soldat n'a reçu aucune blessure et inflige toujours deux blessures à son ennemi. Et, pendant le même ordre, un autre ennemi ouvre le feu sur lui à distance et lui inflige une blessure. Dans ce cas, le soldat augmente d'abord sa valeur VITA de deux en infligeant deux blessures à l'ennemi en combat rapproché, puis il reçoit la blessure causée par le tireur ennemi. À la fin de l'ordre, il a une valeur d'attribut VITA de 4 représentée par un jeton Power-Up 2 et une blessure.

RÉGÉNÉRATION

Cette Compétence Spéciale représente la capacité de certaines Troupes à guérir les Blessures ou dommages structurels qu'elles ont subis.

REGENERATION

COMPÉTENCE AUTOMATIQUE

Phase d'états, Optionnel

CONDITIONS

» Automatique durant la Phase d'états si le joueur décide d'utiliser cette Compétence Spéciale.

EFFETS

» Pendant la Phase des États, l'utilisateur effectue un Jet de PH Normal:
» Si le Jet est réussi, le Soldat retire 1 Blessure, annulant ainsi l'État Inconscient le cas échéant.
» Si le Jet échoue, le Soldat reçoit 1 Blessure supplémentaire.
» Cette Compétence Spéciale reste active même lorsque son propriétaire est dans un état Nul.

NOTE :

Si une Troupe reçoit une 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 suivants.

TROUPE RELIGIEUSE / RELIGIOUS TROOP

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 Résilience (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 Résilience 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 !

REMDRIVER

Cette compétence spéciale permet à son propriétaire de fournir des MOD à un Drone de la même liste d'armée.

REMDRIVER

COMPÉTENCE DE DÉPLOIEMENT

Optionnel

EFFETS

» Lors du déploiement du propriétaire de cette Compétence Spéciale, le joueur placera un Jeton REMDRIVER à côté d'un Drone déjà déployé sur la table de jeu.

» Un Drone possédant un Jeton REMDRIVER bénéficiera des MOD apparaissant entre parenthèses dans le Profil d'Unité du propriétaire de cette Compétence Spéciale.

» Le joueur retirera le Jeton REMDRIVER à la fin de l'Ordre dans lequel le propriétaire de cette Compétence Spéciale entre dans un état Nul.

» Un Drone ne peut pas avoir plus d'un Jeton REMDRIVER.

COMMANDÉ À DISTANCE / REMOTE PRESENCE

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.

COMMANDÉ À DISTANCE — **COMPÉTENCE AUTOMATIQUE**

Obligatoire

EFFETS

» Les Troupes avec Commandé à distance 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. Cela signifie qu'un soldat Commandé à distance n'entre en état mort que s'il a deux blessures ou plus de plus que sa valeur d'attribut STR.

» 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 Commandé à distance 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.

SAPEUR / SAPPER

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.

Vous pouvez consulter l'état Terrier dans le module états d'Infinity à la page 161.

CAPTEURS / SENSORS

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 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.

SHASVASTII

Compétence raciale représentant le comportement caractéristique des combattants Shasvastii lorsqu'ils tombent Inconscients.

SHASVASTII
COMPÉTENCE AUTOMATIQUE

Obligatoire

CONDITIONS

» 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.

» Pour activer Shasvastii, le joueur doit annoncer son utilisation lorsque le Soldat entre en état d'inconscience.

» 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 / SIXTH SENSE

Les soldats dotés de cette compétence spéciale ont une capacité étrange à détecter les menaces imminentes. Ce sixième sens est soit une compétence instinctive, soit le résultat d'une pseudo-IA conçue pour la détection et l'évaluation des menaces qui détecte les dangers immédiats. Les soldats dotés du sixième sens sont capables de percevoir le niveau d'agressivité et l'intention hostile de leurs ennemis sans avoir besoin de les voir, ce qui leur permet de réagir rapidement à toute attaque.

SIXIÈME SENS
COMPÉTENCE AUTOMATIQUE

Optionnel

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.

» 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.

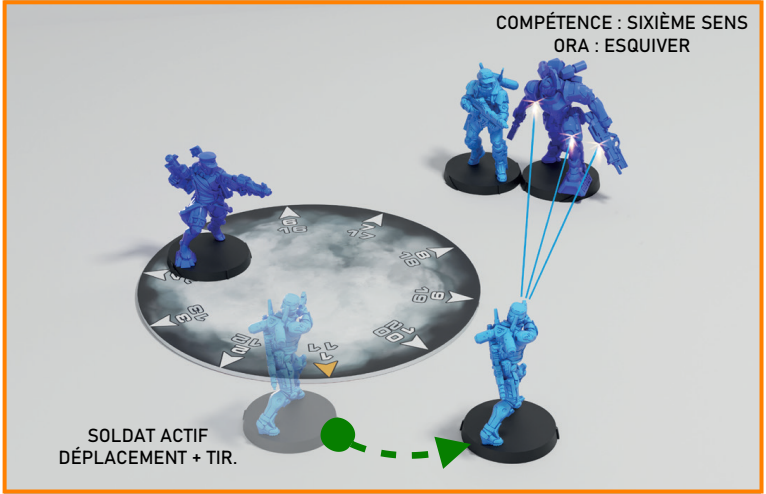
» Si l'utilisateur déclare une Esquive, aucun MOD négatif ne lui est appliqué (sauf le MOD PH-6 de l'état Immobilisé-A).

» Si l'utilisateur déclare un Reset, aucun MOD négatif ne lui est appliqué (sauf le MOD VOL-3 pour l'état immobilisé-B et le MOD VOL-9 pour l'état isolé).

IMPORTANT
Furtivité est inefficace contre une Troupe avec Sixième Sens.

RAPPELEZ-VOUS
Une esquive réussie peut annuler l'état engagé si le soldat peut atteindre une position valide qui est hors du contact de Silhouette.

EXEMPLE DE SIXIÈME SENS



Pendant son tour actif, un soldat avance à couvert derrière un gabarit de fumée.
Il n'y a pas d'ORA à son avance car le premier ennemi n'a pas de LdV à cause de la fumée et le deuxième ennemi est engagé dans un combat rapproché avec un autre soldat.
Avec la deuxième compétence de son ordre, **le soldat actif** décide de déclarer une attaque de TIR contre le deuxième ennemi, il doit donc appliquer le MOD pour une attaque de TIR dans un combat rapproché.
Comme le deuxième ennemi a Sixième Sens et est la cible d'une attaque, il peut déclarer Esquiver en ORA s'il veut éviter les tirs **du soldat actif**.

AGENT SPÉCIALISTE / SPECIALIST OPERATIVE

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.).

DÉPLOIEMENT STRATÉGIQUE / STRATEGIC DEPLOYMENT

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).

FURTIVITÉ / STEALTH

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

Optionnel

CONDITIONS

» L'utilisateur de cette Compétence Spéciale doit être dans son Tour Actif.

EFFETS

» L'utilisateur peut déclarer un mouvement prudent à l'intérieur des zones de contrôle et de Piratages des figurines et marqueurs ennemis.
» Si l'utilisateur déclare un mouvement prudent, un Inactif ou une compétence courte de base avec l'étiquette Mouvement, il n'accorde des ORA qu'aux ennemis qui ont une LdV sur lui.
» Si une autre compétence est déclarée, les ORA sont accordées normalement.
» Si l'utilisateur entre en contact de silhouette avec un ennemi sans entrer dans sa LdV, et déclare l'une de ces autres compétences, cet ennemi ne peut déclarer qu'une attaque CC, une esquive, un Reset ou les compétences qui peuvent être utilisées en état engagé.

IMPORTANT
La Furtivité est **inefficace** contre les **armes Déployables** ou contre les Troupes ayant les Compétences Spéciale **Sixième sens** ou **Instinct de Combat**.

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 chaque 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 / SUPER-JUMP

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

CONDITIONS

» À la fin de son déplacement, le Soldat doit pouvoir se tenir sur une surface égale ou supérieure à la taille de son socle.

EFFETS

» Avec cette Compétence Spéciale, la Compétence longue Saut devient une Compétence Courte de Base si elle est déclarée comme première compétence courte de base de l'ordre.

» La Compétence Spéciale Super-Saut permet à son utilisateur d'effectuer d'autres Compétences Courtes de Base ou Compétences Courtes tout en effectuant un Saut (par exemple : Saut + Attaque de TIR) (voir Activation du Soldat, p. 13).

» Restriction: Le soldat ne peut déclarer Saut comme compétence courte de base qu'une seule fois par ordre. Si le soldat déclare ensuite Déplacement comme deuxième compétence courte de base, la deuxième valeur de son attribut MOV est utilisée.

» Si l'utilisateur déclare Saut comme compétence longue, il peut sauter jusqu'à sa première valeur MOV plus 10 cm, au lieu des 5 cm habituels de la compétence Saut.

» Restriction : Lorsqu'ils déclarent le Saut, les Soldats avec le Super-Saut ne peuvent pas bénéficier des MOD de Couverture Partielle n'importe où le long de leur trajectoire.

» Si le soldat est ou devient impétueux (en raison de la caractéristique Frénésie ou de tout autre effet), il peut utiliser le saut dans la phase impétueuse.

» Le profil d'unité de certains soldats indique une valeur entre parenthèses à côté de la compétence Super-saut. Lors d'un saut, le soldat peut ajouter cette distance à son saut, au lieu des 5 cm habituels de la compétence de saut.

» Super-saut (jet-propulsion):
les soldats avec cette compétence dans leur profil d'unité sont capables de contrôler la trajectoire de leurs sauts, ce qui leur permet de modifier la direction et le cap du saut avant d'atterrir (voir les exemples).

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.

Lorsque le saut est déclaré, l'état allongé est automatiquement annulé.

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).

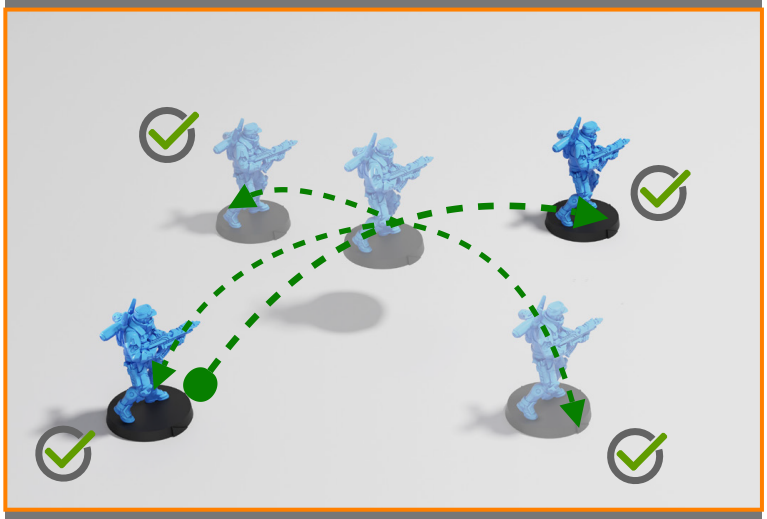
EXEMPLE DE SUPER-SAUT ET DE SOLDATS MULTIPLES:

Lors du tour actif, plusieurs soldats ont été activés avec le même ordre (équipes de tir, périphériques, ordres coordonnés) et doivent franchir un obstacle. Ils déclarent le saut comme première compétence de l'ordre. N'importe lequel des soldats qui ont la compétence spéciale Super-Saut peut déclarer le saut comme une compétence courte de base, tandis que les autres soldats ont chacun le choix de déclarer le saut comme une compétence longue ou de déclarer une immobilisation. Pour la deuxième compétence de l'ordre, n'importe lequel des soldats qui ont déclaré une immobilisation ou un saut comme compétence courte de base peut déclarer une deuxième compétence courte de base ou une compétence courte comme d'habitude. Alors que les soldats qui ont déclaré le saut comme une compétence longue ont déjà déclaré l'intégralité de leur ordre et ne peuvent pas déclarer une deuxième compétence.

SUPER-SAUT (JET-PROPULSION) :

Lors de son tour actif, un soldat avec Super-Saut veut attaquer un soldat ennemi, mais sans se laisser exposé dans l'ordre suivant. De plus, un obstacle bloque sa LdV. Il décide donc d'utiliser sa compétence spéciale Super-Saut (Jet-Propulsion) pour effectuer un saut en diagonale, traçant un chemin qui évite l'obstacle bloquant sa LdV lui permettant de tirer sur le soldat ennemi, et enfin de revenir à la position de départ du saut.

EXEMPLE DE SUPER-SAUT (JETPROPULSION): TRAJECTOIRE



Comme le montre l'image, un soldat équipé d'un Super-Jump (Jet-Propulsion) peut librement modifier sa trajectoire dans les airs jusqu'à atteindre le point d'atterrissage prévu.

ATTAQUE SURPRISE / SURPRISE ATTACK

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, Supplantation, Leurre, Holoécho) ou en Déploiement caché en début de l'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 supplémentaire, comme indiqué entre parenthèses dans le profil de l'unité [Attaque surprise (-3), Attaque surprise (-6)...]. Ce MOD ne s'applique qu'aux cibles de l'attaque et s'applique à tout jet en opposition que ces cibles effectuent en ORA.

» Si un attribut spécifique est indiqué entre parenthèses dans le profil de l'unité, comme Attaque surprise (CC-6), le MOD négatif ne s'applique qu'à cet attribut des cibles de l'attaque. Ce MOD n'est pas cumulable avec d'autres MOD imposés par l'attaque surprise, par exemple si le soldat a à la fois Attaque surprise (-3) et Attaque surprise (CC-6).

» **Restriction** : cette compétence ne peut pas être réutilisée tant que le soldat n'est pas revenu à sa forme de marqueur.

FAQ V0.0

NOTE:

Les malus dus à la compétence "Attaque Surprise" ne se cumulent pas. En cas d'ordre coordonné ou d'attaque par un contrôleur et un ou plusieurs peripheriques dotés de cette compétence, chaque malus sera appliqué séparement.

CONSCIENCE TACTIQUE / TACTICAL AWARENESS

Cette Compétence Spéciale indique que l'utilisateur possède une compréhension supérieure de son environnement tactique et l'emploie pour améliorer ses capacités opérationnelles.

CONSCIENCE TACTIQUE — **COMPÉTENCE AUTOMATIQUE**

Optionnel

EFFETS

» Cette compétence spéciale confère à son utilisateur un ordre tactique en plus de celui fourni par sa caractéristique d'entraînement (régulière ou irrégulière).

» Pendant l'étape de comptage des ordres, si l'utilisateur est sur la table de jeu en tant que figurine ou marqueur, le joueur place un ordre tactique à côté de l'utilisateur.

» Si le soldat est déployé sur la table de jeu pendant la phase d'ordre, un ordre tactique doit être placé à côté du soldat qui possède cette compétence spéciale.

» Si le soldat avec cette compétence spéciale est membre d'une Fireteam et est désigné comme Leader, cet ordre peut être utilisé pour activer la Fireteam.

TAGCOM

Le TAGCom est le lien tactique des TAG. C'est leur support opérationnel et leurs yeux et oreilles sur le terrain, ce qui améliore leur capacité de survie.

TAGCOM — **COMPÉTENCE AUTOMATIQUE**

Optionnel

EFFETS

» Tant que l'utilisateur est déployé sur la table dans un état non nul, tous les TAG de son groupe de combat bénéficient des MOD répertoriés entre parenthèses dans le profil d'unité de l'utilisateur.

» Les MOD TAGCom individuels ne sont pas cumulatifs, le joueur ne peut appliquer que ceux qui sont différents les uns des autres.

TECHNO-RÉCUPÉRATION/ TECH-RECOVERY

Cette compétence spéciale indique la capacité d'annuler des états lorsqu'un GizmoKit allié est appliqué à son utilisateur.

TECHNO-RÉCUPÉRATION — **COMPÉTENCE AUTOMATIQUE**

Optionnel

CONDITIONS

» L'utilisateur doit se trouver dans un état pouvant être annulé par la compétence spéciale **ingénieur**.

» L'utilisateur a subi une attaque réussie d'un GizmoKit allié, ou celle-ci lui a été appliquée en contact de Silhouette.

EFFETS

» En réussissant un jet de PH normal, l'utilisateur annule tous les états pouvant être annulés par la compétence spéciale Ingénieur (Immobilisé-A, Immobilisé-B, Isolé, Ciblé...) dont elle souffre, en retirant les jetons d'état correspondants.

» Restriction: Cette compétence spéciale **ne s'applique pas à l'état Inconscient**, qui doit être annulé en appliquant les règles habituelles.

» Un échec au jet de PH normal n'a aucune conséquence négative, et le jet peut être effectué à nouveau lors d'ordres ultérieurs.

» Si l'utilisateur de cette compétence dispose de GizmoKit dans son profil d'unité avec une valeur de PH entre parenthèses, cette valeur de PH sera appliquée lorsqu'un GizmoKit sera utilisé sur lui.

» Cette compétence spéciale reste active même lorsque son utilisateur est dans un état nul.

EXEMPLE DE TECHNO-RÉCUPÉRATION:

Un soldat doté des compétences spéciales Aérien et Tech-Récupération est inconscient, immobilisé (A) et isolé.

Un allié réussit une attaque de base avec son Gizmokit contre ce soldat, ce qui lui permet d'effectuer un jet de PHY normal pour annuler son état d'inconscience. En cas de réussite du jet, l'état d'inconscience est annulé et le jeton d'état est retiré.

Maintenant l'allié équipé d'un Gizmokit dépense un nouvel ordre et réussit une autre attaque de Tir contre la même cible, dans le but d'annuler les deux états restants, puisque ce soldat possède la compétence spéciale Tech-Récupération. Le soldat effectue un jet de PH normal et, après l'avoir réussi, annule les états Immobilisé (A) et Isolé, retirant les jetons d'état correspondants.

TECHNO-ORGANIQUE / TECHNORGANIC

Cette compétence spéciale indique la possession d'équipements hybrides autoréparateurs pouvant être entretenus aussi bien par les médecins de combat que par les ingénieurs de terrain.

TECHNO-ORGANIQUE — **COMPÉTENCE AUTOMATIQUE**

Optionnel

CONDITIONS

» Le soldat est en état inconscient.

EFFETS

» L'état d'inconscience du soldat peut être annulé en utilisant la compétence Médecin ou Ingénieur, ou les équipements MediKit ou GizmoKit, que leur caractéristique soit VITA ou STR.

» Cette compétence spéciale reste active même lorsque son utilisateur est dans un état nul.

EXEMPLE DE TECHNO-RÉCUPÉRATION:

Un soldat possédant un attribut de structure (STR) de 2 et la compétence Techno-organique a subi deux blessures et est inconscient.

Si un soldat doté de la compétence spéciale Médecin entre en contact de silhouette, il peut utiliser sa compétence Médecin pour ranimer la cible et lui retirer une blessure, même si celle-ci ne possède pas l'attribut Vitalité (VITA).

Si le soldat qui entre en contact avec la silhouette possède la compétence spéciale Ingénieur au lieu de Médecin, il peut utiliser Ingénieur pour retirer une blessure de la cible et la ranimer, puis, lors d'un ordre ultérieur, retirer la blessure restante, comme c'est généralement le cas pour les cibles possédant l'attribut STR.

Si le soldat inconscient possède un attribut VITA de 2 au lieu de STR, reçoit une attaque de GizmoKit et passe le jet de PH correspondant, il retire une blessure et son état inconscient est annulé. Cependant, un nouveau coup réussi d'un GizmoKit (réussissant le jet correspondant) n'aurait aucun effet, car le Soldat ne possède pas l'attribut STR, et Techno-organique exige que le Soldat soit inconscient.

TERRAIN

Certaines unités reçoivent un entraînement supplémentaire pour manoeuvrer 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 +1 pouce à la première valeur de son attribut MOV.

» Ce bonus s'applique uniquement lors de la déclaration d'une compétence avec l'étiquette Mouvement dans la zone Terrain.

» L'utilisateur peut se déplacer normalement dans les zones de terrain de son type de terrain sans appliquer aucune des restrictions de mouvement imposées par cette zone de terrain.

» Si la compétence spéciale Terrain de l'utilisateur répertorie plusieurs types de terrain entre parenthèses sur son profil d'unité, le joueur doit en choisir un lorsqu'il place le soldat sur la table de jeu.

» Les utilisateurs avec Terrain (Total) appliquent ces effets à tous les types de terrain disponibles dans les règles (Aquatique, Désert, Montagne, Jungle ou Zéro-G).

RÉACTION TOTALE / TOTAL REACTION

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. Tout MOD à la rafale (B) s'appliquera également.

» Les ORA déclarés en Réaction totale doivent prendre pour cible une seule des Troupes Activées par l'Ordre en cours.

TRANSMUTATION

Cette compétence spéciale représente la capacité de l'utilisateur à se transformer en un type de soldat différent avec ses propres attributs et compétences.

TRANSMUTATION

COMPÉTENCE AUTOMATIQUE

CONDITIONS

» L'utilisateur doit remplir la condition indiquée entre parenthèses à côté de la Compétence.

EFFETS

» Les différents types de Transmutation sont caractérisés par la cause qui déclenche la transformation du Soldat, ce qui le force ou lui permet d'utiliser son second Profil d'Unité.

» Lorsque le Soldat se transforme, la figurine correspondant au premier Profil d'Unité est remplacé par la figurine correspondant au second Profil d'Unité. S'il n'y a pas de figurine alternative, placez un Jeton Transmuté (TRANSMUTED) (ou le Jeton correspondant s'il en existe un spécifique) à côté de l'utilisateur, indiquant son nouveau profil.

» Les points d'Attribut VITA/STR d'un Soldat possédant cette Compétence Spéciale sont partagés entre tous ses Profils d'Unité. Ainsi, toutes les Blessures reçues par l'un des Profils d'Unité s'appliquent également aux autres Profils d'Unité.

» De même, les États sont également partagés par les différents Profils d'Unité, le cas échéant.

» **Transmutation (X) :**

» Un Soldat avec cette Compétence est déployé avec son premier Profil d'Unité.

» La valeur indiquée entre parenthèses dans le profil d'unité après le nom de cette compétence spécifie le nombre de blessures que le soldat doit recevoir avant de passer à son deuxième profil d'unité.

» Le soldat et son profil d'unité initial doivent être remplacés par le deuxième profil d'unité (et la figurine le représentant) à la fin de l'ordre dans lequel le profil d'unité initial a reçu au moins autant de blessures que la valeur entre parenthèses après le nom de cette compétence.

» **Transmutation (système d'évasion-X):**

» Cela fonctionne de la même manière que la transmutation (X), mais lorsque le profil d'unité et la figurine sont remplacés, un gabarit circulaire de munitions spéciales Eclipse doit être placé, centré sur la figurine.

» Le nombre de blessures requises pour changer de profil d'unité est indiqué dans le nom de la compétence entre parenthèses après «Système d'évasion».

» Si le soldat est en état possedé lorsqu'il passe à son deuxième profil d'unité, son état possedé est annulé.

» **Transmutation (éclosion) :**

» Le soldat avec cette compétence est déployé avec son premier profil d'unité, mais en utilisant un jeton graine-embryon au lieu d'une figurine.

» Si le soldat possède une compétence lui permettant de se déployer sous forme de marqueur, il utilise ce marqueur à la place du jeton graine-embryon. Le marqueur Camouflage d'une troupe avec Transmutation (Éclosion) a une valeur de Silhouette (S) de 2. Si le soldat est découvert ou se révèle, le marqueur est remplacé par le jeton graine-embryon.

» De même, si le soldat a une compétence de déploiement avec l'étiquette Déploiement aéroporté, il se déploiera alors en tant que jeton graine-embryon et appliquera les règles de sa compétence de déploiement aéroporté comme d'habitude.

» Le soldat passera à son deuxième profil d'unité et remplacera le marqueur ou le jeton d'embryon-graine par la figurine qui correspond à sa forme développée chaque fois que :

» Il déclare une compétence avec l'étiquette Mouvement comme première compétence courte de son ordre. Lorsque cela se produit, son deuxième profil d'unité «Forme développée» est utilisé pour toute la séquence d'ordre.

» Il effectue un ORA d'Esquive réussi. Le profil de Forme développée est appliqué avant que le mouvement d'Esquive ne soit effectué.

» **Transmutation (Auto)**:

» Le soldat peut se déployer en utilisant n'importe lequel de ses profils d'unité.

» En exécutant n'importe quelle compétence avec l'étiquette Mouvement, un soldat avec Transmutation (Auto) peut basculer entre les différents profils d'unité répertoriés dans son profil d'unité. Ce changement se produit toujours au début de son mouvement, appliquant le nouveau profil d'unité pour toute la séquence de ce mouvement.

» Cela affectera la distance que le soldat peut parcourir sur la table de jeu, en fonction de l'attribut MOU du profil d'unité choisi.

» **Transmutation (VOL):**

» Le soldat avec cette compétence est déployé avec son premier profil d'unité.

» Lorsqu'un soldat s'active, avant de déclarer son ordre ou son ORA, en réussissant un jet de VOL normal, le soldat peut passer à son deuxième profil d'unité. Lorsque cela se produit, son deuxième profil d'unité est appliqué pendant ce tour de joueur.

» Si le joueur échoue au jet de VOL, le soldat continue d'utiliser son premier profil d'unité, bien qu'il puisse réessayer dans son ordre ou son ORA suivant.

» Si un MOD est indiqué après la compétence dans le profil d'unité, ce MOD s'applique à ces jets de VOL.

RAPPELEZ-VOUS: Séquence de jeu et transmutation (X)/(Système d'évacuation-X):
Si le nombre de blessures reçues est égal ou supérieur à la valeur entre parenthèses après le nom de cette compétence, les profils d'unité doivent être modifiés après avoir effectué le jet de résilience.

EXEMPLES DE TRANSMUTATION

TRANSMUTATION (X) :
Un soldat avec Transmutation (2) reçoit trois coups simultanés. Il fait ses trois jets de sauvegarde et en rate deux, il reçoit donc 2 blessures. Le soldat passe à son deuxième profil d'unité et remplace sa figurine actuelle par l'autre figurine, en plaçant ses blessures à côté de celui-ci. Ainsi, le soldat restera actif sur la table, mais il a toujours 2 blessures. S'il n'y a pas de figurine alternative, le jeton Transmuté est utilisé pour indiquer le changement de profil d'unité.

TRANSMUTATION (SYSTÈME D'ÉVACUATION-X) :
Un soldat subit plusieurs coups et reçoit 2 blessures. Comme c'est le nombre indiqué dans sa compétence Transmutation (Système d'Évacuation-2), le joueur remplace la figurine du TAG par celle de son opérateur et place le gabarit circulaire de munitions spéciales Eclipse centré sur l'opérateur.
Si le soldat est dans les états Étourdi et Immobilisé-B lorsque le Profil d'unité et la figurine sont échangés, le soldat conserve les deux jetons d'état.

TRANSMUTATION (VOL):
Un soldat avec Transmutation (VOL-3) est activé par un ORA. Avant de déclarer la Compétence qu'il va exécuter, son joueur fait un jet de VOL-3, et il réussit. Après avoir réussi le jet, il peut utiliser le deuxième profil d'unité du soldat pour cet ORA.

TIR TRIANGULÉ / TRIANGULATED FIRE

Ces systèmes de détection peuvent également aider à la triangulation précise de la cible, ce qui permet une acquisition de cible plus efficace.

TIR TRIANGULÉ — COMPÉTENCE LONGUE

CONDITIONS

» L'utilisateur doit avoir une LdV sur la cible.

EFFETS

» Permet à l'utilisateur de déclarer une attaque de TIR contre une cible sans appliquer de MOD au jet (Portée, Couverture, Compétences spéciales telles que Mimétisme...).
» La seule exception concerne les MOD qui affectent la Rafale (B), qui sont appliqués normalement.

IMPORTANT
Le tir triangulé ne permet pas à l'utilisateur de toucher une cible plus loin que la portée maximale de l'arme. Par exemple, un fusil combi ne peut jamais toucher une cible à une distance supérieure à 120 centimètres.

VULNÉRABILITÉ / VULNERABILITY

Certaines troupes, aussi résilientes soient-elles, présentent une vulnérabilité à certaines attaques, armes ou munitions.

VULNÉRABILITÉ — COMPÉTENCE AUTOMATIQUE

EFFETS

» L'utilisateur est vulnérable à un type d'attaque, d'arme ou de munition indiqué entre parenthèses dans son profil d'unité. La compétence spéciale d'immunité de l'utilisateur ne peut pas être utilisée face à une telle attaque ou compétence spéciale.

EXEMPLE DE VULNÉRABILITÉ

Un soldat avec Immunité (améliorée) et Vulnérabilité (virale) ne peut pas appliquer les effets d'Immunité (améliorée) (en traitant tous les types de munitions comme des munitions normales et en ignorant leurs effets spéciaux) à une arme avec «Viral» dans son nom.

AGUERRI / WARHORSE

Ce soldat a survécu à des années de service actif au cœur des combats et a appris plus d'une astuce en cours de route.

AGUERRI — COMPÉTENCE AUTOMATIQUE

Optionel

EFFETS

» L'utilisateur n'est pas affecté par la situation Perte de lieutenant et reste en état normal.
» L'utilisateur n'est pas affecté par la situation Retraite !, reste en état normal, et n'entre pas en état Retraite !, agissant normalement jusqu'à la fin de la partie.
» L'utilisateur ne peut pas entrer en état Isolé (causé par des munitions, des programmes de piratage, des règles spéciales de scénario, etc.).

IMPORTANT
La compétence spéciale Attaque de TIR (-X) n'a aucun effet contre les soldats avec la compétence spéciale AGUERRI.

ÉQUIPEMENT DANS INFINITY

Comme les Compétences, les pièces d'Équipement permettent à un Soldat d'effectuer des actions uniques ou d'obtenir des avantages exclusifs. Ces effets spéciaux fournis par l'Équipement sont détaillés ci-après.

IMPORTANT
Certains équipements peuvent avoir des niveaux différents, et ceux-ci ne sont pas cumulables. Par conséquent, les soldats ne peuvent utiliser que les MOD et les règles spéciales d'un équipement spécifique au niveau dont ils disposent.

VISEUR 360°

Cet équipement étend l'angle de la LdV de l'utilisateur.

VISEUR 360° — ÉQUIPEMENT AUTOMATIQUE

Obligatoire

EFFETS

» Ce type de visière offre à son utilisateur un angle de LdV de 360°, plutôt que l'angle habituel de 180°.

MOTO IA / IA MOTORCYCLE

Une Moto IA est une Moto qui devient un Périphérique (Synchronisé) quand son Pilote en descend.

MOTO IA — ÉQUIPEMENT AUTOMATIQUE

EFFETS

» Les unités équipées d'une moto IA ont deux profils d'unité différents, appliquant les règles de Transmutation (Auto) pour passer de l'un à l'autre:
» Utilisez le profil Soldat monté lorsque le soldat conduit sa moto IA, en appliquant les règles de l'équipement Moto. Lorsque vous passez à ce profil, la figurine du Soldat démonté doit être en contact de silhouette avec la figurine du périphérique. Remplacez la figurine du périphérique par la figurine de Soldat monté, puis retirez la figurine de Soldat démonté (voir Remplacement des figurines et des marqueurs, page 22).
» Utilisez le profil Soldat démonté lorsque le soldat démonte et se déplace à pied, en appliquant les règles du périphérique (synchronisé) à la moto IA. Lorsque vous passez à ce profil, remplacez la figurine du Soldat monté par la figurine du périphérique, puis placez la figurine de Soldat démonté en contact de silhouette avec lui.
» Il existe deux ensembles d'armes différents répertoriés, le premier est destiné au profil de soldat monté et le second au profil de soldat démonté.
» **Restriction**: si le Drone périphérique (synchronisée) est en état isolé, IMM ou nul, le soldat ne peut pas passer à son profil de soldat monté.
» **Restriction**: le profil de soldat monté ne peut bénéficier d'aucun supportware affectant le Drone périphérique (synchronisée), il est donc annulé pour ce soldat au moment où le profil de soldat monté est appliqué.

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

EFFETS

» Tout ennemi doté d'un viseur multispectral ou de la compétence spéciale Tir précis qui déclare une attaque de TIR nécessitant une LdV ou un Découvrir contre le porteur de cet équipement doit appliquer un MOD négatif à son attribut, comme indiqué entre parenthèses dans le profil de l'unité: Albédo (-3), Albédo (-6)...
» Le MOD Albédo ne s'applique pas aux attaques CC.

BAGAGE

Cet Équipement reflète l'approvisionnement disponible pour les forces de combat du joueur.

BAGAGE — ÉQUIPEMENT AUTOMATIQUE

Obligatoire, Sans Jet

EFFETS

» Un soldat allié à l'intérieur de la zone de contrôle de ce soldat peut effectuer la compétence commune Recharger pour annuler son état déchargé, ou pour récupérer toutes les utilisations dépensées de ses armes jetables ou de ses pièces d'équipement. Cet effet ne peut être appliqué qu'à un seul soldat allié par ordre.
» Dans la phase des États, chaque soldat allié à l'intérieur de la zone de contrôle de ce soldat peut automatiquement annuler son état déchargé, ou récupérer toutes les utilisations dépensées de ses armes jetables ou de ses pièces d'équipement.
» La récupération de l'utilisation des armes et pièces d'équipement jetables n'affecte pas les armes et pièces d'équipement qui étaient déjà déployées sur la table de jeu.

Vous pouvez consulter l'état déchargé dans le module Etats d'Infinity à la page 172.

BANGBOMB

Les utilisateurs de Bangbombs les jettent souvent à leurs propres pieds tout en esquivant les tirs ennemis, car, lorsque les Bangbombs touchent le sol et explosent, elles créent un rideau de particules réfléchissantes qui renforcent l'éclat de l'explosion, ce qui permet à l'utilisateur d'esquiver et d'éviter plus facilement les attaques ennemies.

BANGBOMB — **ÉQUIPEMENT AUTOMATIQUE**

Optionnel

CONDITIONS

» Un soldat ennemi dans la Ligne de Vue ou la Zone de contrôle de l'utilisateur déclare une attaque contre lui.

» L'utilisateur déclare une Esquive.

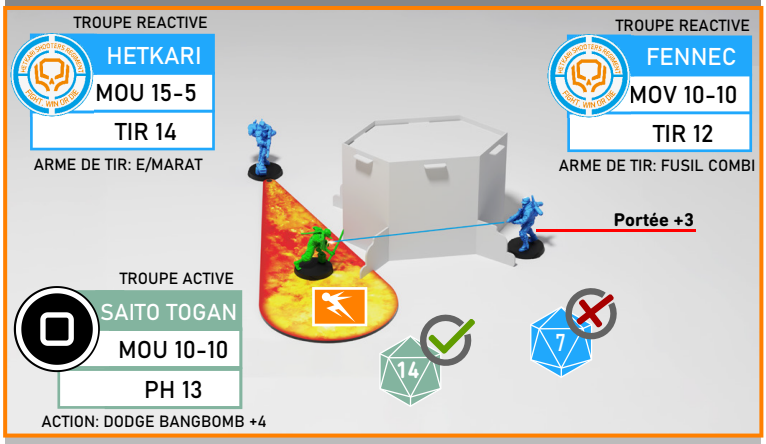
EFFETS

» L'utilisateur applique un MOD à ses jets d'Esquive. Ce MOD est indiqué entre parenthèses après le nom de cet équipement dans le Profil d'Unité de l'utilisateur.

» Restriction: Ce MOD d'Esquive ne s'applique qu'aux attaques lancées par des soldats ennemis se trouvant dans la zone de tir ou la ZdC de l'utilisateur.

» Restriction: cet équipement ne peut pas être utilisé si l'attaque est effectuée avec une Arme à gabarit.

EXEMPLES DE BANGBOMB



Durant son tour actif, le joueur active un Soldat équipé de BangBomb (+4), déclarant Déplacement comme première compétence de l'Ordre. Deux Soldats ennemis en ligne de vue déclarent leurs ORA, deux Attaque de TIR, l'un avec un Fusil Combi et l'autre avec un E/Marat, une Arme à gabarit.

Le Soldat actif déclare ensuite Esquive comme deuxième compétence de l'Ordre. Grâce à BangBomb (+4), il bénéficie d'un MOD de +4 à son jet d'Esquive contre l'ennemi équipé du Fusil Combi. Le Soldat actif ayant un PH de 13, sa valeur de réussite est de 17 (13+4). Le MOD de BangBomb ne s'appliquant pas aux attaques avec des Armes à gabarit, sa valeur de réussite pour esquiver l'arme à gabarit est de 13.

Les dés sont lancés et le Soldat actif obtient un 14. Cela suffit pour remporter le jet d'opposition contre l'ennemi au Fusil Combi, qui obtient un 9.

Cependant, le gabarit du E/Marat touche le Soldat actif. Comme le modificateur de Bangbomb ne s'applique pas aux armes à gabarit, le soldat aurait dû obtenir un résultat de 13 ou moins.

N'ayant pas réussi à esquiver le gabarit, le soldat ne peut pas se déplacer de 5 cm, même s'il a réussi à contrer l'attaque du fusil combi.

VISEUR BIOMÉTRIQUE / BIOMETRIC VISOR

Cet Équipement est conçu pour réduire les effets des différentes technologies de Supplantation et de déguisement.

VISEUR BIOMÉTRIQUE — **ÉQUIPEMENT AUTOMATIQUE**

Obligatoire

EFFETS

» L'utilisateur ignore le MOD VOL-3 imposé par l'état Supplantation-1.

» Si l'utilisateur réussit un jet de découverte contre un soldat en état Supplantation-1, l'état Supplantation de ce soldat est annulé et son marqueur IMP-1 est remplacé par la figurine correspondante.

» Les utilisateurs d'un viseur biométrique ignorent les MOD d'attaque surprise des attaquants bénéficiant des états Supplantation ou Holoécho, s'ils ont une LdV sur l'attaquant. De plus, ils ignorent également les MOD d'attaque surprise des attaques CC de ces attaquants même s'ils n'ont pas de LdV sur l'attaquant.

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. Il existe deux types de Cubes.

CUBE — **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.

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 2.0, vous pouvez dépenser des Pions de Commandement pour relancer un Jet de VOL raté.

» L'utilisateur applique un bonus de +2 à son jet de sauvegarde lorsqu'il effectue un jet de sauvegarde contre une attaque avec Sepistor ou Sepistor Plus.

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

NOM	NOMBRE DE JETS DE SAUVEGARDE	ATTRIBUT DE SAUVEGARDE	MUNITION	PS	B	TRAITS
DAZER	-	-	-	-	-	Jetable (3), Déployable, Zone de Contrôle, [*]

ARM	PB	STR	S
0	0	1	0

DÉSACTIVATEUR / DESACTIVATOR

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 cibler que des armes ou Équipements Déployables ennemis et jamais des Marqueurs Camouflage.

EFFETS

» L'utilisateur du Désactivateur, en réussissant un jet de VOL normal, peut désactiver l'arme déployable ou l'équipement déployable ennemi (mines, Fast-pandas, Wild-Parrot, couvert déployable, répétiteurs déployables, tourelles d'artillerie, etc.).

» **Restriction :** Réussir le jet WIP n'empêche pas l'arme déployable ennemie ou l'équipement déployable de se déclencher pendant l'ordre en cours.

» Le jet de VOL applique uniquement les MOD de portée, mais pas ceux des compétences spéciales (par exemple le mimétisme) ou de la couverture.

» Si l'utilisateur réussit le jet de VOL, l'arme déployable ou l'équipement déployable ennemi est retiré de la table de jeu.

DÉSACTIVATEUR

NOM	NOMBRE DE JETS DE SAUVEGARDE	ATTRIBUT DE SAUVEGARDE	MUNITION	PS	B	TRAITS
DÉSACTIVATEUR	-	-	-	-	1	ARME TIR (VOL), [***]

PORTEE			
20	40	60	240
+6	+3	-3	

COUVERT DÉPLOYABLE / DEPLOYABLE COVER

Un système de défense portable conçu pour placer un élément de décor sur le champ de bataille afin de fournir une couverture.

COUVERT DÉPLOYABLE — ÉQUIPEMENT AUTOMATIQUE

EFFETS

» Lorsque le joueur déclare la compétence commune Placer un déployable, le soldat place l'élément de décor de couvert déployable sur la table de jeu.
» L'élément de décor de couvert déployable a un attribut Silhouette de 3.
» Le couvert déployable permet d'appliquer la règle de couvert partiel, ou des variantes telles que spécifiées dans cette règle.
» L'élément de décor de couvert déployable doit être retiré de la table de jeu s'il subit une attaque réussie de la pièce d'équipement Désactivateur.
» Il existe deux variantes de couvert déployable, chacune avec ses caractéristiques propres. Le joueur doit indiquer laquelle il utilise lorsqu'il déclare Placer un déployable:
» Couvert déployable: Mousse coupante (CF):
» Les soldats ennemis ne peuvent pas réclamer de couvert partiel à partir de ce type de couvert déployable.
» Couvert déployable : Vitroferro (VF) :
» Les soldats qui réclament un couvert partiel grâce à ce type de terrain déployable n'infligent pas de MOD de -3 TIR aux jets d'attaque de TIR de leur attaquant.
» Lorsqu'il est en contact de silhouette, le soldat applique un MOD de +6 à son jet de sauvegarde, au lieu du MOD habituel de +3.

FAQ V0.0

» **Restriction** : Il est interdit de poser un deployable ou de terminer un mouvement sur un couvert deployable.
» **Restriction** : si la valeur **totale** de l'attribut ARM/BTS plus les MOD du soldat dépasse 12, appliquez un total de 12 à la place. Ajoutez ensuite la valeur PS de l'attaque.
» Si le profil de l'unité ne mentionne qu'une seule de ces variantes entre parenthèses, le soldat ne peut utiliser que cette variante.

Sibylla explique:
Un soldat qui réclame un couvert partiel grâce à un couvert déployable (Vitroferro) applique un MOD maximum de +6 à son jet de sauvegarde, même s'il est en couvert partiel grâce à un autre élément de décor. De plus, il ne peut pas appliquer le MOD de -3 au jet d'attaque de TIR de l'attaquant ennemi.
Tout cela ne s'applique que si l'attaquant ne peut pas avoir une vue complète de la silhouette du soldat au-delà du couvert déployable.
Dans les deux cas, si le soldat est la cible d'une attaque, le joueur peut choisir de lui faire bénéficier de l'Abri ou d'appliquer l'Abri déployable.

RÉPÉTITEUR DÉPLOYABLE / DEPLOYABLE REPEATER

Il s'agit d'un amplificateur de portée de piratage conçu pour être déployé sur le champ de bataille (règles complètes, p. 56).

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

» L'ECM impose une série de MOD négatifs à l'ennemi lorsqu'il tente d'attaquer le soldat qui le possède.
» Le type d'attaque affecté et le MOD qu'il impose sont répertoriés dans le profil d'unité du soldat.

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 plutôt qu'en contact avec sa silhouette..
» 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

NOM	NOMBRE DE JETS DE SAUVEGARDE	ATTRIBUT DE SAUVEGARDE	MUNITION	PS	B	TRAITS
FASTPANDA	--	--	--	--	1	JETABLE (1), INDISCRIMINÉ, PÉRIMÈTRE, DÉPLOYABLE, ZONE DE CONTRÔLE, [***].

ARM	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. 55).

GIZMOKIT

Pièce d'équipement spéciale qui permet de supprimer les blessures d'autres figurines ayant l'attribut Structure (STR).

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 est une Arme de TIR Non Létale. Si l'utilisateur réussit un Jet d'Attaque de TIR, en appliquant les MODs correspondants (pour la Portée, la Couverture, etc.), la cible effectue un seul Jet de PH.
» Un GizmoKit peut également être utilisé en contact Silhouette. Pour ce faire, l'utilisateur doit dépenser une Compétence Courte, sans avoir besoin de faire un Jet, et sa cible effectue un Jet de PH.
» Dans les deux cas, en réussissant le Jet de PH, la cible retire une Blessure. Cela annule l'État Inconscient si applicable. Si le Jet de PH est échoué, la cible reçoit une Blessure au lieu de la retirer, entrant en État Inconscient ou Mort si applicable.
» La cible d'un GizmoKit n'effectue pas de Jet de Sauvegarde.
» Un GizmoKit peut être utilisé autant de fois que nécessaire pour retirer toutes les Blessures de la cible.
» Si, en raison d'une compétence spéciale ou d'une règle, un soldat reçoit plus d'un coup réussi ou utilisation de GizmoKit pendant le même ordre, si l'un des jets de PH correspondants est réussi, le soldat supprime une blessure.
Même si le soldat réussit tous les jets de PH, il ne supprime qu'une seule blessure.
» L'utilisateur peut utiliser cet équipement sur lui-même pour soigner toute blessure subie ou annuler tout état pouvant être annulé par un GizmoKit. Toutefois, cela est impossible si l'utilisateur se trouve dans un état nul.
» Si un soldat indique GizmoKit dans son profil d'unité avec une valeur de PH entre parenthèses, le soldat utilisera cette valeur de PH lorsqu'un GizmoKit est utilisé sur lui.
» GizmoKit et Présence à distance:
Quel que soit le niveau d'inconscience de la cible, avec un seul jet de PH réussi, elle supprime toutes les blessures nécessaires pour annuler son état d'inconscience.

GIZMOKIT

NOM	NOMBRE DE JETS DE SAUVEGARDE	ATTRIBUT DE SAUVEGARDE	MUNITION	PS	B	TRAITS
GIZMOKIT	-	-	-	-	1	Non Létal, [***]

PORTEE

20	40	60	240
+3	0	-6	

DISPOSITIF DE PIRATAGE / HACKING DEVICE

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

Équipement Comms

EFFETS

» Permet à l'utilisateur d'utiliser les Programmes de Piratage Carbonite, Oblivion, Spotlight et Contrôle Total.

DISPOSITIF DE PIRATAGE PLUS — ÉQUIPEMENT

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

Équipement Comms

EFFETS

» Permet à l'utilisateur d'utiliser les Programmes de Piratage Cybermasque et Trinity.

DISPOSITIF DE PIRATAGE EVO — ÉQUIPEMENT

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 .54).

HOLO-MASK

Un émetteur d'images pseudo-solides tridimensionnel nanotechnologique, conçu pour cacher l'identité de son utilisateur et le faire ressembler à un autre soldat de son armée.

HOLO-MASK — **ÉQUIPEMENT AUTOMATIQUE**

Optionnel

EFFETS

» Pendant la phase de déploiement, il permet à l'utilisateur de se déployer dans l'état HoloMask.

» Dans le jeu, il permet à l'utilisateur d'entrer dans l'état HoloMask.

Vous pouvez consulter l'état Holomasque dans le module Etats d'Infinity à la page 164.

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

» Cet équipement permet à ses porteurs de se déployer en état Holoécho lorsqu'ils sont placés sur la table.

» En jeu, il permet à l'utilisateur d'entrer en état Holoécho.

Vous pouvez consulter l'état Holoécho dans le module Etats d'Infinity à la page 162.

MÉDIKIT

Cet Équipement peut aider des alliés dotés de l'attribut **VITA** à reprendre conscience.

MÉDIKIT — **COMPÉTENCE COURTE**

Non Létal

CONDITIONS

» La cible d'un MediKit doit être une figurine allié avec l'attribut VITA et en état d'inconscience, sauf si certaines règles de scénario stipulent le contraire .

» Un MediKit peut être utilisé de deux manières, chacune avec ses propres exigences:

» Pour l'utiliser à distance, l'utilisateur doit avoir la LdV sur la cible.

» Pour l'utiliser comme un équipement de contact, l'utilisateur doit être en contact Silhouette avec la cible.

EFFETS

» Utilisé à distance, un MediKit est une Arme de TIR Non Létale. Si l'utilisateur réussit un Jet d'Attaque de TIR, en appliquant les MODs correspondants (pour la Portée, le Couvert, etc.), la cible effectue un seul Jet de PH.

» Un MediKit peut également être utilisé en contact Silhouette. Pour ce faire, l'utilisateur doit dépenser une Compétence Courte sans avoir besoin d'un Jet, et sa cible effectue un Jet de PH.

» Dans les deux cas, en réussissant le Jet de PH, la cible peut retirer une Blessure et annuler son État Inconscient. Si le Jet de PH échoue, la cible entre automatiquement en État Mort et est retirée de la table de jeu.

» La cible d'un MediKit n'effectue pas de Jet de Sauvegarde.

» Un MediKit peut être utilisé autant de fois que nécessaire pour annuler l'État Inconscient d'un Soldat, tant qu'il réussit le Jet de PH correspondant.

» Si, en raison d'une Compétence Spéciale ou d'une règle, un Soldat reçoit plus d'un coup réussi ou utilisation de MediKit pendant le même Ordre, si l'un des jets de PH correspondants est réussi, le Soldat retire une Blessure et annule son État Inconscient. Dans ce cas, même si le Soldat réussit tous les jets de PH, il ne retire qu'une seule Blessure.

» L'utilisateur peut s'appliquer le kit médical pour annuler tout état pouvant être annulé par cet équipement. Toutefois, cela est impossible si l'utilisateur est dans un état inapte.

» Si un soldat indique «Medikit» suivi d'une valeur de PH entre parenthèses dans son profil d'unité, cette valeur PH sera utilisée lors de l'application du Medikit sur lui.

MÉDIKIT

NOM	NOMBRE DE JETS DE SAUVEGARDE	ATTRIBUT DE SAUVEGARDE	MUNITION	PS	B	TRAITS
MÉDIKIT	-	-	-	-	1	Non Létal, [***]

PORTEE			
20	40	60	240
+3	0	-6	

MOTO

Les Motos sont des transports légers individuels offrant une grande manoeuvrabilité et vitesse de pointe. En jeu, les Motos ne sont pas considérées comme des Véhicules (VH).

MOTO
ÉQUIPEMENT AUTOMATIQUE

EFFETS

» Les Troupes Montées ne peuvent pas être Allongées.
» Les Troupes Montées sur une Moto ne peuvent pas Escalader, ni utiliser d'échelle.
» Les Troupes Montées 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 Montées 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.

VISEUR MULTI-SPECTRAL / MULTI SPECTRAL VISOR

Cet Équipement a été conçu pour combattre les effets des différentes technologies militaires de dissimulation et de camouflage.

IMPORTANT

Les soldats équipés d'un viseur multispectral ou possédant la compétence spéciale Tir de précision sont affectés par:

- Les zones de bruit blanc (voir page 143).
- Le trait Réfléchissant (voir page 173).
- L'équipement Albédo (voir page 118).

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 d'Opposition 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, il permet à son utilisateur de tracer des LdV à travers des zones de visibilité sans avoir à appliquer les MOD de cette zone à une compétence nécessitant des LdV.
» Une Troupe disposant de cet Équipement n'effectue pas de Jet d'Opposition contre des armes utilisant les Munitions Fumigènes

VISEUR MULTI-SPECTRAL NIVEAU 3
ÉQUIPEMENT AUTOMATIQUE

Obligatoire

EFFETS

» Ce viseur réduit les MOD du mimétisme et des zones de visibilité à 0.
» De plus, elle permet à son utilisateur de tracer des LdV à travers les zones de visibilité sans avoir à appliquer les MOD de cette zone aux une compétences nécessitant une LdV.
» Les soldats dotés de cet équipement ne font pas de jets d'opposition contre les armes qui utilisent des munitions fumigènes.
» Lorsqu'ils effectuent un découvrir contre une cible en état camouflé, le jet de VOL de l'utilisateur est automatiquement un succès.
» Les utilisateurs d'une viseur multispectral N3 ignorent les MOD d'attaque surprise s'ils ont une LdV sur l'attaquant. De plus, ils ignorent également les MOD d'attaque surprise des attaques CC même s'ils n'ont pas de LdV sur l'attaquant.
» De plus, l'utilisateur peut effectuer une attaque sur un marqueur de camouflage (CAMO) sans effectuer de jet de découverte préalable, mais il doit appliquer le MOD de mimétisme indiqué sur le marqueur. Cependant, les clauses d'annulation pour l'état camouflé s'appliquent normalement.

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

CONDITIONS

» L'utilisateur est la cible d'une attaque TIR.

EFFETS

» Le Nanoscreen impose un MOD de -3 TIR aux jets d'attaque de TIR de l'attaquant et fournit un MOD de +3 aux jets de sauvegarde de l'utilisateur.
» **Restriction :** Ces MOD ne s'appliquent pas aux attaques de TIR avec le trait d'attaque de comm.

N'OUBLIEZ PAS

Cet appareil ne peut pas être utilisé contre les attaques CC.

RÉPÉTITEUR

Il s'agit d'un amplificateur de portée pour les Hackers (règles complètes, p 56).

SYMBIOMATE

Le SymbioMate est un équipement à usage unique qui permet à son propriétaire, dans le profil de l'unité duquel le SymbioMate est répertorié, de l'assigner à un soldat de la même liste d'armée, appelé l'utilisateur, afin de fournir des avantages de combat supplémentaires.

SYMBIOMATE — **ÉQUIPEMENT AUTOMATIQUE**

Assignable (Transmutation), Obligatoire.

CONDITIONS

» Le SymbioMate doit être utilisé lorsque le soldat est obligé d'effectuer un jet de sauvegarde

EFFETS

» Un SymbioMate fournit à son utilisateur des valeurs ARM et BTS de 9 remplaçant les valeurs ARM et BTS du profil d'unité de l'utilisateur et il fournit également la compétence spéciale Immunité (améliorée). De plus, le SymbioMate peut être utilisé contre les attaques comms.

» Lorsqu'un soldat avec un SymbioMate est obligé de faire des jets de sauvegarde contre ARM ou BTS, il effectue ces jets de sauvegarde avec une valeur d'attribut ARM/BTS de 9, en appliquant la compétence spéciale Immunité (améliorée) si applicable. Tout autre jet de sauvegarde contre ARM ou BTS au cours du même ordre applique également les valeurs ARM et BTS de 9, ainsi que la compétence spéciale Immunité (améliorée).

» Contre les attaques comms, les joueurs appliquent les valeurs ARM et BTS de 9 mais pas la compétence spéciale Immunité (améliorée).

» Il s'agit d'un équipement à usage unique, le SymbioMate sera retiré de la table de jeu à la fin de l'ordre dans lequel il a été utilisé.

EXEMPLE DE JEU SYMBIOMATE-1

Pendant la phase de déploiement, le joueur Tohaa assigne deux de ses SymbioMates de spécialistes Kaeltar à un Gorgos et un Sakiel, deux soldats avec la Compétence spéciale Transmutation (X).

Pendant la partie, le Gorgos reçoit, dans le même ordre, un coup réussi avec une Munition DA et une Attaque réussie par un Observateur d'artillerie. Comme le Gorgos possède un SymbioMate, il est obligé de l'utiliser. Grâce à la Compétence spéciale Immunité (Améliorée), le TAG traite le coup DA comme une Munition normale, en appliquant une valeur ARM de 9, et n'est pas affecté par l'Attaque de l'Observateur avancé. À la fin de l'ordre, le joueur doit retirer le SymbioMate de la table de jeu.

Supposons que le Gorgos ait reçu deux coups réussis d'une arme avec le Trait Dégâts continus et également une Attaque avec un Programme de piratage. Le Gorgos est obligé d'utiliser le SymbioMate, donc le TAG ignore le trait de dégâts continus (grâce à la compétence spéciale Immunité (améliorée)) en appliquant une valeur d'attribut ARM de 9. Cependant, le Gorgos doit effectuer un jet de sauvegarde contre BTS pour l'attaque de piratage, en utilisant la valeur d'attribut de 9 fournie par le SymbioMate. À la fin de l'ordre, le joueur doit retirer le SymbioMate de la table de jeu.

Si le Gorgos était en couvert partiel, il appliquerait le MOD -3 aux dégâts, le cas échéant. Plus tard, le spécialiste Kaeltar qui est le propriétaire du SymbioMate du Sakiel passe en état mort. Cependant, même si la figurine du Kaeltar est retiré de la table de jeu, le joueur ne retirera pas le SymbioMate inutilisé du Sakiel.

EXEMPLE DE JEU SYMBIOMATE-2

Lors du tour de jeu suivant, lors d'une action héroïque, le Sakiel subit deux coups réussis avec des munitions AP et un coup critique avec des munitions DA, tous dans le même ordre. Comme le Sakiel a un SymbioMate, il doit l'utiliser, il traite donc les trois coups comme des munitions normales en raison de la compétence spéciale Immunité (améliorée), effectuant un total de quatre jets de sauvegarde avec une valeur ARM de 9: un jet de sauvegarde pour chaque coup et un jet de sauvegarde supplémentaire en raison du coup critique. À la fin de cet ordre, le joueur doit retirer le SymbioMate.

Si le Sakiel subit une attaque réussie avec une arme chargée de munitions PARA, il ne peut pas appliquer la compétence spéciale Immunité (améliorée) car les munitions PARA ne forcent pas les jets de sauvegarde contre les attributs ARM ou BTS.

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 figurines et jetons TinBot sont des jetons d'état, ils ne peuvent donc pas bloquer les mouvements ou les LdV, ni être ciblés par une compétence.

» Si le propriétaire d'un TinBot entre en état mort, retirez le TinBot du jeu avec son propriétaire.

» Un TinBot accorde à son propriétaire différents MOD, compétences spéciales ou pièces d'équipement. Le joueur appliquera celui spécifié à côté du TinBot, dans le profil de l'unité.

» Si le propriétaire d'un TinBot fait partie d'une Fireteam, chaque membre de la Fireteam bénéficie du TinBot.

» Si les membres d'une Fireteam ont plus d'un TinBot entre eux qui accorde les mêmes avantages, ils ne peuvent en utiliser qu'un seul par ordre ou ORA déclaré. Si les TinBots accordent différents MOD pour le même avantage, seul le MOD le plus avantageux peut être utilisé.

EXEMPLES DE TYPES DE TINBOT

» 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 X / X-VISOR

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.

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. 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.

JETONS DE COMMANDEMENT

Les jetons de commandement représentent les ressources de commandement et de contrôle à votre disposition pour soutenir votre force de combat.
Chaque joueur dispose de quatre jetons de commandement par partie.

Les jetons de commandement ont trois modes d'utilisation de jeu différents:

» Utilisation stratégique.
» Utilisation exécutive.
» Utilisation opérationnelle.

PIONS DE COMMANDEMENT : UTILISATION STRATÉGIQUE

» L'utilisation stratégique des jetons de commandement a une nature spéciale et unique, reflétant les actions de renseignement défensives déployées par le contrôle de mission.
Ces actions sont divisées en actions procédurales et logistiques:

» Procédure: le joueur qui a le premier tour de joueur peut dépenser 1 jeton de commandement unique pendant son déploiement afin de mettre de côté un soldat supplémentaire et ses périphériques, qu'il pourra déployer après son adversaire, à l'étape 3 de la phase de déploiement.

» Procédure: le joueur qui a le deuxième tour de joueur peut faire une utilisation stratégique de ses jetons de commandement pendant la phase tactique du premier tour de son adversaire pour effectuer l'une des actions suivantes:

» Retirer deux ordres réguliers de la réserve d'ordres de l'adversaire pour ce tour. Le joueur peut choisir à quels groupes de combat ces ordres correspondent. Cette option ne peut être utilisée que pendant la phase tactique de l'adversaire, juste après le décompte des ordres, mais seulement si le nombre d'ordres (réguliers + irréguliers + tactiques) est supérieur à dix. Les ordres des soldats en état de déploiement caché, ou hors table via les compétences de déploiement aéroporté, ne sont pas pris en compte dans cette limite.

» Empêchez l'adversaire d'utiliser plus d'un seul jeton de commandement pendant ce premier tour.

» Un soldat de la liste d'armée de ce joueur peut activer l'état de tir de suppression (avec ses périphériques, s'il est un contrôleur), en suivant les **règles d'activation** de l'état.

» Logistique : une fois que les deux joueurs ont terminé leur déploiement, et en suivant l'ordre d'initiative établi, chaque joueur peut dépenser 1 jeton de commandement pour gagner 2 jetons Speedball (voir Demande de Speedball à la page 84).

Chaque joueur peut dépenser un maximum de deux jetons de commandement pour une utilisation stratégique, mais le joueur doit choisir une action différente avec chaque jeton de commandement.

PIONS DE COMMANDEMENT : UTILISATION EXÉCUTIVE

L'utilisation exécutive des jetons de commandement est effectuée pendant l'étape d'utilisation exécutive des jetons de commandement du joueur lors de sa phase tactique, qui représente les actions exécutives effectuées par le contrôle de mission. Pour chaque jeton de commandement dépensé, le joueur peut effectuer l'une des actions suivantes:

» Déplacer de manière permanente un soldat allié et tous ses périphériques vers un groupe de combat différent, en gardant à l'esprit la limite de 10 membres.

» Annuler l'état Possédé d'un soldat allié.

JETONS DE COMMANDEMENT : UTILISATION OPÉRATIONNELLE

Les joueurs peuvent faire un usage opérationnel de leurs jetons de commandement pendant leur tour actif. Cela représente l'utilisation tactique des ressources de renseignement par le contrôle de mission. Pour chaque jeton de commandement dépensé, le joueur peut effectuer l'une des actions suivantes:

» Déclarer un ordre coordonné en dépensant un ordre régulier de la réserve d'ordres du groupe de combat des soldats participants.

» Faire en sorte qu'un soldat allié réussisse ou échoue automatiquement un jet de résilience, selon le cas, en ignorant le résultat du dé et les compétences spéciales que le soldat pourrait avoir.

» Transformer l'ordre irrégulier fourni par un soldat irrégulier en un seul ordre régulier, en remplaçant le jeton d'ordre correspondant pour ce tour de joueur et en l'ajoutant à la réserve d'ordres du groupe de combat du soldat.

» Faire en sorte qu'un soldat ne soit pas affecté par la retraite! Ce soldat ignore les effets de la situation de retraite! jusqu'à la fin de la partie.

» Relancer un jet de VOL raté lors de l'utilisation de la compétence spéciale Médecin sur un soldat avec un cube. Cette relance ne fournit pas de nouvel ORA à l'ennemi.

» Relancer un jet de VOL raté lors de l'utilisation de la compétence spéciale Ingénieur sur un soldat avec la compétence spéciale Commandé à distance. Cette relance ne fournit pas de nouvel ORA à l'ennemi.

» Créer une nouvelle Fireteam en plaçant un jeton Leader (FIRETEAM LEADER) à côté d'un soldat qui répond aux exigences du tableau des Fireteams de l'armée.

Les joueurs peuvent dépenser autant de jetons de commandement qu'ils le souhaitent au cours d'un seul tour actif, à condition qu'ils en aient suffisamment. Les joueurs peuvent également utiliser plus d'un jeton de commandement pour le même effet.

IMPORTANT
Les joueurs ne peuvent pas dépenser de Jetons de Commandement durant leur Tour Réactif.

EXEMPLE D'UTILISATION DE JETONS 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.

Son joueur a qui il reste 2 Jetons de Commandement en utilise alors un 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 Jeton 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 Jetons de Commandement à son joueur.

ORDRE COORDONNÉ

Un Ordre Coordonné est une action de combat ou une manoeuvre 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.

N'OUBLIEZ PAS
Les périphériques et leurs contrôleurs ne peuvent pas prendre part à des Ordres coordonnées.

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 son Flash-Pulse 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 en Opposition contre celui des attaquants.

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 un Inactif, 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).

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.

RAPPELEZ-VOUS
Les soldats en état de déploiement caché peuvent être sélectionnés pour faire partie d'un ordre coordonné. Cependant, dans cette situation, ils perdront leur propre ordre pour ce tour.

Lorsqu'ils ne sont pas sur la table, les soldats avec des compétences étiquetées Déploiement aéroporté peuvent être sélectionnés pour se déployer dans le cadre d'un ordre coordonné. Cependant, dans cette situation, ils perdront leur propre ordre pour ce tour.

EXEMPLE D'ORDRE COORDONNÉ : MOUVEMENT + ATTAQUE DE TIR

Lors de son tour actif, un joueur panocéanien coordonne un groupe de 3 Fusiliers Fennec et 1 Griffin pour monter une attaque contre un Méchazoïde, un TAG de la JSA. Le joueur panocéanien dépense un jeton de commandement et un ordre régulier et attribue le rôle de fer de lance au Griffon en plaçant un Marqueur (SpearHead) à côté de lui. Ensuite, il déclare la première compétence courte de base de son ordre coordonné: se déplacer.

Le TAG JSA ne peut déclarer qu'un ORA contre l'un des quatre Soldats panocéaniens dans sa LdV, il déclare donc une Attaque de TIR contre le Griffin fer de lance. Le TIR du Griffon est plus élevé et sa R, même divisé par deux, est meilleure que celle des Fennecs coordonnés, il est donc plus susceptible d'infliger de sérieux dégâts.

Le joueur panocéanien déclare la deuxième compétence courte de son ordre coordonné: Attaque de TIR contre le TAG JSA.

L'échange se résout par un jet de TIR en opposition entre le Griffon, dont la mitrailleuse lourde a sa Rafale réduite à 2, et le Méchazoïde. Les trois Fennecs, quant à eux, font chacun un jet de TIR normal, car leur Rafale est de 1.

EXEMPLE D'ORDRE COORDONNÉ : MOUVEMENT + ATTAQUE CC

Pendant son tour actif, un joueur panocéanien décide de coordonner un groupe de 4 Fennecs et de les envoyer en combat rapproché contre un Méchazoïde. Il dépense un jeton de commandement et un ordre régulier, place un Marqueur (SpearHead) à côté de l'un des Panocéaniens et déclare la première compétence courte de base de son ordre coordonné: se déplacer.

Le méchazoïde ne peut réagir que contre l'un des Fennecs qui arrivent, il déclare donc Attaque de TIR contre le Fennec en Fer de lance.

Le joueur panocéanien déclare la deuxième compétence courte de son ordre coordonné: Attaque CC contre le TAG JSA.

Il y a un jet d'opposition entre le CC du Fennec de lance et le TIR du méchazoïde. Le Fennec a le MOD +1 à sa Rafale fourni par chacun de ses camarades engagés dans ce CC, donc le Fennec a une valeur de Rafale de 4 (1+3).

EXEMPLE DE COMMANDE COORDONNÉE : ÉCHEC DE L'ACTIVATION

Pour voir ce qui se passe quand l'un des soldats coordonnés est incapable de remplir les exigences d'une des compétences déclarées, nous allons revenir à l'exemple précédent de 3 Fennecs et 1 Griffin contre un Méchazoïde.

Après avoir sélectionné le Griffin comme Fer de lance et déclaré la première compétence courte de base de l'Ordre, Mouvement, le joueur mesure et déplace ses quatre soldats. Le Méchazoïde déclare son ORA, et il devient évident qu'il n'y a pas de LdV entre le TAG et l'un des Fennecs. Malgré cela, le joueur panocéanien déclare une Attaque de TIR contre le Méchazoïde avec la deuxième compétence courte de l'Ordre coordonné. Le Fusilier sans LdV sera tout simplement incapable d'ouvrir le feu. Plus précisément, le Fennec n'effectuera pas l'Attaque de TIR, et effectuera un Inactif à la place.

EXEMPLE D'ORDRE COORDONNÉ :

COORDINATION DE SOLDATS A L'ÉTAT DE MARQUEURS

Pendant son tour actif, le joueur panocéanien souhaite coordonner 2 marqueurs de camouflage et 1 griffin contre le redoutable méchazoïde. Le joueur panocéanien dépense un jeton de commandement et un ordre régulier, sélectionne le griffin comme fer de lance, et déclare la première compétence courte de base de son ordre coordonné: se déplacer.

Le TAG JSA ne peut déclarer son ORA que contre l'un des trois soldats panocéaniens qui se profilent et choisit de réagir à l'un des marqueurs de camouflage. Comme il réagit à un marqueur de camouflage, le méchazoïde peut retarder son ORA, il attend donc que le joueur panocéanien déclare la deuxième compétence courte de son ordre pour voir si le marqueur de camouflage choisi se révèle avant de déclarer un ORA.

Si le joueur panocéanien déclare une deuxième compétence courte qui révélera les marqueurs de camouflage (attaque de TIR, par exemple), le méchazoïde pourra déclarer un ORA contre le soldat révélé.

Si le joueur panocéanien déclare une deuxième compétence courte qui ne révèle pas les marqueurs de camouflage (un autre mouvement, par exemple), le méchazoïde perdra son droit de déclarer un ORA.

MODULE DE FIRETEAMS

LA RÈGLE DES FIRETEAMS D'INFINITY PERMET À UNE ÉQUIPE DE SOLDATS DE SE DÉPLACER ET D'AGIR COMME UN SEUL HOMME APPUYANT SON LEADER DE FIRETEAM, EN UTILISANT MOINS D'ORDRES QUE D'HABITUDE

Sibylla explique

Cette règle permet l'activation de groupes composés de 2 à 5 Soldats en dépensant un seul Ordre Régulier pendant le Tour Actif, ce qui accordera un ensemble de Bonus à la fois pendant le Tour Actif et Réactif.
Ces Soldats doivent être en Cohérence en restant dans la Zone de Contrôle du Leader de la Fireteam, le Soldat qui porte le poids de l'Ordre pendant le Tour Actif.
Le Leadership de l'Equipe peut alterner entre les membres de l'Equipe: les joueurs peuvent changer de Leader à chaque nouvel Ordre.

IMPORTANT

Les soldats suivants ne peuvent pas faire partie d'une Fireteam:

- Les périphériques et leurs contrôleurs.
- Les soldats sous forme de marqueur.
- Les soldats avec la compétence spéciale Infiltration.
- Les soldats possédant des compétences avec l'étiquette Déploiement aéroporté.
- Les soldats qui activent ou sont en état de tir de suppression.
- Les soldats qui se déploient en état de leurre.
- Les soldats en état isolé ou dans tout état nul.

De plus, les membres d'une Fireteam ne peuvent pas faire partie d'un ordre coordonné.

FIRETEAMS : RÈGLES DE BASE

CRÉATION DE FIRETEAMS:

Chaque armée dispose d'un tableau de Fireteam qui indique la quantité et le type de Fireteams que le joueur peut créer pendant la partie.

» Pendant la phase de déploiement, placez un jeton Leader de Fireteam (FIRETEAM LEADER), ou équivalent, à côté d'un des soldats qui répondent aux exigences de cette règle. À ce moment, le joueur doit effectuer un test de cohérence par rapport au Leader de Fireteam choisi.

» Pendant la partie, dépensez un jeton de commandement et placez un jeton Leader de Fireteam (FIRETEAM LEADER) à côté d'un des soldats qui répondent aux instructions du tableau des escouades de leur armée.

IMPORTANT

Lorsqu'une Fireteam est créée, le joueur doit déclarer quels soldats en font partie et doit suivre toutes les règles et instructions du tableau des Fireteams.

REJOINDRE UNE FIRETEAM PENDANT LA PHASE DES ÉTATS

A la fin de la Phase des États, tous les soldats qui ont quitté une Fireteam peuvent la rejoindre **automatiquement** s'ils sont en cohérence avec le Leader de la Fireteam.

TYPES DE FIRETEAM

Les types de Fireteams que le joueur peut utiliser pendant un match sont:

FIRETEAM DUO

Lors de sa création, une Fireteam Duo doit contenir deux soldats.

FIRETEAM HARIS

Lors de sa création, une Fireteam Haris doit contenir trois soldats.

FIRETEAM CORE

Lors de sa création, une Fireteam Core doit contenir un minimum de trois et un maximum de cinq soldats.

IMPORTANT

Certaines Sectorielles peuvent modifier les conditions de création d'une Fireteam, qui seront répertoriées dans le tableau des Fireteams de la Sectorielle.

RÈGLES GÉNÉRALES POUR LES FIRETEAMS :

» Les membres d'une Fireteam doivent respecter la règle de cohérence (voir page 21) en ce qui concerne le Leader de la Fireteam.
» Un soldat ne peut pas faire partie simultanément de plus d'une Fireteam.
» Tous les membres d'une Fireteam doivent appartenir au même groupe de combat.
» Lorsqu'un ordre régulier est dépensé pour un membre d'une Fireteam, il devient automatiquement le Leader de la Fireteam. De plus, il active les autres membres de la Fireteam (voir ordre de Fireteam).
» Les Fireteams doivent contenir un minimum de deux soldats et un maximum de cinq soldats (en respectant toujours le tableau des Fireteams de l'armée).
» Les Fireteams permettent l'utilisation des bonus de Fireteam pour deux, trois, quatre ou cinq membres, selon le niveau de Fireteam.

CHARTE DES FIRETEAMS

Cette section explique comment lire les informations fournies dans la charte des Fireteams. Pour ce faire, nous utiliserons la charte suivante comme exemple, mais il est important de se rappeler que les chartes officielles et actuelles sont celles affichées dans l'application Infinity Army.

» **1**. Nom de l'Armée ou de la Sectorielle.

» **2**. Le nombre maximum de chaque Type d'Escouade qui peut être sur la table de jeu en même temps. Ceci est vérifié à chaque fois qu'une Fireteam est créée. Dans ce cas, la Force d'Agression Morat ne peut pas avoir plus d'une Fireteam Core et pas plus de deux Fireteams Haris, mais n'a pas de limite sur le nombre de Fireteam Duos.

» **3**. Lors de la Création d'une Fireteam de Rodoks, le joueur peut choisir de créer une Fireteam Duo et/ou une Fireteam Haris. Une fois créées, les Fireteam suivent les règles d'Intégrité des Fireteam. Si la Disponibilité des Soldats et les règles de création de Fireteam le permettent, le joueur peut avoir une Fireteam Haris et une Fireteam Duo de Rodoks sur la table de jeu en même temps.

» **4**. Lors de la Création d'une Fireteam, vous devez respecter le nombre minimum et maximum de Soldats qui peuvent faire partie de cette Fireteam. Dans ce cas, une Fireteam d'Hungries doit inclure au moins un Oznat FTO. Les bonus de Fireteam s'appliquent en fonction du nombre de soldats de la Fireteam qui sont de la même unité, ou qui incluent le nom de l'unité ou de la Fireteam dans une note ou entre parenthèses.

» **5**. Différentes unités pouvant former les Fireteams Morat. L'astérisque (*) dans la colonne Min indique que, lorsque vous créez une Fireteam Morat, vous devez choisir au moins 1 soldat avec un astérisque (*) dans le tableau.
» [**5N**] Remarque: le niveau de bonus de Fireteam d'une Fireteam Morat dépend du nombre de soldats de la Fireteam qui ont «(Morat)» ou qui sont de la même unité.

» **6**. Dans certains cas, il peut y avoir des conditions supplémentaires pour la création ou le fonctionnement des Fireteams. Ces notes ont priorité sur les règles générales des Fireteams.

» **7**. Le terme « FTO » dans le tableau indique que, dans une unité, seules les options comportant « FTO » dans leur nom d'option peuvent faire partie d'une Fireteam. Cela inclut des options telles que le lieutenant FTO, le Hacker FTO ou le FTO-2. Cependant, si une FTO spécifique est mentionnée, par exemple, le FTO-2, seule cette option peut faire partie de la Fireteam.

» **8**. Les Wildcards peuvent faire partie de n'importe quelle Fireteam. La colonne maximum indique le nombre maximal de soldats de cette unité qui peuvent être inclus par Fireteam.

INTÉGRITÉ DES FIRETEAMS

Lors des tours actifs et réactifs, une Fireteam est automatiquement annulée dans les situations suivantes:

» Le Leader de la Fireteam entre en état isolé ou dans tout état nul.

» Si le Leader de la Fireteam est activé pendant la phase impétueuse du tour du joueur.

» Si le Leader de la Fireteam quitte la Fireteam.

» Le Leader de la Fireteam déclare un ORA différent de l'ORA de la Fireteam (voir page 132).

» La Fireteam est réduite à un seul membre.

» Une situation de retraite! se produit.

» Le joueur utilise un jeton de commandement pour créer une autre Fireteam et dépasse le nombre maximum de Fireteam de ce type autorisé dans son armée ou sa sectorielle. Dans ce cas, le joueur doit décider laquelle des Fireteams est annulée.

» Lors du tour actif ou réactif, le joueur choisit volontairement d'annuler la Fireteam. Cela ne nécessite aucune dépense supplémentaire d'ordres ou de jetons de commandement. Le joueur doit l'indiquer avant que l'ordre ne soit dépensé par l'un des joueurs.

Lors du Tour Actif et du Tour Réactif, un Soldat cesse automatiquement de faire partie d'une Fireteam dans les cas suivants:

» Le Soldat entre ou est en État Isolé ou dans tout État Nul.

» Le Soldat rompt la Cohérence avec le Leader de Fireteam.

» Le Soldat est Irrégulier et utilise son Ordre Irrégulier.

» Le Soldat est Lieutenant et dépense son Ordre Spécial de Lieutenant.

» Le Soldat est Impétueux et est activé pendant la Phase Impétueuse du Tour du Joueur.

» Le Soldat entre ou est dans un État qui lui permet d'être remplacé par un Marqueur (Camouflé, Impersonation, Holoécho...), à moins qu'une Compétence Spéciale, un élément d'Équipement ou une Règle Spéciale de Scénario n'indique le contraire.

» Le Soldat entre en État de Tir de Suppression.

» Le Soldat est déplacé vers un autre Groupe de Combat.

» Lors du Tour Réactif, si le Soldat déclare un ORA différent de l'ORA de la Fireteam.

Dans l'un des cas ci-dessus, le soldat cesse de faire partie de la Fireteam au moment où l'ordre ou l'ORA est déclaré. Par conséquent:

» Lors du tour actif, le soldat n'est pas activé par l'ordre de la Fireteam , il est donc considéré comme inactif pour les ORA.

» Lors du tour réactif, le soldat ne peut pas bénéficier des avantages d'être dans une Fireteam.

» Lorsqu'un ou plusieurs membres quittent la Fireteam, le joueur doit recalculer le nombre de membres pour vérifier si une annulation de Fireteam se produit, ou pour déterminer les bonus disponibles pour les membres pendant cet ordre s'il y a encore suffisamment de membres pour qu'il y ait une Fireteam.

EXEMPLE

Dans une Fireteam de cinq membres où seulement trois d'entre eux déclarent un ORA, si deux membres déclarent la même compétence en ORA, et que le troisième membre déclare une compétence différente, la compétence déclarée par plus de la moitié des membres qui réagissent est l'ORA de la Fireteam. Le troisième membre quittera automatiquement la Fireteam.

D'un autre côté, si deux membres déclarent la même compétence en ORA, mais que deux autres déclarent des compétences différentes, alors aucune compétence n'a été déclarée par plus de la moitié des membres qui réagissent. Le joueur peut choisir quelle compétence est l'ORA de la Fireteam, et les membres qui ont déclaré une compétence différente quitteront automatiquement la Fireteam.

N'OUBLIEZ PAS

REJOINDRE LA FIRETEAM PENDANT LA PHASE DES ÉTATS

Les soldats qui ont quitté une Fireteam peuvent la rejoindre automatiquement s'ils sont à nouveau en cohérence avec le Leader de la Fireteam à la fin de la Phase des États.

LES FIRETEAMS pendant le tour actif

Pendant le tour actif, les Fireteams se comportent différemment des autres troupes d'Infinity, comme expliqué ci-dessous:

ORDRE DE FIRETEAM

Attaque / Mouvement

CONDITIONS

» Pendant la phase d'ordres du tour actif, l'ordre de Fireteam nécessite de dépenser 1 ordre régulier de la réserve d'ordres du groupe de combat des membres de la Fireteam.

» Le joueur **doit** désigner un membre de la fireteam comme Leader, en plaçant un jeton Leader de Fireteam (FIRETEAM LEADER) à côté de lui.

» Les membres d'une Fireteam doivent respecter la règle de cohérence (voir page 21) concernant le Leader de Fireteam. Si ce n'est pas le cas, voir Intégrité des Fireteams.

EFFETS

» Tous les membres de la Fireteam sont activés avec l'ordre de Fireteam.

» Si l'équipe déclare Reset ou toute compétence avec l'étiquette Mouvement, le Leader et les autres membres de la Fireteam déclarent et exécutent cette compétence. Si une compétence différente est choisie, seul le chef de la Fireteam la déclare et l'exécute, tandis que le reste des membres de la Fireteam déclarent et exécutent un inactif, tout en accordant au Leader de la Fireteam un ensemble de bonus déterminés par le niveau de la Fireteam.

» Si l'un des membres de la Fireteam ne répond pas aux exigences d'une compétence déclarée pendant l'ordre ou ne possède pas la compétence, alors il exécute un inactif au lieu de cette compétence, tandis que les autres peuvent agir normalement.

» Chaque soldat réactif ne peut choisir qu'un seul des soldats (que ce soit le chef de l'équipe ou l'un des autres membres de la Fireteam) comme cible, mais ils ne sont pas obligés de choisir la même cible.

FIRETEAMS, NCO et CONSCIENCE TACTIQUE

Si un membre de la Fireteam possède la compétence spéciale NCO ou Conscience Tactique et dépense un ordre tactique, il est **automatiquement désigné** comme nouveau Leader de sa Fireteam, et la Fireteam est activée comme si un ordre ordinaire avait été dépensé.

N'OUBLIEZ PAS

Tout membre qui rompt la cohérence avec le Leader de sa Fireteam cesse immediatement d'en faire partie (voir Intégrité d'une Fireteam).

FIRETEAMS EN TOUR RÉACTIF: ORA DES FIRETEAMS

Les joueurs doivent considérer que l'ORA de la Fireteam est la Compétence déclarée par plus de la moitié des membres de la Fireteam qui déclarent un ORA. Dans tous les autres cas, le joueur décide quelle Compétence est l'ORA de la Fireteam. Les conséquences de la déclaration d'une Compétence différente de l'ORA de la Fireteam peuvent être trouvées dans la section Intégrité de la Fireteam (voir page 134).

ORAs DES FIRETEAM

EFFETS

» Pendant le tour réactif, tous les membres de la Fireteam obtiennent leurs propres ORA séparés. Cependant, toutes les compétences déclarées comme ORA doivent être les mêmes pour tous les membres réactifs, ce qui est appelé l'ORA de Fireteam.

» Pendant le tour réactif, les membres de la Fireteam ont tous les bonus que le fait d'appartenir à une Fireteam fournit.

» Pendant le tour réactif, tous les membres de la Fireteam effectuent leurs propres jets et appliquent les effets correspondants sur l'ennemi. Le combat CC est une exception (voir la section Fireteam et combat CC à la page 52).

» Chaque membre de la Fireteam doit respecter la règle de cohérence concernant le Leader de la Fireteam. Le joueur doit effectuer un test de cohérence au début et à la fin de chaque ORA, pour savoir combien de membres la Fireteam comprend.

» Si un membre de la Fireteam échoue à un test de cohérence par rapport au Leader de la Fireteam, il ne sera plus compté comme membre de la Fireteam et arrêtera immédiatement d'en faire partie.

» Lorsqu'il fait face à plusieurs soldats actifs (ordres coordonnés, une autre Fireteam, des soldats avec des périphériques, etc.), chaque membre de la Fireteam doit choisir uniquement l'un des soldats activés par l'ordre comme cible, mais ils ne sont pas obligés de choisir la même cible. Cependant, la compétence déclarée en ORA doit être la même pour tous les membres de la Fireteam.

BONUS DE FIRETEAMS

Dans Infinity, faire partie d'une Fireteam confère un ensemble de bonus à ses membres, qui sont divisés en plusieurs niveaux.

Le niveau de la Fireteam est basé sur le nombre de soldats dans cette Fireteam qui appartiennent à la même unité.

Lors du calcul du niveau de Fireteam, les soldats appartiennent à la même unité s'ils ont le même nom d'unité ou sont répertoriés dans le tableau des Fireteam avec le même terme entre parenthèses.

Contrairement à d'autres activations multi-soldats, comme les ordres coordonnés et leur fer de lance, pendant le tour actif, le Leader d'une Fireteam dispose de la valeur de Rafale (B) complète de son arme, de son équipement ou de sa compétence, plus tout bonus applicable.

Le niveau de la Fireteam doit être vérifié lors de sa création ainsi qu'après avoir déclaré des ordres ou des ORA.

Par conséquent, à titre de référence rapide, voici le tableau des bonus de Fireteam:

TABLEAU DES NIVEAUX DE FIRETEAM		TABLEAU DES BONUS DE FIRETEAM
NIVEAU DE LA FIRETEAM	CONDITION REQUISE	BONUS
NIVEAU 1	LES SOLDATS PEUVENT TOUS APPARTENIR À DIFFÉRENTES UNITÉS	LES MEMBRES DE LA FIRETEAM SONT ACTIVÉS AVEC UN SEUL ORDRE RÉGULIER
NIVEAU 2	AU MOINS 2 SOLDATS APPARTIENNENT À LA MÊME UNITÉ.	ATTAQUE DE TIR (+1 SD)
NIVEAU 3	AU MOINS 3 SOLDATS APPARTIENNENT À LA MÊME UNITÉ.	+3 DÉCOUVERTE ET +1 ESQUIVE
NIVEAU 4	AU MOINS 4 SOLDATS APPARTIENNENT À LA MÊME UNITÉ.	+1 TIR
NIVEAU 5	LES 5 SOLDATS APPARTIENNENT À LA MÊME UNITÉ.	SIXIÈME SENS

IMPORTANT

Sauf indication contraire, les bonus de Fireteam sont cumulables entre eux et avec d'autres bonus ou MOD fournis par d'autres règles, compétences spéciales, équipements ou programmes de piratage.

BONUS FIRETEAM NIVEAU 1
» Lors du tour actif, tous les membres de la Fireteam s'activent avec un seul ordre régulier.

BONUS FIRETEAM NIVEAU 2
» Attaque de TIR (+1 SD) : ce bonus permet au joueur de lancer un dé supplémentaire, puis de sélectionner et de défausser un dé du jet. Ce dé supplémentaire n'augmente pas la valeur de Rafale de la compétence spéciale, de l'arme ou de l'équipement, et ne dépense pas d'utilisations jetables supplémentaires.
Si vous répartissez la Rafale entre plusieurs cibles, le dé supplémentaire doit être attribué à l'une de ces cibles, et un dé défaussé du jet contre cette cible.
S'il est utilisé dans un jet d'opposition, un dé est sélectionné et défaussé après que les deux joueurs aient lancé les dés. Si les deux joueurs doivent sélectionner et défausser un dé, le joueur actif choisira en premier.
» Lors du tour réactif, tous les membres de la Fireteam bénéficient également de ce MOD.
» Ce MOD ne peut pas être appliqué lors de la déclaration de compétences longues. De plus, elle ne peut pas être appliquée aux compétences, armes ou équipements qui ne nécessitent pas de jet, par exemple les armes à gabarit direct.
» Ce MOD **ne peut pas** être appliqué lors de la déclaration de la compétence **"Découvrir"**. FAQ V0.0
» Cette compétence est cumulative avec d'autres compétences d'attaque de TIR (+1 SD) répertoriées dans le profil de l'unité, ou provenant d'autres règles ou conditions de scénario.

N'OUBLIEZ PAS
Ce bonus Fireteam s'applique aux MediKits et GizmoKits lorsqu'ils sont utilisés comme armes de TIR.

NIVEAU BONUS FIRETEAM 3
» Lors des tours actifs et réactifs, tous les membres de la Fireteam:
» Ont un MOD de +3 à leurs jets de découvrir.
» Ont un MOD de +1 à leurs jets d'esquive.

NIVEAU BONUS FIRETEAM 4
» Tous les membres de la Fireteam ont un MOD de +1 à leurs jets d'attaque de TIR.
Ce MOD s'applique également aux armes avec les traits Arme de TIR (PH) et Arme de TIR (VOL).
» Ce MOD **ne peut pas** être appliqué lors de la déclaration de la compétence **"Découvrir"**. FAQ V0.0

NIVEAU BONUS FIRETEAM 5
» Tous les membres de la Fireteam ont la compétence spéciale Sixième sens.

N'OUBLIEZ PAS
Lorsque le nombre de membres de la Fireteam change, le joueur doit recalculer les bonus que les membres peuvent appliquer pendant l'ordre en cours (voir Intégrité des Fireteams à la page 130).

IMPORTANT
Les bonus d'une Fireteam sont des informations privées jusqu'à ce que le joueur déclare une attaque de TIR, un découvrir ou une autre compétence qui bénéficie de ces bonus.

N'OUBLIEZ PAS
La valeur maximale de Rafale (B) de toute attaque est de 6, quel que soit le nombre de MOD appliqués à B. Les dés supplémentaires pour «+1SD» ne comptent pas dans ce maximum, car ils n'augmentent pas la valeur de Rafale.

Sibylla explique
Pendant la partie, un joueur décide d'effectuer une Attaque de TIR avec une Fireteam composée de 4 Fennecs et 1 Griffin. Il s'agit d'une Fireteam de niveau 5 car le Griffon a (Fennec) répertorié dans le tableau des Fireteams. Le joueur désigne le soldat Griffin avec HMG comme Leader de la Fireteam, qui appliquera les MOD et bonus suivants à son Attaque de TIR : - Rafale 4 (+1 SD) avec le HMG, car il a B = 4 +1 dé supplémentaire grâce au Bonus FT de niveau 2. Il lancera donc 5 dés pour son Attaque de TIR, et devra choisir et défausser l'un des dés.
- Il applique un MOD de +1 à son Attribut de TIR pour déterminer la Valeur de Succès du Jet, grâce au Bonus FT de niveau 4.
Une fois que les deux joueurs ont effectué leurs Jets, le joueur panocéanien doit défausser 1 des 5 dés qu'il a lancés pour vérifier le résultat du jet d'opposition.

RAPPEL
Si un soldat a B1 et (+1 SD), ce MOD n'augmente pas la valeur de Rafale et le dé supplémentaire ne peut pas être attribué à une cible différente. Cependant, s'il a (+1 SD) et que la valeur de Rafale est supérieure à un et qu'il la répartit entre plusieurs cibles, le dé supplémentaire doit être attribué à l'une de ces cibles, et un dé défaussé du jet contre cette meme cible.

FIRETEAMS ET COMBAT CC
» En combat rapproché, que ce soit au tour actif ou réactif, lorsque plusieurs membres sont engagés dans le même CC, seul le Leader de la Fireteam peut être choisi pour effectuer le jet de CC, en appliquant la règle du combat rapproché avec plusieurs soldats.

» Au tour réactif, si le Leader de la Fireteam n'est pas engagé dans ce CC, le joueur doit choisir l'un des membres de la Fireteam qui sont engagés dans ce CC pour effectuer le jet de CC, en appliquant la règle du combat rapproché avec plusieurs soldats.

» En ORA, l'ennemi pourra cibler n'importe quel membre de la Fireteam engagé dans le CC, mais seulement l'un d'entre eux.

FIRETEAMS ET TIR DE SUPPRESSION
» Un soldat cesse de faire partie d'une Fireteam s'il déclare la compétence commune de tir de suppression. De plus, l'état de tir de suppression d'un soldat est automatiquement annulé s'il rejoint une Fireteam.

FIRETEAMS ET ATTAQUES COMMS
» Lors du tour réactif, si la Fireteam a plus d'un hacker et que le joueur déclare un ORA de piratage, chaque hacker réactif peut utiliser un programme de piratage différent.

EXEMPLES DE FIRETEAM

Vous trouverez ci-dessous un ensemble d'exemples de création de Fireteam, de réintégration de Fireteams et de situations de jeu pour les différentes Fireteams. Ceux-ci incluent des Chartes de Fireteam et des options de différentes unités. N'oubliez pas que les informations officielles mises à jour se trouvent dans l'application Infinity Army.

Dans l'application Infinity Army, vous pouvez consulter les profils d'unité et les Chartes de Fireteam pour chaque armée ou armée sectorielle, des outils utiles pour vous aider à assembler vos listes d'armées.

EXEMPLE 1: CRÉER UNE FIRETEAM
CAS 1: SÉLECTION ET DÉPLOIEMENT DES SOLDATS.

Pendant la phase de déploiement, un joueur de la Bannière Blanche souhaite créer une Fireteam Core de Zhanshis. Comme indiqué dans les tableaux des Fireteams, pour créer une Fireteam Core de Zhanshis, il est obligatoire d'inclure au moins 1 Zhanshi. Les autres membres de la Fireteam peuvent être n'importe quelle combinaison possible des soldats listés, tant que leur valeur maximale n'est pas dépassée. Par exemple, 3 Zhanshi (Paramedic, lance-missiles et Marksman Rifle MULTI), 1 Zhanshi Yisheng et le chef Cheong-Hee Jeong.

ZHANSHI FIRETEAMS HARIS, CORE	MIN	MAX
ZHANSHI	1	5
GÜDAN FTO (Zhanshi)	0	2
SHANG JI	0	2
Zhanshi YÎSHÊNG (Zhanshi)	0	1
Chief CHEONG-HEE JEONG (Zhanshi)	0	1
QISHI, TAG pilots	0	1
BEASTHUNTER FTO	0	1
OKTAVIA	0	1

Après avoir déployé ses soldats, le joueur sélectionne le Zhanshi (paramédic) comme Leader de Fireteam, en plaçant le jeton de Leader de Fireteam à côté de lui. En même temps, le joueur indique à son adversaire quels soldats font partie de la Fireteam et vérifie que tous remplissent la règle de cohérence par rapport à leur Leader de Fireteam. L'un d'eux est en dehors de la ZdC du Leader de la Fireteam, mais comme c'est toujours la première partie de la phase de déploiement du joueur, le joueur le place à l'intérieur de la ZdC.

Sybilla explique

Pendant le match, le joueur peut créer une autre Fireteam en dépensant un jeton de commandement. Dans ce cas, il doit s'assurer que tous les soldats qu'il souhaite intégrer à la Fireteam se trouvent dans la zone de contrôle du soldat choisi comme Leader de la Fireteam. Les soldats qui ne sont pas en cohérence ne peuvent pas faire partie de la Fireteam.

CAS 2: WILDCARDS ET DISPONIBILITÉ SUPÉRIEURE À 1.

Les soldats Kempeitai ont une disponibilité de 3 dans l'armée sectorielle JSA Oban. Comme le montre l'image du tableau des Fireteams, comme les soldats Kempeitai sont des Wildcards, ils peuvent faire partie de n'importe quelle Fireteam Oban.

Fireteams Chart - Ōban

Unlimited Fireteams DUO
Maximum 1 Fireteam HARIS
Maximum 1 Fireteam CORE

Fireteams de KEISOTSUS		HARIS, CORE
Min	Max	
1	5	KEISOTSU
0	1	DOMARU
0	1	DAIYŌKAI
0	1	OYAMA
0	1	TAGURAIDĀ

Fireteams de DOMARU		DUO, HARIS, CORE
Min	Max	
1	5	DOMARU
0	1	OYAMA (Domaru)
0	3	TANKŌ
0	1	DAIYŌKAI

Fireteams ŌBAN		DUO, HARIS
Min	Max	
*	3	DOMARU
*	3	KARAKURI
*	2	SHIKAMI
0	1	OYAMA (Domaru)

Fireteams Banzai		DUO, HARIS
Min	Max	
1	3	TANKŌ
0	1	MIYAMOTO MUSHASHI FTO

Fireteams Aragoto		DUO, HARIS
Min	Max	
1	2	ARAGOTO
0	1	KUROSHI RIDER (Aragoto)
0	1	RUI SHI

Wildcards	
Min	Max
0	3	KEMPEI (Keisotsus)
0	1	YURIKO ODA FTO (Keisotsus)

Dans le tableau des Wildcards, le maximum de 3 indique que le joueur peut inclure jusqu'à 3 Kempeitai dans chacune des Fireteams de la Sectorielle. Par conséquent, une Fireteam Core de Keisotsu peut être composé de 2 Keisotsu et de 3 Kempeitai.

De la même manière, vous ne pouvez inclure que 2 Kempeitai dans une Fireteam Core de Keisotsu et 1 seul Kempeitai dans une Fireteam Haris de Domaru, car vous ne pouvez pas dépasser la Disponibilité Sectorielle de 3 pour les Kempeitai.

EXEMPLE 2: CRÉATION D'UNE FIRETEAM. BONUS DE NIVEAU DE FIRETEAM

Analysons maintenant les Fireteams Morat. L'image suivante montre la Charte des Fireteams Morat et les bonus de niveau des Fireteams.

Fireteams Chart - Morat Aggression Forces

Unlimited Fireteams DUO
Maximum 2 Fireteams HARIS
Maximum 1 Fireteam CORE

Morat Fireteams Min	Max	DUO, HARIS, CORE
*	5	MORAT VANGUARD (Morat)
*	3	KURGAT (Morat)
*	5	YAOGAT (Morat)
*	5	SURYAT (Morat)
*	3	KAITOK (Morat)
0	2	DARTOK (Morat)
0	2	RINDAK FTO
0	2	KYOSOT
0	1	ZABUK
0	1	FAREDAK

Tarlok Fireteams Min	Max	DUO, HARIS, CORE
*	5	MORAT VANGUARD (Tarlok)
*	5	YAOGAT (Tarlok)
*	5	SURYAT (Tarlok)
*	3	KAITOK (Tarlok)
0	2	DARTOK (Tarlok)

It is considered that all members of a Tarlok Fireteam possess the Terrain (Jungle) Skill.

Rodoks Fireteams Min	Max	DUO, HARIS
*	3	RODOK
*	2	KRAKOT RENEGADE

DĂTURAZI Fireteams Min	Max	DUO, HARIS, CORE
1	5	DĂTURAZI

Hungries Fireteams Min	Max	HARIS, CORE
1	2	OZNAT FTO
0	4	GAKI
0	4	PRETA

Morat Armored Fireteams Min	Max	DUO
*	2	RAICHO
*	2	BULTRAK
*	2	SOGARAT

Wildcards Min	Max	
0	2	RAKTORAK (Morat)
0	1	KORNAK (Morat)
0	1	ANYAT (Morat)

Dans ce cas, le minimum obligatoire pour constituer une Fireteam Morat est qu'au moins un des Soldats qui a un (*) dans la colonne Min fasse partie de la Fireteam. Le reste des Soldats peut être n'importe quelle combinaison du Tableau qui ne dépasse pas le maximum autorisé. Par exemple:

Cas 1: Fireteam Core

- 3x Kurgat (Morat).
- 1x Yaogat (Morat).
- 1x Kaitok (Morat).

Le niveau de Fireteam est déterminé en fonction du nombre de Soldats de la même Unité dans une Fireteam. Étant donné que tous les membres ont «(Morat)» après leur nom, ils gagnent tous les bonus de niveau de Fireteam.

En résumé, tous les Soldats portant le même nom, ou qui sont étiquetés de la même manière dans leur Tableau de Fireteams, peuvent ajouter les bonus suivants à tout autre MOD que l'un d'entre eux pourrait avoir sur son Profil d'Unité:

- Attaque de TIR (+1 SD).
- +3 MOD aux jets de Découverte et +1 MOD aux jets d'Esquive.
- +1 MOD aux jets d'attaque de TIR.
- La compétence spéciale Sixième sens.

Cas 2: Fireteam Core

- 3x Avant-garde Morat (Morat)
- 1x Kyosot
- 1x Zabuk

Autre exemple de Fireteam Core composé de cinq membres. Dans ce cas, seuls 3 membres de la Fireteam sont des soldats appartenant à la même unité - ceux identifiés comme (Morat).

Par conséquent, tous les membres de la Fireteam ont les bonus de niveau 3.

En résumé, tous les membres d'une telle Fireteam obtiennent les bonus suivants:

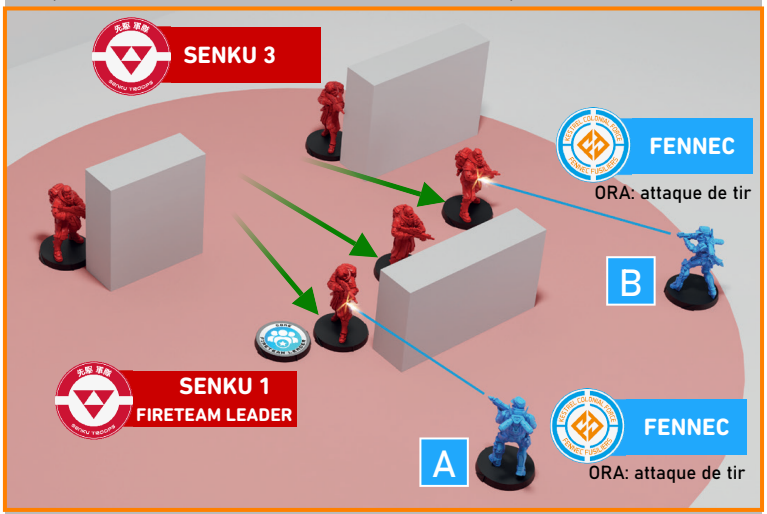
- Attaque de TIR (+1 SD).
- +3 MOD aux jets de découverte et +1 MOD aux jets d'esquive.
- +1 MOD aux jets d'attaque de TIR.

EXEMPLE 3: SÉQUENCE DE DÉPENSES D'ORDRE ET ORA (FIRETEAM PENDANT LE TOUR ACTIF)

1. Le joueur actif dépense un ordre régulier et place le jeton Leader de Fireteam à côté du soldat qu'il désigne comme Leader de Fireteam pendant cet ordre. Il déclare ensuite la première compétence courte de base de l'ordre. Enfin, il effectue un test de cohérence pour déterminer combien de membres sont en cohérence avec Leader de Fireteam, en restant dans la ZdC de son Leader.
2. Le joueur réactif déclare les ORA de tous ses soldats qui peuvent réagir à n'importe quel membre de la Fireteam. Chaque soldat ennemi n'obtient qu'un seul ORA contre l'ensemble de la Fireteam.
3. Le joueur actif déclare la deuxième compétence courte de l'ordre.
4. Le joueur réactif déclare les ORA de tous les soldats qui obtiennent un ORA avec la deuxième compétence courte de l'ordre.
5. Les deux joueurs déterminent les modificateurs (MOD) à appliquer, et le joueur actif applique les bonus de niveau de la Fireteam. Les deux joueurs font les jets requis.
6. À la fin de l'ordre, pendant sa conclusion et après avoir effectué tout mouvement en raison des jets de résilience, le joueur actif effectue un test de cohérence pour voir si un membre a quitté l'équipe, ou si la Fireteam a été brisée.

EXEMPLE 4: SE DÉPLACER ET ESQUIVER (FIRETEAM EN TOUR ACTIF)

Dans la situation illustrée sur l'image, pendant leur tour actif, la Fireteam de Senku a déclaré Mouvement comme première compétence courte de l'ordre de Fireteam. La Fireteam accorde un seul ORA à chaque ennemi, chacun déclarant un ORA d'attaque de TIR.



Dans cette situation, le Leader de la Fireteam n'a pas de LdV sur l'ennemi B, il ne peut donc que faire un jet d'attaque de TIR en opposition contre l'ennemi A. Le joueur doit maintenant décider si le Leader de la Fireteam déclare une attaque de TIR contre l'ennemi A, permettant à l'ennemi B de faire un jet d'attaque de TIR normal contre le Senku 3. Ou, alternativement, de déclarer Esquiver (une compétence avec l'étiquette Mouvement), afin que tous les membres de la Fireteam puissent Esquiver. Cela donnerait lieu à deux jets de PH en opposition (un pour le Leader de Fireteam et un autre pour le Senku 3) contre les attaques de TIR des ennemis. Les autres Senku font des jets de PH normaux.

N'OUBLIEZ PAS

Pendant un ordre de Fireteam, les compétences qui sont exécutées à la fois par le Leader et par le reste des membres sont:

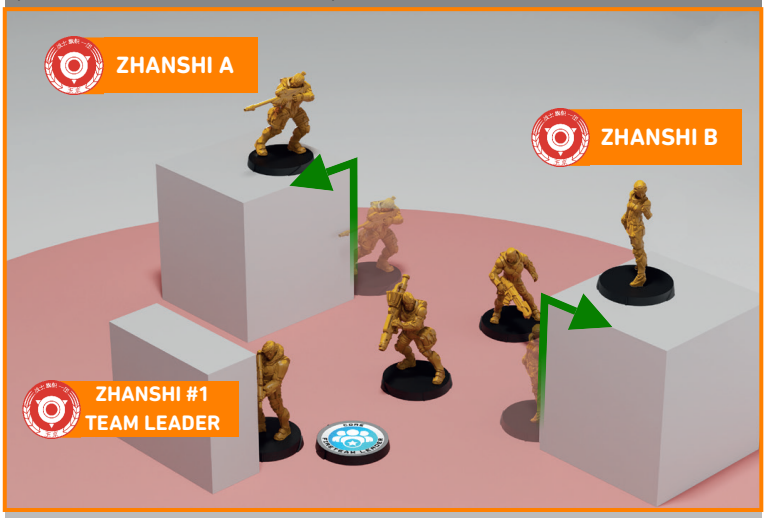
- Reset
- Compétences avec l'étiquette Mouvement (sauf Berserk)
- Esquiver
- Mouvement
- Sauter
- Escalader

Voir Ordre de Fireteam, page 134.

Sibylla explique

Si le Leader de la Fireteam déclare la compétence Berserk, seuls les membres de l'équipe qui possèdent cette compétence pourront la déclarer et l'exécuter, le reste des soldats déclarera et exécutera un Inactif.

EXEMPLE 5: COMPÉTENCE DE MOUVEMENT (FIRETEAM EN TOUR ACTIF)

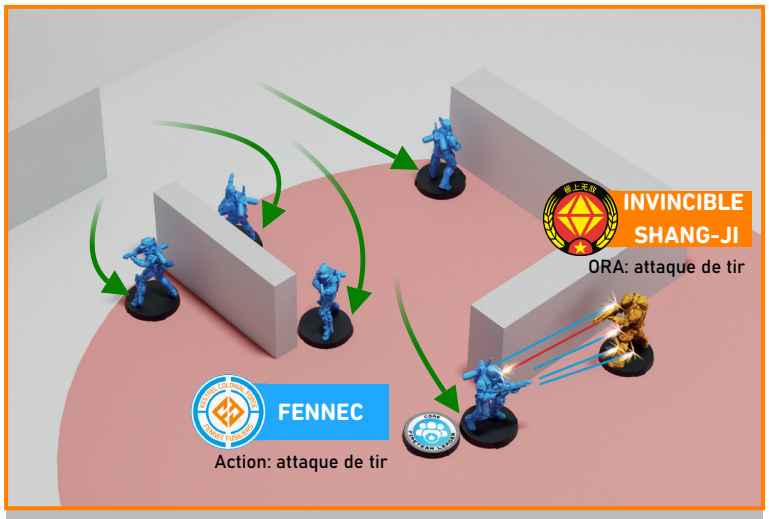


Pendant son tour actif, le joueur Yu Jing veut que deux des cinq Zhanshi membres de sa Fireteam gagnent une position élevée et déclare Escalader comme ordre de Fireteam. Les deux Zhanshi (A et B) escaladent tandis que les autres membres de la Fireteam, bien qu'ils soient également activés par la compétence de mouvement, ne font rien et effectuent à la place un inactif.

EXEMPLE 6: CHANGEMENT DE LEADER ET HACKING (FIRETEAM EN TOUR ACTIF)

Pendant son tour actif, le joueur avec une Fireteam composée de cinq Fennecs a pour objectif de réaliser une attaque comms contre l'ennemi. À cette fin, lors de son nouvel Ordre de Fireteam, il décide que le Fennec Hacker sera le Leader de Fireteam et place le jeton de Leader de Fireteam à côté de lui.

Ensuite, il déclare la compétence de déplacement et toute la Fireteam avance. Le Leader de la Fireteam déclare l'utilisation d'un programme de piratage contre le soldat ennemi comme deuxième compétence courte de l'ordre. Dans ce cas, le Leader de Fireteam n'a pas déclaré d'attaque de TIR, donc aucun MOD dû aux bonus de niveau de Fireteam n'est applicable. De plus, le reste des membres de Fireteam effectue des Inactif, donc le Leader de Fireteam est le seul à agir. Ainsi, même s'il y a un autre hacker dans la Fireteam, il n'agira pas et le Leader de Fireteam ne recevra aucun bonus.



Pendant l'ordre de la Fireteam suivant, la première compétence courte de base de l'ordre est déclarée: Mouvement. Après le test de cohérence correspondant et la déclaration d'ORA, la seconde compétence courte de la Fireteam est déclarée: Attaque de TIR. Le Leader de la Fireteam et les autres membres de la Fireteam se déplacent, mais seul le Leader de la Fireteam effectue un jet d'attaque de TIR. Étant donné que cette Fireteam est composée de 5 soldats (Fusiliers Fennec), le chef applique les bonus de l'escouade de niveau 5, il gagne donc Attaque TIR (+1 SD) et un MOD de +1 à sa caractéristique de TIR.
Si Découvrir avait été déclaré comme la deuxième compétence courte au lieu d'une Attaque de TIR, le Leader de la Fireteam aurait été le seul à effectuer le jet de VOL, recevant un MOD de VOL de +3. Dans tous les cas précédents, les autres membres de la Fireteam sont vulnérables aux ORA des soldats ennemis: l'adversaire ferait des jets normaux, puisque les autres membres ne pourraient effectuer aucun jet.

EXEMPLE 7: CHANGEMENT DE LEADER ET FIRETEAM SUBISSANT DES PERTES (FIRETEAM EN TOUR ACTIF)

Supposons maintenant que cette Fireteam composée de 5 soldats (Fusiliers Fennec) a subi une victime, qui est dans l'état inconscient. Avec un nouvel ordre, le joueur place le jeton de Leader de Fireteam à côté d'un des membres de la Fireteam, un Fennec Paramedic. Ensuite, il déclare la première compétence courte de base: Mouvement. Après cela, il effectue un test de cohérence, vérifiant que les autres membres remplissent les règles de cohérence et se trouvent dans la ZdC du nouveau Leader de la Fireteam. Tous les
membres de la Fireteam sont déplacés et le chef de Fireteam entre en contact de silhouette avec le Fennec inconscient.
Pendant la deuxième compétence courte, le Leader de la Fireteam utilise son MediKit. Pendant ce temps, les autres membres de Fireteam sont activés par la deuxième compétence courte, mais ne font rien et effectuent un Inactif à la place.

EXEMPLE 8 : ORA DE FIRETEAM (FIRETEAM EN TOUR RÉACTIF)

Comme on peut le voir sur l'image, un Daturazi armé d'un Chain-Rifle dépense un ordre pendant son tour actif et déclare une attaque de TIR contre la Fireteam de cinq Zhanshi. Le joueur Morat constate que le gabarit en forme de grande larme du Chain-Rifle n'affecte que trois des cinq Zhanshi (numérotés 1, 2 et 3).
Si le joueur Yu Jing déclare une attaque de TIR comme ORA de Fireteam, les trois Zhanshi devront chacun faire un jet de sauvegarde, donc le joueur décide de ne pas prendre de risque. Au lieu de cela, ils déclarent Esquiver comme ORA de Fireteam. Le Zhanshi 4, bien que non affecté par le gabarit, utilisera son esquive pour obtenir une couverture partielle. Le Zhanshi 5, déjà en couvert partiel, déclare une attaque de TIR en ORA. Comme le Zhanshi 5 a déclaré une compétence différente de celle de l'ORA de la Fireteam, il cesse automatiquement de faire partie de la Fireteam, perd tous les bonus de niveau de la Fireteam, et donc son ORA n'a qu'une Rafale 1 et un MOD de distance de +3.
Supposons que, dans le cas précédent, les Zhanshi 1 à 4 ont déclaré des ORA d'attaque de TIR et le Zhanshi 5 un ORA d'esquive. Le Zhanshi 5 cesse automatiquement de faire partie de la Fireteam
et les Zhanshi qui déclarent une attaque de TIR n'appliquent que les bonus de Fireteam de niveau 4.

RAPPEL
Si le Zhanshi 5 est en cohérence avec le Leader de la Fireteam pendant la prochaine phase des États, le joueur peut appliquer la règle pour rejoindre une Fireteam et avoir à nouveau une Fireteam Core de cinq membres.
Cependant, si le joueur est dans son tour actif et qu'il souhaite avoir une Fireteam Core de cinq membres sans attendre, il devra dépenser un jeton de commandement et recréer la Fireteam en suivant les règles de création de Fireteams.

EXEMPLE 9: ORA DE FIRETEAM 2 (FIRETEAM EN TOUR RÉACTIF)

Pendant leur Tour Actif, un Arjuna et son Kiranbot déclarent Mouvement comme première Compétence Courte de Base de l'Ordre, dans la LdV de la Fireteam de cinq Zhanshi. Les cinq Zhanshi déclarent le même ORA, Attaque de TIR, mais trois d'entre eux ciblent l'Arjuna tandis que les deux autres ciblent le Kiranbot.

Grâce à la Compétence Spéciale Périphérique (Synchronisée), l'Arjuna et le Kiranbot peuvent choisir des cibles différentes. L'Arjuna déclare une Attaque de TIR contre Zhanshi 1 comme seconde Compétence Courte de l'Ordre, et le Kiranbot déclare également une Attaque de TIR, mais visant le Zhanshi 2. Comme les Zhanshi forment une Fireteam avec 5 membres appartenant à la même Unité, tous peuvent appliquer les Bonus de Niveau de Fireteam correspondants.

Une série de jets d'opposition s'ensuit entre l'Arjuna et le Zhanshi 1 qui a un MOD de +1 pour ses Attaques de TIR et un MOD (+1 SD) à sa Rafale en ORA, donc il lance 2 dés et en défausse

1. Puisque le Kiranbot attaque avec une Arme à gabarit Direct, le Zhanshi 2 fait un Jet de TIR Normal, en lançant 2 dés et en défaussant 1 grâce à son Attaque de TIR (+1 SD) en ORA, et en appliquant un MOD de +1 à son Atribut de TIR. Cependant, il devra faire un Jet de Sauvegarde en raison de l'Arme à gabarit Direct. Le reste des Zhanshi n'ont pas été attaqués, donc ils font aussi des Jets Normaux, en appliquant les Bonus de Niveau de Fireteam à leurs ORA.

EXEMPLE 10: FIRETEAM EN COMBAT CC VS. ARTS MARTIAUX L5 (FIRETEAM EN TOUR ACTIF)

Une Fireteam Haris composée de trois Zhanshi dans son tour actif déclare un mouvement + attaque CC contre Miyamoto Mushashi, qui possède la compétence spéciale Arts martiaux N5. Seul le Zhanshi désigné comme Leader de la Fireteam peut effectuer l'attaque CC, recevant un bonus de +1 Rafale (R) pour chaque soldat allié engagé dans le combat rapproché. Miyamoto peut appliquer son niveau d'arts martiaux 5, qui lui confère B2 et (+1 SD), et cible le Leader de la Fireteam de Zhanshi. Un jet d'opposition s'ensuit entre la R3 du Zhanshi et la R2 de Miyamoto Mushashi avec (+1 SD).

RAPPELEZ-VOUS

Mushashi peut choisir l'un des trois Zhanshi comme cible pour son attaque CC R2, mais il ne peut en cibler qu'un seul, puisque chaque soldat réactif ne peut cibler qu'un seul soldat de la Fireteam (soit le Leader de la Fireteam, soit tout autre membre de la Fireteam).

EXEMPLE 11: INTÉGRITÉ DE LA FIRETEAM (FIRETEAM EN TOUR ACTIF)

Morat Fireteams		DUO, HARIS, CORE
Min	Max	
*	5	MORAT VANGUARD (Morat)
*	3	KURGAT (Morat)
*	5	YAOGAT (Morat)
*	5	SURYAT (Morat)
*	3	KAITOK (Morat)
0	2	DARTOK (Morat)
0	2	RINDAK FTO
0	2	KYOSOT
0	1	ZABUK
0	1	FAREDAK

Nous avons un Fireteam Morat Core de 4 membres composé de:

- 1x Kurgat (Morat)
- 2x Dartok (Morat)
- 1x Zabuk

Alors que le Zabuk est le Leader de la Fireteam, le Kurgat est tué et retiré de la table de jeu. Bien que la Fireteam ait perdu un soldat qui était obligatoire au moment de sa création, la Fireteam elle-même n'est pas annulée car aucune des conditions qui provoquent l'annulation d'une Fireteam n'a été remplie. Pour le reste du jeu, la Fireteam Core, désormais composé de trois membres, continuera d'appliquer les règles de Fireteam comme d'habitude.

EXEMPLE 12 : OPPOSITIONS DE TIRS

CAS 1: ORDRE DE FIRETEAM (MOUVEMENT + ATTAQUE DE TIR) CONTRE ORA DE FIRETEAM (ATTAQUE DE TIR).

Avec un nouvel ordre, le Leader de la Fireteam de cinq Zhanshi déclare Mouvement, et le joueur panocéanien déclare des ORA pendant son tour réactif puisque deux membres de sa Fireteam de cinq Fusiliers Fennec gagnent une LdV sur les Zhanshi. Les deux Fusiliers déclarent un ORA d'attaque de TIR, mais chacun d'eux ne peut cibler qu'un seul des Zhanshi qui forment la Fireteam. Le Fusilier 1 choisit le Zhanshi 1 (Leader de la Fireteam armé d'une mitrailleuse lourde) et le Fusilier 2 choisit le Zhanshi 2 (fusil combi).

Les deux Fusiliers sont armés de fusils combis et, puisqu'ils font partie d'une Fireteam de cinq membres, ils gagnent tous les bonus d'une Fireteam de niveau 5 en ORA. Dans ce cas, les deux peuvent appliquer le MOD +1 à la caracteristique de TIR et (+1 SD) à la Rafale.

Le joueur Yu Jing doit maintenant décider s'il doit attaquer ou esquiver. S'il déclare Esquiver et remporte les jets d'opposition, il peut éviter les attaques de TIR contre les deux soldats, mais cela n'éliminera pas la menace. S'il déclare une Attaque de TIR, il appliquera les bonus au Leader de la Fireteam, mais cela permettra au Fennec 2 de faire deux jets normaux contre le Zhanshi 2, qui ne pourra pas esquiver ou effectuer une Attaque de TIR, car il effectuerait un Inactif.

Enfin, le joueur décide de prendre le risque et déclare une Attaque de TIR, en appliquant les bonus de Fireteam de niveau 5 (+1 au TIR et (+1 SD) à la rafale). Le joueur décide de diviser la Rafale 4 de son Leader (Mitrailleuse lourde B4 avec (+ 1SD)) entre les Fusiliers, avec trois attaques de TIR en opposition contre le Fusilier 1 et un jet d'attaque de TIR normal avec un dé supplémentaire grâce au MOD (+1SD) contre le Fusilier 2.

Grâce aux bonus fournis par son appartenance à une Fireteam de niveau 5, le Fusilier 2 peut tirer en ORA avec le MOD +1 à la caracteristique de TIR et (+1 SD) à la Rafale.

Les deux jets normaux contre le Zhanshi 2 sont réussis et la cible, ayant échoué à un jet de sauvegarde, entre en état inconscient.

Pendant ce temps, le Zhanshi 1 remporte le jet d'opposition contre le Fusilier 1, qui devient également inconscient après avoir échoué à son jet de sauvegarde. Cependant, aucune des attaques de TIR du Zhanshi 1 contre le Fusilier 2 ne réussit.

CAS 2: ORDRE DE FIRETEAM (MOUVEMENT + ATTAQUE DE TIR) CONTRE ORA DE FIRETEAM (ESQUIVE).

Ayant perdu l'un de ses Zhanshi, le joueur Yu Jing n'a désormais plus que les Bonus de Fireteam de niveau 4. En dépensant un nouvel ordre, il place le jeton de Leader de Fireteam à côté de Zhanshi 3, qui est armé d'un fusil combi. Le joueur déclare Mouvement comme première Compétence courte de base, mais il ne déplace que le nouveau Leader de la Fireteam, qui gagne une LdV sur le Fennec 2. Le joueur PanOcéanien décide de déclarer Esquive. La Fireteam de fusiliers est désormais une Fireteam de niveau 4, elle ne peut donc appliquer que les Bonus correspondants. Après avoir déclaré Esquiver, et grâce à leurs Bonus de Fireteam, les membres de la Fireteam gagnent un MOD de +1 PH à leurs jets d'esquive.

Le Zhanshi 3 déclare une attaque de TIR contre le Fennec 2. Maintenant, les joueurs doivent faire les jets appropriés pour découvrir comment cette situation est résolue...

EXEMPLE 13 : SITUATIONS EN JEU AVEC DES FIRETEAMS

CAS 1: ORDRE DE FIRETEAM, CHANGEMENT DE LEADER ET MOUVEMENT (SAUT).

Lors de son ordre suivant, le joueur choisit un nouveau Leader de Fireteam, en plaçant le jeton de Leader de Fireteam à côté du Zhanshi armé d'une mitrailleuse.

Au cours de cet ordre, puisque deux des Zhanshi sont sur une passerelle cassée, le Leader déclare le saut comme ordre de Fireteam. Ensuite, un test de cohérence est effectué, qui confirme que tous les membres de la Fireteam sont toujours à l'intérieur de la ZdC du nouveau Leader de Fireteam.

Par conséquent, tous les Zhanshi peuvent effectuer le saut, en se déplaçant horizontalement même s'ils n'ont pas d'espace à franchir, et le joueur indique où chacun d'eux termine son saut. À la fin de l'ordre, le joueur fait encore un autre test de cohérence.

CAS 2: ORDRE DE FIRETEAM, CHANGEMENT DE LEADER ET ACCOMPLISSEMENT DE MISSION.

Une Fireteam Core de fusiliers Fennec se trouve à côté de la console d'objectifs d'un scénario. Le joueur panocéanien dépense un ordre et change le Leader de Fireteam, en plaçant le jeton de Leader de Fireteam à côté du fusilier Fennec Hacker.

Comme la Fireteam est hors de portée des soldats ennemis, elle déclare Déplacer + Activer la console comme ordre de Fireteam. Le fusilier Fennec Hacker se met en contact de silhouette avec la console et effectue le jet requis, sans ajouter de bonus ou de MOD dûs à l'appartenance à une Fireteam. Pendant ce temps, le reste des fusiliers se déplace également pour la première compétence courte de base de l'ordre, et ils effectuent un Inactif pour la deuxième compétence courte.

TERRAIN ET DÉCORS

CE CHAPITRE DÉCRIT DES RÈGLES ADDITIONNELLES QUE LES JOUEURS PEUVENT EMPLOYER POUR RENDRE LEURS PARTIES D'INFINITY 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, 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.

TERRAIN 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 de 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 MOU, ou la valeur de la compétence concernée tel que Sauter, Escalader...

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.

CONDITIONS DE VISIBILITÉ

À cause d'une végétation dense, de rochers escarpés, de la neige, d'une tempête de sable et de bien d'autres raisons, 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

» Toute compétence, compétence spéciale ou pièce d'équipement qui nécessite une LdV, à l'exception de l'esquive et qui est effectuée depuis, dans ou à travers une zone de visibilité subit un MOD sur l'attribut concerné dans le jet requis.

» Ce MOD de visibilité se cumule avec d'autres MOD de compétences spéciales, d'équipement, de couverture partielle, de portée, mais jamais avec d'autres MOD de zone de visibilité.

» Zone de faible visibilité;

» Les zones de faible visibilité appliquent un MOD de -3.

» Zone de faible visibilité:

» Les zones de faible visibilité appliquent un MOD de -6.

» Zone de visibilité nulle:

» Les soldats ne peuvent pas tirer de perte de vue dans, à travers ou hors d'une zone de visibilité nulle.

» Tout soldat qui est la cible d'une attaque de TIR dans, à travers ou hors d'une zone de visibilité nulle traite la zone de visibilité nulle comme une zone de faible visibilité lorsqu'il tire la LdV vers l'attaquant.

» Zone de bruit blanc:

» Une zone de bruit blanc agit comme une zone de visibilité nulle, mais uniquement pour les soldats dotés de la compétence spéciale Tir de précision ou équipés d'un viseur multi-spectral de n'importe quel niveau, ou de tout autre équipement spécifiant la même chose.

» Si un soldat avec un viseur multispectral est la cible d'une attaque de TIR dans, à travers ou hors d'une zone de bruit blanc, son viseur multispectral ne peut pas réduire les MOD de la zone de faible visibilité résultante.

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	Oui	Visibilité Basse	Oui
JUNGLE	Jungle	Oui	Visibilité Médiocre	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 COEUR ÉNERGÉTIQUE	Zéro-G (optionnel)	Oui si Zéro-G	Visibilité Basse + Bruit Blanc	--

POINTS D'ACCÈS DES DÉCORS :

LARGEUR D'ACCÈS (LA)

Dans Infinity, 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, 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.

MODULE VICTOIRE ET DÉFAITE.

UNE FOIS LA PARTIE TERMINÉE, IL EST TEMPS DE DÉTERMINER LE VICTORIEN. LE JOUEUR QUI REMPLIT TOUTES LES CONDITIONS DE VICTOIRE GAGNE LA PARTIE, MAIS LES CONDITIONS QUI RÉGISSENT LA VICTOIRE – OU LA DÉFAITE – DÉPENDENT DU TYPE DE PARTIE JOUÉE.

PARTIE STANDARD

Dans une Partie Standard, les joueurs s'affrontent sur le champ de bataille dans le but d'éliminer la force ennemie. Il n'y a pas d'objectif spécifique autre que de détruire l'ennemi tout en ayant le moins de pertes possibles.

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
350	88
300	75
250	63
200	50
150	38

CARACTÉRISTIQUES D'UNE ARMÉE EN SITUATION DE RETRAITE !

. 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

. 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.

. 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).

. 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.

MISSION OU SCÉNARIO

La flexibilité tactique et la variété des Troupes dans Infinity 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 oeil 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 Tours) qui sont considérées comme étant les plus adaptées pour profiter des meilleures conditions de jeu. Cependant la flexibilité d'Infinity 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 Tours 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

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 EST UN JEU QUI POSSÈDE BEAUCOUP DE RÉALISME ET DE FLEXIBILITÉ, DÉPEIGNANT FIDÈLEMENT LES TACTIQUES ET LES MANOEUVRES 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.

Conseil de Sibylle
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.

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 manoeuvrer 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 manoeuvrer 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 manoeuvrer, mais sans annuler l'utilité des armes à longue portée.

Dans Infinity, 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.

Les packs de bataille sont des ensembles d'introduction pour 2 joueurs contenant tous les éléments de décor nécessaires pour commencer à jouer à des jeux d'introduction sur une table de jeu 60cm x 90cm.

MISE EN PLACE DU TERRAIN

Cependant, une table de jeu équilibrée ne repose pas seulement sur la quantité de terrain utilisé, mais aussi sur sa disposition.

Lorsque vous placez le terrain sur la table de jeu, il est conseillé de placer les gros éléments de terrain de manière à ce que les écarts entre eux soient inférieurs à 25 centimètres, en essayant de tracer une ligne brisée au milieu de la table à l'aide de trois gros blocs de terrain. De cette façon, des zones sûres alternent avec des lignes de tir adaptées aux snipers.

Les petits éléments de terrain doivent être placés de manière à assurer un couvert dans les zones qui ont moins de terrain. Il est conseillé de créer des couloirs entre les gros éléments de terrain en utilisant de petits éléments de terrain pour fournir un couvert qui permet aux troupes de manœuvrer sur la table.

Conseil de Sibylle
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.

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

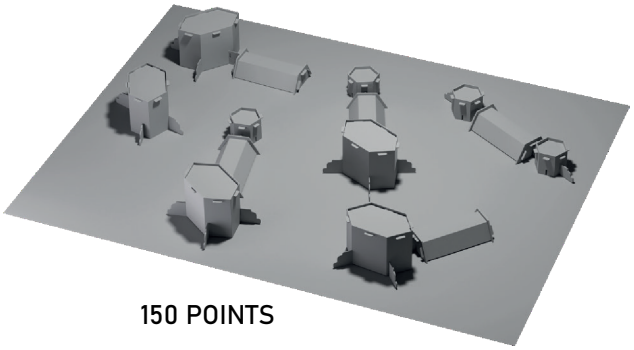
Les grands Décors peuvent représenter des bâtiments ou des structures avec des toitures et des zones élevées. S'il n'y a pas de moyen d'accéder à ces toits (par le biais d'escaliers ou d'ascenseurs par ex.), il sera difficile pour les Troupes de les escalader, limitant les options tactiques des deux 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.

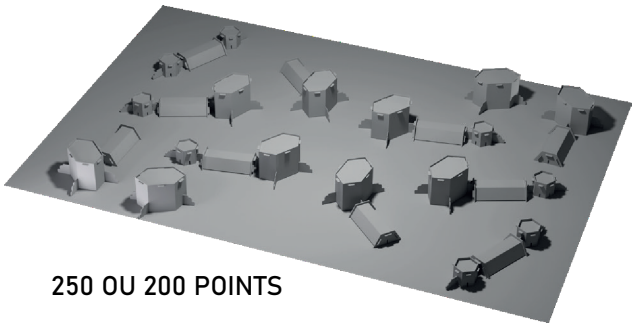
ZONES DE DÉPLOIEMENT SYMÉTRIQUES ET ASYMÉTRIQUES

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.

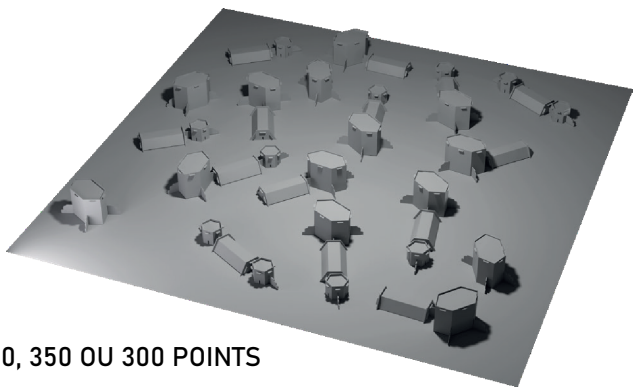
Il est recommandé de déployer les Décors afin qu'une des Zones de Déploiement offre plus de Couverts et/ou ait des Décors plus élevés, donnant un avantage tactique au joueur qui s'y déploiera et une raison de plus de Garder le Déploiement lors du Jet d'Initiative.



150 POINTS



250 OU 200 POINTS



400, 350 OU 300 POINTS

SCÉNARIOS

LA FLEXIBILITÉ TACTIQUE INHERENTE À INFINITY PERMET AUX JEUX D'ÊTRE PLUS INTÉRESSANTS QU'UN SCÉNARIO TYPIQUE D'EXTERMINATION DE L'ENNEMI. LE BUT D'UN SCÉNARIO EST D'ACCOMPLIR UNE MISSION EN ATTEINTE AUX OBJECTIFS DÉFINIS ET EN OBTENANT LES POINTS D'OBJECTIF ATTEINTS.

PENDANT LA JEU D'UN SCÉNARIO, LE JOUEUR QUI OBTIENT LE PLUS GRAND NOMBRE DE POINTS D'OBJECTIF EST LE GAGNANT.
EN CAS D'ÉGALITÉ CONCERNANT LE NOMBRE DE POINTS D'OBJECTIF MARQUÉS, LES DEUX JOUEURS DEVRONT COMPARER LEURS POINTS DE VICTOIRE.

LE JOUEUR AVEC LA PLUS GRANDE VALEUR DE POINTS DE VICTOIRE GAGNERA LE TIEBREAK.
CETTE SECTION COMPREND UN PETIT ENSEMBLE DE MISSIONS QUI SERVENT D'INTRODUCTION À CE NOUVEAU NIVEAU DE JEU. TROUVEZ PLUS DE CONTENU GRATUIT DANS LA SECTION TÉLÉCHARGEMENTS DU SITE OFFICIEL D'INFINITY : INFINITYUNIVERSE.COM.

ANNIHILATION

OBJECTIFS DE LA MISSION

PARTIE A 150pts	PTS D'OBJECTIF
Tuer entre 40 et 75 points d'armée ennemie.	1
Tuer entre 76 et 125 points d'armée ennemie.	3
Tuer plus de 125 points d'armée ennemie.	4
Avoir entre 40 et 75 points de victoire de survivant.	1
Avoir entre 76 et 125 points de victoire de survivant.	3
Avoir plus de 125 points de victoire de survivant.	4
lieutenant ennemi tué.	2

PARTIE A 200pts	PTS D'OBJECTIF
Tuer entre 50 et 100 points d'armée ennemie.	1
Tuer entre 101 et 150 points d'armée ennemie.	3
Tuer plus de 150 points d'armée ennemie.	4
Avoir entre 50 et 100 points de victoire de survivant.	1
Avoir entre 51 et 150 points de victoire de survivant.	3
Avoir plus de 150 points de victoire de survivant.	4
lieutenant ennemi tué.	2

PARTIE A 250pts	PTS D'OBJECTIF
Tuer entre 65 et 125 points d'armée ennemie.	1
Tuer entre 126 et 200 points d'armée ennemie.	3
Tuer plus de 200 points d'armée ennemie.	4
Avoir entre 65 et 125 points de victoire de survivant.	1
Avoir entre 126 et 200 points de victoire de survivant.	3
Avoir plus de 200 points de victoire de survivant.	4
lieutenant ennemi tué.	2

PARTIE A 300pts	PTS D'OBJECTIF
Tuer entre 75 et 150points d'armée ennemie.	1
Tuer entre 151 et 250points d'armée ennemie.	3
Tuer plus de 250 points d'armée ennemie.	4
Avoir entre 75 et 150 points de victoire de survivant.	1
Avoir entre 151 et 250 points de victoire de survivant.	3
Avoir plus de 250 points de victoire de survivant.	4
lieutenant ennemi tué.	2

PARTIE A 350pts	PTS D'OBJECTIF
Tuer entre 95 et 175 points d'armée ennemie.	1
Tuer entre 176 et 270 points d'armée ennemie.	3
Tuer plus de 270 points d'armée ennemie.	4
Avoir entre 95 et 175 points de victoire de survivant.	1
Avoir entre 176 et 270 points de victoire de survivant.	3
Avoir plus de 270 points de victoire de survivant.	4
lieutenant ennemi tué.	2

PARTIE A 400pts	PTS D'OBJECTIF
Tuer entre 100 et 200points d'armée ennemie.	1
Tuer entre 201 et 300 points d'armée ennemie.	3
Tuer plus de 300 points d'armée ennemie.	4
Avoir entre 100 et 200 points de victoire de survivant.	1
Avoir entre 201 et 300 points de victoire de survivant.	3
Avoir plus de 300 points de victoire de survivant.	4
lieutenant ennemi tué.	2

FORCES ET DÉPLOIEMENT

CÔTÉ A et CÔTÉ B: les deux joueurs se déploieront sur les côtés opposés de la table de jeu, dans des zones de déploiement dont la taille dépend du nombre de points dans les listes d'armées.

COTE	POINTS D'ARMEE	SWC	TAILLE DE TABLE	TAILLE DES ZONES DE DEPLOIEMENT	POINTS DE VICTOIRE MIN
A & B	150	3	60X80cm	20X60cm	38
A & B	200	4	80X120cm	30X80cm	50
A & B	250	5	80X120cm	30X80cm	63
A & B	300	6	120X120cm	30X120cm	75
A & B	350	7	120X120cm	30X120cm	88
A & B	400	8	120X120cm	30X120cm	100

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

TUER

Les soldats sont considérés comme tués par l'adversaire lorsqu'ils entrent en état **mort**, ou qu'ils sont dans un **état inapte à la fin de la partie**.

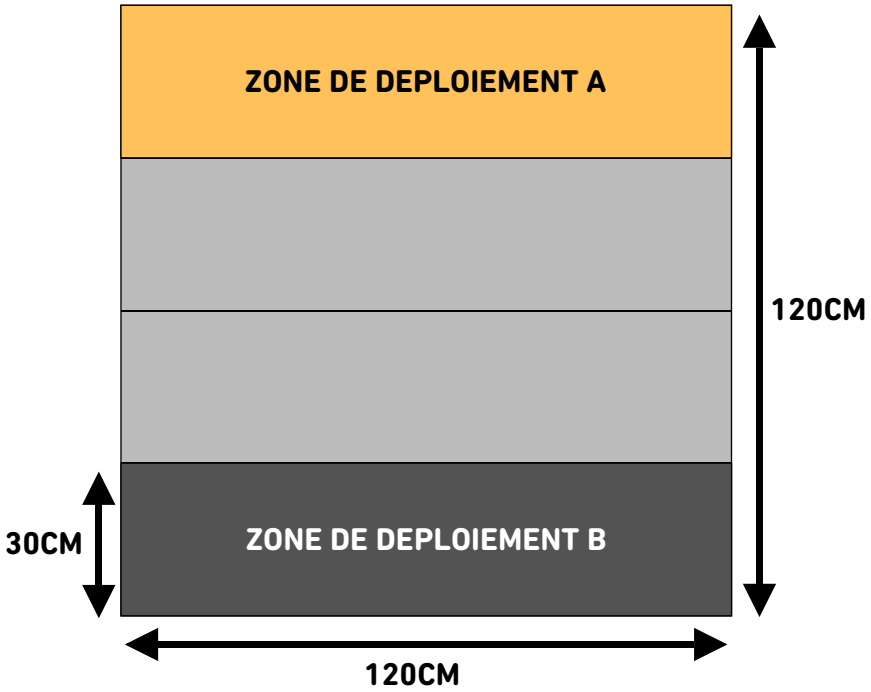
Les soldats qui n'ont pas été déployés sur la table de jeu, en tant que figurine ou marqueur, à la fin de la partie seront considérés comme tués par l'adversaire.

FIN DE LA MISSION

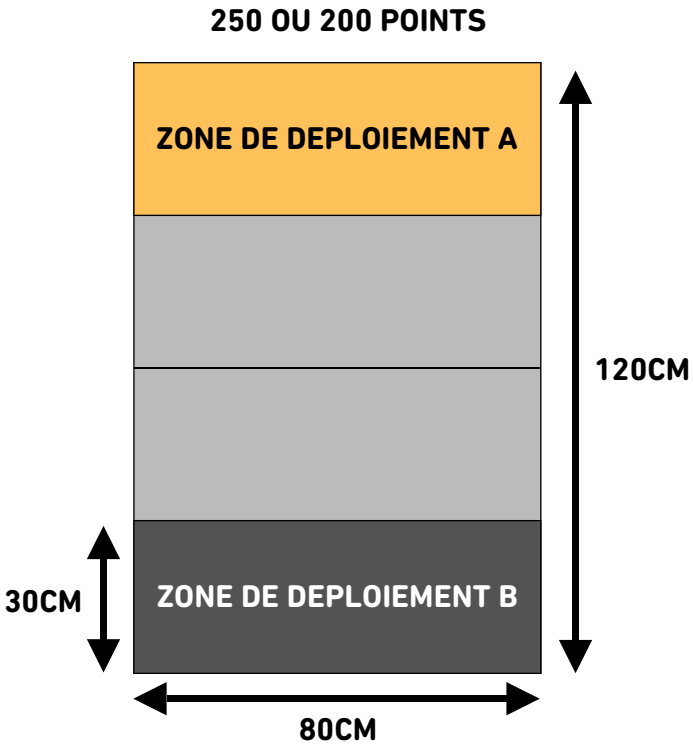
Ce scénario a une durée limitée, il se terminera donc automatiquement à la fin du troisième tour de jeu.

Si un joueur découvre, pendant la phase tactique de son tour de joueur, que tous les soldats de sa liste d'armée sont dans un état nul, la mission se terminera à la fin de ce tour de joueur.

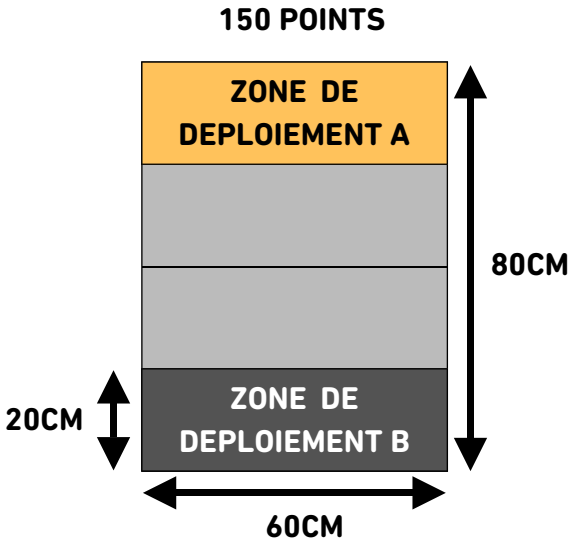
400, 350 OU 300 POINTS



250 OU 200 POINTS



150 POINTS



DOMINATION

OBJECTIFS DE LA MISSION

» Dominer le même nombre de quadrants que l'adversaire à la **fin de chaque tour de jeu** (1 point d'objectif, mais seulement si au moins 1 quadrant est dominé par le joueur).

» Dominer plus de quadrants que l'adversaire à la **fin de chaque tour de jeu** (2 points d'objectif).

» Avoir une console piratée à la **fin de la partie** (1 point d'objectif pour chaque console piratée).

FORCES ET DÉPLOIEMENT

CÔTÉ A et CÔTÉ B: les deux joueurs se déploieront sur des côtés opposés de la table de jeu, dans des zones de déploiement dont la taille dépend du nombre de points dans les listes d'armée.

COTE	POINTS D'ARMEE	SWC	TAILLE DE TABLE	TAILLE DES ZONES DE DEPLOIEMENT	POINTS DE VICTOIRE MIN
A & B	150	3	60X80cm	20X60cm	38
A & B	200	4	80X120cm	30X80cm	50
A & B	250	5	80X120cm	30X80cm	63
A & B	300	6	120X120cm	30X120cm	75
A & B	350	7	120X120cm	30X120cm	88
A & B	400	8	120X120cm	30X120cm	100

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

DOMINER LES QUADRANTS

À la fin de **chaque** tour de jeu, mais pas avant, la table est divisée en quatre zones comme indiqué sur la carte. Chaque joueur vérifie ensuite combien de quadrants il domine et compte leurs points d'objectif.

Un quadrant est considéré comme dominé par un joueur s'il a **plus** de points de victoire que l'adversaire **à l'intérieur**. Seuls les soldats représentés par des figurines ou des marqueurs comptent. Les soldats dans un état nul ne comptent pas. Les jetons et les marqueurs représentant des armes ou des pièces d'équipement (comme les mines), et ceux qui ne représentent pas un soldat ne comptent pas non plus.

Un soldat est considéré comme à l'intérieur d'un quadrant lorsque **plus de la moitié** du socle de ce soldat se trouve à l'intérieur de ce quadrant.

Shasvastii: Les soldats avec la compétence spéciale Shasvastii qui se trouvent à l'intérieur d'un quadrant ajouteront toujours leurs points au total lorsqu'ils sont à l'état normal ou à l'état d'embryon de Shasvastii.

CONSOLES

Il y a 4 consoles, placées au centre de chaque quadrant (voir la carte concernant la taille de la table de jeu). Chaque console doit être représentée par un marqueur de console A ou par un élément de décor du même diamètre (comme les consoles humaines de Micro Art Studio, les consoles techniques de Warsenal ou la console Comlink de Customeeple).

PIRATAGE DE CONSOLES — **COMPÉTENCE COURTE**

Attaque

CONDITIONS

» Seules les troupes spécialisées peuvent déclarer cette compétence.
» La troupe spécialisée doit être en contact silhouette avec la console.

EFFETS

» La console est piratée si la troupe spécialiste réussit un **jet de VOL** normal. Si le jet échoue, cela peut être répété autant de fois que nécessaire, en dépensant à chaque fois la compétence courte correspondante et en effectuant le jet.
» Un joueur peut pirater une console précédemment piratée par l'adversaire. Dans cette situation, cette console ne sera considérée comme piratée que par le dernier joueur à l'avoir piratée.
» Les Hackers appliquent un **MOD de +3** pour pirater une console, ils doivent donc réussir un jet de VOL+3 normal.

TROUPES SPÉCIALISÉES

Pour les besoins de ce scénario, seuls les médecins, les ingénieurs, les observateurs d'artillerie, les Hackers, les infirmiers, les agents spécialistes et les soldats possédant la compétence spéciale Chaîne de commandement sont considérés comme des troupes spécialisées.

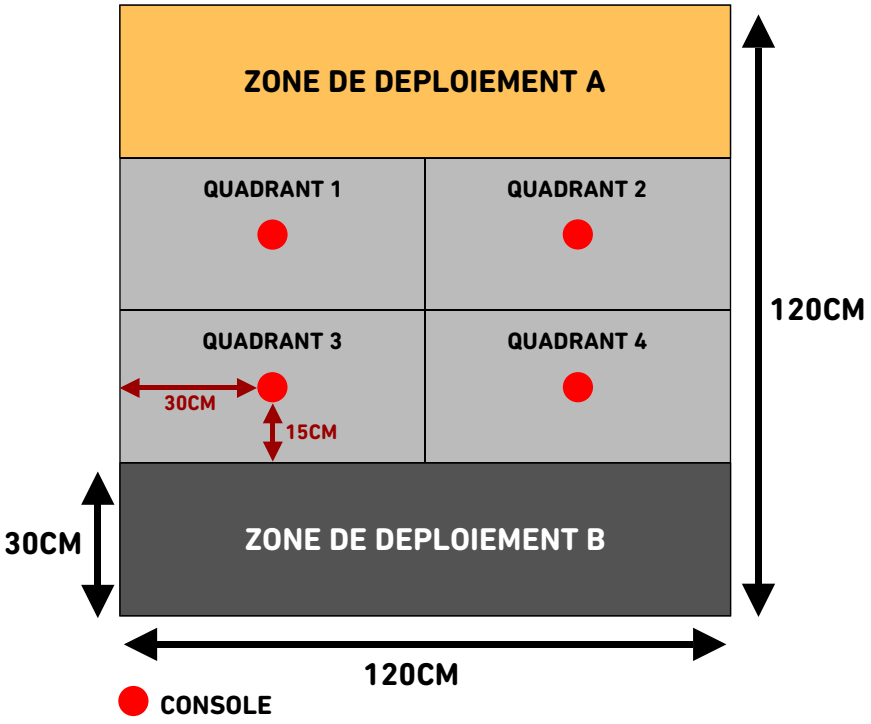
Les médecins et les ingénieurs ne peuvent pas utiliser de périphériques pour effectuer des tâches réservées aux troupes spécialisées.

FIN DE LA MISSION

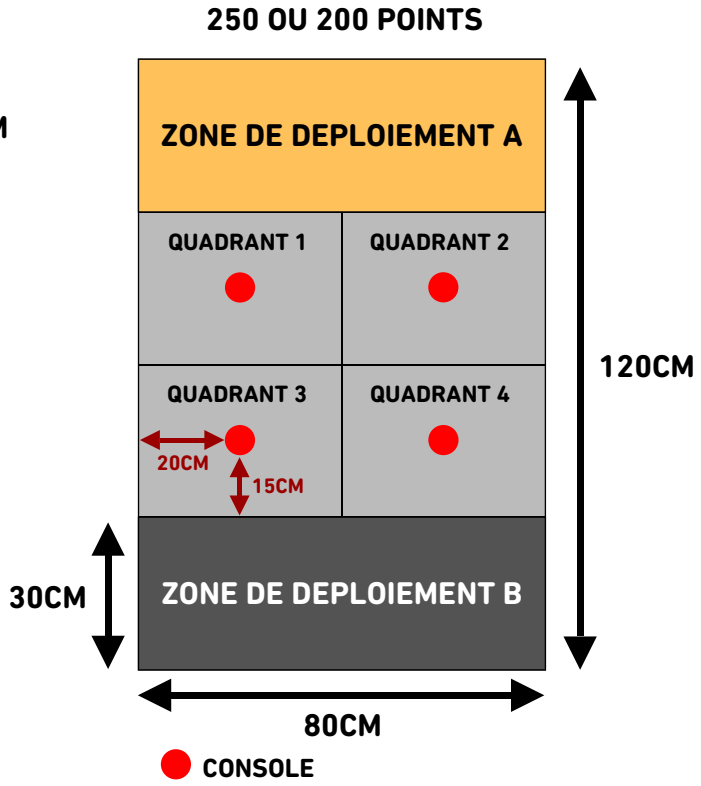
Ce scénario a une **durée limitée**, il se terminera donc automatiquement à la **fin du troisième tour de jeu**.

Si un joueur découvre, pendant la phase tactique de son tour de jeu, que les soldats de sa liste d'armée qui ne sont pas en état nul n'atteignent pas le nombre minimum de points de victoire indiqué dans le tableau des forces et du déploiement, alors la mission sera terminée à la fin de ce tour de joueur.

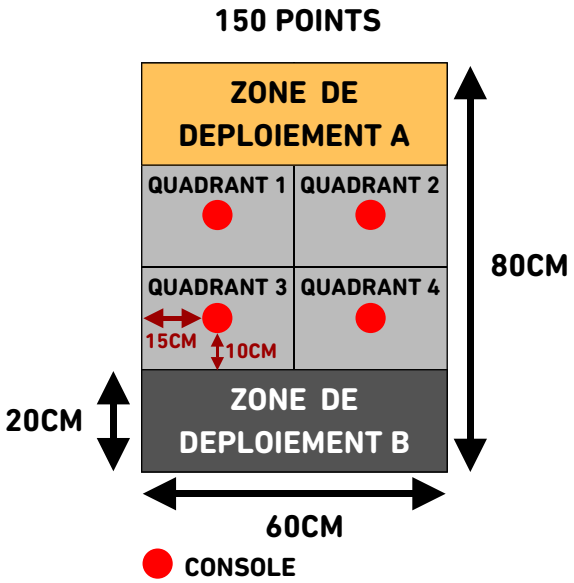
400, 350 OU 300 POINTS



250 OU 200 POINTS



150 POINTS



RAVITAILLEMENT

OBJECTIFS DE LA MISSION

» Contrôler une caisse de ravitaillement à la fin de la bataille (2 points d'objectif pour chaque caisse de ravitaillement 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

CÔTÉ A et CÔTÉ B: les deux joueurs se déploieront sur des côtés opposés de la table de jeu, dans des zones de déploiement dont la taille dépend du nombre de points dans les listes d'armées.

COTE	POINTS D'ARMEE	SWC	TAILLE DE TABLE	TAILLE DES ZONES DE DEPLOIEMENT	POINTS DE VICTOIRE MIN
A & B	150	3	60X80cm	20X60cm	38
A & B	200	4	80X120cm	30X80cm	50
A & B	250	5	80X120cm	30X80cm	63
A & B	300	6	120X120cm	30X120cm	75
A & B	350	7	120X120cm	30X120cm	88
A & B	400	8	120X120cm	30X120cm	100

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

CAISSES DE RAVITAILLEMENT

Il y a un total de 3 caisses de ravitaillement. L'une d'elles doit être placée au centre de la table tandis que les deux autres doivent être placées sur la ligne centrale de la table, à 20 cm de ses bords.

Les caisses de ravitaillement doivent être représentées par un marqueur de caisses de ravitaillement ou un élément de décor similaire (tel que les caisses techniques de Micro Art Studio, les conteneurs Gang Tie de Bandua Wargames, les caisses de ravitaillement de Warsenal ou les caisses de chargement de Customeeple).

RAMASSER UNE CAISSE DE RAVITAILLEMENT

COMPÉTENCE COURTE

Attaque

CONDITIONS

La troupe de spécialistes doit se trouver dans l'une des situations suivantes:

» Être en contact de silhouette avec un jeton **CAISSE DE RAVITAILLEMENT** qui n'est pas porté par une figurine.

» Être en contact de silhouette avec une figurine dans un état nul avec un jeton **CAISSE DE RAVITAILLEMENT**.

» Être en contact de silhouette avec une figurine alliée dans un état normal avec un jeton **CAISSE DE RAVITAILLEMENT**.

EFFETS

» En dépensant une compétence courte, sans avoir besoin d'effectuer un jet, n'importe quelle troupe spécialisée peut récupérer une caisses de ravitaillement dans l'une des situations mentionnées précédemment.

» La troupe spécialisée doit suivre les règles communes des caisses de ravitaillement.

RÈGLES COMMUNES DES CAISSES DE RAVITAILLEMENT

» Chaque troupe de spécialistes peut transporter au maximum 1 caisse de ravitaillement.

» Seuls les figurines, et non les marqueurs, peuvent transporter les caisses de ravitaillement.

» Le jeton de caisse de ravitaillement doit toujours être conservé sur la table, même si la figurine qui le porte passe à l'état nul.

CONTRÔLER LES CAISSES DE RAVITAILLEMENT

Une caisse de ravitaillement est considérée comme contrôlée par un joueur si, à la fin de la partie, ce joueur possède une figurine, mais pas de marqueur, qui la porte. Ce soldat ne peut pas être dans un état nul, et ne peut pas être en contact de silhouette avec aucune figurine ennemie.

TROUPES SPÉCIALISÉES

Pour les besoins de ce scénario, seuls les médecins, les ingénieurs, les observateurs d'artillerie, les Hackers, les infirmiers, les agents spécialistes et les soldats possédant la compétence spéciale Chaîne de commandement sont considérés comme des troupes spécialisées.

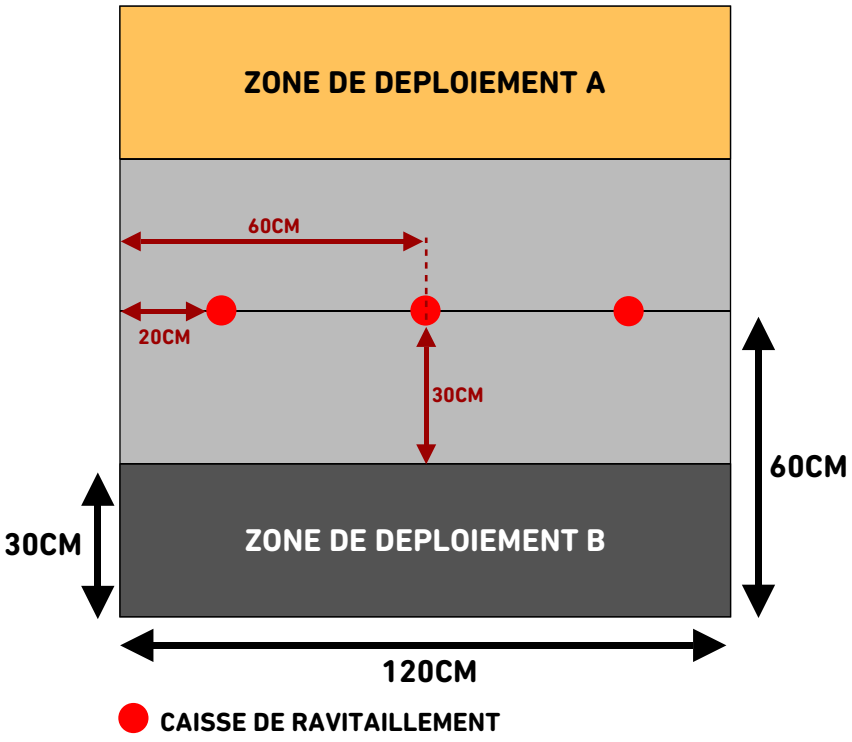
Les médecins et les ingénieurs ne peuvent pas utiliser de périphériques pour effectuer des tâches réservées aux troupes spécialisées.

FIN DE LA MISSION

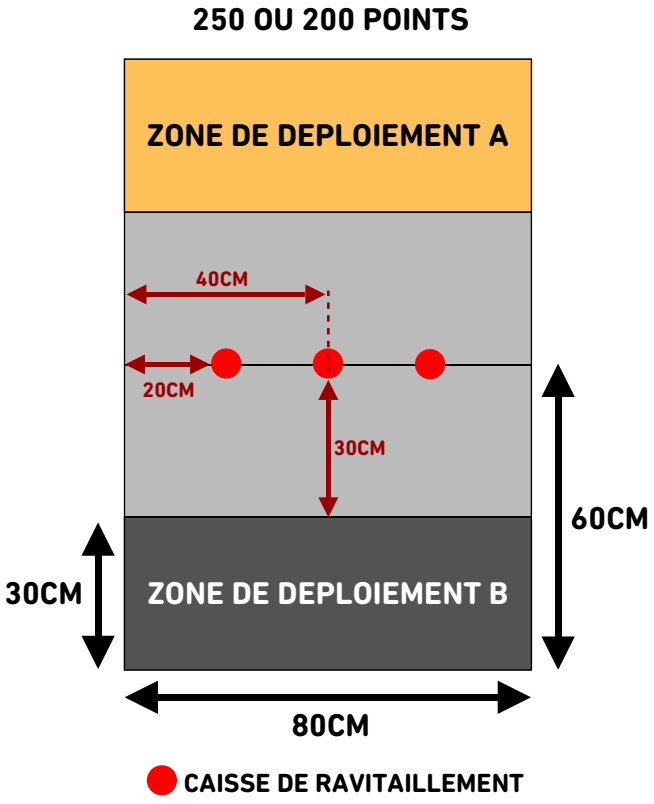
Ce scénario a une **durée limitée**, il se terminera donc automatiquement à la **fin du troisième tour de jeu**.

Si un joueur découvre, pendant la phase tactique de son tour de jeu, que les soldats de sa liste d'armée qui ne sont pas en état nul n'atteignent pas le nombre minimum de points de victoire indiqué dans le tableau des forces et du déploiement, alors la mission sera terminée à la fin de ce tour de joueur.

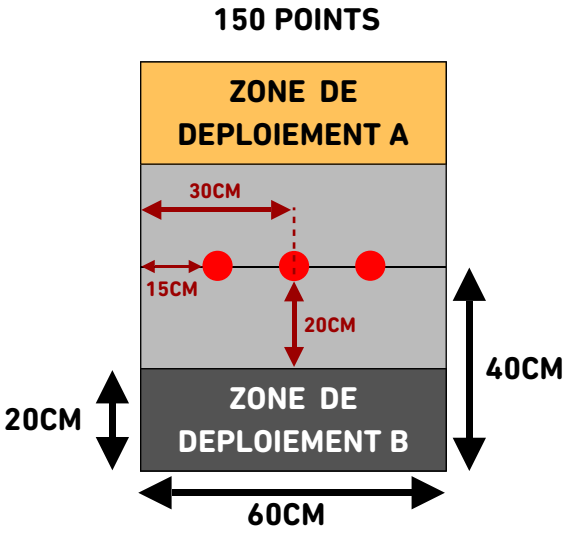
400, 350 OU 300 POINTS



250 OU 200 POINTS



150 POINTS



FUSILLADE (Firefight)

OBJECTIFS DE LA MISSION

» Avoir plus de troupes spécialistes survivantes que l'adversaire à la fin de la partie (2 points d'objectif).
» Tuer plus de troupes spécialistes que l'adversaire (1 point d'objectif).
» Tuer plus de lieutenants que l'adversaire (3 points d'objectif).
» Tuer plus de points d'armée que l'adversaire (4 points d'objectif).

FORCES ET DÉPLOIEMENT

CÔTÉ A et CÔTÉ B: les deux joueurs se déploieront sur des côtés opposés de la table de jeu, dans des zones de déploiement dont la taille dépend du nombre de points dans les listes d'armée.

COTE	POINTS D'ARMEE	SWC	TAILLE DE TABLE	TAILLE DES ZONES DE DEPLOIEMENT	POINTS DE VICTOIRE MIN
A & B	150	3	60X80cm	20X60cm	38
A & B	200	4	80X120cm	30X80cm	50
A & B	250	5	80X120cm	30X80cm	63
A & B	300	6	120X120cm	30X120cm	75
A & B	350	7	120X120cm	30X120cm	88
A & B	400	8	120X120cm	30X120cm	100

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

TUER

Les soldats sont considérés comme tués par l'adversaire lorsqu'ils entrent dans un État **Mort**, ou qu'ils sont dans un État **inapte à la fin de la partie**. Les soldats **qui n'ont pas été déployés sur la table de jeu**, en tant que Figurine ou Marqueur, à la fin de la partie seront considérés comme tués par l'adversaire.

LIEN TACTIQUE RENFORCÉ

Dans cette mission, l'**identité du Lieutenant est toujours une Information Ouverte**. Le joueur doit indiquer quel Marqueur est le Lieutenant s'il est dans un état Marqueur.

Le Lieutenant doit être placé sur la table de jeu au début du premier Tour de Jeu, soit comme figurine, soit comme Marqueur.

Si les joueurs n'ont pas de Lieutenant au début de la Phase Tactique de leur Tour Actif, parce que ce Soldat n'a pas été déployé ou parce qu'il est dans un état Nul (Inconscient, Mort...), alors ils doivent nommer un nouveau Lieutenant, sans dépense d'Ordre. L'identité de ce nouveau Lieutenant est également une Information Ouverte. Il est obligatoire que ce Lieutenant soit une Figurine ou un Marqueur placé sur la table de jeu.

ZONE D'ATTERRISSAGE DÉSIGNÉE

L'ensemble de la table de jeu est considéré comme une Zone d'Atterrissage Désignée. Les Soldats possédant la Compétence Spéciale **Saut de Combat** peuvent appliquer un **MOD de +3** à leur **Jet de PH** de déploiement. Ce MOD est cumulable avec tout autre MOD fourni par toute autre règle.
De plus, les soldats qui ont une compétence spéciale avec l'étiquette de déploiement aéroporté (AD) ignoreront l'interdiction de se déployer à l'intérieur de la zone de déploiement ennemie.

TROUPES SPÉCIALISÉES

Pour les besoins de ce scénario, seuls les médecins, les ingénieurs, les observateurs d'artillerie, les Hackers, les infirmiers, les agents spécialistes et les soldats possédant la compétence spéciale Chaîne de commandement sont considérés comme des troupes spécialisées.

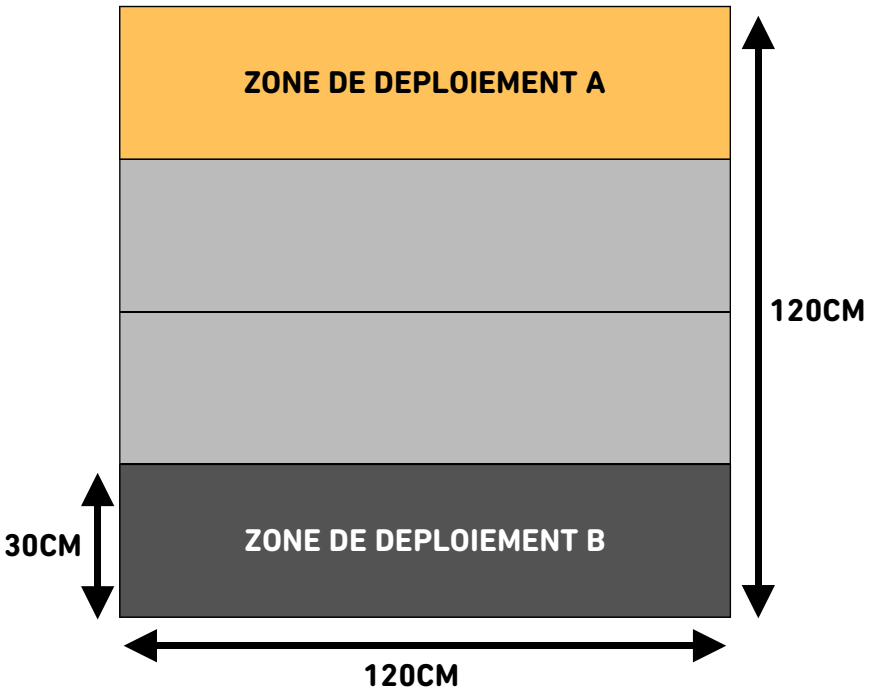
Les médecins et les ingénieurs ne peuvent pas utiliser de périphériques pour effectuer des tâches réservées aux troupes spécialisées.

FIN DE LA MISSION

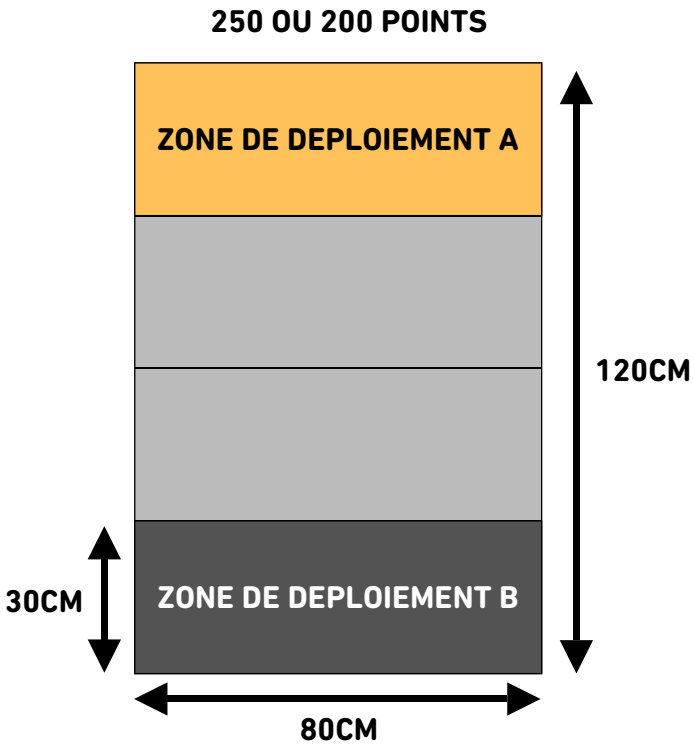
Ce scénario a une **durée limitée**, il se terminera donc automatiquement à la **fin du troisième tour de jeu**.

Si un joueur découvre, pendant la phase tactique de son tour de jeu, que les soldats de sa liste d'armée qui ne sont pas en état nul n'atteignent pas le nombre minimum de points de victoire indiqué dans le tableau des forces et du déploiement, alors la mission sera terminée à la fin de ce tour de joueur.

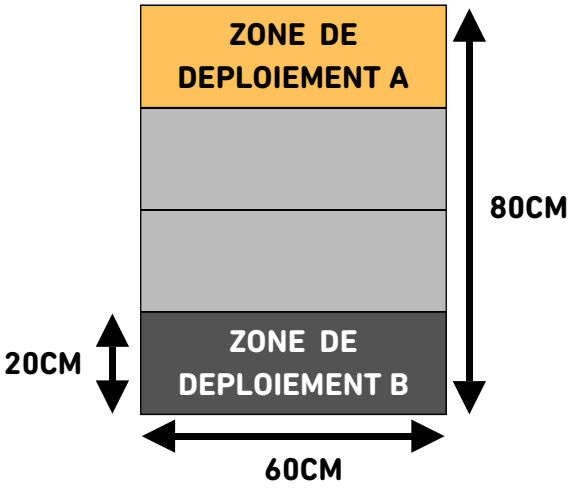
400, 350 OU 300 POINTS



250 OU 200 POINTS



150 POINTS



MODULE ÉTATS EN JEU ET GLOSSAIRE

ÉTATS

DANS INFINITY, UN ÉTAT EST UNE RÈGLE DE JEU QUI REPRÉSENTE LES DIFFÉRENTES CONDITIONS, POSITIVES OU NÉGATIVES, DANS LESQUELLES UN SOLDAT OU UN ÉLÉMENT DE JEU PEUT SE TROUVER.

TOUS LES DIFFÉRENTS ÉTATS SONT CUMULATIFS ET ONT TOUS DES PROCÉDURES D'ACTIVATION ET D'ANNULATION. LES ÉTATS SONT REPRÉSENTÉS SOUS LA FORME DE MARQUEURS D'ÉTAT.

LES ÉTATS CONSIDÉRÉS COMME NULS SONT MARQUÉS EN ROUGE, ILS SONT DONC PLUS FACILEMENT IDENTIFIÉS.

RAPPEL
Les États peuvent modifier divers attributs. Si un soldat se trouve dans plusieurs États qui affectent le même attribut, leurs effets sont cumulatifs.

ÉTAT CAMOUFLÉ

CAMOUFLÉ

Marqueur

CONDITIONS

» Automatique durant la phase de déploiement pour les soldats dotés de la compétence Camouflage.
» Durant le tour actif, les soldats dotés de la compétence Camouflage ne peuvent revenir à cet état qu'en dépensant une compétence longue, lorsqu'ils sont hors de la ligne de vue des marqueurs ou des soldats ennemis.
Un soldat en état déconnecté ou inconscient ne peut pas empêcher une troupe doté de la compétence Camouflage de revenir à l'état de marqueur.

FAQ V0.0

EFFETS

» En état Camouflé, le joueur ne place pas la figurine sur la table, mais place à la place un marqueur Camouflé.
» Les marqueurs Camouflés peuvent posséder la compétence Mimétisme, donc les marqueurs Camouflés indiquent le niveau de MOD que le Mimétisme applique, s'ils l'ont.
» **Restriction** : Vous ne pouvez pas entrer en contact Silhouette avec un marqueur Camouflé Ennemi.
» **Restriction :** Vous ne pouvez pas déclarer d'attaques contre des marqueurs Camouflés, il est nécessaire de découvrir ce marqueur en premier (Découverte + manœuvre d'attaque), sauf indication contraire d'une règle ou d'une compétence.
» Pour révéler un marqueur Camouflé, un jet de découverte doit être effectué, en appliquant les MOD indiqués pour la découverte, y compris le Mimétisme du marqueur, s'il l'a.
» Si le jet de découverte est réussi, le marqueur Camouflé est remplacé par la figurine correspondante, tourné dans la direction choisie par son joueur.
» Un soldat qui échoue à un jet de VOL pour découvrir un marqueur **ne peut pas** tenter de découvrir le même marqueur avant le tour de joueur suivant. Notez qu'un soldat qui a été révélé et qui est de nouveau entré en état camouflé **ne compte pas** comme le même marqueur.
» Un marqueur camouflé a une **LdV de 360°**.
» Un marqueur camouflé a la même valeur de silhouette (S) que le soldat qu'il représente. Cependant, le marqueur camouflé d'une arme ou d'un équipement en état camouflé a une valeur de silhouette (S) de 2.
» Cet état n'interfère pas avec les compétences spéciales automatiques ou l'équipement automatique, qui continueront à fonctionner normalement.
» **Restriction :** un soldat en état camouflé **ne peut pas** faire partie d'une **Fireteam**. Si un membre d'une Fireteam entre en état camouflé, il cesse automatiquement de faire partie de la Fireteam.
» **Restriction :** Les seuls ORA qui peuvent être déclarés contre un marqueur camouflé sont : Découvrir, Esquiver, Attention! ou Reset.
» Lorsqu'un soldat en état camouflé est activé, chaque soldat réactif peut retarder la déclaration de son ORA jusqu'à ce que la seconde moitié de l'ordre du soldat actif ait été déclarée. Dans ce cas :

» Si le soldat en état camouflé **se révèle** avec la seconde moitié de son ordre (en déclarant une attaque de TIR, en entrant en contact Silhouette avec un ennemi...), le soldat ayant suspendu son ORA **peut déclarer son ORA**.
» Si le soldat en état camouflé **ne se révèle pas**, le soldat ayant suspendu son ORA **perd son droit de le déclarer**.

ANNULATION

L'état Camouflé est annulé lorsque :
» Le marqueur Camouflé déclare une Attaque, Attention ! ou toute Compétence nécessitant un Jet.
» Le marqueur Camouflé déclare une Compétence Longue de n'importe quel type, autre que Mouvement Prudent.
» Le marqueur Camouflé entre en contact Silhouette avec une figurine ennemie.
» Le marqueur Camouflé est Découvert.
» Le marqueur Camouflé est forcé de faire un Jet de Sauvegarde.
» Le Soldat est ou devient Impétueux (en raison de la Compétence Spéciale Frénésie ou de tout autre effet), ou entre dans l'État Retraite !.
» Lorsque l'État Camouflé est annulé, le joueur doit remplacer le marqueur par la figurine correspondante, faisant face dans la direction choisie par le joueur.
» Lorsqu'il remplace le marqueur par la figurine, le joueur doit fournir à son adversaire les Informations Publiques complètes du Soldat.

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.

N'OUBLIEZ PAS
ORA contre un marqueur:
• Les seuls ORA qui peuvent être effectués contre un marqueur camouflé (CAMO) sont Découvrir, Esquiver, Attention! ou Reset.
• Contre un marqueur, l'ennemi peut retarder la déclaration de son ORA jusqu'à ce que le marqueur déclare la deuxième compétence courte de son ordre.
• Dans ce cas, il ne peut déclarer un ORA que si le marqueur camouflé se révèle avec la deuxième compétence courte de son ordre. Si la deuxième compétence courte de l'ordre ne révèle pas le marqueur, le soldat réactif perd son droit de déclarer un ORA.

N'OUBLIEZ PAS
Les marqueurs camouflés (CAMO) peuvent être indirectement affectés par les armes de gabarit si un autre soldat ennemi non camouflé est désigné comme cible principale.

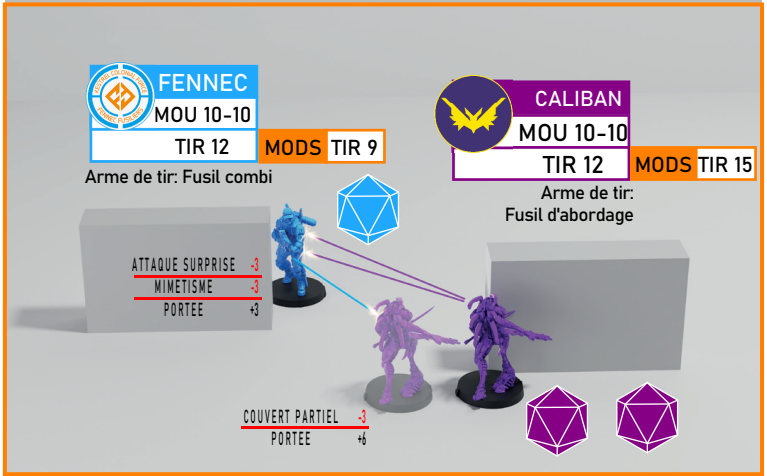
EXEMPLE : CAMOUFLAGE ET ATTAQUE SURPRISE

Étape 1 :
Un Caliban Camouflé déclare un Déplacement en tant que première Compétence et se déplace jusqu'à atteindre un Couvert.

Étape 2 :
Le Fennec décide de retarder son ORA contre le Marqueur.

Étape 3 :
Le Caliban déclare une Attaque de TR en tant que seconde Compétence de son Ordre : il indique qu'il utilisera son Fusil d'Abordage en Mode Rafale contre le Fennec depuis son Couvert (le point le plus proche entre les deux figurines).

Étape 4 :
Le Fennec déclare une Attaque de TIR 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.

ÉTAT MORT

MORT

Inapte

CONDITIONS

» Un soldat ou un élément de jeu (« Soldat » pour ce cas) reçoit plus de blessures que sa valeur d'attribut VITA/STR.
» Un soldat en état d'inconscience reçoit plus de blessures.

EFFETS

» Le soldat est retiré de la table de jeu et de son groupe de combat.
» Le soldat cesse de générer des ordres lors des tours de joueur successifs.
» Le soldat ne compte pas dans les points de victoire du 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.

ETAT LEURRE

LEURRE

CONDITIONS

» Automatique lors du déploiement pour les soldats possédant la compétence Leurre..

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, ellemême. 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.

ANNULATION

» Une réplique de leurre doit être automatiquement retirée de la table de jeu dès que :
» Elle est découverte.
» Elle est touchée par une attaque réussie. Dans ce cas, la réplique de leurre ne fait pas le jet de sauvegarde et est simplement retirée.
» Une figurine ennemie entre en contact de silhouette avec elle.
» Le soldat avec cette compétence spéciale se révèle ou est découvert.
» Le véritable utilisateur de leurre est révélé, retirant toutes les répliques et plaçant le soldat dans sa position réelle, chaque fois que :
» L'utilisateur de leurre déclare une attaque, Attention !, ou toute compétence qui nécessite un jet, autre que Saut de combat.
» L'utilisateur de leurre déclare une compétence longue de n'importe quel type, autre que Mouvement prudent, Parachutiste ou Saut de combat.
» L'utilisateur de leurre échoue à un jet d'infiltration ou à un jet de saut de combat.
» Une figurine ennemie entre en contact de silhouette avec l'utilisateur de leurre, ou vice-versa.
» L'utilisateur du leurre est découvert.
» L'utilisateur du leurre est obligé de faire un jet de sauvegarde.
» L'utilisateur du leurre devient impétueux (en raison de la compétence spéciale Frénésie ou de tout autre effet) ou entre en état de retraite.
» Si l'utilisateur était caché en tant que marqueur de leurre, le joueur doit remplacer le marqueur par la figurine correspondant, tourné dans la direction choisie par le joueur.
» Lorsqu'il remplace le marqueur par la figurine, le joueur doit fournir à son adversaire les informations complètes du soldat.

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.

ÉTAT DÉCONNECTÉ

DÉCONNECTÉ

Inapte

CONDITIONS

» Le contrôleur de ce soldat est dans un état isolé ou dans un état nul.
» Le périphérique échoue à un test de cohérence.
» Le périphérique est soumis à une attaque réussie ou à l'effet d'une munition, d'un programme de piratage, d'une condition ou d'une règle spéciale de scénario qui spécifie qu'il provoque cet état.
» Le périphérique est dans un état isolé.

EFFETS

» Restriction: le périphérique ne peut pas être activé ni déclarer d'ordres ou d'ORA.
» Les compétences spéciales automatiques et l'équipement automatique n'ont aucun effet dans cet état, à l'exception de la compétence spéciale du périphérique.
» Restriction: le périphérique ne compte pas dans 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 ENGAGÉ

ENGAGÉ

CONDITIONS

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

EFFETS

» La Troupe en état Engagé (ou Troupe Engagée) est considérée au Corps-àcorps.
» 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 TERRIER

TERRIER

CONDITIONS

» Automatique durant la phase de déploiement pour les soldats possédant la compétence spéciale Sapeur.

» Durant le tour actif, les soldats peuvent activer cet état uniquement en dépensant une compétence longue et en plaçant un jeton Terrier (Foxhole) à côté d'eux.

EFFETS

» La Troupe dans cet état a un Attribut de Silhouette de 3 (S3). Si le profil d'unité du soldat a une valeur d'attribut Silhouette plus élevée, il utilise cette valeur lorsqu'il est dans cet état.

» 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 et le soldat peut effectuer son mouvement en utilisant ses valeurs MOV et S habituelles. 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 DÉPLOIEMENT CACHÉ

DÉPLOIEMENT CACHÉ

CONDITIONS

» Automatique durant la Phase de Déploiement pour les soldats possédant la compétence de déploiement caché.

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 de déploiement caché est annulé si l'utilisateur est découvert au moyen d'une compétence spéciale qui le permet explicitement (par exemple, Capteur).
» L'état de déploiement caché est automatiquement annulé lorsque le soldat déclare un ordre ou une ORA.
» La figurine ou le marqueur du soldat est placé sur la table de jeu, dans la position que vous avez notée, tourné dans la direction de votre choix.
» Si le soldat a une compétence qui lui permet de se déployer dans un état de marqueur (par exemple, Camouflage), il pourra conserver cet état tant que :
» Il déclare Mouvement prudent ou toute compétence courte de base qui ne nécessite pas de lancer de dés (sauf Attention !).
» Il retarde son ORA contre un marqueur.
» Il empêche un soldat ennemi d'entrer dans un état de marqueur.
» Si le soldat dans un état de marqueur déclare une compétence courte, une compétence longue ou une ORA autre que celles listées ci-dessus, son état de marqueur est également annulé. Dans ce cas, placez la Figurine qui représente le Soldat dans la position que vous avez notée, face à la direction de votre choix.
» Si une Figurine ou un Marqueur, allié ou ennemi, occupe le même espace qu'un Soldat en Déploiement Caché et que ce Soldat déclare un Ordre ou une ORA, ils sont révélés et sont placés aussi près que possible de leur position notée. Ils ne peuvent pas être placés en contact Silhouette avec la Figurine ou le Marqueur.
» L'État Déploiement Caché est annulé si le Soldat devient Impétueux (à cause d'une situation de jeu) ou entre en État Retraite !.
» Lorsque la Figurine est placée sur le champ de bataille, le joueur doit fournir à son adversaire les Informations Ouvertes complètes du Soldat.

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 HOLO-ÉCHO

HOLO-ÉCHO

CONDITIONS

» 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 vue 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.
» Un Holo-écho 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.
» 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.

» 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.
» Si un soldat se déploie en état de déploiement caché et en état d'holoécho, le joueur doit noter les positions des trois holoéchos sur la table de jeu, leur orientation et lequel d'entre eux est le vrai soldat.
» Lorsque l'état de déploiement caché du soldat est annulé, le joueur doit effectuer un test de cohérence. Tout holoécho qui n'est pas en cohérence voit son état d'holoécho annulé.
» Cet état n'affecte pas les compétences spéciales automatiques ou l'équipement automatique, qui continueront de fonctionner normalement.
» Restriction : un soldat en état d'holoécho ne peut pas faire partie d'une Fireteam. Si un membre d'une Fireteam entre en état d'holoécho, il cesse automatiquement d'en faire partie.

ANNULATION

» L'état Holoécho du véritable porteur d'Holoprojecteur est annulé, supprimant tous les leurres holographiques et plaçant le porteur d'Holoprojecteur dans sa position réelle, chaque fois que:
» Le porteur d'Holoprojecteur déclare une Attaque, Attention! ou toute Compétence nécessitant un Jet.
» Le porteur d'Holoprojecteur déclare une Compétence Longue autre que Mouvement Prudent.
» Le porteur d'Holoprojecteur entre en Contact Silhouette avec une Figurine ennemie, ou vice-versa.
» Le porteur d'Holoprojecteur est obligé de faire un Jet de Sauvegarde.
» Le porteur d'Holoprojecteur est Découvert.
» Le porteur d'Holoprojecteur est ou devient Impétueux (en raison de la Compétence Spéciale Frénésie ou de tout autre effet) ou entre en État Retraite!.
» Le porteur d'Holoprojecteur rompt la Cohérence avec les autres Holoéchos.
» Tous les leurres holographiques du porteur de l'Holoprojecteur ont été découverts.
» De plus:
» Chaque fois que l'état Holoécho du porteur de l'Holoprojecteur est annulé, retirez tous les leurres holographiques à la fin de l'Ordre qui s'est produit. Si le porteur était caché en tant que marqueur Holoécho ou en tant que figurine différente, remplacez-le par la figurine du porteur, faisant face à la même direction, à la fin de l'Ordre qui s'est produit.
» Une exception à cette règle est faite lorsque le porteur de l'Holoprojecteur échoue à un test de cohérence au début d'un Ordre, le joueur doit alors retirer tous les leurres holographiques immédiatement, avant de mesurer tout mouvement déclaré.
» L'état Holoécho d'un leurre holographique est annulé, chaque fois que:
» Il est découvert.
» Il entre en contact de silhouette avec une Figurine ennemie, ou vice-versa.
» Il est touché par une attaque réussie. Dans ce cas, le leurre ne fait pas le jet de sauvegarde et est simplement retiré.
» Cela brise la cohérence avec les autres Holoéchos.
» L'état Holoécho du véritable porteur de Holoprojecteur est annulé pour une raison quelconque.

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.

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.

EXEMPLE D'ÉTAT HOLOECHO ET DE FIGURINES :

Un joueur, qui a le deuxième tour de jeu, décide d'intimider son rival en déployant trois soldats armés de Fusils de Sniper sur différents toits, alors qu'en réalité il ne déploie qu'un seul porteur d'holoprojecteur et d'holomasque et ses deux leurres holographiques sous la forme de figurines de Snipers. Cette manœuvre est possible car l'effet HoloMask peut être combiné avec l'effet Holoécho.

Le joueur n'a pas besoin de placer un jeton Holoécho à côté de l'une des figurines de Snipers jusqu'au début de son tour actif, indiquant à son rival qu'il a un soldat avec un Holoprojecteur.

ÉTAT IMITATION (HOLO-MASK)

IMITATION (HOLO-MASK)

CONDITIONS

» 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.

» Restriction: 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.

» Restriction: Les soldats en état HoloMask ne peuvent pas reproduire les statuts Hacker et/ou piratable de la troupe imitée. Par exemple, même s'ils imitent un Hacker ou une troupe piratable, s'ils pénètrent dans la zone de piratage ennemie, le joueur doit déclarer qu'il ne possède pas le statut Hacker et/ou piratable.

» Une Troupe en état Imitation ne peut pas répliquer les armes ou Équipements Déployables représentés par des Marqueurs ou des figurines (Tin-Bots, 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

» L'état HoloMask d'un soldat est annulé, remplaçant la figurine imitée par la figurine réelle, chaque fois que:

» Le soldat en état HoloMask déclare une attaque, Attention! ou toute compétence nécessitant un jet de dés.

» Le soldat en état HoloMask déclare une compétence longue de toute sorte, autre que Mouvement prudent.

» Le soldat en état HoloMask entre en contact de silhouette avec une figurine ennemi.

» Le soldat en état HoloMask est forcé de faire un jet de sauvegarde.

» Le soldat en état HoloMask est découvert.

» Un soldat en état HoloMask est ou devient impétueux (en raison de la compétence spéciale Frénésie ou de tout autre effet) ou entre en état de retraite!

» De plus:

» À chaque fois que l'état HoloMask est annulé, remplacez la figurine imitée par la figurine réelle, faisant face à la même direction que la figurine imitée, à la fin de l'ordre dans lequel l'état a été annulé.

» Lors du remplacement de la figurine imitée par la figurine réelle, le joueur doit fournir à son adversaire les informations publiques complètes du soldat.

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 Compétences Spéciales, les armes et Équipements dont elles disposent.

HOLO-MASQUE ET INFORMATIONS PRIVÉES

Un soldat en état Imitation se fait passer pour une unité dotée de Mimétisme (-3) et subit un Tir ennemi. Bien que ses Compétences Spéciales, armes et Équipements soient des Informations Privées, le soldat ne peut pas appliquer la Compétence Spéciale Mimétisme (-3). Cela signifie que lors de l'étape de Résolution de l'Ordre, lorsque les MOD sont appliqués, le joueur du soldat 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.

ÉTAT IMMOBILISÉ-A (IMM-A)

IMMOBILISÉ-A

CONDITIONS

» 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: ATTAQUE DE TIR CONTRE UN SOLDAT EN ÉTAT IMMOBILISÉ

Supposons qu'un soldat soit dans l'état Immobilisé-A.

Ensuite, le soldat actif dépense un ordre, déclare Déplacement + Attaque de TIR et utilise son Spitfire contre le soldat Immobilisé-A.

Dans cet état, le soldat Immobilisé-A ne peut déclarer que l'Esquive comme ORA, avec un MOD de -6.

Par conséquent, un jet en opposition de 4 tirs de Spitfire est effectué contre 1 jet d'Esquive.

Le soldat Immobilisé-A appliquera les MOD suivants au jet d'Esquive:

• -6 pour Immobilisé-A.

Avec un attribut PH de 10, la valeur de réussite (SV) sera de 10 - 6 = 4.

Le soldat actif appliquera les MOD suivants au jet d'attaque de TIR:

• +3 pour la portée.

• -3 pour la couverture.

Avec un attribut TIR de 13, la valeur de réussite (SV) sera de 13 + 3 - 3 = 13. Résolution:

Le soldat A immobilisé perd l'esquive, il subit donc 3 touches du Spitfire, puisque le 4ème tir (avec un résultat de 14) est un échec pour le soldat actif.

Toutefois, si le soldat immobilisé-A réussit l'esquive, il esquivera non seulement les tirs qui le ciblent, mais annulera également son état immobilisé-A.

ÉTAT IMMOBILISÉ-B (IMM-B)

IMMOBILISÉ-B

CONDITIONS

» 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 SUPPLANTATION / IMPERSONNATION

SUPPLANTATION

CONDITIONS

» Automatique durant la Phase de Déploiement pour les soldats dotés de la compétence Supplantation (sous réserve que l'utilisateur réussisse son Jet de VOL en cas de déploiement en zone ennemie).
» Durant le tour actif, les soldats dotés de la compétence Supplantation ne peuvent revenir à cet état qu'en dépensant une compétence longue, lorsqu'ils sont hors du champ de vision des marqueurs ou des soldats ennemis.
» Cet état peut aussi être activé par certaines Compétences Spéciales, Programmes de Piratage, etc.

EFFETS

» Restriction : les soldats ne peuvent pas entrer en contact Silhouette avec un marqueur de Supplantation ennemi.
» Restriction : les soldats ne peuvent pas déclarer d'attaques contre des marqueurs de Supplantation-1 (IMP-1).
» Restriction : les soldats ne peuvent pas déclarer d'attaques contre des marqueurs de Supplantation-2 (IMP-2), il est nécessaire de découvrir ce marqueur en premier (manœuvre Découverte + Attaque).
» Restriction : comme indiqué ci-dessus, une attaque intuitive ne peut pas être déclarée contre un soldat en état Supplantation-1 ou en état Supplantation-2.
» Restriction : un soldat qui échoue à un jet de VOL pour découvrir un marqueur de Supplantation ne peut pas tenter de découvrir le même marqueur avant le prochain tour du joueur. Notez qu'un soldat qui a été révélé et qui est rentré à nouveau en état Supplantation ne compte pas comme le même marqueur.
» Un marqueur Supplantation a une LdV de 360°.
» Un marqueur Supplantation a la même valeur de silhouette (S) que le soldat qu'il représente.
» Cet état n'interfère pas avec les compétences spéciales automatiques ou l'équipement automatique, qui continueront de fonctionner normalement.
» Restriction : un soldat en état Supplantation ne peut pas faire partie d'une Fireteam. Si un membre d'une Fireteam entre en état Supplantation, il cesse automatiquement d'en faire partie.
» Restriction : les seuls ORA qui peuvent être déclarés contre un marqueur Supplantation sont : Découvrir, Esquiver, Attention ! ou Reset.
» Lorsqu'un soldat en état Supplantation est activé, chaque soldat réactif peut retarder la déclaration de son ORA jusqu'à ce que la seconde moitié de l'ordre du soldat actif ait été déclarée. Dans ce cas :
» Si le soldat en état de Supplantation se révèle avec la seconde moitié de son ordre (en déclarant une attaque de TIR, en entrant en contact de silhouette avec un ennemi...), le soldat retardateur peut déclarer son ORA.
» Si le soldat en état Supplantation ne se révèle pas, le soldat retardateur perd son droit de déclarer un ORA.
» La Supplantation comporte deux niveaux, chacun ayant ses propres caractéristiques spécifiques :

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 -3 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
Les ennemis perçoivent un supplanté dans l'état Supplantation-1 ou Supplantation-2 (marqueur IMP-1 ou IMP-2) comme un allié.

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.

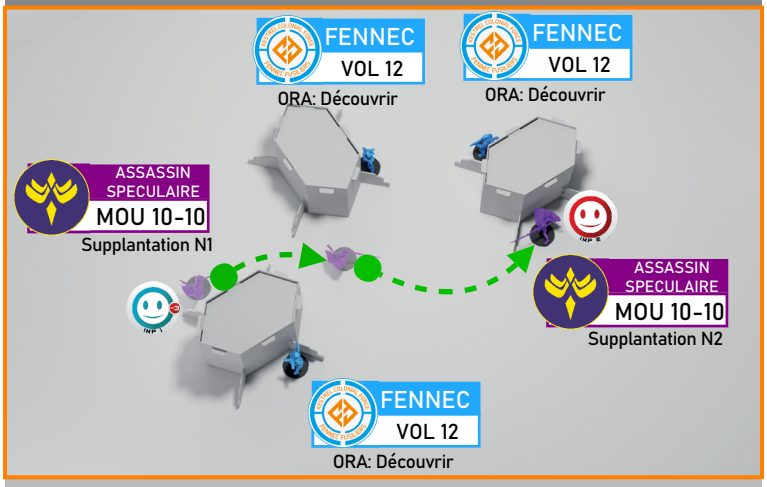
RAPPEL
Les Marqueurs Supplantation sont considérés comme des alliés par les Troupes ennemies. Il n'est donc pas possible de déclarer d'Attaques contre eux. Toute utilisation d'une Arme à Gabarit qui affecte un Marqueur Supplantation est annulée même si une autre Troupe ennemie a été désignée comme Cible Principale.

La seule exception consiste à 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.

ÉTAT ISOLÉ

ISOLÉ

CONDITIONS

» 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

» Restriction : Les soldats en état isolé ne peuvent pas recevoir d'ordres de leur réserve d'ordres.

» Restriction : Si, au début de ses tours actifs suivants, le soldat est toujours isolé, alors pendant ce tour, il est irrégulier et n'ajoute pas son ordre à sa réserve d'ordres.

» Restriction : L'ordre irrégulier d'un soldat isolé ne peut pas être transformé en ordre régulier.

» Restriction : En état isolé, toutes les compétences et pièces d'équipement du soldat avec les étiquettes ou traits d'attaque comm ou d'équipement comm (appareil de piratage, répétiteur...) sont désactivées. De plus, tous ses programmes de piratage sont désactivés. Les autres compétences et équipements spéciaux automatiques continuent de fonctionner dans cet état.

» Si le soldat isolé est le lieutenant de l'armée, alors au début du prochain tour actif du joueur, l'armée entre dans une situation de perte de lieutenant à moins que l'état ne soit annulé avant.

» Restriction : si un soldat avec la compétence spéciale NCO est en état isolé, il ne peut pas remplacer les ordres spéciaux du lieutenant par des ordres tactiques ni les utiliser non plus.

» Si un périphérique ou le contrôleur d'un périphérique entre en état isolé, le périphérique entre automatiquement en état déconnecté.

» Les soldats dans cet état doivent appliquer un MOD de VOL de -9 à leurs jets de Reset.

» Restriction : Un soldat en état isolé ne peut pas faire partie d'une Fireteam. Si un membre d'une Fireteam entre en état isolé, il cesse automatiquement d'en faire partie.

» De plus, n'oubliez pas que si le soldat isolé est le Leader d'une Fireteam, la Fireteam sera annulée.

» **Restriction** : Les soldats en état isolé ne peuvent pas participer à un ordre coordonné.

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.

» Si l'armée se trouve dans une situation de perte de lieutenant en raison de l'isolement du lieutenant, l'annulation de l'isolement du lieutenant n'annule pas la situation de perte de lieutenant.

ÉTAT NORMAL

NORMAL

CONDITIONS

» 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 ALLONGÉ

ALLONGÉ

CONDITIONS

» Pendant la phase de déploiement, les joueurs peuvent déployer une ou plusieurs de leurs troupes allongées en plaçant un jeton allongé à côté d'eux.
» Un soldat peut changer son statut de Normal à Allongé, et vice-versa, soit au début de son mouvement, soit à la fin de son mouvement, en effectuant une compétence courte ou une ORA avec l'étiquette Mouvement (sauf le saut) ou à la suite d'un jet de Résilience raté. Cependant, cela affectera sa silhouette et la distance qu'il peut parcourir sur de la table de jeu.

FAQ V0.0

» Un soldat peut entrer ou sortir de l'état couché lorsqu'il effectue n'importe quelle compétence ou ORA avec l'étiquette Mouvement (**sauf Saut et Berserk**).
» Quand un soldat entre en état inconscient, il entre automatiquement en état Allongé, à moins qu'il ne possède l'équipement Moto, ou qu'il s'agisse d'une troupe de type VH ou TAG qui ne peut pas entrer en état Allongé.

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 MOU 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 Résilience.
» Sauf mention contraire explicite, cet état n'affecte pas les Compétences Spéciales Automatiques ni les Équipements Automatiques.

ANNULATION

» Un soldat peut changer son statut de Normal à Couché, et vice-versa, soit au début de son Mouvement, soit à la fin de son Mouvement, en effectuant une Compétence Courte ou une ORA avec l'étiquette Mouvement (sauf Saut) ou à la suite d'un Jet de Ventre raté. Cependant, cela affectera sa Silhouette et la distance qu'il peut parcourir autour de la table de jeu.
» Cet état est automatiquement annulé lorsque la Compétence Commune Saut est déclarée.
» L'annulation de l'État Inconscient d'un soldat annule également automatiquement son État Couché.

ÉTAT POSSÉDÉ

POSSÉDÉ

Inapte

CONDITIONS

» Le soldat ou l'élément de jeu (« Soldat » à partir de maintenant) subit une attaque ou un effet réussi utilisant une munition, un programme de piratage ou une condition de jeu ou une règle spéciale de scénario, capable de provoquer cet état.

EFFETS

» **Restriction:** les soldats dans cet état ne peuvent pas être activés ni recevoir d'ordres de la réserve d'ordres de leur joueur. Lorsqu'ils sont Possédés, les soldats sont considérés comme des ennemis par le reste des soldats de leur propriétaire et sont considérés comme des alliés par les soldats du joueur qui a provoqué cet état de jeu.

» Les soldats dans cet état ne contribuent pas aux ordres pendant les phases tactiques de l'un ou l'autre joueur.

» Les soldats dans cet état peuvent être activés et recevoir des ordres de la réserve d'ordres du groupe de combat du soldat qui les a fait entrer dans l'état possédé. Un soldat possédé ne compte pas dans le nombre maximum de membres que le groupe de combat peut contenir.

» Les soldats Possédés doivent utiliser le profil de soldat possédé au lieu du leur.

» Cet état n'interfère pas avec les compétences spéciales automatiques ou l'équipement automatique, qui continueront à fonctionner normalement.

» Un soldat Possédé ne compte pas pour les points de victoire des joueurs.

» **Restriction:** un soldat en état Possedé ne peut pas faire partie d'une Fireteam. Si un membre d'une Fireteam entre en état Possedé, il cesse automatiquement d'en faire partie.

TROUPE POSSEDEE								
MOU	CC	TR	PH	VOL	ARM	PB	STR	S
10-10	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 DE RETRAITE !

RETRAITE !

CONDITIONS

» Au début du tour du joueur, l'armée du soldat entre en situation de retraite!

EFFETS

» 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).

» Les Troupes en état Holomasque 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, Aguerri 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.

ANNULATION

» Au début du tour du joueur, son armée quitte la situation Retraite!.

» L'état Retraite! d'un soldat peut être annulé en dépensant un jeton de Commandement. Ce soldat ignorera les effets de l'état Retraite! jusqu'à la fin de la partie.

ÉTAT SEPSITORISÉ

SEPSITORISÉ

Inapte

CONDITIONS

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

EFFETS

» **Restriction :** Si un soldat entre en état sepsitorisé, il cesse automatiquement de faire partie de son groupe de combat.

» **Restriction:** les soldats dans cet état ne peuvent pas être activés ni recevoir d'ordres de la réserve d'ordres de leur joueur. Lorsqu'ils sont sepsitorisés, les soldats sont considérés comme des ennemis par le reste des soldats de leur propriétaire et sont considérés comme des alliés par les soldats du joueur qui a provoqué cet état de jeu.

» **Restriction:** les soldats dans cet état ne contribuent pas aux ordres pendant les phases tactiques de l'un ou l'autre joueur.

» Les soldats dans cet état peuvent être activés et recevoir des ordres de la réserve d'ordres du groupe de combat du soldat qui les a fait entrer dans l'état sepsitorisé. Un soldat sepsitorisé ne compte pas dans le nombre maximum de membres que le groupe de combat peut contenir.

» Cet état n'interfère pas avec les compétences spéciales automatiques ou l'équipement automatique, qui continueront à fonctionner normalement.

» **Restriction:** un soldat sepsitorisé ne compte pas pour les points de victoire des joueurs.

» **Restriction:** un soldat en état sepsitorisé ne peut pas faire partie d'une Fireteam. Si un membre d'une Fireteam entre en état sepsitorisé, il cesse automatiquement de faire partie de la Fireteam.

ÉTAT ÉTOURDI

ÉTOURDI

CONDITIONS

» 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 TIR DE SUPPRESSION

TIR DE SUPPRESSION

CONDITIONS

» 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 en Opposition 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 de TIR 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 résilience.

» 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

NOM	NOMBRE DE JETS DE SAUVEGARDE	ATTRIBUT DE SAUVEGARDE	MUNITION	PS	B	TRAITS
Mode Tir de Suppression	*	*	*	*	3	[***]

PORTEE		
40	60	240
0	-3	

(*): Utilisez les valeurs d'origine de l'arme.

ÉTAT CIBLÉ

CIBLÉ

CONDITIONS

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

EFFETS

» Tout soldat déclarant une attaque de TIR, une attaque Com ou un découvrir contre un soldat en état ciblé gagne un MOD de +3 à l'attribut utilisé pour exécuter cette compétence.

» Les soldats dans cet état doivent appliquer un MOD de -3 VOL à leurs jets de **Reset**.

» **Restriction:** tant qu'ils sont dans cet état, ils ne peuvent pas déclarer de **mouvement prudent**.

» **Restriction:** un soldat dans cet état ne peut pas utiliser la compétence spéciale **Furtivité**.

» Cet état n'interfère pas avec les compétences spéciales automatiques ou l'équipement automatique, qui fonctionneront normalement.

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 INCONSCIENT

INCONSCIENT

Inapte

CONDITIONS

» Un soldat ou un élément de jeu (« Soldat » à partir de maintenant) reçoit autant de blessures que sa valeur d'attribut VITA/STR.

EFFETS

» **Restriction:** 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.
» Les troupes inconscientes appartiennent toujours à leur groupe de combat.

ANNULATION

» Une blessure est retirée du soldat, ce qui lui laisse moins de blessures que sa valeur d'attribut VITA/STR.
» Les médecins peuvent retirer les blessures des soldats avec l'attribut VITA,
tandis que les ingénieurs peuvent retirer les blessures des soldats avec l'attribut STR. Dans les deux cas, la blessure est retirée en exécutant la Compétence spéciale Médecin/Ingénieur en étant en contact Silhouette avec le Soldat affecté, et en réussissant un jet de VOL normal (ou le jet spécifié par la Compétence spéciale ou le Scénario).
» D'autres compétences spéciales et pièces d'équipement permettent de retirer les Blessures comme indiqué dans leurs règles.
» L'annulation de l'état inconscient annule également **automatiquement** l'état allongé.

ÉTAT DÉCHARGÉ

DÉCHARGÉ

CONDITIONS

» Une Troupe a dépensé toutes les munitions ou utilisations d'une arm 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.
» Dans la phase des États, le soldat se trouve dans la zone de contrôle d'un soldat allié avec l'équipement Bagage. Le soldat avec Bagage doit être dans un État non nul.
» 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).
» **Restriction:** Les armes et les équipements dotés du trait «Non chargeable» ne peuvent pas annuler cet état, sauf indication contraire dans un scénario ou une règle spéciale.

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 COEUR.

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, 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 D'INFINITY

Les étiquettes et les traits décrivent les caractéristiques et les particularités en jeu des compétences, de l'armement et de l'équipement.

ÉTIQUETTES

Les étiquettes décrivent une série d'aspects définissant les compétences, les armes et les pièces d'équipement pour une référence rapide. Il s'agit des éléments suivants:

» Déploiement aéroporté (AD). Cette étiquette englobe toutes les compétences liées à l'infanterie aéroportée. Toute règle mentionnant le déploiement aéroporté affectera toutes les compétences portant cette étiquette.

» Assignable (Transmutation). Lors du déploiement de son propriétaire pendant la phase de déploiement, et seulement à ce moment-là, cette arme ou pièce d'équipement peut être assignée aux soldats qui possèdent la compétence spéciale Transmutation (X) et qui sont présents sur la table de jeu en tant que figurine (à l'exclusion des soldats utilisant le déploiement aéroporté, le déploiement caché, l'état Supplantation, etc.). Un soldat possédant la compétence spéciale Transmutation (X) ne peut pas recevoir plus d'une arme ou pièce d'équipement du même type avec l'étiquette Assignable (Transmutation).
Les armes et pièces d'équipement avec l'étiquette Assignable doivent être placées et rester en contact de base avec leur utilisateur, le soldat assigné, se déplaçant avec lui. Ces armes et pièces d'équipement sont des jetons d'état de jeu plutôt que des figurines.

» Attaque. L'utilisation de cette compétence spéciale ou de cette pièce d'équipement est considérée comme une attaque. N'oubliez pas que vous ne pouvez pas déclarer d'attaques contre des alliés ou des éléments neutres, qu'ils soient représentés par des figurines ou des marqueurs.

» Attaque de TIR. L'utilisation de cette compétence spéciale ou de cette pièce d'équipement est une forme d'attaque de TIR.

» Attaque CC. L'utilisation de cette compétence spéciale ou de cette pièce d'équipement est une forme d'attaque CC.

» Compétence spéciale CC. Cette compétence ne peut être utilisée que lorsque l'utilisateur est en contact Silhouette avec la cible. Tous les MOD que la compétence peut fournir peuvent être combinés avec d'autres compétences spéciales CC, et ils fonctionnent de la même manière pendant le tour actif et le tour réactif, sauf indication contraire de la compétence.

»Attaque comm. L'utilisation de cette arme, de cette compétence spéciale ou de cet équipement est une attaque qui ne peut pas être évitée avec la compétence courte spéciale Esquive, mais plutôt avec la compétence courte Reset. Le couvert partiel n'a aucun effet sur les armes, les compétences spéciales ou les équipements possédant ce trait.

»Équipement comm. Cet équipement est vulnérable aux effets de certains programmes de piratage et munitions.

»Piratable. Un soldat, un périphérique, une arme ou un équipement avec la caractéristique ou l'étiquette Piratable peut être ciblé à la fois par les alliés et les ennemis utilisant certains programmes de piratage.

»Hostile. Un élément de jeu avec ses propres attributs qui n'appartient à la liste d'armée d'aucun des joueurs. Il est considéré comme un ennemi par tous les joueurs et il est capable de déclarer et de recevoir des attaques.

»Marqueur. Cette étiquette indique que les soldats, les armes ou les pièces d'équipement peuvent être représentés par un marqueur, au lieu d'une figurine ou d'un jeton.

» Mouvement. L'utilisation de cette compétence ou de cet équipement est une forme de mouvement.

» Rétroaction négative (NFB). L'utilisation de cette compétence spéciale ou de cette pièce d'équipement est incompatible avec l'utilisation de toute autre compétence spéciale ou pièce d'équipement ayant la même étiquette ou le même trait.
L'activation d'une Compétence Spéciale, d'un Équipement, d'un Programme de Piratage, d'une règle spéciale, etc. avec un Retour Négatif annulera et remplacera automatiquement toute autre Compétence Spéciale, Équipement, Programme de Piratage, etc. avec un Retour Négatif que le Soldat peut avoir, jusqu'à ce que les effets de la nouvelle Compétence Spéciale, de l'Équipement, etc. soient annulés ou qu'il soit volontairement désactivé.
Par conséquent, lorsqu'il utilise un Ordre, un Soldat ne sera autorisé à avoir qu'un seul équipement, programme de piratage ou compétence spéciale actif avec le trait de Retour Négatif.

» Pas de LdV. Cette Compétence ne nécessite pas de LdV sur la cible.

» Pas de Jet. Cette arme, Compétence Spéciale ou pièce d'Équipement fonctionne automatiquement et ne nécessite pas de Jet. Si elle fournit un résultat, il sera fixe et sera indiqué entre parenthèses.

» Non rechargeable. L'état déchargé ne peut pas être annulé pour les armes ou équipements jetables portant cette étiquette, et leurs utilisations dépensées ne peuvent pas être récupérées.

» Nul. Un État de Jeu avec cette Étiquette indique que, dans cet état, le Soldat ne fournira pas d'Ordre, ni de Points de Victoire, au joueur.

» Obligatoire. L'utilisation de cette compétence spéciale ou de cet équipement est obligatoire et ne peut pas être annulée

» Facultatif. L'utilisation de cette compétence spéciale ou de cet équipement est facultative et peut être annulée.

» Informations privées. Le fait que des soldats aient ou non des compétences spéciales ou de l'équipement avec cette étiquette est une information privée et un joueur n'est pas obligé de les révéler à son adversaire jusqu'à ce qu'elles soient utilisées ou que la partie soit terminée.

» Phase des États. Cet équipement ou cette compétence ne peut être utilisé que pendant la phase des États, sauf indication contraire.

» Déploiement supérieur. Cette étiquette englobe toutes les compétences qui permettent aux soldats de se déployer en dehors de leur zone de déploiement. Toute règle mentionnant le déploiement supérieur affectera les compétences qui ont cette étiquette.

» Supportware. Programmes de piratage conçus pour fournir un soutien aux soldats alliés et pour interférer avec les soldats ennemis sur le champ de bataille.

TRAITS

Les traits sont les caractéristiques spéciales de certaines armes et pièces d'équipement.
Les traits sont généralement attribués aux compétences communes et spéciales, ou à des effets spécifiques qui rendent ces règles plus uniques. Certains sont assez évidents, et leurs noms décrivent leurs effets, néanmoins, une liste des différents traits est fournie pour les rendre plus faciles à identifier:

» Anti-matériel. Les munitions spéciales de cette arme peuvent affecter les structures et les éléments de décor.

» ARM = 0. Cette arme ou pièce d'équipement réduit l'attribut ARM de la cible à 0 lorsqu'un jet de sauvegarde est requis.

» ORA. Cette arme ou pièce d'équipement n'est utilisable qu'en ORA.

» BioWeapon. Cette arme applique la combinaison de munitions spéciales DA+Shock aux cibles avec l'attribut Vitalité (VITA).

» Boost. Une arme possédant ce trait applique la règle Boost, s'activant lorsqu'une figurine ennemie déclare ou exécute un ordre ou un ORA dans sa ZdC.

» Arme de TIR (PH). Cette arme peut effectuer des attaques de TIR, mais utilise l'attribut PH à la place du TIR. Lorsque vous utilisez cette arme, toutes les règles et MODs qui affectent le TIR du soldat affectent son attribut PH à la place.

» Arme de TIR (VOL). Cette arme peut effectuer des attaques de TIR, mais utilise l'attribut VOL à la place du TIR. Lorsque vous utilisez cette arme, toutes les règles et MODs qui affectent le TIR du soldat affectent son attribut VOL à la place.
Les MOD qui affectent le TIR du soldat affectent plutôt son attribut de VOL.
La compétence Attaque de TIR (Choc) ne peut pas être utilisée avec des armes avec ce Trait.

» BTS = 0. Cette arme ou pièce d'équipement réduit l'attribut BTS de la cible à 0 lorsqu'un jet de sauvegarde est requis.

» Rafale (B) : indique le nombre de dés que le joueur doit lancer lorsqu'il utilise l'arme ou la pièce d'équipement.

» Rafale : Cible unique. Cette arme ne peut choisir qu'une seule cible pour tous les tirs de sa Rafale.

» CC. Cette arme peut être utilisée lors d'attaques CC.

» Dissimulé. Cette arme ou pièce d'équipement utilise les effets de l'état camouflé. Reportez-vous à la description de l'arme ou de l'équipement pour plus de détails. Les marqueurs de camouflage cachant une arme ou une pièce d'équipement ont une valeur de Silhouette (S) de 2.

» Dégâts continus. Après avoir raté un jet de sauvegarde, la cible reçoit une Blessure et devra continuer à faire des jets de sauvegarde jusqu'à ce qu'elle réussisse un jet de sauvegarde ou qu'elle entre en état de mort. Un coup critique avec une arme avec ce trait force la cible à faire un jet de sauvegarde supplémentaire. Ce jet de sauvegarde supplémentaire n'applique pas le trait de dégâts continus.

» Déployable. Cette arme ou pièce d'équipement peut être déployée sur le champ de bataille, devenant ainsi un élément indépendant de son porteur. Les armes et pièces d'équipement déployables ont leurs propres profils et leurs propres Attributs, et elles peuvent être choisies comme cible pendant la partie. Si un objet déployable entre en état d'inconscience, il passe automatiquement directement en état de mort, sans recevoir de Blessure supplémentaire, et doit être retiré de la table de jeu. Les armes et équipements dotés de ce trait n'activent pas les autres armes ou équipements déployables.

» Gabarit direct. Cette arme ou pièce d'équipement utilise les règles du Gabarit direct, tirant le Gabarit indiqué entre parenthèses.

» Jetable (X). Cette arme ou cet équipement a une quantité limitée de munitions ou d'utilisations, et une est dépensée à chaque fois que vous déclarez son utilisation, que le jet soit un succès ou un échec, ou si une compétence a été déclarée illégalement. Le profil indique, par un chiffre entre parenthèses après le trait Jetable, le nombre d'utilisations pour cette arme ou cet équipement. Une fois toutes les utilisations disponibles dépensées, le soldat, ou l'objet si le soldat a plusieurs armes ou équipements jetables, sera dans l'état déchargé.
Chaque augmentation de la valeur de Rafale (B) appliquée aux armes avec ce trait en raison de n'importe quel MOD consomme une utilisation jetable. Par exemple, un soldat avec un Panzerfaust (une arme à deux utilisations avec B 1) et une attaque de TIR (+1B) doit faire une attaque de TIR avec B 2, consommant en un seul ordre les deux utilisations disponibles dans le Panzerfaust, donc l'arme est déchargée, et le joueur doit placer un jeton Déchargé à côté du soldat.
Les MOD Burst (B) ne peuvent pas augmenter la valeur B au-delà des utilisations restantes disponibles.
De plus, les armes possédant le trait Jetable et des modes différents (tels que les armes mixtes, les charges D...) partagent le nombre d'utilisations Jetables fournies entre tous les modes.

» Double tir. Au tour actif, cette arme ou pièce d'équipement peut appliquer un MOD de +1 à sa valeur Burst. Si elle possède également le trait Jetable (2), ce MOD de Rafale ne peut être appliqué que si les deux utilisations sont disponibles. L'application de ce MOD dépensera les deux utilisations, mettant le Soldat en état Déchargé.

» Gabarit d'impact. Cette arme ou pièce d'équipement place un gabarit sur le point d'impact, tirant le gabarit indiqué entre parenthèses.

» Improvisé. Cette arme ou pièce d'équipement est utilisée d'une manière pour laquelle elle n'a pas été conçue, ce qui la rend difficile à utiliser. Par conséquent, le trait Improvisé impose un MOD de -6 à l'attribut correspondant de l'utilisateur.

» Indiscriminé. Cette arme ou pièce d'équipement est utilisable ou déployable même s'il y a un marqueur de camouflage dans sa zone d'effet, et même s'il n'y a pas de cible valide à proximité.

» Attaque intuitive. Cette arme peut être utilisée pour effectuer des attaques intuitives

» Non létale. Quel que soit le type de munition que cette arme, pièce d'équipement ou programme de piratage utilise, elle n'inflige pas de blessures à la cible, ou ne nécessite pas que la cible fasse un jet de sauvegarde lorsqu'elle est touchée. Même si une Compétence, une règle ou un MOD ajoute ou combine d'autres types de munitions, le Trait Non Létal a toujours la priorité, donc cette arme, cet équipement ou ce Programme de Piratage n'inflige jamais de Blessures à la cible.

» Périmètrique. Lors de la déclaration de Placer un Deployable, le joueur applique les règles Déployable et Périmètrique, en plaçant l'arme ou l'équipement complètement à l'intérieur de la ZdC du Soldat, au lieu de le mettre en contact avec sa Silhouette.

» Déploiement Préalable. Vous devez placer cette arme ou cet équipement sur la table de jeu pendant la Phase de Déploiement.

» Réfléchissant. Les effets de cette arme ou de cet équipement s'appliquent également aux Soldats qui ont la Compétence Spéciale Tir précis ou qui sont équipés d'un Viseur Multispectral de n'importe quel Niveau, ou de tout autre équipement qui spécifie la même chose.

» Silencieux (X). Si vous utilisez cette arme ou cet équipement pour effectuer une attaque alors que vous êtes dans la ZdC de la cible et hors de sa LdV, la cible doit appliquer le MOD entre parenthèses à tout jet d'esquive en opposition qu'elle effectue contre l'attaque. Ce MOD est cumulable avec d'autres MOD d'esquive.

» Attaque spéculative. Cette arme peut être utilisée pour effectuer des attaques spéculatives.

» État. Cette arme ou cet équipement fait entrer sa cible dans un état de jeu spécifique. L'état de jeu qu'il provoque sera indiqué dans le profil de l'arme, du programme ou de l'équipement.

» Tir de suppression (SF). Cette arme permet à l'utilisateur d'entrer en état de tir de suppression, en remplaçant son profil habituel par le profil en mode SF.

» Cible (attribut). Cette arme ou cet équipement n'est efficace que contre les cibles avec l'attribut indiqué entre parenthèses, soit VITA ou STR. Si la cible n'a pas l'attribut indiqué, elle n'a pas besoin d'effectuer le jet de sauvegarde, car cette arme ou équipement n'a aucun effet sur elle.

» Sans cible. Cette arme utilise une munition spéciale capable de tirer sans désigner un ennemi comme cible. Au tour réactif, la LdV du soldat actif est requise lors de l'utilisation d'une arme sans cible.

» Zone de contrôle (ZC). La portée de cette arme ou de cet équipement est équivalente à la zone de contrôle de l'utilisateur (20 centimètres).

TABLES DE REFERENCES RAPIDES

TABLE D'ARMEMENT

ARCS

NOM	PORTEE							PS	R	MUNITION	ATTRIBUT DE SAUVEGARDE	NB DE JETS DE SAUVEGARDE	TRAITS
	20	40	60	80	100	120	240						
ARC TACTIQUE	+3	0	-6					8	1	DA	ARM	2	ANTI-MATERIEL, SILENCIEUX (-6).
ARC TACTIQUE VIRAL	+3	0	-6					8	1	*	BTS	*	SILENCIEUX (-6), BIO-ARME * MUN N sur STR MUN DA+CHOC sur VITA

ARMES CC

NOM	PORTEE							PS	R	MUNITION	ATTRIBUT DE SAUVEGARDE	NB DE JETS DE SAUVEGARDE	TRAITS
	20	40	60	80	100	120	240						
ARME CC AP								8	1	AP	ARM/2	1	CC
ARME CC AP+DA								8	1	AP+DA	ARM/2	2	CC, ANTI-MATERIEL
ARME CC AP+EXP								8	1	AP+EXP	ARM/2	3	CC, ANTI-MATERIEL
ARME CC AP+CHOC								8	1	AP+ CHOC	ARM/2	1	CC
ARME CC AP+T2								8	1	AP+T2	ARM/2	1	CC, ANTI-MATERIEL
ARME CC E/M								8	1	N+E/M	ARM+BTS	1 ARM + 2 BTS	CC, [**].
ARME CC								8	1	N	ARM	1	CC
ARME CC DA								8	1	DA	ARM	2	CC, ANTI-MATERIEL
ARME CC EXP								8	1	EXP	ARM	3	CC, ANTI-MATERIEL
ARME CC MONOFILAMENT								8	1	N	ARM=0	1	CC, État: MORT
ARME CC PARA								--	1	PAR	PH-6	1	CC, ETAT IMMOBILISE-A, NON LETALE
ARME CC CHOC								8	1	CHOC	ARM	1	CC
ARME CC T2								8	1	T2	ARM	1	CC, ANTI-MATERIEL
TRENCH-HAMMER (Mode TIR)	0							6	1	DA	ARM	2	ANTI-MATÉRIEL, ARME DE TIR (PH), JETABLE (3), [*].
TRENCH-HAMMER (Mode CC)								6	1	DA	ARM	2	CC, ANTI-MATÉRIEL, JETABLE (3), [*].
ARME CC VIRALE								8	1	*	BTS	*	CC, BIO-ARME * MUN N sur STR MUN DA+CHOC sur VITA
ARME CC VORPALE (Mode TIR)	+3							8	1	N	ARM=0	1	ARME DE TIR (PH), État : MORT, [*].
ARME CC VORPALE (Mode CC)								8	1	N	ARM=0	1	CC, État : MORT, [*].

ARMES JETABLES

NOM	PORTEE							PS	R	MUNITION	ATTRIBUT DE	NB DE JETS DE SAUVEGARDE	TRAITS
	20	40	60	80	100	120	240						
AKRYLAT-KANONE	-3	0	+3		-3			--	1	PARA	PH-6	1	JETABLE (2), État: IMMOBILISÉ-A,
BLITZEN	-3	0	+3		-3			6	1	E/M	BTS/2	2	JETABLE (2), NON LETAL [**].
FLAMMENSPEER (Mode Explosion)	-3	0	+3		-3			6	1	N	ARM	1	DOMMAGES CONTINUS, JETABLE (2), GABARIT D'IMPACT (CIRCULAIRE).
FLAMMENSPEER (Mode Frappe)	-3	0	+3		-3			6	1	N	ARM	1	DOMMAGES CONTINUS, JETABLE (2).
PANZERFAUST	-3	0	+3		-3			6	1	AP+ EXP	ARM/2	3	ANTI-MATÉRIEL, JETABLE (2).

CARABINES

NOM	PORTEE							PS	R	MUNITION	ATTRIBUT DE	NB DE JETS DE SAUVEGARDE	TRAITS
	20	40	60	80	100	120	240						
CARABINE E/M	+3		-3		-6			7	2	E/M	2X BTS/2	2	NON-LETHAL, [**].
CARABINE PLASMA (MODE EXPLOSION)	+3		-3		-6			7	2	N	ARM+BTS	1+1	GABARIT D'IMPACT (CIRCULAIRE).
CARABINE PLASMA (MODE FRAPPE)	+3		-3		-6			6	2	N	ARM+BTS	1+1	

FUSILS

NOM	PORTEE							PS	R	MUNITION	ATTRIBUT DE	NB DE JETS DE SAUVEGARDE	TRAITS
	20	40	60	80	100	120	240						
FUSIL	0	+3		-3		-6		7	3	n	ARM	1	TIR DE SUPPRESSION
FUSIL AP	0	+3		-3		-6		7	3	AP	ARM/2	2	TIR DE SUPPRESSION
FUSIL BREAKER	0	+3		-3		-6		7	3	AP	BTS/2	1	TIR DE SUPPRESSION
FUSIL LANCE ADHESIF	0	+3		-3		-6		--	2	PARA	PH-6	2	NON-LETAL
FUSIL T2	0	+3		-3		-6		7	3	T2	ARM	1	TIR DE SUPPRESSION
FUSIL VIRAL	0	+3		-3		-6		7	3	*	BTS	*	TIR DE SUPPRESSION, BIO-ARME * MUN N sur STR MUN DA+CHOC sur VITA
FUSIL COMBI	+3			-3		-6		7	3	N	ARM	1	TIR DE SUPPRESSION
FUSIL COMBI BREAKER	+3			-3		-6		7	3	AP	BTS/2	2	TIR DE SUPPRESSION
FUSIL COMBI K1	+3			-3		-6		7	3	ARM=0	ARM	1	TIR DE SUPPRESSION
FUSIL COMBI VIRAL	+3			-3		-6		7	3	*	BTS	*	TIR DE SUPPRESSION, BIO-ARME * MUN N sur STR MUN DA+CHOC sur VITA
FUSIL MULTI (Mode AP)	+3			-3		-6		7	3	AP	ARM/2	1	TIR DE SUPPRESSION
FUSIL MULTI (Mode Choc)	+3			-3		-6		7	3	CHOC	ARM	1	TIR DE SUPPRESSION
FUSIL MULTI (Mode Anti-Matériel)	+3			-3		-6		7	1	DA	ARM	2	ANTI-MATERIEL
FUSIL à PLASMA (Mode Explosion)	+3			-3		-6		7	3	N	ARM & BTS	1 & 1	TIR DE SUPPRESSION GABARIT D'IMPACT
FUSIL à PLASMA (Mode Frappe)	+3			-3		-6		7	3	N	ARM & BTS	1 & 1	TIR DE SUPPRESSION

FUSILS A POMPE

NOM	PORTEE							PS	R	MUNITION	ATTRIBUT DE	NB DE JETS DE SAUVEGARDE	TRAITS
	20	40	60	80	100	120	240						
FUSIL A POMPE	+6	+3	-3					7	2	N	ARM	1	
FUSIL A POMPE LOURD	+6	+3	-3					5	2	AP	ARM/2	1	
FUSIL D'ABORDAGE	+6	+3	-3					6	2	AP	ARM/2	1	
FUSIL D'ABORDAGE T2	+6	+3	-3					6	2	T2	ARM	1	ANTI-MATERIEL
FUSIL A POMPE VULCAIN	+6	+3	-3					6	3	AP	ARM	1	DOMMAGES CONTINUS

FUSILS DE PRECISION

NOM	PORTEE							PS	R	MUNITION	ATTRIBUT DE	NB DE JETS DE SAUVEGARDE	TRAITS
	20	40	60	80	100	120	240						
FUSIL DE PRECISION	-3	+3		-3		-6		7	3	N	ARM	1	TIR DE SUPPRESSION
FUSIL DE PRECISION AP	-3	+3		-3		-6		7	3	AP	ARM	1	TIR DE SUPPRESSION
FUSIL DE PRECISION CHOC	-3	+3		-3		-6		7	3	CHOC	ARM	1	TIR DE SUPPRESSION
FUSIL DE PRECISION K1	-3	+3		-3		-6		7	3	K1	ARM=0	1	TIR DE SUPPRESSION ANTI-MATERIEL
FUSIL DE PRECISION MULTI	-3	+3		-3		-6		7	3	AP	ARM/2	1	TIR DE SUPPRESSION
FUSIL DE PRECISION MULTI	-3	+3		-3		-6		7	3	CHOC	ARM	1	TIR DE SUPPRESSION
FUSIL DE PRECISION MULTI	-3	+3		-3		-6		7	3	DA	ARM	2	TIR DE SUPPRESSION ANTI-MATERIEL
FUSIL DE PRECISION T2	-3	+3		-3		-6		7	3	T2	ARM	1	TIR DE SUPPRESSION
FUSIL DE PRECISION VIRAL	-3	+3		-3		-6		7	3	*	BTS	*	TIR DE SUPPRESSION, BIO-ARME * MUN N sur STR MUN DA+CHOC sur VITA

FUSILS DE SNIPER

NOM	PORTEE							PS	R	MUNITION	ATTRIBUT DE SAUVEGARDE	NB DE JETS DE SAUVEGARDE	TRAITS
	20	40	60	80	100	120	240						
FUSIL DE SNIPER	-3	0		+3			-3	5	2	CHOC	ARM	1	
FUSIL DE SNIPER AP	-3	0		+3			-3	5	2	AP	ARM/2	1	
FUSIL DE SNIPER K1	-3	0		+3			-3	7	2	K1	ARM=0	1	ANTI-MATERIEL
FUSIL DE SNIPER MULTI	-3	0		+3			-3	5	2	AP	ARM/2	1	
FUSIL DE SNIPER MULTI	-3	0		+3			-3	5	2	CHOC	ARM	1	
FUSIL DE SNIPER MULTI	-3	0		+3			-3	5	2	DA	ARM	2	ANTI-MATERIEL
FUSIL DE SNIPER A PLASMA	-3	0		+3			-3	6	2	N	ARM+BTS	1 & 1	GABARIT D'IMPACT (CIRCULAIRE).
FUSIL DE SNIPER A PLASMA	-3	0		+3			-3	5	2	N	ARM+BTS	1 & 1	
FUSIL DE SNIPER T2	-3	0		+3			-3	5	2	T2	ARM	1	
FUSIL DE SNIPER VIRAL	-3	0		+3			-3	5	2	*	BTS	*	BIO-ARME * MUN N sur STR MUN DA+CHOC sur VITA

GRENADES

NOM	PORTEE							PS	R	MUNITION	ATTRIBUT DE SAUVEGARDE	NB DE JETS DE SAUVEGARDE	TRAITS
	20	40	60	80	100	120	240						
GRENADES	+3	-3						7	1	N	ARM	1	ATTAQUE SPÉCULATIVE, ARME DE TIR (PH), GABARIT D'IMPACT (CIRCULAIRE).
GRENADES E/M	+3	-3						7	1	E/M	BTS/2	2	ATTAQUE SPÉCULATIVE, ARME DE TIR (PH), GABARIT D'IMPACT (CIRCULAIRE), NON LÉTAL, [**].
GRENADES ECLIPSE	0	-3						--	1	ECLIPSE	--	--	ATTAQUE SPÉCULATIVE, ARME DE TIR (PH), GABARIT D'IMPACT (CIRCULAIRE), NON LÉTAL, RÉFLÉCHISSANT, SANS CIBLE, [**].
GRENADES FUMIGENES	0	-3						--	1	FUMIGENE	--	--	ATTAQUE SPÉCULATIVE, ARME DE TIR (PH), GABARIT D'IMPACT (CIRCULAIRE), NON LÉTAL, SANS CIBLE, [**].

LANCE-FLAMMES

NOM	PORTEE							PS	R	MUNITION	ATTRIBUT DE SAUVEGARDE	NB DE JETS DE SAUVEGARDE	TRAITS
	20	40	60	80	100	120	240						
LANCE-FLAMMES LEGER								7	1	N	ARM	1	ATTAQUE INTUITIVE, DOMMAGES CONTINUS, GABARIT DIRECT (PETITE LARME).
LANCE-FLAMMES LOURD								6	1	N	ARM	1	ATTAQUE INTUITIVE, DOMMAGES CONTINUS, GABARIT DIRECT (GROSSE LARME).

LANCE-GRENADES

NOM	PORTEE							PS	R	MUNITION	ATTRIBUT DE SAUVEGARDE	NB DE JETS DE SAUVEGARDE	TRAITS
	20	40	60	80	100	120	240						
LANCE-GRENADES	0			-	-3			7	1	N	ARM	1	ATTAQUE SPÉCULATIVE, ARME DE TIR (PH), GABARIT D'IMPACT (CIRCULAIRE).
LANCE-GRENADES E/M	0			-	-3			7	1	E/M	BTS/2	2	ATTAQUE SPÉCULATIVE, ARME DE TIR (PH), GABARIT D'IMPACT (CIRCULAIRE), NON LÉTAL,[**].
LANCE-GRENADES ECLIPSE	0			-	-3			--	1	ECLIPSE	--	--	ATTAQUE SPÉCULATIVE, ARME DE TIR (PH), GABARIT D'IMPACT (CIRCULAIRE), NON LÉTAL, RÉFLÉCHISSANT, SANS CIBLE, [**].
LANCE-GRENADES	0			-	-3			--	1	FUMIGENE	--	--	ATTAQUE SPÉCULATIVE, ARME DE TIR (PH), GABARIT D'IMPACT (CIRCULAIRE), NON LÉTAL, SANS CIBLE, [**].

LANCE ROQUETTES

NOM	PORTEE							PS	R	MUNITION	ATTRIBUT DE SAUVEGARDE	NB DE JETS DE SAUVEGARDE	TRAITS
	20	40	60	80	100	120	240						
LANCE ROQUETTES LEGER (Mode Explosion)	0	+3		-3	-6			7	2	N	ARM	1	DOMMAGES CONTINUS, GABARIT D'IMPACT (CIRCULAIRE).
LANCE ROQUETTES LEGER	0	+3		-3	-6			6	2	N	ARM	1	DOMMAGES CONTINUS
LANCE ROQUETTES LOURD (Mode Explosion)	-3	0	+3		-3			6	2	N	ARM	1	DOMMAGES CONTINUS, GGABARIT D'IMPACT (CIRCULAIRE).
LANCE ROQUETTES LOURD (Mode Frappe)	-3	0	+3		-3			5	2	N	ARM	1	DOMMAGES CONTINUS

MINES

NOM	PORTEE	PS	R	MUNITION	ATTRIBUT DE SAUVEGARDE	NB DE JETS DE SAUVEGARDE	TRAITS
	20 40 60 80 100 120 240						
CYBERMINES	ARM=0 | BTS=0 | STR=1 | S=0	5	1	--	BTS	1	ATTAQUE DE COMMUNICATION, ATTAQUE INTUITIVE, DISSIMULÉE, JETABLE (3), État: Étourdi/immobilisée-B, NON LÉTALE, GABARIT DIRECT (PETITE LARME), DÉPLOYABLE, [*].
MINES AP	ARM=0 | BTS=0 | STR=1 | S=0	5	1	AP	ARM/2	1	ATTAQUE INTUITIVE, DISSIMULÉE, JETABLE (3), GABARIT DIRECT (PETITE LARME), DÉPLOYABLE, [*].
MINES CHOC	ARM=0 | BTS=0 | STR=1 | S=0	7	1	CHOC	ARM	1	ATTAQUE INTUITIVE, DISSIMULÉE, JETABLE (3), GABARIT DIRECT (PETITE LARME), DÉPLOYABLE, [*].
MINES E/M	ARM=0 | BTS=0 | STR=1 | S=0	5	1	E/M	BTS/2	2	ATTAQUE INTUITIVE, DISSIMULÉE, JETABLE (3), MODÈLE DIRECT (PETITE LARME), NON MORTEL, DÉPLOYABLE, [**].
MINES MONOFILAMENT	ARM=0 | BTS=0 | STR=1 | S=0	5	1	N	ARM=0	1	ATTAQUE INTUITIVE, DISSIMULÉE, JETABLE (3), GABARIT DIRECT (PETITE LARME), DÉPLOYABLE, État: MORT, [*].
MINES PARA	ARM=0 | BTS=0 | STR=1 | S=0	5	1	PARA	PH-6	1	ATTAQUE INTUITIVE, DISSIMULÉE, JETABLE (3), GABARIT DIRECT (PETITE LARME), NON MORTEL, DÉPLOYABLE, [*].
MINES VIRALES	ARM=0 | BTS=0 | STR=1 | S=0	6	1	*	ARM+BTS	*	ATTAQUE INTUITIVE, BIO-ARME * MUN N sur STR MUN DA+CHOC sur VITA, DISSIMULÉ, JETABLE (3), GABARIT DIRECT (PETITE LARME), DÉPLOYABLE, [*].
MINES THORACIQUES (chest mines) (Mode TIR)		7	1	CHOC	ARM	1	ATTAQUE INTUITIVE, JETABLE (2), DOUBLE TIR, GABARIT DIRECT (PETITE LARME), [*].
MINES THORACIQUES (chest mines) (Mode CC)		7	1	CHOC	ARM	1	ATTAQUE CC (+3), JETABLE (2). [*]
DROP BEAR (Mode TIR)	+3 -	7	1	CHOC	ARM	1	ARME DE TIR (PH), ATTAQUE SPÉCULATIVE, JETABLE (3), SANS CIBLE, [*].
DROP BEAR (Mode Déployable)		7	1	CHOC	ARM	1	ATTAQUE INTUITIVE, JETABLE (3), GABARIT DIRECT (PETITE LARME), DÉPLOYABLE, [*].
DISTRIBUTEUR DE MINES (mines dispenser)	0 +3 -3 -6		1				ATTAQUE SPÉCULATIVE, DOUBLE TIR, JETABLE (2), SANS CIBLE, [*].
WILDPARROT		7	1	E/M	BTS/2	2	ATTAQUE INTUITIVE, JETABLE (1), NON LÉTAL, PÉRIMÈTRIQUE, GABARIT DIRECT (PETITE LARME), DÉPLOYABLE, [*].

MITRAILLEUSES (HMG)

NOM	PORTEE							PS	R	MUNITION	ATTRIBUT DE	NB DE JETS DE SAUVEGARDE	TRAITS
	20	40	60	80	100	120	240						
MITRAILLEUSE	-3	0	+3		-3			5	4	N	ARM	1	TIR DE SUPPRESSION
MITRAILLEUSE AP	-3	0	+3		-3			5	4	AP	ARM/2	1	TIR DE SUPPRESSION
MITRAILLEUSE MULTI (Mode Anti-materiel)	-3	0	+3		-3			5	1	EXP	ARM	3	TIR DE SUPPRESSION
MITRAILLEUSE MULTI (Mode AP)	-3	0	+3		-3			5	4	AP	ARM/2	1	TIR DE SUPPRESSION
MITRAILLEUSE MULTI (Mode CHOC)	-3	0	+3		-3			5	4	CHOC	ARM	1	TIR DE SUPPRESSION

PHEROWARES

NOM	PORTEE							PS	R	MUNITION	ATTRIBUT DE SAUVEGARDE	NB DE JETS DE SAUVEGARDE	TRAITS
	20	40	60	80	100	120	240						
TACTIQUE PHEROWARE ENDGAME								7	1	AP	BTS/2	1	ARME de TIR (WIP), ATTAQUE COMM, JETABLE (2), DOUBLE TIR, CIBLE (VITA), PAS DE LDV, ZONE DE CONTRÔLE.
TACTIQUE PHEROWARE ERASER								6	2	DA	BTS	2	ARME de TIR (WIP), ATTAQUE COMM, CIBLE (VITA), État: ISOLÉ, NON LÉTAL, PAS DE LDV, ZONE DE CONTRÔLE.
TACTIQUE PHEROWARE MIRRORBALL								--	1	ECLIPSE	--	--	ARME de TIR (WIP), ATTAQUE COMM, GABARIT D'IMPACT (CIRCULAIRE), NON LÉTAL, RÉFLÉCHISSANT, PAS DE LDV, SANS CIBLE, ZONE DE CONTRÔLE.

PISTOLETS

NOM	PORTEE							PS	R	MUNITION	ATTRIBUT DE	NB DE JETS DE SAUVEGARDE	TRAITS
	20	40	60	80	100	120	240						
PISTOLET	+3	0	-6					9	2	N	ARM	1	
PISTOLET BREAKER	+3	0	-6					7	2	AP	ARM/2	1	
PISTOLET D'ABORDAGE (mode souffle)								7	1	N	ARM	1	ATTAQUE INTUITIVE, GABARIT DIRECT (PETITE LARME).
PISTOLET D'ABORDAGE (Mode Frappe)	+3	0	-6					7	2	N	ARM	1	
PISTOLET D'ASSAUT	+3	0	-6					7	4	N	ARM	1	
PISTOLET ETOURDISSANT	+3	0	-6					8	2	ETOURDISSANT	ARM	1	NON LÉTAL, État : ÉTOURDI.
PISTOLET KOBRA (Mode TIR)	+3	0	-6					7	2	N	ARM	1	[*]
PISTOLET KOBRA (Mode CC)	+3	0	-6					7	1	CHOC	ARM	1	CC [*]
PISTOLET LOURD	+3	0	-6					6	2	N	ARM	1	
PISTOLET LOURD AP	+3	0	-6					6	2	AP	ARM/2	1	
PISTOLET MULTI (Mode AP)	+3	0	-6					7	2	AP	ARM/2	1	
PISTOLET MULTI (Mode CHOC)	+3	0	-6					7	2	CHOC	ARM	1	
PISTOLET MULTI (Mode Antimateriel)	+3	0	-6					7	1	DA	ARM	2	ANTI-MATERIEL
PISTOLET SILENCIEUX	+3	0	-6					8	2	AP+CHOC	BTS/2	1	SILENCIEUX (-6)
PISTOLET VIRAL	+3	0	-6					8	2	*	BTS	*	BIO-ARME * MUN N sur STR MUN DA+CHOC sur VITA

RED FURIES

NOM	PORTEE							PS	R	MUNITION	ATTRIBUT DE	NB DE JETS DE SAUVEGARDE	TRAITS
	20	40	60	80	100	120	240						
RED FURY	0	+3		-3		-6		7	4	CHOC	ARM	1	TIR DE SUPPRESSION
RED FURY MULTI (Mode CHOC)	0	+3		-3		-6		7	4	CHOC	ARM	1	TIR DE SUPPRESSION
RED FURY MULTI (Mode AP)	0	+3		-3		-6		7	4	AP	ARM/2	1	TIR DE SUPPRESSION
RED FURY MULTI (Mode Antimatériel)	0	+3		-3		-6		7	1	DA	ARM	2	ANTI-MATERIEL

ARMES DE TIR NON-CATEGORISEES

NOM	PORTEE							PS	R	MUNITION	ATTRIBUT DE SAUVEGARDE	NB DE JETS DE SAUVEGARDE	TRAITS
	20	40	60	80	100	120	240						
CONTENDER	0	+3		0				7	2	T2	ARM	1	ANTI-MATERIEL
E/MITTER	-3	0	+3		0			7	2	E/M	BTS/2	2	NON-LETAL, [**].
FEUERBACH (Mode Explosion)	-3	0	+3		0			6	1	EXP	ARM	3	ANTI-MATERIEL
FEUERBACH (Mode Rafale)	-3	0	+3		0			6	2	AP+DA	ARM/2	2	ANTI-MATERIEL
FLASH PULSE	0	+3			-3		-6	7	1	ETOURDISSANT	BTS	1	ARME DE TIR (VOL), NON LETAL, État: Étourdi.
CANON MAGNETIQUE HYPER-RAPIDE (Mode Anti-Materiel)	-3	0	+3		0			5	1	DA	ARM	2	ANTI-MATERIEL
CANON MAGNETIQUE HYPER-RAPIDE (Mode AP)	-3	0	+3		0			5	5	AP	ARM/2	1	TIR DE SUPPRESSION
CANON MAGNETIQUE HYPER-RAPIDE (Mode CHOC)	-3	0	+3		0			5	5	CHOC	ARM	1	TIR DE SUPPRESSION
LRM KATYUSHA	-3	+3		0		-6		6	1	DA	ARM	2	ANTI-MATÉRIEL, ATTAQUE SPÉCULATIVE, GABARIT D'IMPACT (CIRCULAIRE).
LANCE-MISSILES (Mode Explosion)	-3	0		+3		-3		6	1	EXP	ARM	3	ANTI-MATÉRIEL, GABARIT D'IMPACT (CIRCULAIRE).
LANCE-MISSILES (Mode Frappe)	-3	0		+3		-3		6	1	AP+EXP	ARM/2	3	ANTI-MATERIEL
MK12	0	+3		-3		-6		5	3	N	ARM	1	TIR DE SUPPRESSION
OHOTNIK	0	+3			0	-3	-6	6	2	T2	ARM	1	ANTI-MATERIEL
AUTOCANNON PORTABLE	-3	0	+3		-3			6	2	AP+EXP	ARM/2	3	ANTI-MATERIEL
MODE TIR DE SUPPRESSION	0		-3					*	3	*	*	*	* = VALEURS DE L'ARME UTILISEE
THUNDERBOLT	-3	0	+3		0			6	2	N	ARM	1	
LRM URAGAN (Mode Explosion)	-3	+3		0		-6		6	3	AP+CHOC	ARM/2	1	ATTAQUE SPÉCULATIVE, GABARIT D'IMPACT (CIRCULAIRE), RAFALE: CIBLE UNIQUE
LRM URAGAN (Mode Frappe)	-3	+3		0		-6		5	3	AP+CHOC	ARM/2	1	RAFALE: CIBLE UNIQUE

ARMES A GABARIT DIRECT

NOM	PORTEE	PS	R	MUNITION	ATTRIBUT DE	NB DE JETS DE SAUVEGARDE	TRAITS
	20 40 60 80 100 120 240						
CHAIN-COLT		7	1	N	ARM	1	ATTAQUE INTUITIVE, GABARIT DIRECT (PETITE LARME).
CHAIN RIFLE		7	1	N	ARM	1	ATTAQUE INTUITIVE, GABARIT DIRECT (GRANDE LARME).
E/MARAT		7	1	E/M	BTS/2	2	ATTAQUE INTUITIVE, GABARIT DIRECT (GRANDE LARME).
NANOPULSER		7	1	N	BTS	1	ATTAQUE INTUITIVE, GABARIT DIRECT (PETITE LARME).
PULZAR		7	1	N	BTS	1	ATTAQUE INTUITIVE, GABARIT DIRECT (GRANDE LARME).
SEPSITOR		4	1		BTS	1	ATTAQUE INTUITIVE, JETABLE (2), GABARIT DIRECT (GRANDE LARME), État: SEPSITORISÉ, [*].
SEPSITOR PLUS		3	1		BTS	1	ATTAQUE INTUITIVE, GABARIT DIRECT (GRANDE LARME), État: SEPSITORISÉ, [*].
ZAPPER		7	1	E/M	BTS/2	2	ATTAQUE INTUITIVE, GABARIT DIRECT (PETITE LARME).

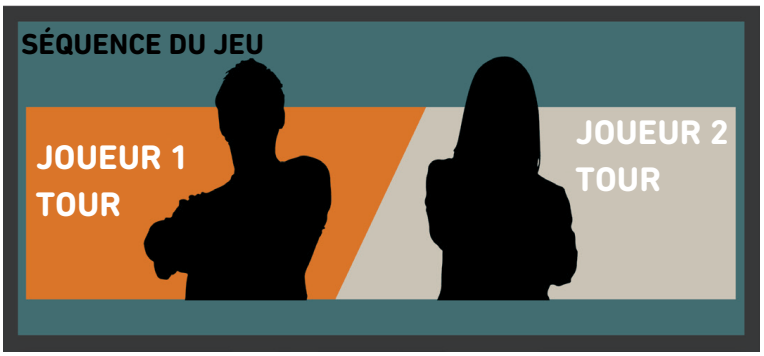
DEPLOYABLES ET LANCEURS

NOM	PORTEE	PS	R	MUNITION	ATTRIBUT DE	NB DE JETS DE SAUVEGARDE	TRAITS
	20 40 60 80 100 120 240						
CRAZYKOALA	ARM=0 | BTS=0 | STR=1 | S=1	5	1	CHOC	ARM	1	JETABLE (2), BOOST, PÉRIMÈTRE, DÉPLOYABLE, [*].
DAZER	ARM=0 | BTS=0 | STR=1 | S=0						JETABLE (3), DÉPLOYABLE, ZONE DE CONTRÔLE.
REPETITEUR DEPLOYABLE	ARM=0 | BTS=0 | STR=1 | S=1						JETABLE (3), DÉPLOYABLE.
DISCO BALLER	0 +3 -3 -6		1				ATTAQUE SPÉCULATIVE, JETABLE (2), DOUBLE TIR, SANS CIBLE, [*].
DISCO BALL	ARM=0 | BTS=0 | STR=1 | S=1						
FASTPANDA	ARM=0 | BTS=0 | STR=1 | S=1						JETABLE (1), INDISCRIMINÉ, PÉRIMÈTRE, DÉPLOYABLE,
MADTRAPS	ARM=0 | BTS=0 | STR=1 | S=1						JETABLE (2), BOOST, NON LÉTAL, PÉRIMÈTRIQUE, DÉPLOYABLE, [*].
PITCHER	0 -3 -6		1				ATTAQUE SPÉCULATIVE, JETABLE (2), INDISCRIMINÉE, NON LETALE, SANS CIBLE,

NON CATEGORISABLES & UTILITAIRES

NOM	PORTEE							PS	R	MUNITION	ATTRIBUT DE SAUVEGARDE	NB DE JETS DE SAUVEGARDE	TRAITS
	20	40	60	80	100	120	240						
DEACTIVATOR	+6	+3	-6					--	1	--	--	--	ARME DE TIR (VOL) [***]
DISCOVER	+3	0				-3	-6		1				[***]
OBSERVATEUR D'ARTILLERIE		0				-3	-	6	2	EXP	ARM	3	ARME DE TIR (VOL),État: CIBLÉ, NON LÉTAL,
GIZMOKIT	-3	0	-6					6	1	AP+DA	ARM/2	2	ANTI-MATERIEL
JAMMER	ZONE DE CONTRÔLE, PAS DE LDV							7	1	N	BTS	1	ARME DE TIR (VOL), NON LETAL, État: Étourdi.
MEDIKIT	-3	0	-6					7	1	--	--	--	NON-LETAL, [**].
D-CHARGES (Mode Démolition)								6	1	AP+EXP	ARM/2	3	ANTI-MATERIEL, DISPOSABLE (3), [*].
D-CHARGES (Mode CC)								6	1	AP+EXP	ARM/2	3	ANTI-MATERIEL, CC, DISPOSABLE (3), IMPROVISED, [*].

TABLEAUX DE RÉFÉRENCE RAPIDE



Chaque tour de joueur est divisé en ces étapes:

1. Début du tour: Phase tactique

1.2 Utilisation exécutive des jetons de commandement

1.3 Vérification de retraite!

1.4 Vérification de perte de lieutenant

1.5 Nombre d'ordres

2. Phase impétueuse

3. Phase des ordres

4. Phase des états

5. Fin du tour

TYPES D'ORDRES

ORDRE RÉGULIER
Les soldats réguliers ajoutent leurs ordres au pool d'ordres, où ils peuvent être dépensés par n'importe quel soldat du même groupe de combat pour entreprendre des actions.

ORDRE IRRÉGULIER
L'Ordre apporté par un Soldat irrégulier n'est pas ajouté à la réserve d'Ordres de son Groupe de Combat mais est plutôt conservé par lui pour son propre usage. Cependant, le joueur doit clairement indiquer à quel Groupe de Combat appartiennent le Soldat et son Ordre irrégulier. Ces Soldats irréguliers peuvent toujours dépenser des Ordres réguliers de la réserve d'Ordres de leur Groupe de combat.

ORDRE SPÉCIAL DU LIEUTENANT
Les ordres spéciaux du lieutenant ne sont pas ajoutés à la réserve d'ordres de l'armée, et le lieutenant les conserve pour son usage exclusif.
Le statut et les dépenses de l'ordre spécial du lieutenant sont des informations ouvertes.

ORDRE TACTIQUE
Les ordres tactiques sont un type spécial d'ordre qui ne sont pas ajoutés à la réserve d'ordres, et conservés par les soldats qui les ont générés pour leur propre usage, bien qu'ils puissent également être utilisés pour des mécanismes de jeu avancés et lorsque ces soldats font partie d'une FireTeam (voir page 132).

ORDRE SÉQUENCE DE DÉPENSES

Chaque fois que le joueur actif décide de dépenser un ordre (quel que soit son type) pour activer un soldat, suivez ces étapes:

1. Activation: le joueur actif déclare quel soldat va s'activer.

1.1 Dépense d'ordre: le joueur actif retire de la table, ou marque comme dépensé, l'ordre qu'il utilise pour activer le soldat.

1.2 Déclaration de la première compétence: le joueur actif déclare la première compétence courte de base, ou la compétence longue, qu'il souhaite utiliser. Si des mouvements sont déclarés, le joueur mesure où le soldat peut se déplacer, choisit l'itinéraire et place le soldat au point final de son mouvement.

2. ORA du joueur réactif

2.1 Vérification de l'ORA. Le joueur réactif vérifie s'il est autorisé à déclarer des ORA avec ses soldats. Les joueurs peuvent vérifier **depuis le soldat actif** si un soldat ou un élément de jeu se trouve dans la zone de contrôle (ZdC) du soldat actif.

2.2 Déclaration d'ORA. Le joueur réactif déclare les ORA des soldats autorisés à en déclarer un. Les soldats ne sont pas obligés de déclarer des ORA, mais si un soldat peut déclarer un ORA et ne le fait pas, il perd son droit de déclarer un ORA contre cet ordre.

3. Déclaration de la deuxième compétence: le joueur actif déclare la deuxième compétence courte de l'ordre, le cas échéant. Si des mouvements sont déclarés, le joueur mesure où le soldat peut se déplacer, choisit l'itinéraire et place le soldat au point final de son mouvement.

4. ORA du joueur réactif

4.1 Vérification de l'ORA. Le joueur réactif vérifie s'il est autorisé à déclarer des ORA avec les soldats qui n'ont pas pu déclarer d'ORA à l'étape précédente de vérification des ORA. Les joueurs peuvent vérifier **depuis le soldat actif** si un soldat ou un élément de jeu se trouve dans la zone de contrôle (ZdC) du soldat actif.

4.2 Déclaration d'ORA. Le joueur réactif déclare les ORA des soldats autorisés à en déclarer un. Les soldats ne sont pas obligés de déclarer des ORA, mais si un soldat peut déclarer un ORA et ne le fait pas, il perd son droit de déclarer un ORA contre cet ordre.

5. Résolution: Vérifiez que les compétences et les pièces d'équipement dont l'utilisation a été déclarée remplissent leurs conditions respectives, effectuez toutes les mesures de portée nécessaires, déterminez quels MOD s'appliquent, puis les deux joueurs font leurs jets. Si une compétence ou une pièce d'équipement ne répond pas à ses conditions, le soldat effectue à la place la compétence inactif.

5.1 Effets: Les joueurs appliquent tous les effets des Compétences et des Équipements réussis, y compris les Jets de Sauvegarde et les Mouvements d'Esquive.

5.2 Conclusion: Des Jets de Courage sont effectués si nécessaire, et leurs effets sont appliqués, ainsi que ceux d'Alerte!. Fin de l'Ordre.

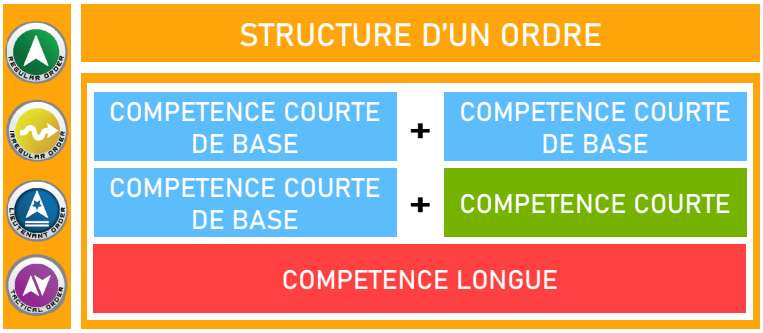


TABLEAU DE RÉFÉRENCE DES ORDRES ET ORAS

COMPETENCES COURTES DE BASE

NOM	TYPE	PAGE
DECOUVRIR	COMMUN	77
INACTIF	COMMUN	81
MOUVEMENT	COMMUN	28

COMPETENCES LONGUES

NOM	TYPE	PAGE
TIR ASSISTE	HACKER	59
BERSERK	SPECIAL	87
MOUVEMENT PRUDENT	COMMUN	32
CYBERMASK	HACKER	59
SAUT DE COMBAT	SPECIAL	90
ESCALADER	COMMUN	32
REACTION AMELIOREE	HACKER	60
FAIRY DUST	HACKER	60
ATTAQUE INTUITIVE	COMMUN	48
SAUTER	COMMUN	34
PARACHUTISTE	SPECIAL	105
SAPEUR	SPECIAL	111
ATTAQUE SPECULATIVE	COMMUN	47
TIR DE SUPPRESSION	COMMUN	86
TIR TRIANGULE	SPECIAL	118

COMPETENCES COURTES

NOM	TYPE	PAGE
ACTIVER UN DISCOBALL	EQUIPEMENT	70
ATTAQUE DE TIR	COMMUN	39
CARBONITE	HACKER	59
ATTAQUE CC	COMMUN	51
SAUT CONTROLE	HACKER	59
DESACTIVATEUR	EQUIPEMENT	121
DOCTEUR	SPECIAL	91
ESQUIVER	COMMUN	80
INGENIEUR	SPECIAL	92
OBS. D'ARTILLERIE	SPECIAL	93
GIZMOKIT	EQUIPEMENT	123
MEDIKIT	EQUIPEMENT	121
MORPHOSCAN	SPECIAL	103
OBLIVION	HACKER	60
PLACER UN DEPLOYABLE	COMMUN	83
RECHARGER	COMMUN	84
RESET	COMMUN	86
CAPTEUR	SPECIAL	111
SPOTLIGHT	HACKER	60
CONTROLE TOTAL	HACKER	61
TRINITY	HACKER	61
WHITE NOISE	HACKER	61
ZERO PAIN	HACKER	61

COMPETENCES COURTES DE BASE

NOM	TYPE	PAGE
ATTAQUE DE TIR	COMMUN	39
CARBONITE	HACKER	59
ATTAQUE CC	COMMUN	51
SAUT CONTROLE	HACKER	59
DECOUVRIR	COMMUN	77
ESQUIVER	COMMUN	80
OBS. D'ARTILLERIE	SPECIAL	93
ATTENTION!	COMMUN	82
OBLIVION	HACKER	60
PLACER UN DEPLOYABLE	COMMUN	83
RECHARGER	SPECIAL	84
RESET	COMMUN	86
SPOTLIGHT	HACKER	60
CONTROLE TOTAL	HACKER	61
TRINITY	HACKER	61
ZERO PAIN	HACKER	61

ACTIVATION DES TROUPES IMPETUEUSES:

Combinaisons de compétences possibles:

» Déplacement + Attaque CC.
» Déplacement + Attaque de TIR.
» Déplacement + Esquive.
» Déplacement + Inactif.
» Déplacement + Déplacement.
» Sauter.
» Grimper.
» Berserk.
» Compétences avec l'étiquette Déploiement aéroporté.
» compétences qui précisent qu'elles peuvent être utilisées pendant la Phase Impétueuse.

TABLE DES ARTS MARTIAUX

NIVEAU	MOD ATTAQUE	MOD ADVERSAIRE	MOD RAFALE
1	-	-3	-
2	+3	-3	-
3	+3	-3	+1 SD
4	+3	-3	+1 R
5	+3	-3	+1 SD, +1 R

TABLE DE BUTIN

JET	OBJET	JET	OBJET
1-2	+1 ARM	13	Panzerfaust
3-4	Lance-Flammes leger	14	Arme CC Monofilament
5-6	Grenades	15	MOU 20-10
7-8	Arme CC DA	16	TAG: Attaques TIR (Choc) Autres troupes: Fusil MULTI
9	Viseur Multispectral N1	17	Fusil de Sniper MULTI
10	Arme CC EXP	18	TAG: Immunité ARM Autres troupes: +4 ARM
11	Fusil Lance-Adhesif	19	Mimetisme (-6)
12	TAG= Immunité AP Autres troupes= +2 ARM	20	TAG: Attaques TIR (+1 R) Autres troupes: HMG

TABLE DE METACHIMIE

1-3	+3 PHY	15	IGNORER LES BLESSURES
4-5	SUPER-SAUT	16	+1 ARM + IMMUNITE (ARM)
6-7	REGENERATION	17	TENACE + IMMUNITE (AUGMENTEE)
8-10	ESCALADER-PLUS	18	MOU 15-10 + SUPER-SAUT
11-12	MOU 20-10	19	MOU 20-10 + ESCALADER PLUS
13-14	+6 BTS	20	+3 PH + REGENERATION

MUNITION	SAUVEGARDE	NB DE JETS	EFFETS SPECIFIQUES
N	ARM/BTS*	1	-
AP	ARM/BTS*	1	RÉDUIT DE MOITIÉ L'ATTRIBUT ARM OU BTS DE LA CIBLE
DA	ARM/BTS*	2	-
E/M	BTS	2	ÉTAT: ISOLÉ, ÉTAT: IMM-B CONTRE HI, REM, VH ET TAG RÉDUIT DE MOITIÉ L'ATTRIBUT BTS DE LA CIBLE.
ECLIPSE	-	-	BLOQUE LES LDV NON LÉTAL RÉFLÉCHISSANT
EXP	ARM/BTS*	3	-
PARA	PHY-6	1	ÉTAT: IMM-A
CHOC	ARM/BTS*	1	ANNULE L'INCONSCIENCE
FUMIGENE	-	-	BLOQUE LES LDV NON LÉTAL
ETOURDISSANTE	ARM/BTS*	2	ÉTAT: ETOURDI
T2	ARM/BTS*	1	2 BLESSURES PAR SVG RATEE

(*) L'ATTRIBUT POUR LE JET DE SAUVEGARDE PEUT ÊTRE SOIT ARM OU BTS SELON L'ARME

TABLE DES PROGRAMMES HACKING

NOM	MOD ATTAQUANT	MOD ADVERSAIRE	PS	RAFALE	CIBLE	TYPE DE COMPETENCE	SPECIAL
TIR ASSISTÉ	-	-	-	-	DCD	LONGUE	LA CIBLE GAGNE TIR PRECIS
CARBONITE	0	0	7	2	TAG, HI, REM, VH, HACKER	COURTE / ORA	MUNITIONS DA, NON LÉTHALES, ÉTAT IMMOBILISÉ-B.
SAUT CONTRÔLÉ	-	-	-	-	-	COURTE / ORA	MOD +3/-3 AU PH DE CHAQUE SOLDAT QUI EFFECTUE UN SAUT DE COMBAT.
CYBERMASQUE	-	-	-	-	-	LONGUE	REMPLACE L'UTILISATEUR PAR UN MARQUEUR IMP-2.
RÉACTION AMÉLIORÉE	-	-	-	-	DCD	LONGUE	LA CIBLE GAGNE RAFALE 2 EN ORA.
FAIRY DUST	-	-	-	-	TAG, HI, REM, VH	LONGUE	LES CIBLES OBTIENNENT DES MODS DE PARE-FEU
OBLIVION	0	0	4	2	TAG, HI, REM, VH, HACKER	COURTE / ORA	MUNITIONS AP, NON LÉTHALES, ÉTAT : ISOLÉ
CONTRÔLE TOTAL	0	0	4	1	TAG	COURTE / ORA	MUNITIONS DA, NON LÉTHALES, ÉTAT : POS/NORMAL
TRINITY	+3	0	4	3	HACKER	COURTE / ORA	LA CIBLE REÇOIT 1 BLESSURE POUR CHAQUE ÉCHEC AU JET DE SAUVEGARDE
SPOTLIGHT	-	-	5	2	-	COURTE / ORA	MUNITIONS AP, NON LÉTHALES, ÉTAT : CIBLÉ
BRUIT BLANC	-	-	-	1	-	COURTE	NFB, RÉFLÉCHISSANT GABARIT CIRCULAIRE BLOCAGE LDV DES VISEURS MULTISPECTRAUX
ZÉRO DOULEUR	-	-	-	2	-	COURTE / ORA	ANNULE L'ATTAQUE COM. B2 EN ORA, NON LÉTAL

LISTE DES PROGRAMMES PAR DISPOSITIF DE HACKING

DISPOSITIF	PROGRAMME 1	PROGRAMME 2	PROGRAMME 3	PROGRAMME 4	PROGRAMME 5	PROGRAMME 6
DISPOSITIF DE HACKING	CARBONITE	SPOTLIGHT	CONTRÔLE TOTAL	OBLIVION		
DISPOSITIF DE HACKING+	CARBONITE	SPOTLIGHT	CONTRÔLE TOTAL	OBLIVION	BRUIT BLANC	CYBERMASQUE
DISPOSITIF DE HACKING TUEUR	TRINITY	CYBERMASQUE				
DISPOSITIFS DE HACKING EVO	TIR ASSISTÉ	RÉACTION AMÉLIORÉE	FAIRY DUST	SAUT CONTRÔLÉ		

TABLE DES RESTRICTIONS

Les TAG ne peuvent pas s'allonger ni déclarer de mouvement prudent.
Les soldats montés sur des motos ne peuvent pas s'allonger, déclarer de mouvement prudent, escalader, utiliser des échelles ou effectuer un saut vers le haut.
Les soldats dotés de la compétence spéciale aérienne ne peuvent pas s'allonger ni déclarer de mouvement prudent.
Les véhicules (VH) ne peuvent pas se mettre en position couchée ni déclarer un mouvement prudent.
Les Drones (REM) ne peuvent pas déclarer de mouvement prudent ni être choisies comme lieutenant.
Les troupes irrégulières ne peuvent pas être choisies comme lieutenant.

EFFETS DE LA PERTE DE LIEUTENANT ET/OU RETRAITE!

UNITE	PERTE DE LIEUTENANT	RETRAITE!	UNITE	PERTE DE LIEUTENANT	RETRAITE!
NORMALE			TROUPE RELIGIEUSE REGULIERE		
IMPETUEUSE			AGUERRI		
COURAGE					

RETRAITE ! TABLEAU DE RÉFÉRENCE RAPIDE

*SI LES SOLDATS SURVIVANTS D'UN JOUEUR NE REPRÉSENTENT QUE 25 % OU MOINS DE LA LISTE DE L'ARMÉE, ALORS CE JOUEUR DÉCLARE UNE RETRAITE !

*L'ARMÉE EST EN SITUATION DE PERTE DE LIEUTENANT

*SUITE À LA PERTE D'UN LIEUTENANT, TOUS LES SOLDATS DEVIENNENT IRRÉGULIERS (IL PEUT Y AVOIR DES EXCEPTIONS EN RAISON DE COMPÉTENCES SPÉCIALES OU D'AUTRES CIRCONSTANCES) ET LE MARQUEUR D'ORDRE IRRÉGULIER CORRESPONDANT EST PLACÉ À CÔTÉ DE CHACUN D'EUX.

* UN MARQUEUR « RETRAITE ! » EST PLACÉ À CÔTÉ DE CHACUN DES SOLDATS SUR LA TABLE DE JEU.

* LES SOLDATS AVEC UN MARQUEUR DE RETRAITE ! NE PEUVENT EXÉCUTER QUE DES COMPÉTENCES COURTES DE BASE, ESQUIVER, RESET ET MOUVEMENT PRUDENT.

* LES SOLDATS AVEC UN MARQUEUR DE RETRAITE ! QUI SORTENT DE LA TABLE PAR LE CÔTÉ LE PLUS LARGE DE LEUR ZONE DE DÉPLOIEMENT SONT COMPTÉS COMME DES POINTS DE VICTOIRE.

* AU DÉBUT DE CHAQUE TOUR, LES POINTS DE VICTOIRE DOIVENT ÊTRE COMPTÉS, ET SI LES SOLDATS SURVIVANTS REPRÉSENTENT PLUS DE 25 % DE LA LISTE D'ARMÉE, ALORS LA RETRAITE! EST ANNULÉE.

RETRAITE !	
POINTS D'ARMÉE	VALEUR EN POINTS DES SURVIVANTS (25% DES POINTS D'ARMÉE)
400	100 ou moins
350	88 ou moins
300	75 ou moins
250	63 ou moins
200	50 ou moins
150	38 ou moins

TABLEAU DES NIVEAUX DE FIRETEAM		TABLEAU DES BONUS DE FIRETEAM
NIVEAU DE LA FIRETEAM	CONDITION REQUISE	BONUS
NIVEAU 1	LES SOLDATS PEUVENT TOUS APPARTENIR À DIFFÉRENTES UNITÉS	LES MEMBRES DE LA FIRETEAM SONT ACTIVÉS AVEC UN SEUL ORDRE RÉGULIER
NIVEAU 2	AU MOINS 2 SOLDATS APPARTIENNENT À LA MÊME UNITÉ.	ATTAQUE DE TIR (+1 SD)
NIVEAU 3	AU MOINS 3 SOLDATS APPARTIENNENT À LA MÊME UNITÉ.	+3 DÉCOUVERTE ET +1 ESQUIVE
NIVEAU 4	AU MOINS 4 SOLDATS APPARTIENNENT À LA MÊME UNITÉ.	+1 TIR
NIVEAU 5	LES 5 SOLDATS APPARTIENNENT À LA MÊME UNITÉ.	SIXIÈME SENS

INDEX ANGLAIS: COMPETENCES

CLIMB 32
JUMP 34
BS ATTACK 39
CC ATTACK 51
HACKER 54
AERIAL 87
BERSERK 87
BOOTY 87
CAMOUFLAGE 88
CHAIN OF COMMAND 88
CLIMBING PLUS 89
COMBAT INSTINCT 89
COMBAT JUMP 90
COURAGE 91
COUNTER-INTELLIGENCE 91
CYBERPLUG 91
DECOY 91
DOCTOR 91
DOGGED 92
ENGINEER 92
EXPLODE 93
EXRAH 93
FORWARD DÉPLOYMENT 93
FORWARD OBSERVER 93
FRENZY 94
FT MASTER 94
G : JUMPER 94
GUARD 96
HACKER 96
HIDDEN DÉPLOYMENT 96
IMMUNITY 96
IMPERSONNATION 97
IMPETOUS 98
INFILTRATION 98
INSPIRATION 98
JOURNALIST 98
LIEUTENANT 98
LIMITED COVER 100
MARKSMANSHIP 100
MARTIAL ARTS 100
METACHEMISTRY 102
MIMÉTISM 102
MINELAYER 102
MNEMONICA 103
MORPHO-SCAN 103
NATURAL BORN WARRIOR 103
NCO 103
NEUROCINETICS 104
NO COVER 104
NO WOUND INCAPACITATION 105
NON-HACKABLE 105
NUMBER 2 105
PARACHUTIST 105
PARAMEDIC 105
PÉRIPHÉRAL 106
PROTHEION 109
REGENERATION 109
RELIGIOUS TROOP 110
REMDRIVER 110
REMOTE PRESENCE 110
SAPPER 111
SENSOR 111
SHASVASTII 111
SIXTH SENSE 111
SPÉCIALIST OPERATIVE 112
STRATEGIC DÉPLOYMENT 112
STEALTH 112
STRATÉGOS 113
SUPER-JUMP 113
SURPRISE ATTACK 114
TACTICAL AWARENESS 115
TAGCOM 115
TECH-RECOVERY 115
TECHNO-ORGANIC 116
TERRAIN 116
TOTAL REACTION 116
TRANSMUTATION 117
TRIANGULATED FIRE 118
VULNÉRABILITY 118
WARHORSE 118

ÉQUIPEMENTS 119

360° VISOR 119
IA MOTORCYCLE 119
ALBEDO 119
BAGGAGE 119
BANGBOMB 120
BIOMÉTRIC VISOR 120
CUBE 120
DAZER 121
DESACTIVATOR 121
DÉPLOYABLE COVER 122
DÉPLOYABLE REPEATER 122
ECM 122
FASTPANDA 122
FIREWALL 122
GIZMOKIT 123
HACKING DEVICE 123
HOLOMASK 124
HOLOPROJECTOR 124
MÉDIKIT 124
MOTO 125
MULTISPECTRAL VISOR 125
NANO-SCREEN 125
REPEATER 126
SYMBIOMATE 126
TINBOT 127
X-VISOR 127

ÉTATS 157

STATES 157
CAMOUFLAGED STATE 157
DEAD STATE 159
DECOY STATE 159
DISCONNECTED STATE 160
ENGAGED STATE 160
FOXHOLE STATE 161
HIDDEN DEPLOYMENT STATE 161
HOLOECHO STATE 162
HOLOMASK STATE 164
IMM-A STATE 165
IMM-B STATE 165
IMPERSONNATION STATE 166
ISOLATED STATE 168
NORMAL STATE 168
PRONE STATE 169
POSSESSED STATE 169
RETREAT ! STATE 170
SEPSITORISED STATE 170
STUNNED STATE 170
SUPPRESSIVE FIRE STATE 171
TARGETED STATE 171
UNCONSCIOUS STATE 172
UNLOADED STATE 172

TUTORIEL D'UTILISATION D'ARMY INFINITY

PARTIE 1: ARMY INFINITY SUR NAVIGATEUR:

1.PAGE D'ACCEUIL

» Tout d'abord rendez vous sur la page de l'application à l'adresse suivante: https://infinityuniverse.com/army/infinity

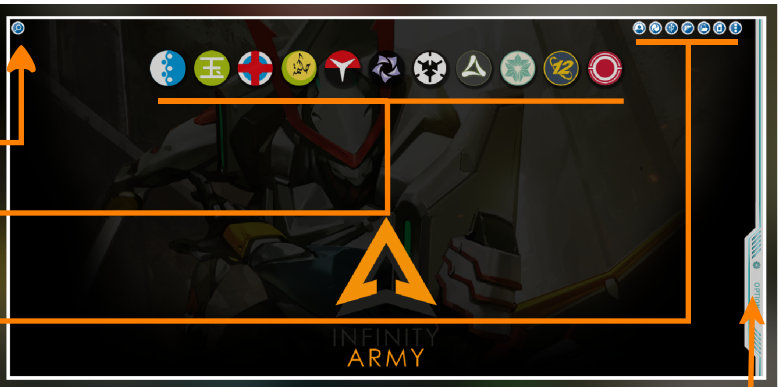
» la page d'acceuil vous propose les éléments suivant:

-bouton recherche:
vous permet de rechercher une unité par son nom.

-les symboles des factions:
sélectionner un symbole vous donne accès aux differentes listes d'armées de votre faction (cf .2).

-la barre de menu:
vous donne accès à divers outils (cf .5).

-barre d'options:
vous donne accès a diverses options de configuration (cf .6)



2.CHOIX DE L'ARMEE

Une fois qu'une faction a été sélectionnée les differentes armées qui composent sa force militaire vont s'afficher.

La plus en haut sera toujours l'armée "générique" de la faction, celle ayant accès à des troupes issues de l'ensemble des planètes/ vaisseaux/ régions ou autres qui la composent.

Celles en dessous sont les armées dites "sectorielles", ce sont des armées composées de troupes issues de localisations ou de cultures particulières au sein de leur faction.

3.CREER SA LISTE D'ARMEE

Une fois que vous avez sélectionné l'armée que vous allez jouer, la page de composition d'armée s'affiche, voici comment elle se présente:

Barre de filtres:
vous permet de rechercher une unité suivant un ou plusieurs critères.
le symbole a gauche permet d'annuler tous les filtres choisis.
La case **Reinforcement** permet d'afficher/retirer les unités disponibles en mode renfort.

Barre de sélection des unités:
Affiche toutes les unités auquelles votre armée a accès, sélectionner une unité affichera la fenêtre des profils disponibles au sein de cette unité.

Fenêtre des profils d'unités:
Vous présente les variantes d'armement, et parfois de compétences, auquel l'unité sélectionnée a accès, ainsi que leurs cout en points et en SWC (voir page 8)
Pour ajouter une troupe à votre liste il suffit de cliquer dessus.

Fenêtre de liste d'armée:
Affiche toutes les unités que vous avez sélectionnées au sein de vôtre liste, le total de points et de SWC utilisé et le nombre de groupes qui la composent (cf .4)

4. FENETRE DE LISTE D'ARMEE

Nom de la liste:
cliquez pour modifier.

Symbole de l'armée:

Définition du nombre de pts maximum de la liste:
utilisez les flêches pour modifier.

Ajout de groupes:
Permet l'ajout d'un groupe de combat (voir p.10) ou de renforts si la partie se joue avec ce mode;
Les règles du mode renfort sont téléchargeables ici:
https://downloads.corvusbelli.com/infinity/rules/reinforcement-rules-en.pdf

Ligne de groupes:
Affiche le numéro du groupe de combat, le type et le nombre d'ordres ainsi que le total de points et de SWC qu'il contient.
L'icone de droite permet d'effacer l'intégralité du groupe.

Charte des fireteams: voir page 129
Ouvre et ferme la charte des fireteams

Outils de gestion de liste

Unités sélectionnées:
Affiche le nom des unités choisies, leur armement et leurs couts en points et en SWC.
Placez le curseur sur l'une des unités pour utiliser l'une des options suivantes:
clic gauche: pour ouvrir la fenêtre des profils de cette même unité.
clic droit: pour selectionner un autre profil de cette unité et la remplacer par la variante choisie.
supprimer l'unité: en cliquant sur l'icone apparue à droite.

OUTILS DE GESTION DE LISTE:

Liste valide: tant que cet icone est affichée la liste ne comporte aucune erreur de composition.

Liste incorrecte: si cet icone s'affiche, une erreur s'est glissée dans la composition de la liste: cliquez sur l'icone et Sybilla vous donnera une liste des erreurs.

Supprimer la liste: efface toutes les unités de tous les groupes que contenait la liste.

Générer un code ARMY: crée un code partageable permettant de partager et consulter la liste créée.

Exporter la liste vers un forum: crée un texte copiable à coller sur un post de forum, la liste sera alors affichée dans une disposition proche de celle de la fenêtre de liste d'armée de l'application.

Sauvegarder la liste: Ouvre une fenêtre de menu permettant d'enregistrer une liste sur l'appareil, ou sur un serveur si vous disposez d'un identifiant ITS et êtes connecté dans l'appli.

Imprimer une liste de courtoisie: Permet l'impression d'une version de votre liste ne contenant aucune information privée, en règle génerale cette liste est donné a l'autre joueur à la fin de la phase de déploiement.

Imprimer la liste d'armée: Permet l'impression d'une version complète de votre liste. L'onglet d'options permet d'ajouter certaines données.

5. BARRE DE MENU

Cette barre se compose de 7 icones permettant les actions suivantes:

Connexion: sélectionnez cette icone pour vous connecter à l'aide de votre identifiant ITS
Être connecté vous permet d'enregistrer vos listes sur un cloud plutôt que sur votre ordinateur, vous pourrez ainsi y acceder depuis l'application sur téléphone.
Si vous ne disposez pa vous pouvez le créer à cette adresse: https://profile.corvusbelli.com/register

Afficher les tables de compétences: sélectionnez cette icone pour afficher les tables liées aux compétences Arts martiaux (p.100), Butin (p.88) et Métachimie (p.101)

Liste des programmes de piratage: sélectionnez cette icone pour afficher/ fermer la liste **complète** des programmes de piratages

Afficher le tableau des armes: sélectionnez cette icone pour un tableau des armes.
Il y a 5 options disponibles: **INFINITY:** Affiche la liste complète des armes du jeu

FACTION: Affiche uniquement la liste des armes auquelles la faction générique ou sectorielle que vous avez choisi a accès.

REINFORCEMENT: Affiche uniquement la liste des armes auquelles les troupes du mode renfort ont accès.

UNIT: Affiche uniquement la liste des armes auquelles l'unité actuellement sélectionné sur la barre des unités a accès.

LIST: Affiche uniquement la liste des armes présentes dans la liste d'armée.

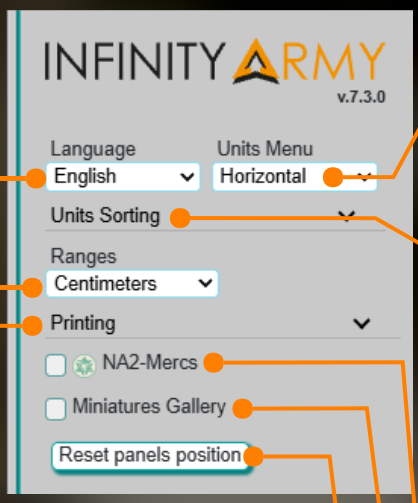
Charger une liste: sélectionnez cette icone pour afficher/ fermer un onglet contenant toutes les liste que vous auriez sauvegardé precedemment.

Importer un code ARMY: sélectionnez cette icone pour afficher/ fermer un onglet permettant de coller un code ARMY.
Sélectionnez LOAD une fois le code copié pour afficher la liste dans la fenêtre de liste d'armée.
Vous pouvez ensuite modifier cette liste comme si vous l'aviez vousmême créee.

MENU: sélectionnez cette icone pour revenir à la page précedente de l'application.

6. BARRE D'OPTIONS

Cette barre vous offre plusieurs options de personnalisation pour l'application ou lors de l'impression de vos listes.



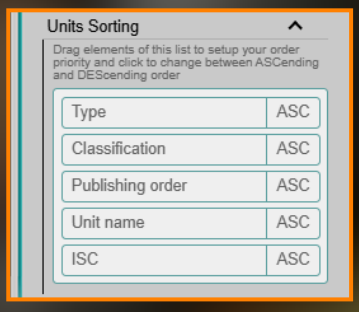
Change la langue de l'application, vous pouvez choisir entre Anglais et Espagnol.

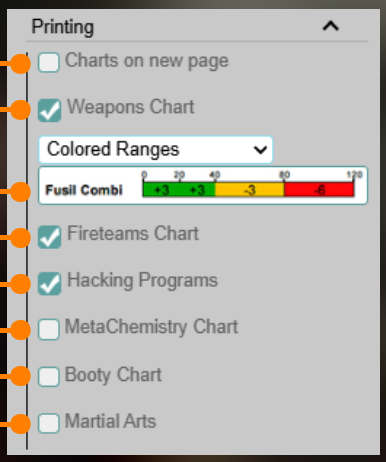
Change l'unité de mesure dans l'application, vous pouvez choisir entre Centimètres et Pouces.

Ouvre un menu d'options permettant d'accompagner sa liste d'aides de jeu lors de l'impression.
Cochez les options qui vous interessent parmis celles--ci:

Change la disposition de la barre d'unités, si vertical est choisi la barre sera placé à gauche de l'écran.

Change la disposition des unités dans la barre d'unité. déplacez chaque élément pour la modifier a votre gout, les éléments placés en haut sont prioritaires sur ceux d'en dessous.





Imprimer les tableaux sur des feuilles séparées.

Imprimer le tableau des armes

Imprimer la portée des armes en couleur ou en noir et blanc

Imprimer la charte des fireteams

Imprimer la table des programmes de piratage.

Imprimer le tableau de Métachimie

Imprimer le tableau de Butin

Imprimer le tableau des Arts Martiaux

Cochez cette option pour pouvoir ajouter à votre liste les unités mercenaires auquelles votre armée n'a normalement pas accès.

Cochez cette option pour afficher un visuel des figurines de l'unité selectionnée.

Replace toutes les fenêtres dans leur configuration de base.

PARTIE 2: APPLICATION MOBILE ARMY INFINITY:

1.PAGE D'ACCEUIL

» Vous pouvez téléchargez l'application à l'adresse suivante: https://infinityuniverse.com/army-app

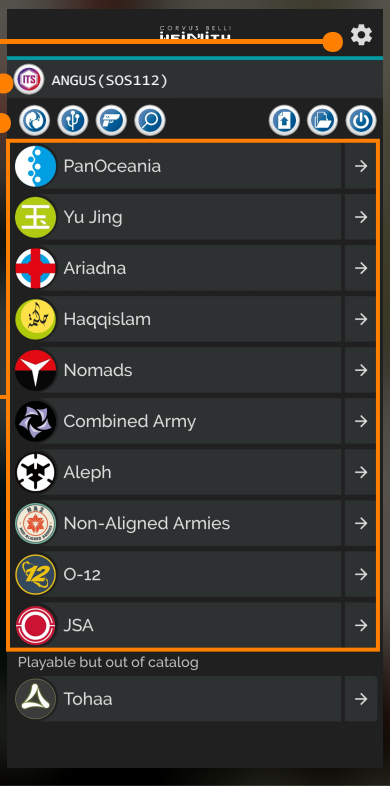
» la page d'acceuil vous propose les éléments suivant:

-Icone d'options:vous donne accès a diverses options de configuration (cf .6)

-Connexion/Identifiant ITS.

-Barre de menu: vous donne accès à divers outils (cf .5).

-Symboles des factions: sélectionner un symbole vous donne accès aux differentes listes d'armées de votre faction (cf .2).

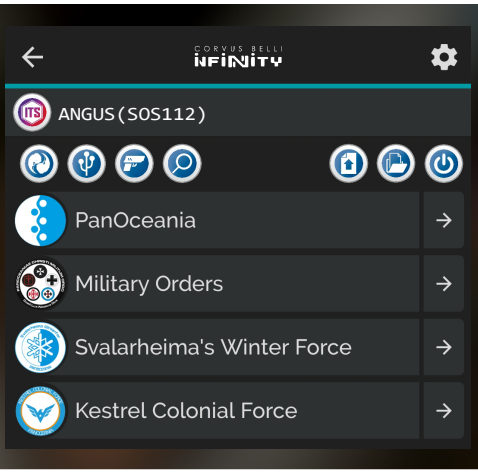


2.CHOIX DE L'ARMEE

Une fois qu'une faction a été sélectionnée les differentes armées qui composent sa force militaire vont s'afficher.

La plus en haut sera toujours l'armée "générique" de la faction, celle ayant accès à des troupes issues de l'ensemble des planêtes/ vaisseaux/ régions ou autres qui la composent.

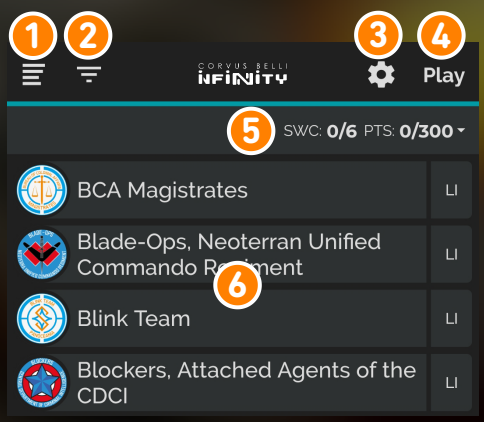
Celles en dessous sont les armées dites "sectorielles", ce sont des armées composées de troupes issues de localisations ou de cultures particulières au sein de leur faction.



3. ONGLET DE CREATION DE LISTE D'ARMEE

Une fois que vous avez sélectionné l'armée que vous allez jouer, la page de sélection des unités s'affiche, voici comment elle se présente:

1. **Icone menu:** vous renvoie à la page d'acceuil.
2. **Barre de filtres:** vous permet de rechercher une unité suivant un ou plusieurs critères.
3. **Icone options:** ouvre la fenêtre d'options.
4. **Icone PLAY:** lance le mode jeu de l'application.
5. **Barre de points:** affiche le nombre de points et de SWC utilisés, pressez la flêche pour modifier la valeur en points de la partie.
6. **Fenêtre de sélection des unités:** Affiche toutes les unités auquelles votre armée a accès, sélectionner une unité ouvre la fenêtre des profils disponibles au sein de cette unité (cf .4).

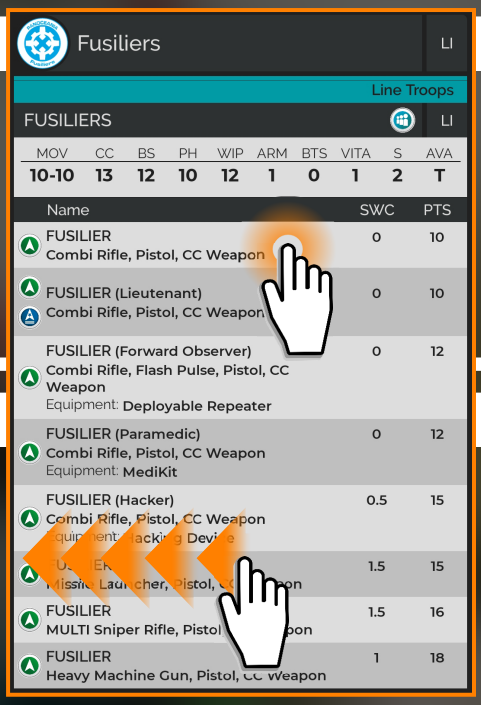


4. FENÊTRE DE PROFILS D'UNITES

Vous présente les caractéristiques, compétences, variantes d'armement, et parfois de compétences, auquel l'unité sélectionnée a accès, ainsi que leurs cout en points et en SWC (voir page 8)

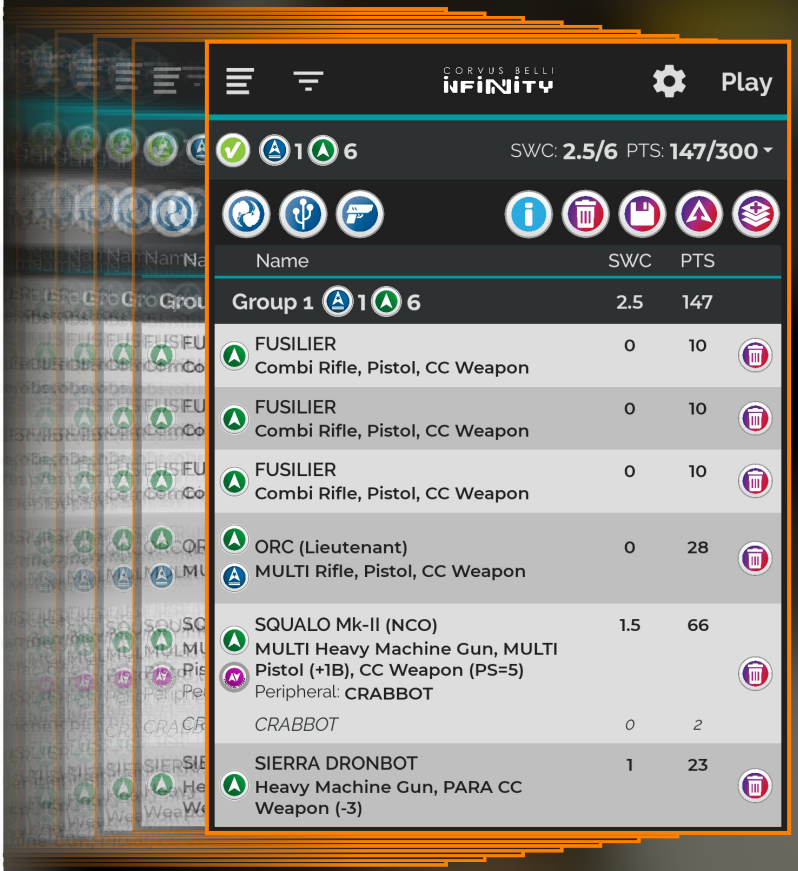
A gauche de chaque ligne de profil se trouve un ou plusieurs icones indiquant le nombre et le type d'ordres que ce profil génère au sein de son groupe.

Pour ajouter une troupe à votre liste il suffit d'appuyer dessus.



5. ONGLET DE LISTE D'ARMEE

Pour acceder à l'onglet liste d'armée, il suffit de scroller l'onglet création d'armée vers la gauche.



Tables et Charte de Fireteam: sélectionnez cette icone pour ouvrir une fenêtre contenant la charte des fireteams ainsi que les tables liées aux compétences Arts martiaux (p.100), Butin (p.88) et Métachimie (p.101)

Liste des programmes de piratage: sélectionnez cette icone pour afficher/ fermer la liste **complète** des programmes de piratages

Afficher le tableau des armes: sélectionnez cette icone pour ouvrir le tableau des armes.
Il y a 3 options disponibles:
INFINITY: Affiche la liste complète des armes du jeu
FACTION: Affiche uniquement la liste des armes auquelles la faction générique ou sectorielle que vous avez choisi a accès.
LIST: Affiche uniquement la liste des armes présentes dans la liste d'armée.

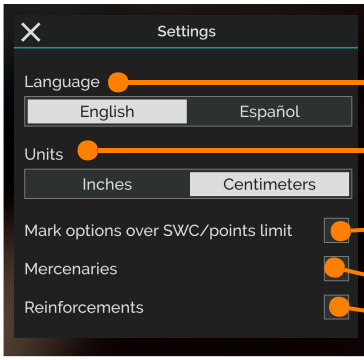
Supprimer la liste/ l'unité: Si l'icone utilisée est celle placée sur la barre d'outils toutes les unités et tous les groupes que contenait la liste seront supprimés, si l'icone est à droite de la barre de profil d'une unité seule celle-ci sera retirée de la liste.

Sauvegarder la liste: Ouvre une fenêtre de menu permettant d'enregistrer une liste sur l'appareil, ou sur un serveur si vous disposez d'un identifiant ITS et êtes connecté dans l'appli.

Générer un code ARMY: crée et copie dans le presse--papier un code partageable permettant de partager et consulter la liste créée.

Ajout de groupes: Permet l'ajout d'un groupe de combat (voir p.10).

6. FENÊTRE D'OPTIONS



Change la langue de l'application, vous pouvez choisir entre Anglais et Espagnol.

Change l'unité de mesure dans l'application, vous pouvez choisir entre Centimètres et Pouces.

Cochez cette option pour que les profils qui dépassent la limite de points et/ou de SWC s'affichent en rouge dans la fenêtre de profils d'unités.

Cochez cette option pour pouvoir ajouter à votre liste les unités mercenaires auquelles votre armée n'a normalement pas accès.

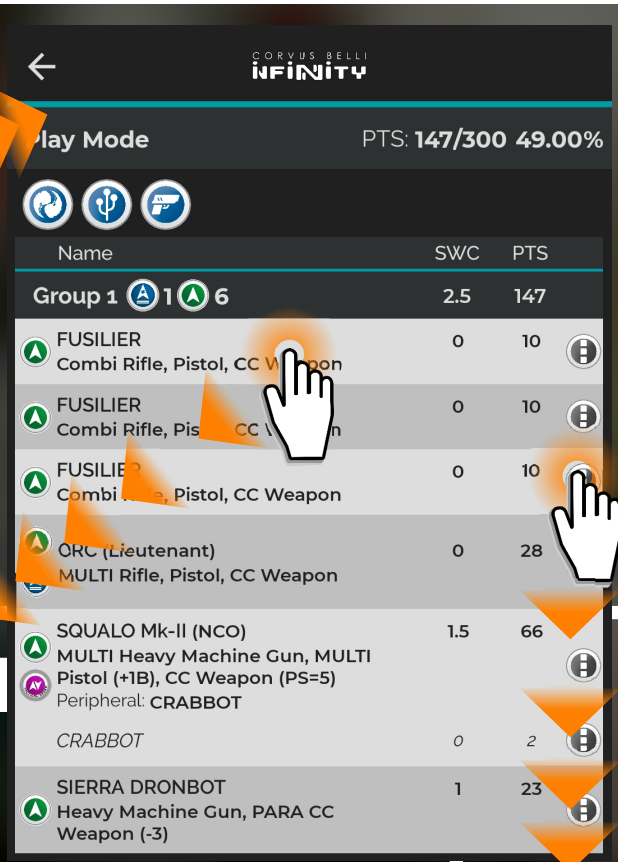
Cochez cette option pour d'afficher les unités disponibles en mode renfort.

7. MODE PARTIE / PLAY

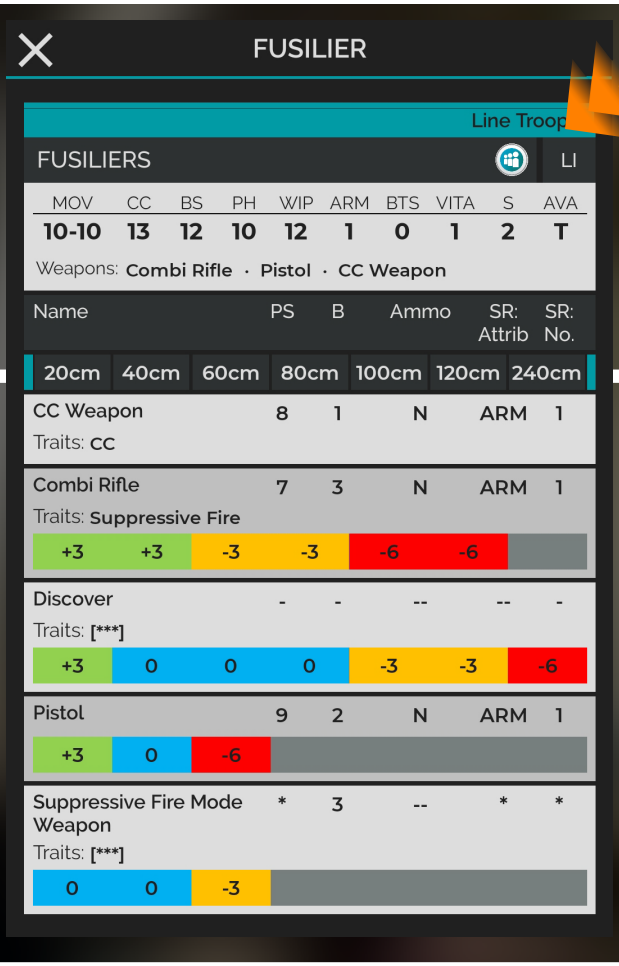
Une fois votre liste prête, votre adversaire trouvé, votre table de jeu installée et votre déploiement éffectué, vous pouvez activer le mode PARTIE/PLAY de l'appli!

Touchez simplement le mot play!

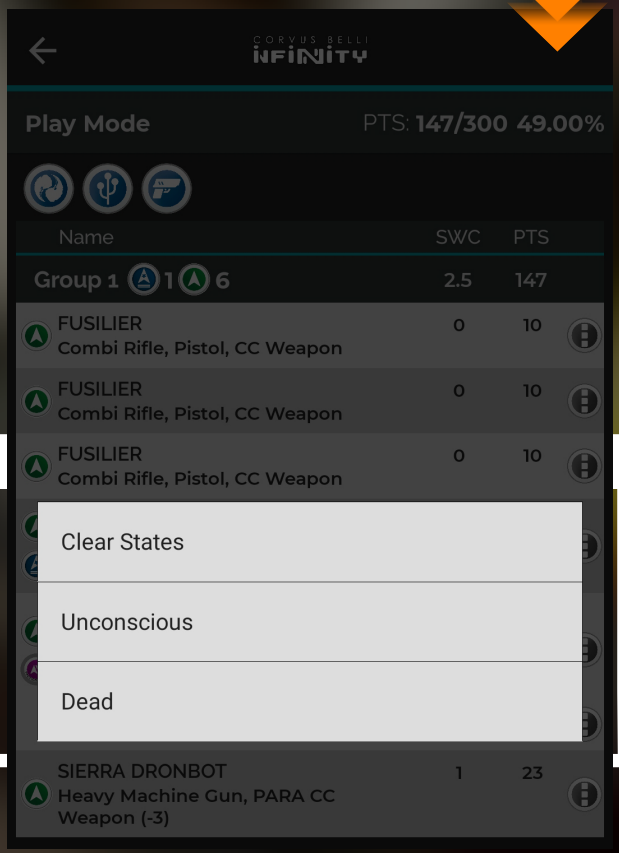
La fenêtre du mode PARTIE est presque identique à celle de création d'armée mais vous ne pouvez bien evidemment plus modifier votre liste.
En touchant une troupe sa fenêtre de profil s'ouvrira, en touchant l'icone à droite, sa fenêtre d'état s'ouvrira.



8. FENETRE DE PROFIL EN MODE PARTIE



La fenêtre de profil du mode partie affiche toutes les compétences et équipements de la troupe sélectionnée mais également le profil de chaque arme dont elle dispose.



9. FENÊTRE D'ETATS

Cette fenêtre vous permet de noter les états mort ou inconscient de chacune de vos troupes, celà vous permettra au début de chacun de vos tours d'obtenir un décompte des ordres à votre disposition.
Il y a 3 options disponibles:
-Clear States/ réinitialiser les états.
-Unconscious/ Inconscient
-Dead/ Mort

[NAVIGATION ACTIVE]

[ACCÈS À MAYA : EN LIGNE]

CENT QUATRE-VINGT-CINQ ANS DANS LE FUTUR, L'HUMANITÉ A ATTEINT LES ÉTOILES, A COLONISÉ PLUSIEURS SYSTÈMES STELLAIRES, S'EST CONFRONTÉE À UN EMPIRE ALIEN EXTREMEMENT PUISSANT ET A SURVÉCU CONTRE TOUTE ATTENTE. ELLE N'A ENCORE RIEN GAGNÉ... MAIS ELLE A SURVÉCU.
UNE TRÊVE COMPLIQUÉE AVEC L'HÉGÉMONIE UR A COMPLÈTEMENT TRANSFORMÉ LE PAYSAGE POLITIQUE ET MILITAIRE DE LA SPHÈRE HUMAINE. L'ANCIEN ADVERSAIRE ALIEN DE L'HUMANITÉ EST MAINTENANT UN ALLIÉ IMPORTANT, UNE AUTRE FORCE À PRENDRE EN COMPTE LORSQU'IL S'AGIT DE FORMER DES ALLIANCES ET D'ÉLABORER DES STRATÉGIES, MAIS À QUEL PRIX ?

INFINITY N5 EST UN JEU DE STRATEGIE QUI UTILISE DES FIGURINES EN MÉTAL ET EN PLASTIQUE DE 35 MM POUR CRÉER DES ESCARMOUCHES DANS UN CADRE DE SCIENCE-FICTION HAUTEMENT TECHNOLOGIQUE INFLUENÇÉ PAR L'ESTHÉTIQUE DES MANGAS - UNE VISION PASSIONNANTE ET PLEINE D'ACTION D'UN FUTUR PROCHE OÙ LES OPÉRATIONS SPÉCIALES DÉTERMINENT LE SORT DE L'HUMANITÉ.

[PARE-FEU : ACTIF]

[AUGMENTATION DE LA VITESSE DE NAVIGATION]

CORVUS BELLI

CORVUS BELLI

INFINITY

INFINITYUNIVERSE.COM