

# BEYOND RED VEIL

CORVUS BELLE  
INFINITY



Proposé  
sur



FANTRAD VF



# BEYOND RED VEIL



## Introduction

Alors vous avez joué aux cinq missions d'Opération : Red Veil. Et maintenant ?

Les règles complètes d'Infinity peuvent être décourageantes dans leur ampleur, c'est pourquoi ce pack les décompose en plusieurs parties et en ajoutant de nouvelles à chaque mission.

Cependant, tout d'abord....

### COMMENT SONT DISPOSÉS LE LIVRE DE RÈGLES N3 ET LE WIKI ?

Le livre de règles et le wiki suivent la même structure de base :

- » L'Introduction contient les définitions basiques des termes du jeu et une introduction générale. La partie d'initiation est similaire à la Mission 1 d'Opération : Red Veil.
- » Les règles de base couvrent la *Ligne de Vue*, les mesures, les *Jets de dés*, les profils d'unités, la *Séquence de dépense d'un Ordre*, etc.
- » Le combat, comme on peut s'y attendre, couvre le Tir, le combat au Corps à Corps et les Dommages.
- » Caractéristiques et Compétences couvrent les Caractéristiques des troupes, par exemple si elles courent vers l'ennemi de manière *Impétueuse*, les *Compétences Communes* peuvent être exécutées par l'ensemble des troupes et les *Compétences Spéciales* sont propres quant à elle, à certaines troupes.
- » Armes et Équipement est exactement ce à quoi vous vous attendez, consultez-y ici, pour les Armes et les Munitions.
- » Le chapitre Fin de Jeu couvre les différentes façons dont une partie d'Infinity peut se terminer.

- » Les Règles Avancées couvrent des règles optionnelles du jeu plus complexes, comme le *Piratage*, les *Terrains Spéciaux* et les *Pions de Commandement*.
- » Les Annexes comprennent des *États de Jeu* et quelques indications générales sur la disposition des tables.

## Nom de la compétence

Type de compétence

Les étiquettes listées ici vous donnent plus d'informations sur la compétence.

### CONDITIONS

- Tout ce qui doit être rempli pour exécuter la Compétence entre ici.
- Lorsqu'il y a des Conditions multiples, elles doivent toutes être remplies, à moins que la compétence n'indique le contraire.

### EFFETS

- Les effets de la compétence vont ici.
- Les Effets multiples peuvent y être listés.

## ÉTATS DE JEU

N3 182-195

Celles-ci décrivent les différentes conditions d'État, dans lesquelles un soldat peut se trouver ou entrer, comme tomber *Inconscient* ou *Mort*, être *Engagé* au combat ou être caché sous marqueur en *état Camouflé*.

Chaque État a cinq composantes :

**Étiquette** - certains États ont l'étiquette *Inapte*, ce qui signifie que le soldat ne génère pas d'*Ordre* et compte habituellement comme perte à la fin de la partie.

**Marqueur** - s'il y a un marqueur de statut associé à l'État, il sera affiché ici.

**Activation** - ce sont les déclencheurs de l'État, par exemple les déclencheurs *Inconscient*, lorsque le soldat est réduit à zéro point de *Blessure* ou de *Structure*.

**Effets** - comme pour une Compétence, les effets de l'État seront listés ici. En reprenant l'État *Inconscient*, le soldat tombera *Allongé* s'il en est capable, ne générera pas d'*Ordre* et presque toutes ses *Compétences* et *Équipements* n'ont plus d'effets.

**Annulation** - liste comment sortir de l'État. Pour *Inconscient*, cela inclut que quelqu'un utilise avec succès la *Compétence Spéciale Médecin* sur un soldat avec un attribut de *Blessure* (mais attention à l'échec, car vous devrez alors consulter l'état *Mort* !).

## TYPES DE COMPÉTENCES D'UN ORDRE

N3 p28

Opération : Red Veil présente un nombre limité de combinaisons de *Compétences*, qu'un soldat peut déclarer dans son *Ordre*. Cela est plus ouvert dans le mode de jeu complet, limitant le soldat par type de *Compétence* plutôt que par *Compétences spécifiques*.

Ainsi, un *Ordre* peut comprendre :

- » Deux *Compétences Courtes de Mouvement* (par exemple *Déplacer* - *Déplacer* ou *Déplacer* - *Détecter*),
- » Une *Compétence Courte de Mouvement* et une *Compétence Courte* (*Déplacer-Attaque CC*, *Détecter- Attaque CC*, *Déplacer-Esquiver*),
- » Une seule *Compétence d'Ordre Entier* (*Saut de Combat*, *Saut*, *Saut*, *Escalade*).

Ce que vous ne pouvez pas faire, c'est combiner deux *Compétences Courtes* dans un *Ordre*, ainsi par exemple un soldat ne peut pas faire *Attaque CC-Attaque CC* ou *Attaque CC-Esquive*.

## COMPÉTENCES ET ORA

N3 213

Toute *Compétence* figurant dans la liste des compétences *ORA*, peuvent être utilisées en réaction. Par exemple, *Détecter* est à la fois une *Compétence Courte de Mouvement* et une *Compétence ORA*, de même qu'*Attaque CC* est à la fois une *Compétence Courte* et une *Compétence ORA*.

Les compétences qui ne sont pas de type *ORA* ne peuvent pas être utilisées en réaction, par exemple le *Saut de Combat*.

## COMPÉTENCES AUTOMATIQUES ET COMPÉTENCES DE DÉPLOIEMENT

Il y a deux autres types de compétences.

**Compétences Automatiques** : Sont des capacités passives qui ne sont habituellement pas déclarées comme un élément d'un *Ordre*, car elles sont "toujours actives". Par exemple, le *Camouflage TO* des *Touareg* et *Ninja*, qui donne aux attaquants un *MOD TR -6* et leurs permet également de se déployer sous l'État de marqueur *Camouflage TO*.

**Compétences de Déploiement** : Peuvent être actives ou passives, de sorte par exemple, la *Compétence Infiltration des Touareg* et *Ninja*, est une capacité passive utilisée pendant le *Déploiement*, tandis que le *Saut de Combat* des *Soldat Tigre*, *Commando Sikh* (Actuellement *Déploiement Aéroporté Niveau 4 : Saut de Combat*) est une capacité active, utilisée lorsque le soldat arrive sur la table.

## MISSION 6 : Capture du Centre d'Affaire

Cette mission présente les versions complètes de plusieurs règles, qui avaient été simplifiées pour Opération : Red Veil et y ajoute une plus grande variété d'actions que vos troupes pourront effectuer. Elle introduit également le concept d'Information Ouverte et Privée. Il y aura un grand nombre de nouvelles règles élargies ici, de sorte qu'il n'y aura pas de nouvelles troupes pour simplifier.

### SÉQUENCE DE DÉPENSE D'UN ORDRE

N3 p28, ORDRES ET RÉSERVE D'ORDRES  
N3 p32, SÉQUENCE DE DÉPENSE D'UN ORDRE

Un des fondements d'Infinity est sa **Séquence de Dépense d'un Ordre**. Bien que non complexe, cela est en fait plus détaillé que dans Red Veil. Exemple : "Mouvementer, voir si réactions adverses, déclarer une seconde compétence, lancer les dés".

Une fois que vous aurez lu plusieurs fois la Séquence de la page 32, il y'aura quelques trucs importants à retenir !

» Toutes les actions à l'exception du Mouvement, sont résolues à l'étape de Résolution *après* que toutes les Compétences et ORA auront été déclarés,

» Les Compétences et les ORA sont résolus en même temps,

» Vous pouvez tirer et être tiré n'importe où, tout le long de votre Mouvement.

Donc, ne pensez pas à une attaque *Mouvement-Attaque TR*, qui représenterait le soldat se déplaçant jusqu'à une position de tir et ne tirant qu'ensuite, mais se déplaçant vers l'avant tout en tirant pendant son Mouvement.

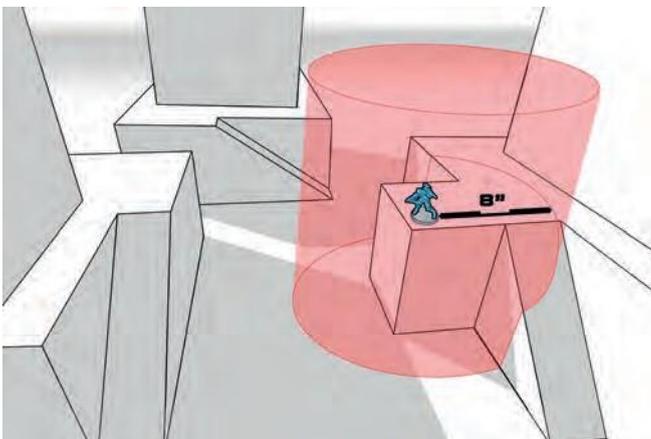
*Conseils Tactiques du Sergent JW - une des utilisations les plus communes, est de passer par un coin et de revenir avec un mouvement pour voir ce que les troupes ennemies déclarent en réaction, puis déclarer une Attaque TR avec la seconde Compétence de l'Ordre, même si le soldat termine son mouvement hors de vue. Cela signifie que votre soldat est en sécurité hors de vue pendant le tour de réaction, et s'il tombe Inconscient suite à un ORA ennemi, il sera dans une position beaucoup plus sûre, pour que vos Médecins ou Infirmiers puissent l'atteindre.*

Si vous rencontrez des problèmes de timing, il vaut toujours mieux revenir à la *Séquence de Dépense d'un Ordre*, et se rappeler que toutes les actions de l'Ordre ont lieu en même temps.

### ZONE DE CONTRÔLE

N3 p20, Zone de Contrôle

Un autre terme nouveau : "**Zone de Contrôle**", qui est lié à la Séquence de Dépense d'un Ordre. Cela représente le fait d'entendre des troupes ennemies à proximité et d'être capable de *Changer son Orientation* pour faire face au bruit. Cela est particulièrement utile lorsque quelqu'un essaie de se faufiler derrière vous.



### COUVERTURE

N3 p36, Couverture

Dans les règles complètes, pour bénéficier du **Bonus de Couverture Partielle** la Silhouette du soldat doit être masquée d'au moins un tiers par le terrain concerné. Le fait d'être couvert ne donne pas seulement un *MOD BLI +3* à la cible, mais aussi à son attribut *PB* si le jet de dés de l'arme de l'attaquant, attaque l'attribut *PB*.

### DÉPLOIEMENT

N3 p27, Initiative et Déploiement

Dans les règles complètes, chaque joueur est autorisé à garder un soldat (communément appelé "réserve") qui sera déployé après que la majeure partie de la force de son adversaire aura été déployée.

### MOUVEMENT

#### MOUVEMENT & ÉTAT ALLONGÉ

N3 p63-64, Mouvement

N3 p183, Allongé.

La *Compétence Commune de Mouvement* à quelques restrictions supplémentaires, notamment que le socle du soldat doit être entièrement sur l'élément de terrain (pas de déplacement au-dessus d'un bord de toit par exemple) et que vous ne pouvez pas vous déplacer à travers des espaces plus étroits, que le socle du soldat.

Les **Règles de Mouvement** ajoutent des règles supplémentaires s'appliquant à tous les mouvements. Une chose complètement nouvelle après Red Veil, est la possibilité d'entrer ou de sortir de l'état *Allongé*, gratuitement au début d'un mouvement. *Allongé* est un *État de Jeu* ou une condition dans laquelle le soldat peut se retrouver - *Inconscient* étant l'exemple parfait. Un soldat *Allongé* divise par deux sa valeur *MOV*, mais ne compte que pour 3 mm de hauteur, soit la hauteur du socle classique.

*Conseils Tactiques du Sergent JW - Il est possible de ramper derrière un mur ou un parapet sans être vu et permet aussi au soldat de se couvrir partiellement lorsqu'il est allongé sur une surface plus haute que le tireur. Notez que les soldats qui tombent Inconscients entreront également dans l'État Allongé, de sorte qu'un soldat se tenant derrière un mur ou parapet s'Allongera, permettant à un Médecin ou un Infirmier de ramper en toute sécurité jusqu'à eux pour essayer de les guérir.*

#### ACTIVER

N3 p52

Il s'agit d'une *Compétence Générale*, utilisée par exemple pour ouvrir et fermer des portes, etc. En tant que *Compétence de Mouvement Courte*, elle peut être combinée avec une autre *Compétence de Mouvement Courte* ou une *Compétence Courte* comme *Attaque TR*.

## MOUVEMENT PRUDENT

N3 p56

Ceci représente le soldat se faufilant à travers des brèches étroites quand l'attention est ailleurs, permettant au soldat de se déplacer en une seule fois, en dehors des *LdV* et des *Zones de Contrôle*, sans déclencher de réactions - mais malheur à vous si vous ne jugez pas les distances, car si vous terminez un Mouvement dans un champ de vision, tous les soldats obtiendront leurs *ORA* et pourront faire des Jets de Réaction, sans Opposition de votre part ...

## SAUTER & ESCALADER

N3 p62, Sauter

N3 p58, Escalader

N3 p45, Dommage de chute

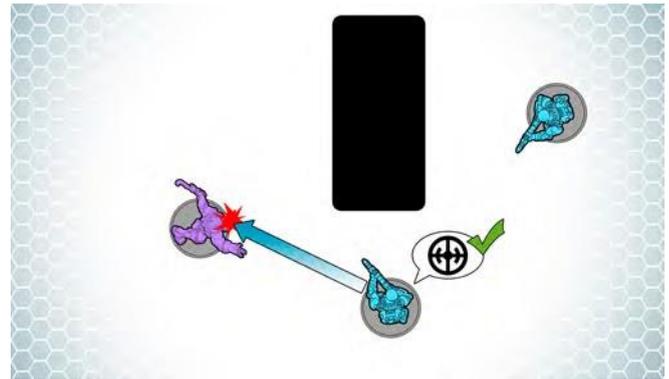
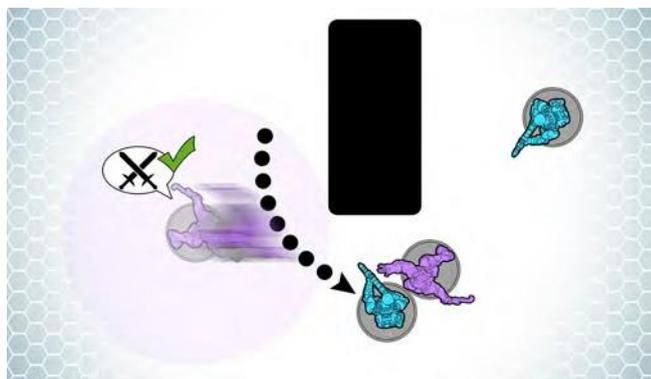
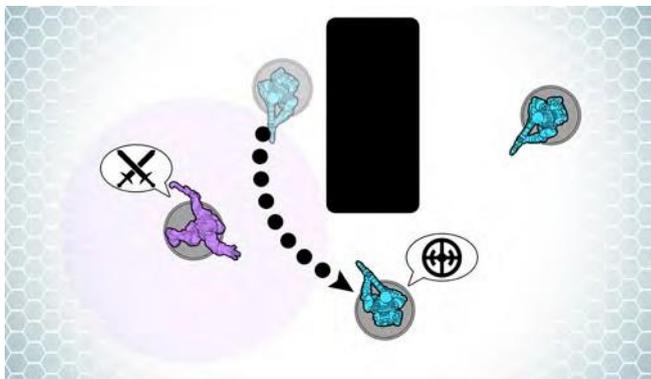
Ce sont des *Compétences de Mouvement d'Ordre Entier*, qui permettent des types de mouvements supplémentaires sur le champ de bataille. Toutes deux, permettent au soldat de se déplacer de sa première valeur de MOV sans avoir besoin d'un Jet, soit en *Escaladant* sur une surface verticale, soit en *Sautant* par-dessus des trous et des obstacles, mais comme toute *Compétence d'Ordre Entier*, tous les soldats ennemis peuvent obtenir des Réactions sans Opposition.

Notez qu'*Escalader* a l'inconvénient de ne pas pouvoir faire quoi que ce soit d'autre sur le mur, et si vous jugez mal la distance pour un *Saut*, vous risquez de subir des *Dommages de Chute*.

## ENGAGER

N3 p60

*Engager* est un *Mouvement d'Opportunité* d'une troupe Réactive, quand un ennemi Actif passe. Cela peut être très utile pour permettre à vos troupes de combat rapproché, de se joindre au combat au passage de quelqu'un, mais cela comporte une pénalité élevée si vous jugez mal les distances - si le soldat actif n'est pas à portée, vous n'obtiendrez pas l'apport de votre *Jet PH*, pour vous défendre contre les attaques du soldat actif.



## ATTENDRE

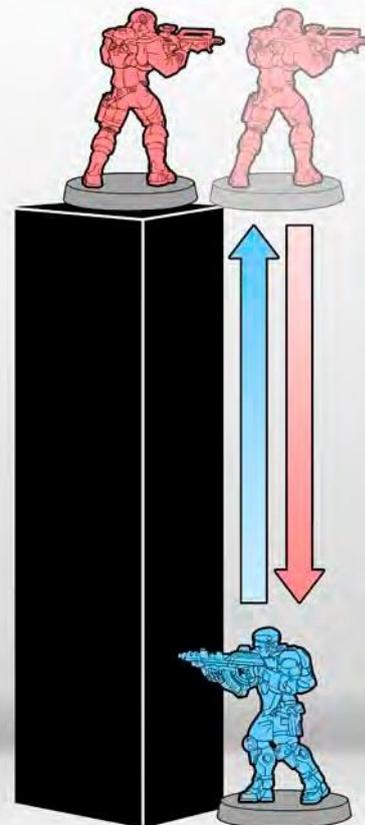
N3 p55

*Attendre* est une *Compétence de Mouvement Courte*, elle est généralement utilisée pour activer le soldat sur place, afin que vous puissiez voir quels *ORA* les soldats ennemis déclarent. C'est aussi la valeur par défaut pour les *Compétences* qui échouent à leurs *Conditions*, par exemple si vous essayez de déclarer une réaction *d'Engagement* mais qu'au final le soldat activé, est trop loin.

## SE PENCHER

N3 p65

Il s'agit d'une autre *Compétence d'Ordre Entier*, combinant ici efficacement un *Mouvement* et une *Attaque TR* - comme son nom l'indique, il permet à un soldat de se *Pencher* temporairement au-dessus d'un balcon, d'un parapet, du bord d'un toit ou d'une fenêtre pour obtenir une meilleure *LdV*.



## COMBAT

### ATTAQUE TR, COUVERT

N3 p34-35 Compétences de Tir (TR)

Le Combat à Distance est traité plus en détail ici, en particulier la *Couverture Partielle* et la *Couverture Totale*.

Les règles pour les Gabarits d'Armes se trouvent également dans la section *Compétences de tir*, mais elles seront vues dans la mission 8.

### NOUVELLE RÈGLE : JET DE COURAGE

N3 p45-46, Jet de Courage

Une règle de base supplémentaire non incluse dans Red Veil est le *jet de Courage*.

Un soldat qui se fait tirer dessus et survit, doit réussir un jet de *VOL* pour rester sur sa position, un échec signifiant qu'il se repliera vers un meilleur Couvert ou s'*Allongera*.

Cela signifie aussi que les unités résistantes sous couvert, risquent d'être obligées de se replier si vous les atteignez, même si vous n'arrivez pas à les blesser.

### TIR DE SUPPRESSION

N3 p66

Il s'agit d'une *Compétence Commune* spécifique aux armes, représentant le soldat tirant avec une arme automatique pour essayer de garder au sol l'ennemi. *Compétence d'Ordre Entier*, elle met le tireur dans l'*État de Tir de Suppression*. Le soldat ne pourra pas tirer ailleurs pendant l'Ordre, alors assurez-vous d'être hors d'atteinte, mais dans une bonne position défensive.

### ÉTAT TIR DE SUPPRESSION

N3 p66

Un soldat dans cet État obtient **3 Rafales** en *ORA* au lieu d'**1 Rafale** habituelle, mais il y a deux effets supplémentaires :

» Les portées de l'arme sont remplacées par les portées de *Tir de Suppression*, de +0 de 0-40cm et -3 de 41-60cm. Il n'y a pas de portée pour atteindre une cible au-delà de 60cm.

» Les troupes ennemies appliquent un MOD -3 à leur Attribut, lors d'un *Jet d'Opposition* contre une troupe en *Tir de Suppression*. Cela s'empile avec d'autres MOD tels que la *Couverture Partielle* et le *Camouflage TO*, il est donc difficile de contourner quelqu'un qui supprime une zone.

Pour cette mission, les fusils, fusils Combi, fusils Breaker, fusils Breaker Combi et Mitrailleuse, ont le *Trait de Tir de Suppression*, permettant à l'utilisateur d'entrer dans l'*État Tir de Suppression*.

*Conseils Tactiques du Sergent JW - Le Tir de Suppression est très bon pour défendre une zone, mais en raison de la portée maximale utile de 40cm, vous devrez faire attention au positionnement, car déclarer toute autre compétence (comme Esquive) annulera l'état Tir de Suppression. Vous devrez également être prudent lorsque vous entrez dans cet État, car vous serez abattu sans Opposition par quiconque vous aura en vue...*

## ESQUIVER

N3 p59

Notez que la Compétence *Esquive* peut être utilisée même quand il n'y a pas d'attaque. Dans ce cas il deviendra un *Jet Normal* au lieu d'un *Jet d'Opposition*.

### IMPORTANT

*Esquive est une Compétence Courte et non une Compétence Courte de Mouvement, donc elle ne peut pas être combinée avec d'autres Compétences Courtes, comme Attaque TR. Elle vous donnera seulement un Mouvement dans votre tour Réactif, jamais dans votre tour Actif.*

## DÉTECTER

N3 p56

Tous les *MOD* d'une *Attaque TR* s'appliquent également à la *Détection*, incluant les *MOD* de portée, par exemple un *marqueur Camouflage TO* en *Couverture Partielle* se trouvant dans la fourchette de portée 20-80cm +0, aura un *MOD VOL -9* à la *Détection*.

## AFFRONTER, ALERTE, ATTENTION!

N3 p53, Affronter

N3 p53, Alerter

N3 p47, Attention!

"Affronter" de la Mission 4 de Red Veil, est en fait une combinaison de plusieurs règles d'Infinity.

*Affronter* est une compétence *ORA* qui permet à un soldat réactif d'essayer de faire volte-face, si le soldat actif se trouve dans sa ZdC. C'est comme une *Esquive* limitée à PH -3, qui peut aider à éviter les attaques, mais un succès permet au soldat de se retourner sur place, plutôt que de bouger de 5cm.

*Alerter* est une compétence *ORA* qui permet d'Alerter tous les alliés d'un danger imminent pour qu'ils puissent se retourner en direction de la menace, même si le soldat actif est en dehors de leur ZdC.

*Attention!* est une règle générale pour les troupes n'ayant pas utilisés *d'Ordre* ou *ORA*, leur permettant de se retourner gratuitement à la fin de l'Ordre, si quelqu'un dans leur ZdC (y compris lui-même) a été attaqué. Notez que l'attaque n'a pas besoin de toucher pour déclencher la règle *Attention!*

*Conseils Tactiques du Sergent JW - choisir quand déclarer un ORA Affronter ou de compter sur la règle Attention! est un art en soi - le jet PH-3 d'Affronter, vous donnera une défense contre les tirs ennemis, mais votre jet est susceptible d'échouer et de vous laissez dans la mauvaise direction même si vous survivez. D'un autre côté, si vous ne réagissez pas du tout, vous pouvez vous tourner librement, mais seulement si vous survivez...*

## ATTAQUE INTUITIVE, TIR SPÉCULATIF & RESET

N3 p54. ATTAQUE INTUITIVE.

N3 p67. TIR SPÉCULATIF. N3 p62. Reset.

Les *Compétences Communes* *Attaque Intuitive* et *Tir Spéculatif*, sont spécifiques à certaines armes. L'*Attaque Intuitive* est couverte dans la Mission 8, mais aucune des armes présentées dans Beyond Red Veil n'est capable d'un *Tir Spéculatif*.

*Reset* est l'équivalent d'*Esquive* contre les *Attaques de Piratage* et de *Comms*, et n'est utilisé dans aucune des missions Beyond Red Veil.

# Capture du Centre d’Affaire

## NOUVELLE RÈGLE : INFORMATIONS PUBLIQUES ET PRIVÉES

N3 p9

Certaines informations sur vos troupes sont connues des deux joueurs, d’autres ne le sont que de vous. Par exemple, l’identité de votre lieutenant est une **Information Privée**, comme tout ce qui est caché sous un **marqueur Camouflage ou Camouflage TO** et la présence de troupes en **Déploiement Caché avec Camouflage TO** (voir mission 9) ou hors table via un **Déploiement Aéroporté**.

D’autres informations sur les troupes sont des **Informations Ouvertes** et sont connues des deux joueurs. Ainsi, votre adversaire devrait toujours savoir quelles sont les Armes et les Compétences d’un soldat, tant qu’elles ne sont pas cachées dans un État de **marqueur**.

## DETAILS DE MISSION

Cette mission est identique à la Mission 5 d’Opérations : Red Veil, mais avec une nouvelle largeur de carte.

## FORCES

CAMP A (Yu Jing) : 3 Zhanshi, 1 Soldat Tiger, 1 Hsien, 1 Ninja et 1 Zúyǒng.

CAMP B (Haqqislam) : 3 Ghulam, 1 Touareg, 1 Zhayedan, 1 Al Fasid et 1 Khawarij.

**Lieutenants Privés** - avant la partie, nommez en Privé, lequel de vos soldats sera Lieutenant. Pour la force Yu Jing, cela peut être le Zúyǒng ou l’un des Zhanshi. Pour la Force Haqqislam, il peut s’agir d’un Khawarij ou de l’un des Ghulams.

### RAPPEL

Dépenser l’Ordre du lieutenant, c’est faire savoir à votre adversaire qui est votre lieutenant !

*Conseils Tactiques du Sergent JW - Vous pouvez choisir de cacher votre Lieutenant parmi les troupes de base et ne pas bénéficier de l’Ordre du Lieutenant, ou choisir une option plus agressive et utiliser un soldat d’élite comme Lieutenant en utilisant son Ordre supplémentaire "gratuit", à chaque tour - au risque de perdre le Lieutenant, dans le cas où il serait pourchassé....*

## CONDITIONS DE FIN DE PARTIE

La partie se termine à la fin du troisième Tour de Jeu ou lorsque l’un des joueurs n’a plus de troupes sur la table. La Victoire revient au joueur ayant le plus de Points d’Objectif.

## TABLEAU DES ARMES

Nom	Portée					Dom.	R	Munition	Traits	
	0	20	40	60	80					120
Arc Tactique	+3	0	-6				PH	1	DA	Anti-matériel, Silencieux
Fusil	0	+3	-3	-6			13	3	N	Tir de Suppression
Fusil Breaker	0	+3	-3	-6			13	3	Breaker	Tir de Suppression
Fusil Combi	+3	+3	-3	-6			13	3	N	Tir de Suppression
Fusil de Sniper	-3	0	+3				15	2	Shock	
Fusil à Pompe Léger	+6	0	-3				13	2	N	Gabarit d’Impact (Petite Larme)
Mitrailleuse	-3	0	+3	-3			15	4	N	Tir de Suppression

# MISSION 6

ISC: Hsien Warriors Troupes du Quartier Général

ILO  **Guerriers HSIEN**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-10	19	14	14	14	4	6	2	2	2

Équipement: Mitralleuse, Arme CC AP  
Compétences Spéciales: Viseur Multi-Spectral N2



ISC: Al Fasid Regiment Troupes Vétérans

ILO  **Regimiento AL FASID**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-5	15	13	14	14	5	6	2	5	2

Équipement: Mitralleuse, Couteau  
Compétences Spéciales: Vétéran N1



ISC: Zuyōng Invincibles, Terra-cotta Soldiers Troupes de Ligne

ILO  **Invincibles ZUYONG, Soldats de Terre Cuite**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-10	15	13	12	13	3	3	2	2	5

Équipement: Fusil Combi, Couteau



ISC: Zhayedan Intervention Troops Troupes Spécialement Entraînées

IL  **ZHAYEDAN Intervention Troops**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-10	15	12	11	14	2	3	1	2	3

Équipement: Fusil Breaker + Fusil à Pompe Léger, Couteau  
Compétences Spéciales: Vétéran N1, Tir Précis N2



ISC: Zhanshi Troupes de Ligne

IL  **ZHANSHI**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-10	14	11	10	13	1	0	1	2	Totale

Équipement: Fusil Combi, Couteau



ISC: Murabids Tuareg Troupes Spécialement Entraînées

EC  **MURABIDS TOUAREG**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-10	13	11	12	15	1	0	1	2	2

Équipement: Fusil Sniper, Couteau  
Compétences Spéciales: CO, Camouflage TO + Infiltration



ISC: Tiger Soldiers Troupes d'Élite

IM  **SOLDATS TIGRES**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-5	23	11	12	14	2	0	1	2	3

Équipement: Fusil Combi, Couteau  
Compétences Spéciales: Sout de Combat, Mimétisme



ISC: Khawarijs Troupes d'Élite

IL  **KHAWARIJS**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-10	20	13	13	14	1	3	1	2	3

Équipement: Fusil + Fusil à Pompe Léger, Arme CC AP



ISC: Ninjas Troupes Spécialement Entraînées

EC  **NINJAS**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-10	23	11	12	13	1	0	1	2	2

Équipement: Arc Tactique, Arme CC DA  
Compétences Spéciales: Infiltration, Camouflage TO

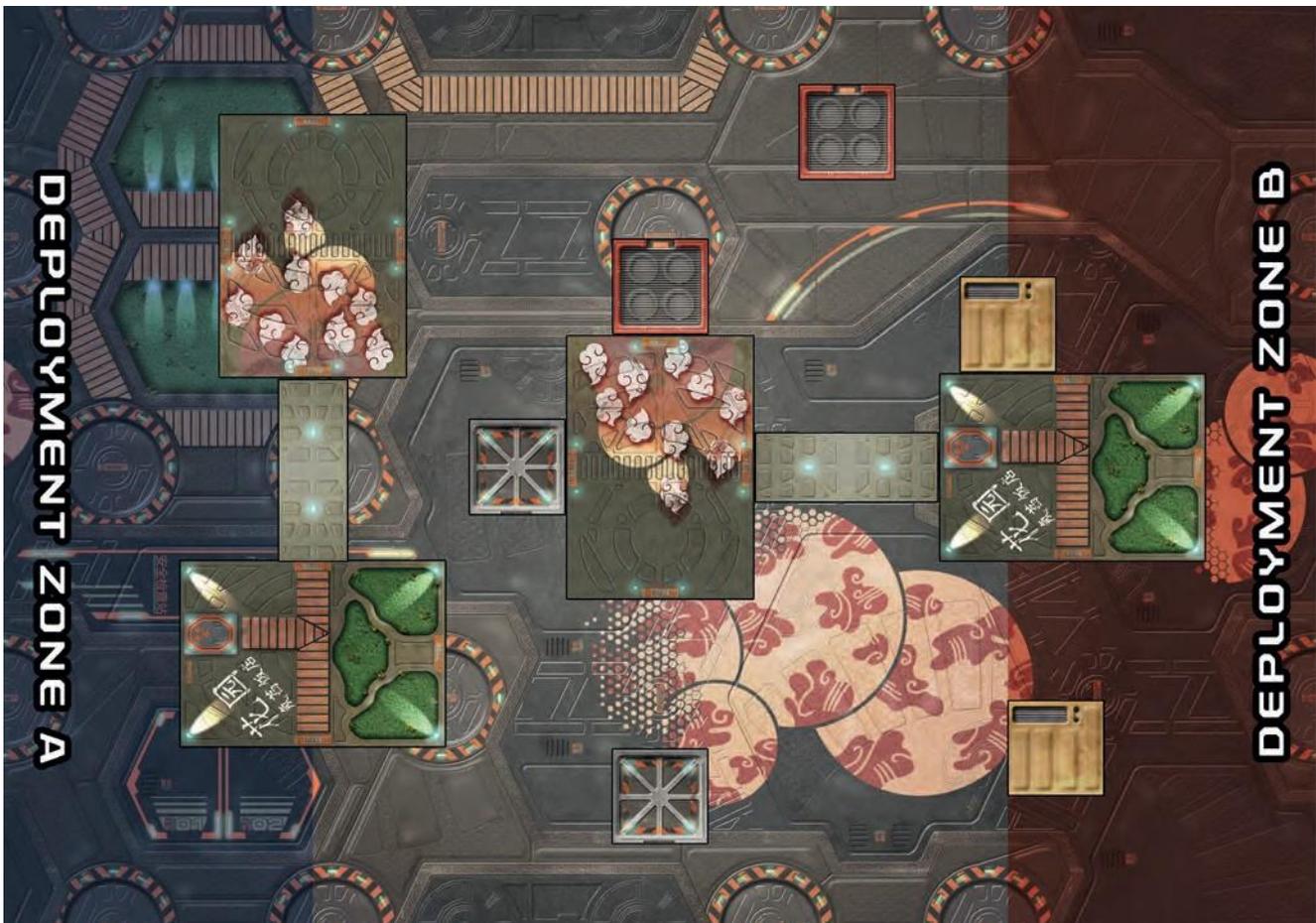


ISC: Ghulam Infantry Troupes de Ligne

IL  **Infanterie GHULAM**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-10	13	11	10	14	1	0	1	2	Totale

Équipement: Fusil + Fusil à Pompe Léger, Couteau

## MISSION 7 : DOMINATION D'AIRE

Cette mission ajoute plus de détails sur les Armes et les différents types de Munitions Spéciales, utilisées par vos troupes. Notez que les Armes à Gabarit seront ajoutées dans la Mission 8.

La mission présente également deux nouvelles troupes, le *Zhànying* et le terrifiant *Hassassin Fiday*, ainsi que la possibilité de contrôler différentes zones de la table à la fin de la partie.

## ARMES &amp; MUNITIONS

Red Veil restreint les troupes à une petite sélection d'armes. En fait, la gamme complète, d'Armes et de Munitions dans Infinity est beaucoup plus vaste.

## TRAITS &amp; PROFILS D'ARME

N3 p111, Traits, Profils d'Arme

N3 p218, Tableau de Armes

Les Traits sont le plus important ajout aux profils d'armes dans le jeu. Ces mots-clés vous montrent les capacités et les effets supplémentaires que l'arme peut avoir, par exemple, les Pistolets ont tous le Trait *CC*, ce qui signifie que ces armes TR peuvent être utilisées lors d'une *Attaque CC* au lieu d'un *Couteau*.

Vous découvrirez également que certaines armes ont plusieurs modes de tir, permettant à l'utilisateur de choisir entre différents sets de capacités, à chaque fois qu'elles seront activées par un Ordre ou un ORA.

## MUNITION SPÉCIALE

N3 p113

Dans Red Veil, vous n'avez vu que des Munitions Normales. Les règles d'Infinity incluent une gamme large de Munitions Spéciales.

## MUNITION SPÉCIALE AP

N3 p119

La Munition *AP* réduit la valeur BLI de la cible à la moitié de sa valeur initiale, arrondie à l'unité supérieure. Les MOD de couverture partielle ne sont pas affectés par les Munitions *AP*, donc un soldat avec un BLI de 3 en *Couverture Partielle*, verrait son BLI réduit à 2, plus 3 pour la *Couverture Partielle*, pour un total de 5 en BLI.

## MUNITION SPÉCIALE SHOCK

N3 p121

Sur une cible avec un Attribut *Blessure* de 1, tel qu'un Ghulam ou un Zhanshi, un *jet de BLI* raté contre des Munitions *Shock* entraînera la cible directement dans l'État *Mort* au lieu d'*Inconscient*, rendant impossible sa guérison.

## MUNITION SPÉCIALE INCENDIAIRE

N3 p117

Une des Munitions les plus terrifiantes du jeu, chaque *Tir* ayant touché inflige à la cible de faire des *jets de BLI*, jusqu'à en réussir un (potentiellement-donc, des Dommages infinis en 1 Tour/Tir), perdant ainsi 1 point à son Attribut *Blessure* à chaque échec ; jusqu'à ce que la cible passe dans l'état *Mort* ...

Les Munitions Incendiaires ont également des effets supplémentaires sur les *Compétences Spéciales* ou l'*Équipement* avec *Trait Inflammable*, par exemple toute personne ayant la compétence *Camouflage TO* (comme les Touareg) touchée avec des Munitions *Incendiaire* verra sa compétence *Camouflage TO* réduite d'un niveau; à *Mimétisme*.

## MUNITION SPÉCIALE NANOTECH

N3 p118

Ces Munitions sont similaires aux Munitions *Normales* mais infligent des *jets de PB* au lieu des *jets de BLI*.

## MUNITION SPÉCIALE FLASH ET ÉTOURDISSANTE

Sphère humaine N3 p53-4

*Munitions Flash* étourdissent temporairement la cible. Si la cible échoue à un *jet de PB*, elle entre en État *Étourdi*. Notez que ce type de Munition a été mise à jour dans Human Sphere N3.

*Munitions Étourdissantes* (Human Sphere N3, p54) est un équivalent plus puissant, infligeant deux *jets de PB* par touche.

## ÉTAT ÉTOURDI

Human Sphere N3 p107

Les soldats *Étourdis* ne peuvent déclarer aucune *Attaque*, *Attaque TR* ou *CC* par exemple, de plus, tout autre *Jet de dés* qu'ils peuvent subir prennent un MOD additionnel de -3 pour représenter leur désorientation. L'État *Étourdi* est automatiquement annulé à la fin du tour du joueur en cours.

## ARMEMENTS ÉTENDUS

## COUTEAU

Il est dans Red Veil mais sous forme simplifié. Le *Couteau* à des Munitions *Shock* et le *Trait Silencieux*. Lorsqu'il est combiné avec la compétence *Furtivité* (que l'on retrouve habituellement sur les troupes avec *Camouflage*, *Camouflage TO* ou *Arts Martiaux*), cela permet à l'utilisateur de se faufiler derrière quelqu'un et potentiellement les abattre sans Alerter les troupes à proximité. Voir N3 p113 Silencieux et N3 p107 Furtivité.

*Attaque Silencieuse et CC* - L'*attaque CC* contre la cible sera résolue normalement, avec une *Attaque CC* basique ou une *Esquive*, mais tous ceux qui se trouvent dans la *ZdC* et sans *LdV* ne recevront pas d'*ORA* (ou ne pourront pas utiliser la règle *Alerter!*) à moins que la cible ne survive. Il s'agit d'une exception à la *Séquence de Dépense d'un Ordre* standard, car vous avez une étape d'*ORA* qui se produit après le combat au Corps à Corps.

## MISSION 7

### FUSIL COMBI, FUSIL BREAKER, FUSIL COMBI BREAKER, MITRAILLEUSE, SPITFIRE

Ces Fusils ont le *Trait Tir de Suppression*, permettant à l'utilisateur d'utiliser l'*État Tir de Suppression*.



### FUSIL SNIPER

N3 p129

*Fusil Sniper* standard qui tire des Munitions *Shock*. Ces armes ne possèdent pas le *Trait Incendiaire*.

### ARC TACTIQUE

L'Arc Tactique du Ninja à le *Trait Silencieux*.

**Attaque Silencieuse et TR.** Son principe est légèrement différent de celui du Couteau. Tant que la Ninja est hors de vue de la cible (généralement dans son arc arrière), la cible ou toute autre personne sans *LdV* vers le Ninja, ne pourra recevoir d'*ORA*, à moins que la cible ne survive... Il s'agit d'une exception à la *Séquence de Dépense d'un Ordre*, car vous avez normalement une étape d'*ORA* qui se produit avant l'étape de *Résolution* du Ninja.



## ARMES SUPPLÉMENTAIRES

### PISTOLET

N3 p137

Presque tous les soldats portent un **Pistolet** comme arme de poing. Les pistolets n'ont pas le *Trait Tir de Suppression* mais le *Trait CC*.

*Conseils Tactiques du Sergent JW* - Les pistolets sont faibles au tir, mais ont un *MOD +3* dans un rayon de 20cm, donc ce sont de bonnes armes secondaires pour les soldats avec des armes à longue portée comme les Fusils Sniper.

## ARMES DES UNITÉS YU JING

### ZHANSHIS

Fusil Combi, Pistolet, Couteau.

Rappelez-vous que le Fusil Combi dispose du Tir de Suppression.

### SOLDAT TIGRE

Fusil Combi, Pistolet, Couteau.

Rappelez-vous que le Fusil Combi dispose du Tir de Suppression. Dans la Mission 8, le Soldat Tigre aura un Lance-Flammes Léger.

### GUERRIER HSIEN

Mitrailleuse, Pistolet, Arme CC AP.

Rappelez-vous que la Mitrailleuse dispose du Tir de Suppression. Dans la Mission 8, le Hsien aura un Nanopulseur et un Viseur Multi-Spectral N2, capable de voir à travers les nuages de Fumigène.

### NINJA

Arc Tactique, Pistolet, Couteau, Arme CC DA.

Rappelez-vous que l'Arc et le Couteau ont le *Trait Silencieux*.

### ZÚYONG

Fusil Combi, 2 x Pistolets Breaker, Couteau.

Rappelez-vous que le Fusil Combi dispose du Tir de Suppression. Avoir 2 fois la même arme (ici, 2 Pistolets Breaker) donne au soldat +1 Rafale dans son tour actif. Voir règle Armes Jumelées, N3 p37.

### AGENT IMPERIAL ZHÀNYING

Fusil Combi Breaker, Pistolet, Impulsion Électrique.

Le Fusil Combi Breaker est identique au Fusil Combi mais peut utiliser la Munition Breaker. Rappelez-vous que le Fusil Combi Breaker peut utiliser le *Tir de Suppression*.

## ARMES DES UNITÉS HAQQISLAM

### GHULAMS

Fusil + Fusil à Pompe Léger, Pistolet, Couteau.

Rappelez-vous que le Fusil peut utiliser le *Tir de Suppression*. Dans la Mission 8, le Fusil à Pompe Léger aura un Gabarit à Aire d'Effet.

### MURABID TOUAREG

Fusil Sniper, Pistolet, Couteau.

Rappelez-vous que le Fusil Sniper à la Munition Shock. Dans la Mission 8, le Tuareg aura aussi des Mines.

### ZHAYEDAN

Fusil Breaker + Fusil à Pompe Léger, Pistolet, Couteau.

Rappelez-vous que le Fusil peut utiliser le *Tir de Suppression*. Dans la Mission 8, le Fusil à Pompe Léger aura un Gabarit d'effet.

### AL FASID

Mitrailleuse, Pistolet Lourd, Pistolet, Couteau.

Rappelez-vous que la Mitrailleuse peut utiliser le *Tir de Suppression* et que le Pistolet Lourd peut être utilisé en CC et a Munition Shock. Dans la Mission 8, le Al Fasid aura des Mines et un Lance-Grenades Léger avec plusieurs types de Munitions.

### KHAWARIJ

Fusil + Fusil à Pompe Léger, Pistolet, Arme CC AP.

Rappelez-vous que le Fusil peut utiliser le *Tir de Suppression*. Dans la Mission 8, le Fusil à Pompe Léger aura un Gabarit d'effet et le Khawarij aura aussi des Grenades.

### HASSASSIN FIDAY

Fusil + Fusil à Pompe Léger, Pistolet, Couteau, Arme CC AP.

Rappelez-vous que le Fusil peut utiliser le *Tir de Suppression*. Dans la Mission 8, le Fusil à Pompe Léger aura un Gabarit d'effet et le Fiday aura aussi des Grenades Fumigènes.

## NOUVELLES RÈGLES D'UNITÉS

### AGENT IMPÉRIAL ZHÀNYING

**Bioimmunité** (N3 p69) Rend le soldat plus résistant aux Munitions Shock et Virales.

**Capteur** (N3 p75) Donne au soldat une capacité passive (MOD +6 aux Jets de *Détection* contre les Marqueurs *Camouflage* ou *Camouflage TO*) et une capacité active révélant tous les soldats ennemis en Marqueurs *Camouflage* ou *Camouflage TO* dans la ZdC. Il accorde également la Compétence Spéciale *d'Ordre Entier de Tir Triangulé* (N3 p76), permettant au soldat de tirer avec un MOD-3 appliqué unique.

**Sixième Sens N2** (N3 p92) Permet au soldat d'ignorer les MOD négatifs infligé par un *Tir Surprise*, une *Attaque Surprise* (ajouté dans la Mission 9) ou même, de réagir lorsqu'il est touché à travers une *Zone à Visibilité Nulle* (ajouté dans la Mission 8). Lorsqu'il réagit à une attaque, il peut aussi ignorer son orientation pour pouvoir riposter, sans à avoir à se retourner.

**Fusil Combi Breaker** (N3 p126) est un Fusil Combi avec Munition Breaker. Il possède le Trait *Tir de Suppression*.

**Impulsion Électriques** (Human Sphere N3 p59) est une arme défensive de combat rapproché, qui permet au Zhànying de tenter d'*Immobiliser* un soldat ennemi. Notez qu'Impulsion Électrique a été mis à jour depuis de la version des règles N3.

### HASSASSIN FIDAY

**Supplantation** (N3 p96) Disons que le Fiday soit déguisé en Bob. Que Bob soit votre ami. Et que finalement Bob braque son fusil à l'arrière de votre tête pour vérifier la précision de ses viseurs de fusil ...

Les Imposteurs commencent le jeu en *Marqueur IMP-1*, représentant leur dissimulation en troupe ennemie. Comme pour les *marqueurs Camouflage TO*, vous ne pouvez pas attaquer un *marqueur Supplantation*, vous devrez d'abord les *Détecter* (en y incluant un *MOD VOL -6 au Jet*) ou attendre qu'ils se révèlent. Notez que là, il n'y a pas de *MOD TR -6*, pour cibler un imposteur révélé.

Les règles *d'ORA* contre les *Marqueurs de Supplantation* sont les mêmes, que les règle *d'ORA* contre les *Marqueurs Camouflage*.

Durant son tour actif, un marqueur *IMP* qui déclare une *Attaque TR*, bénéficie du *Tir Surprise*, infligeant un *MOD -3* à n'importe quel *jet d'Opposition* ennemi.

La Compétence Spéciale *Supplantation* permet au soldat de se déployer n'importe où sur la table, en dehors de la zone de déploiement ennemie, sans contre-indications particulières. Alternativement, l'Imposteur peut aussi se déployer à l'intérieur de la Zone de Déploiement ennemie mais devra faire un jet de *VOL* et risquer en cas d'échec de subir une *Déviation* (voir N3 p22) et potentiellement être révélé, puis se retrouver dans la Zone de Déploiement du Joueur, en bord de table.

Dans la mission 9, le Fiday obtiendra un deuxième niveau de *Supplantation*, le rendant encore plus difficile à Détecter !

## DETAILS DE MISSION

### OBJECTIFS PRINCIPAUX

- » A la fin de la partie, *Dominer* le Secteur le plus éloigné de votre Zone de Déploiement (4 Points d'Objectif).
- » A la fin de la partie, *Dominer* le Secteur central (3 Points d'Objectif).
- » A la fin de la partie, *Dominer* le secteur le plus proche de votre Zone de Déploiement (1 Point d'Objectif).

### OBJECTIFS SECONDAIRES

- » Tuer le même nombre de soldats ennemis que l'adversaire (1 Point d'Objectif).
- » Tuer plus de soldats ennemis que l'adversaire (2 Points d'Objectif).

# MISSION 7

## FORCES

CAMP A (Yu Jing) : 3 Zhanshi, 1 Soldat Tigre, 1 Hsien, 1 Ninja, 1 Zúyǒng et 1 Zhànying.

CAMP B (Haqqislam) : 3 Ghulam, 1 Tuareg, 1 Zhayedane, 1 Al Fasid, 1 Khawarij et 1 Hassassin Fiday.

**Lieutenants Privés** - avant le jeu, nommer en privé, lequel de vos soldats sera Lieutenant. Pour la force Yu Jing, cela peut être le Zúyǒng ou l'un des Zhanshis. Pour la Force Haqqislam, il peut s'agir du Khawarij ou de l'un des Ghulams.

## RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

**Secteurs** - À la fin de la partie mais pas avant, divisez la surface entre les deux *Zones de Déploiement*, en trois **Secteurs** égaux, comme on peut le voir sur la carte.

**Dominer un Secteur** - un *Secteur* est **Dominé** par un joueur, s'il a plus de troupes que l'adversaire à l'intérieur de la zone. Les troupes en état *Inapte (Inconscient, Mort...)* ne comptent pas.

Un soldat est à l'intérieur d'un *Secteur*, lorsque plus de la moitié de son socle se trouve à l'intérieur de ce *Secteur*.

## CONDITIONS DE FIN DE PARTIE

La partie se termine à la fin du troisième tour ou lorsque l'un des joueurs n'a plus de troupes sur la table. La victoire revient au joueur ayant le plus de points d'Objectif.

## TABLEAU DES ARMES

Nom	Portée						Dom.	R	Munition	Traits
	0	20	40	60	80	120				
Arc Tactique	+3	0	-6				PH	1	DA	Anti-matériel, Silencieux
Arme CC AP							PH	1	AP	CC
Arme CC DA							PH	1	DA	Anti-matériel, CC
Couteau							PH-1	1	Shock	CC, Silencieux
Détecteur	+3	0		-3	-6		-	-		
Fusil Combi	+3	+3	-3	-6			13	3	N	Tir de Suppression
Fusil Combi Breaker	+3	+3	-3	-6			13	3	Breaker	Tir de Suppression
Fusil de Sniper	-3	0	+3		-3		15	2	Shock	
Fusil à Pompe Léger	+6	0	-3				13	2	N	Gabarit d'Impact (Petite Larme)
Impulsion Électrique							-	1		2 Tours, CC, IMM-2, Irrécupérable, Non Létal, Automatic (7)
Mitrailleuse	-3	0	+3	-3			15	4	N	Tir de Suppression
Mode Tir de Suppression	0	0	-3				*	3		
Pistolet	+3	0	-6				11	2 (1 à CC)	N	CC
Pistolet Breaker	+3	0	-6				12	2 (1 à CC)	Breaker	CC
Pistolet Lourd	+3	0	-6				14	2 (1 à CC)	Shock	CC
Fusil	0	+3	-3	-6			13	3	N	Tir de Suppression

# DOMINATION D'AIRE

ISC: Hsien Warriors Troupes du Quartier Général

ILO

**Guerrillers HSIEN**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-10	19	14	14	14	4	6	2	2	2

Équipement: Mitralleuse, Arme CC AP, Pistolet  
Compétences Spéciales: Viseur Multi-Spectral N2



ISC: Al Fasid Regiment Troupes Vétérans

ILO

**Regimiento AL FASID**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-5	15	13	14	14	5	6	2	5	2

Équipement: Mitralleuse, Couteau, Pistolet, Pistolet Lourd  
Compétences Spéciales: Vétéran N1



ISC: Zúyong Invincibles, Terra-cotta Soldiers Troupes de Ligne

ILO

**Invincibles ZÚYONG, Soldats de Terre Cuite**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-10	15	13	12	13	3	3	2	2	5

Équipement: Fusil Combi, Couteau, Pistolet, 2xPistolets Breaker



ISC: Zhayedan Intervention Troops Troupes Spécialement Entraînées

IL

**ZHAYEDAN Intervention Troops**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-10	15	12	11	14	2	3	1	2	3

Équipement: Fusil Breaker + Fusil à Pompe Léger, Couteau, Pistolet  
Compétences Spéciales: Vétéran, Tir Précis N2



ISC: Zhanshi Troupes de Ligne

IL

**ZHANSHI**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-10	14	11	10	13	1	0	1	2	Totale

Équipement: Fusil Combi, Couteau, Pistolet



ISC: Murabids Tuareg Troupes Spécialement Entraînées

EC

**MURABIDS TOUAREG**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-10	13	11	12	15	1	0	1	2	2

Équipement: Fusil Sniper, Couteau, Pistolet  
Compétences Spéciales: CD: Camouflage TO + Infiltration



ISC: Tiger Soldiers Troupes d'élite

IM

**SOLDATS TIGRES**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-5	15	13	12	14	2	0	1	2	3

Équipement: Fusil Combi, Couteau, Pistolet  
Compétences Spéciales: DA: Saut de Combat + CD: Mimétisme



ISC: Murabids Tuareg Troupes Spécialement Entraînées

EC

**MURABIDS TOUAREG**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-10	13	11	12	15	1	0	1	2	2

Équipement: Fusil + Fusil à Pompe Léger, Arme CC AP, Pistolet



ISC: Ninjas Troupes Spécialement Entraînées

EC

**NINJAS**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-10	23	11	12	13	1	0	1	2	2

Équipement: Arc Tactique, Arme CC DA, Pistolet  
Compétences Spéciales: CD: Camouflage TO + Infiltration



ISC: Ghulam Infantry Troupes de Ligne

IL

**Infanterie GHULAM**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-10	13	11	10	14	1	0	1	2	Totale

Équipement: Fusil + Fusil à Pompe Léger, Couteau, Pistolet



ISC: Zhánying Imperial Agents Troupes Vétérans

IL

**Agents Impériaux ZHÁNYING**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-10	16	12	10	13	2	3	1	2	2

Équipement: Fusil Combi Breaker, Couteau, Pistolet, Impulsion Electrique  
Compétences Spéciales: Bio-immunité + Sixième Sens N2 + Capteur



ISC: Hassassin Fiday Troupes Spécialement Entraînées

EC

**HASSASSIN FIDAY**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-10	21	11	12	15	1	0	1	2	1

Équipement: Fusil + Fusil à Pompe Léger, Couteau, Pistolet, Arme CC DA  
Compétences Spéciales: Viseur Multi-Spectral N2




## MISSION 8 : PRENDRE LES HAUTEURS

Cette mission présente les Gabarits d'Armes et les *Compétences Communes d'Attaque Intuitive et de Tir Spéculatif*.

La mission introduit également deux nouvelles troupes, l'éclaireur *Guiláng* et l'*Hassassin Ragik* comme *troupe de Saut*.

Les objectifs de la mission sont aussi très différents, en y ajoutant des points d'Objectif à la fin de chaque *Tour de Jeu* pour la Domination des toits des Bâtiments.

## ARMES À GABARIT

N3 p37

Les **Gabarits d'Armes** ont plusieurs exceptions aux règles habituelles des *Compétences Balistiques* et qui ne sont pas couvertes dans Opération Red Veil.

Voici donc un résumé et certaines implications dans le jeu.

Tout d'abord, les Gabarits sont divisés en deux types :

- » Le **Gabarit d'Arme Direct**, représente les lance-flammes et autres armes similaires comme les Chain Rifles, généralement sous la forme de *Gabarit en forme de arme*, qui s'étend à partir de la Silhouette du tireur ou parfois d'un *Gabarit Circulaire* centré sur le tireur.
- » Les **Armes à Gabarit d'Impact**, couvrent toutes les armes qui causent une forme d'explosion sur le point d'impact, incluant les Lance-missiles, les Fusils à pompe, les Grenades, etc.

## GABARITS D'ARMES

- » Le(s) Gabarit(s) sont placé(s) sur la table **lors de la déclaration de l'Attaque** et n'exigent pas la réussite d'une Attaque TR pour être placés.
- » Du fait que vous ne pouvez qu'attaquer des ennemis, tout Gabarit qui touche un soldat ami ou neutre (même *Inconscient*) verra l'attaque annulée.
- » Une *Couverture Totale* (en dehors des troupes intercalées, des nuages de fumée, etc.) limitera la zone du Gabarit.
- » Les bonus *BLI/PB* pour *Couverture Partielle* sont ignorés.

Placer le Gabarit dès que vous déclarez l'attaque est important - non seulement pour savoir si elle est annulée à cause des troupes amies présente sur l'aire d'effet, mais aussi parce que tout soldat réactif affecté par le Gabarit aura une réaction d'Esquive, même s'il n'y a pas de *LdV* au tireur et qu'il n'est pas dans la *ZdC*. Cependant, il y a un MOD PH -3 si le soldat ne peut pas voir l'attaquant.

Pour rappel, même dans le cadre de troupes alignées en file, elles sont considérées touchées, même si les troupes devant-elles masquent la *LdV*, du tireur à elles, car l'aire d'effet du Gabarits les touchent en les traversant (v. p15).

## ARMES À GABARIT DIRECT

Portez une attention particulière aux illustrations (des pages N3 p38-39) pour déterminer qui peut être affecté par une arme à Gabarit direct en forme de arme.

Exemples incluant le Nanopulseur du Hsien et le lance-flammes du Soldat Tigre.

Les **Armes à Gabarit Direct** ne nécessitent pas de Jets pour toucher, mais touchent automatiquement tous ceux qui se trouvent dans l'Aire d'Effet et qui ne réussissent pas à *Esquiver* ou à *Affronter*.

*Conseils Tactiques du Sergent JW - La touche automatique d'une AGD est une arme à double tranchant - d'une part, vous n'avez pas besoin de vaincre votre adversaire à un Jet d'Opposition, d'autre part, s'il survit et décide de vous tirer dessus, vous n'avez pas non plus pour vous, la protection d'un Jet d'Opposition.*

Notez que même si vous ne pouvez pas attaquer directement un marqueur *Camouflage* ou un marqueur *Camouflage TO* sans les *Détecter* en premier, s'ils sont à côté d'une cible valide, ils pourront être touchés par le Gabarit sauf s'ils *Esquivent*, et le fait d'*Esquiver* ou d'être touché, les révélera comme figurine. Les utilisateurs d'une AGD peuvent également utiliser la *Compétence Commune Attaque Intuitive* pour essayer d'attaquer directement les marqueurs *Camouflage* et *Camouflage TO* non révélés.

*Conseils Tactiques du Sergent JW - Rappelez-vous que les troupes en État de marqueur, qui ne peuvent normalement pas être visées (Camouflage, Camouflage TO ...) seront révélées sur toute leur trajectoire, s'ils tirent, entrent en contact avec le socle, etc. Et pourront donc être frappées automatiquement avec une AGD. Cela fait des soldats armés d'AGD, un des contre-pieds naturels des soldats camouflés.*

## ARMES À GABARIT D'IMPACT

Les exemples incluent le Fusil à Pompe Léger des Troupes Haqqislam et les Grenades du Khawarij.

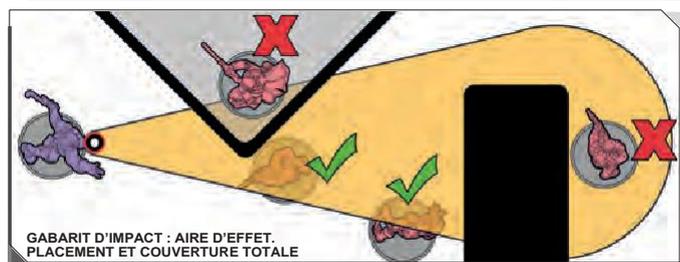
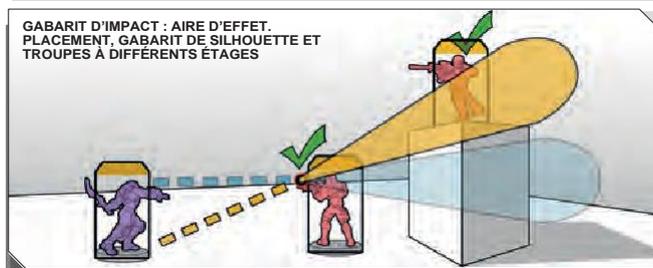
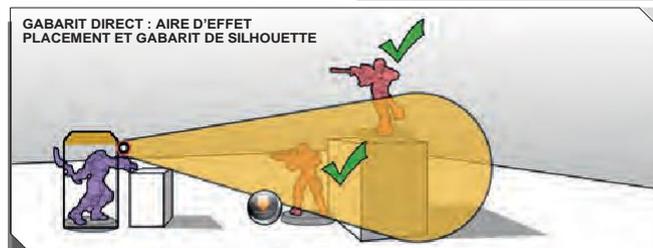
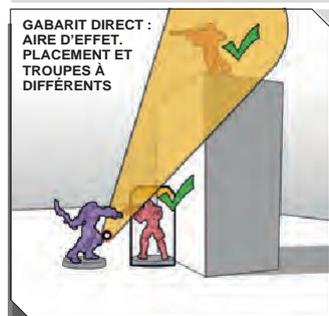
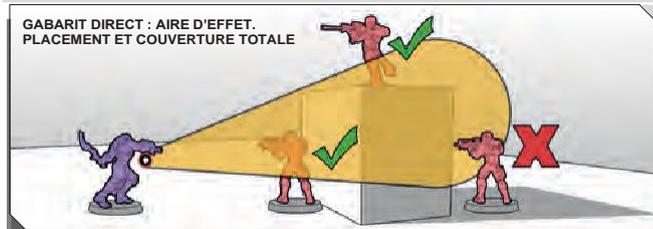
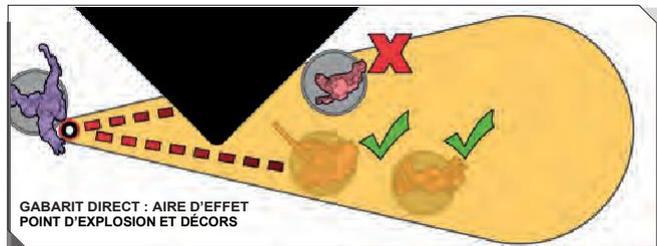
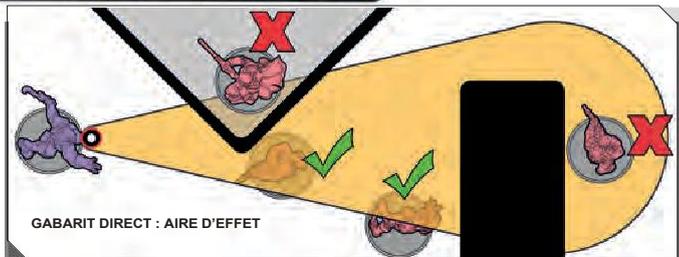
Une AGI fonctionne comme une arme TR normale, avec un Jet pour toucher et des *Jets d'Opposition*. Comme pour toutes les armes à Gabarit, vous devez placer le Gabarit lors de la déclaration d'attaque, les Gabarits Circulaires étant centrés sur la cible principale et les Gabarits en Larme touchant le bord avant de la cible principale puis se prolongeant vers l'arrière, directement le long de la Ligne de Vue. Voir les diagrammes au bas de N3 p40.

Lorsque vous en arrivez à l'étape de *Résolution* de l'Ordre, vous devez faire un Jet pour toucher la cible principale, mais tout succès est ensuite comparé **séparément** par rapport aux autres *Jets*. Donc, même si la cible principale parvient à battre votre *Jet*, cela ne protégera pas les cibles secondaires affectées par le Gabarit, elles devront toutes faire des *Attaque TR, Esquive* etc. Et battre vos *Jets*. Évidemment, si vous échouez à tous vos *Jets* (ou si l'arme se trouve hors de portée) alors le gabarit ne touchera personne.

Les implications diverses en jeu sont nombreuses :

- » Comme avec les AGD, les marqueurs *Camouflage* et *Camouflage TO* peuvent être touchés en tirant sur un soldat visible qui est une cible valide.
- » Parce que vous ne faite un jet que pour atteindre la cible principale, vous pouvez parfois ignorer les *MOD* pour atteindre une cible plus dure à atteindre, en tirant sur quelqu'un d'autre près de celle-ci. Par exemple, au lieu de tirer sur un soldat avec *Camouflage TO*, qui a été révélé et en *Couverture Partielle* (TR -6 pour *Camouflage TO*, TR -3 pour la *Couverture Partielle*), tirez plutôt sur le gars normal qui se tient devant leur Couvert.
- » Les troupes ennemies *Inconscientes* (qui restent sur la table jusqu'à leur entrée en état *Mort*) peuvent être d'excellents "paniers à points", parce que leurs compétences automatiques (comme le *Camouflage TO*) et leurs Équipements automatiques (comme les *Dispositifs de Perturbation Optique* ou *DPO*) s'éteignent, les rendant ainsi plus faciles à toucher.

# PRENDRE LES HAUTEURS



## MUNITION FUMIGÈNE

N3 p116 Munition Spéciale Fumigène

N3 p170, AIRE D'EFFET DES ZONES DE TERRAINS SPÉCIAUX  
N3 p172, ZONE À BASSE VISIBILITÉ

Les Munitions Fumigènes ont plusieurs effets. Pour connaître les règles complètes, vous devrez lire les règles relatives aux **Munitions Spéciales Fumigènes**, puis consulter la section des Règles Avancées pour voir l'ensemble des Règles Spéciales des **Terrains Spéciaux** et des règles de **Zone à Visibilité Zéro**.

Pour résumer :

### PERMET D'ÉVITER DES ATTAQUES TR

Contrairement aux autres Armes à Gabarit, les Grenades Fumigènes peuvent être lancées au sol, plutôt que sur un soldat ennemi. Si le gabarit est placé à un endroit où il bloque la LdV des attaques TR ennemies vers le lanceur, alors il protège le lanceur d'un Jet d'Opposition contre ses attaques

Si échec au Jet de *Fumigène* ou battu par un *Jet d'Opposition*, retirez le *Gabarit Fumigène* à la fin de l'Ordre. Dans les autres cas à la fin du Tour du Joueur durant lequel il a été placé.

### PERMET DE BLOQUER LES LDV

Un *Fumigène* crée une **Zone à Visibilité Zéro**. Cela bloque la LdV dans, hors ou à travers l'aire, signifiant généralement que vous ne pourrez pas réagir aux troupes ennemies à moins qu'elles ne soient dans votre ZdC, et encore, tout ce que vous pourrez faire, sera de déclarer *Affronter*.

*Conseils Tactiques du Sergent JW - Cela rend les Fumigènes inestimable pour bloquer les tirs en ORA afin que vos troupes puissent avancer, sans se faire tirer dessus. Elles sont encore plus particulièrement utiles pour les troupes de combat au Corps à Corps, qui ont souvent des armes à portée courte. Rappelez-vous qu'un soldat, qui ne fait qu'être en contact avec une aire de fumigène, est quand même affecté par la zone de visibilité zéro et ne pourra donc voir ou être vu - avec un positionnement judicieux, un soldat enfumé peut entrer en combat avec un soldat ennemi qui n'est pas dans le nuage de fumigène tout en pouvant refuser un ORA d'Attaque TR !*

### FUMIGÈNE & VISEUR MULTI-SPECTRAL N2

Les soldats avec *Viseur Multi-Spectral N2* (VMS2) peuvent voir à travers les *Fumigènes* comme s'ils n'y étaient pas. Cela signifie qu'un *Jet de Fumigène* contre l'*Attaque TR* d'un soldat ayant VMS2, ne provoquera aucun malus dans l'action, résultant en conséquence que des *Jet Normaux*, car les soldats ne s'affectent pas l'un l'autre.

Si vous êtes attaqué à travers une aire de *Fumigène* et que vous n'avez pas de VMS2, vous pouvez réagir normalement, mais toute attaque TR subira un MOD TR -6, car vous ne pouvez pas voir clairement le tireur. Les *Jet d'Esquive* ne subiront pas d'autres MOD, à moins d'une attaque avec une Arme à Gabarit, où le MOD -3 standard d'Esquive pour absence de LdV sur l'attaquant s'appliquera.

### COMPÉTENCE : ATTAQUE INTUITIVE

N3 p54

Cette *Compétence Commune* peut être exécutée par quiconque possédant une arme ayant le *Trait Attaque Intuitive*, ce qui inclut toutes les Armes à Gabarit Direct. En tant que *Compétence d'Ordre Entier*, le soldat ne peut rien faire d'autre.

*Attaque Intuitive* permet au soldat d'arroser une zone qu'il soupçonne contenir un ennemi qu'il ne peut pas voir, par exemple à cause d'un *Camouflage* ou d'un *Camouflage TO*. Au lieu de la touche automatique habituelle, une attaque intuitive devient une opposition entre le Jet de la VOL non modifiée de l'attaquant et la réaction d'Opposition de la cible.

## MISSION 8

Comme pour un *Jet de Détection* raté, un *Jet d'Attaque Intuitive* raté empêche le soldat de retenter une *Attaque Intuitive* contre la même cible pour le reste du tour du joueur.

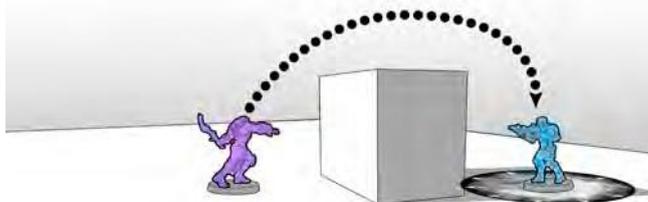
*Conseils Tactiques du Sergent JW - Comme une Détection ratée contre un marqueur n'affecte pas la capacité à utiliser l'Attaque Intuitive et vice-versa, tout soldat avec une AGD a deux chances de révéler ou d'attaquer un marqueur cible. Aussi, l'échec d'une Attaque Intuitive contre une cible ne vous empêche pas de déclarer une Attaque Intuitive contre une autre cible voisine et de frapper celle contre laquelle vous avez échoué de manière indirecte.....*

L'Attaque Intuitive peut également être utilisée pour attaquer à travers des Zones à Visibilité Nulle (N3 p173), par exemple dans une zone recouverte par des Munitions Fumigènes (N3 p116).

### NOUVELLE COMPÉTENCE : TIR SPÉCULATIF

N3 p67

Autre *Compétence Commune* liée spécifiquement aux armes TR, le **Tir Spéculatif** est une *Compétence d'Ordre Entier* permettant aux soldats de lancer des Grenades ou de tirer sur des ennemis sans besoin de *LdV*. C'est habituellement un *Ordre-complexe*, car vous subissez un *MOD -6* en plus des *MOD de portée*, alors que dans le même temps, votre adversaire a toujours la possibilité d'*Esquiver* (avec un *MOD -3* s'il ne peut pas vous voir). En revanche, tous les autres *MOD* sont ignorés, ce qui peut être très utile contre une cible avec divers *MOD* cumulés, par exemple une cible avec un *MOD -6* pour un *Camouflage TO* et un *MOD -3* pour une *Couverture Partielle*.



### NOUVEAUTÉS & EXPANSIONS ARMES ET ÉQUIPEMENTS

#### FUSIL D'ABORDAGE

Plus lourd que le Fusil à Pompe Léger, le Fusil d'Abordage à DOM 14 et deux modes de tir. Le mode AP utilise des Munitions AP tandis que le mode Souffle utilise des Munitions Normales et possède le *Trait Gabarit d'Impact (Petite Larme)*, ce qui fait du Fusil d'Abordage une arme très adaptable.



#### GRENADES

Une Arme à Gabarit d'Impact à courte portée, utilisant un Gabarit Circulaire. Elles sont parfaites pour attaquer des groupes d'ennemis et peuvent être utilisées pour le *Tir Spéculatif*. En tant qu'*Armes de Jet*, elles utilisent l'attribut *PH* du tireur plutôt que son attribut *TR*, autrement elles suivent toutes les règles habituelles d'*Attaque TR*.

#### GRENADES FUMIGÈNE

Les Grenades Fumigène suivent les règles habituelles des Munitions Fumigènes, mais utilisent *PH* au lieu de *TR* pour le lancer.

#### LANCE-GRENADES LÉGER

L'Al-Fasid est équipé d'un LGL à sa mitrailleuse, capable de tirer une *Munition Normale* ou une *Munition Fumigène*. Dans les 2 cas, l'arme a le *Trait Gabarit d'Arme d'Impact (Circulaire)* et le *Trait Tir de Suppression*. Pour le tir de *Munition Fumigène*, toutes les règles habituelles aux *Fumigènes* s'appliquent.

#### LANCE-FLAMMES LÉGER

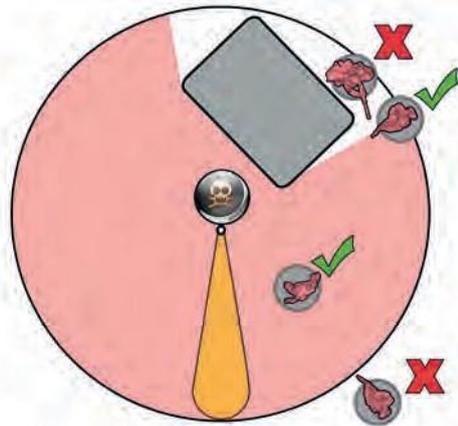
Le Fusil MULTI de la Mobile Brigada est équipé d'un lance-flammes léger escamotable. Il s'agit d'une arme à Gabarit Direct tirant des Munitions *Incendiaires*. Il a le *Trait d'Attaque Intuitive*, permettant au soldat d'exécuter la *Compétence Attaque Intuitive*.

#### FUSIL A POMPE LÉGER

Gabarits. Les Gabarits sont dangereux. Les Fusils à pompe légers ont des Gabarits. Le *Trait Gabarit d'Impact (Petite Larme)* signifie que lorsque vous tirez avec un fusil à pompe léger, vous devez placer le *Gabarit de Petite Larme* le long de la *LdV*, avec le bout rétrécis du gabarit au contact de l'avant de la *Silhouette* de la cible. Comme les soldats ne bloquent pas les Gabarits, cela signifie que les Fusils à pompe peuvent affecter de nombreux soldats ennemis à la fois, surtout s'ils sont alignés derrière un bâtiment.

#### MINES

Les Troupes avec des Mines commencent le jeu avec trois d'entre-elles. Elles peuvent être déployées au contact du socle du soldat par *Compétence Courte* ou *ORA* et seront posées comme marqueurs camouflés, de sorte qu'elles devront être *Défectées* avant de pouvoir être attaquées. Une mine déployée contient un système IFF, qui est automatiquement déclenché par tout soldat ennemi qui déclare ou exécute un ordre ou un *ORA* dans son aire d'activation et qui peut être touché par le Gabarit de Petite Larme de la mine. Pour les règles complètes, voir N3 p134.



## IMPORTANT

Les mines sont l'une des rares choses dans le jeu qui peuvent réagir à un ORA, vous permettant de les utiliser de manière très agressive aussi bien dans votre propre tour que défensivement.

## IMPORTANT 2

Les mines explosent contre les troupes ennemies, qu'il s'agisse de figurines, de marqueurs Camouflage ou de marqueurs Camouflage TO ! De plus, elles ignorent toutes les zones de visibilité, de sorte qu'une zone enfumée ne les affectera pas. Elles ne sont pas déclenchées par des marqueurs de Supplantation ennemis car ils sont perçus comme étant des alliés, trompant ainsi leur système IFF.

## FUSIL SNIPER MULTI

N3 p129

Ce sont des versions beaucoup plus polyvalentes que les Fusils Sniper standard, capables de charger plusieurs types de Munitions. Un Fusil Sniper MULTI peut tirer 2 Rafales avec des Munitions DA ou AP, ou 1 Rafale avec des Munitions Étourdissantes.

## NANOPULSEUR

(N3 p136) La Guerrier Hsien a un Nanopulseur, une arme à Gabarit Direct tirant des Munitions Nanotech. Le Nanopulseur possède le *Trait Attaque Intuitive*, permettant au soldat d'effectuer la *Compétence Attaque Intuitive*.

## ARMES ET UNITÉS SUPPLÉMENTAIRES : YU JING

### GUERRIER HSIEN

Nanopulseur

### SOLDAT TIGRE

Lance-Flammes Léger

## ARMES ET UNITÉS SUPPLÉMENTAIRES : HAQQISLAM

### KHAWARIJ

Grenades

### MURABID TUAREG

Mines

### AL FASID

Fumigènes et Lance-Grenades Léger avec Munition Normales et Mines

## HASSASSIN FIDAY

Grenades Fumigène

## NOUVELLES RÈGLES D'UNITÉS

### GUILÁNG

*Infiltration* fonctionne de la même manière que pour la Ninja et le Tuareg.

*Camouflage* (N3 p73) fonctionne de la même manière que le camouflage du Ninja et du Tuareg, mais les mod TR et VOL sont de -3 au lieu de -6.

*Viseur Multi-Spectral N1*, ou VMS1, (N3 p148) est moins puissant que le VMS2 du Hsien bien qu'étant très utile. Ce Viseur réduit à 0 les *MOD d'Attaque TR* ou de *Détection* contre un soldat ayant *Mimétisme* ou *Camouflage* et réduit de -3 les *MOD* pour un *Camouflage TO*.

*Fusil Sniper MULTI* et *Mines*.

### HASSASSIN RAGIK

*Fusil d'Abordage* (N3 p128) il s'agit d'une version plus lourde du Fusil à Pompe Léger habituel, avec deux modes de tir.

*Saut de Combat* fonctionne de la même manière que pour le Soldat Tigre.

# MISSION 8

## DÉTAILS DE MISSION

### OBJECTIFS PRINCIPAUX

- » A la fin de chaque Tour de Jeu, *Dominer* le même nombre de *Bâtiments Désignés* que l'adversaire, mais seulement si au moins un *Bâtiment Désigné est Dominé* (1 Point d'Objectif).
- » A la fin de chaque Tour de Jeu, *Dominer* plus de *Bâtiments Désignés* que l'adversaire (3 Points d'Objectif).

### OBJECTIFS SECONDAIRES

- » Tuer plus de troupes ennemies que l'adversaire (1 point d'objectif).

### FORCES

CAMP A (Yu Jing): 3 Zhanshi, 1 Soldat Tigre, 1 Hsien, 1 Ninja, 1 Zúyǒng, 1 Zhànying et 1 Guiláng.

CAMP B (Haqqislam): 3 Ghulam, 1 Tuareg, 1 Zhayedan, 1 Al Fasid, 1 Khawarij, 1 Fiday et 1 Ragik.

**Lieutenants Privés** - avant le match, nommez en privé, lequel de vos soldats sera Lieutenant. Pour la force Yu Jing, cela peut être le Zúyǒng ou l'un des Zhanshi. Pour la Force Haqqislam, il peut s'agir du Khawarij ou de l'un des Ghulams.

### RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

**Bâtiments Désignés** - il y a quatre bâtiments désignés, comme on peut le voir sur la carte.

**Dominer un Bâtiment Désigné** - Un Bâtiment Désigné est *Dominé* par un joueur s'il a plus de troupes que l'adversaire sur le toit du bâtiment. Les troupes en état *Inapte* (*Inconscient, Mort...*) ne comptent pas.

### CONDITIONS DE FIN DE PARTIE

La partie se termine à la fin du troisième tour ou lorsque l'un des joueurs n'a plus de troupes sur la table. La victoire revient au joueur ayant le plus de points d'objectifs.

## TABLEAU DES ARMES

Nom	Portée						Dom.	R	Munition	Traits
	0	20	40	60	80	120				
Fusil d'Abordage (Mode Souffle)	+6	0	-3				14	2	N	Gabarit d'Impact (Petite Larme)
Fusil d'Abordage (Mode AP)	+6	0	-3				14	2	AP	
Fusil de Sniper MULTI (Mode AP)	-3	0	+3			-3	15	2	AP	MULTI Moyen
Fusil de Sniper MULTI (Mode Anti-matériel)	-3	0	+3			-3	15	2	DA	Anti-matériel, MULTI Moyen
Fusil de Sniper MULTI (Mode Étourdissant)	-3	0	+3			-3	15	1	Stun	MULTI Moyen, Non Létal
Fusil à Pompe Léger	+6	0	-3				13	2	N	Gabarit d'Impact (Petite Larme)
Grenades	+3	-3					13	1	N	Arme de Jet, Tir Spéculatif, Gabarit d'Impact (Circulaire)
Grenades Fumigènes	+3	-3					-	1	Fumigène	Arme de Jet, Tir Spéculatif, Esquive, Non Létal, Gabarit d'Impact (Circulaire), Sans Cible
Lance-flammes Léger							13	1	Incendiaire	Attaque Intuitive, Gabarit Direct (Petite Larme)
Mines Antipersonnel							13	1	Shock	Attaque Intuitive, Camouflé, Jetable (3), Gabarit Direct (Petite Larme), Positionnable
Nanopulseur							13	1	Nanotech	Attaque Intuitive, Irrécupérable, Gabarit Direct (Petite Larme)

# PRENDRE LES HAUTEURS

ISC: Guilang Skirmishers Troupes Spécialement Entraînées

**EC**



**Éclaireurs GUILANG**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-10	14	11	12	14	1	0	1	2	2

Équipement: Fusil Sniper Multi, Mines Antipersonnel, Couteau, Pistolet  
Compétences Spéciales: CD: Camouflage + Infiltration + Viseur Multi-Spectral N1



ISC: Al Fasid Regiment Troupes Vétérans

**ILO**



**Regimiento AL FASID**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-5	15	13	14	14	5	6	2	5	2

Équipement: Mitrailleuse + Lance-Grenades (Normal & Fumigène), Mines Antipersonnel, Couteau, Pistolet Lourd  
Compétences Spéciales: Vétéran N1



ISC: Tiger Soldiers Troupes d'Élite

**IM**



**SOLDATS TIGRES**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-5	15	13	12	14	2	0	1	2	3

Équipement: Fusil Combi + Lance-Flammes Léger, Couteau, Pistolet  
Compétences Spéciales: DA: Saut de Combat + CD: Mimétisme



ISC: Murabids Tuareg Troupes Spécialement Entraînées

**EC**



**MURABIDS TOUAREG**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-10	13	11	12	15	1	0	1	2	2

Équipement: Fusil Sniper, Mines Antipersonnel, Couteau, Pistolet  
Compétences Spéciales: CD: Camouflage TO + Infiltration



ISC: Hsien Warriors Troupes du Quartier Général

**ILO**



**Guerriers HSIEN**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-10	13	14	14	14	4	6	2	2	2

Équipement: Mitrailleuse, Couteau, Pistolet  
Compétences Spéciales: Viseur Multi-Spectral N2



ISC: Hassassin Ragiks Troupes d'Élite

**IM**



**HASSASSIN RAGIKS**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-5	14	12	12	15	2	0	1	2	3

Équipement: Fusil d'Abordage, Couteau, Pistolet  
Compétences Spéciales: DA: Saut de Combat



ISC: Ninjas Troupes Spécialement Entraînées

**EC**



**NINJAS**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-10	23	11	12	13	1	0	1	2	2

Équipement: Arc Tactique, Arme CC DA, Couteau, Pistolet  
Compétences Spéciales: CD: Camouflage TO + Infiltration



ISC: Khawarijs Troupes d'Élite

**IL**



**KHAWARIJS**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-10	20	13	13	14	1	3	1	2	3

Équipement: Fusil + Fusil à Pompe Léger, Arme CC AP, Pistolet



ISC: Hassassin Fiday Troupes Spécialement Entraînées

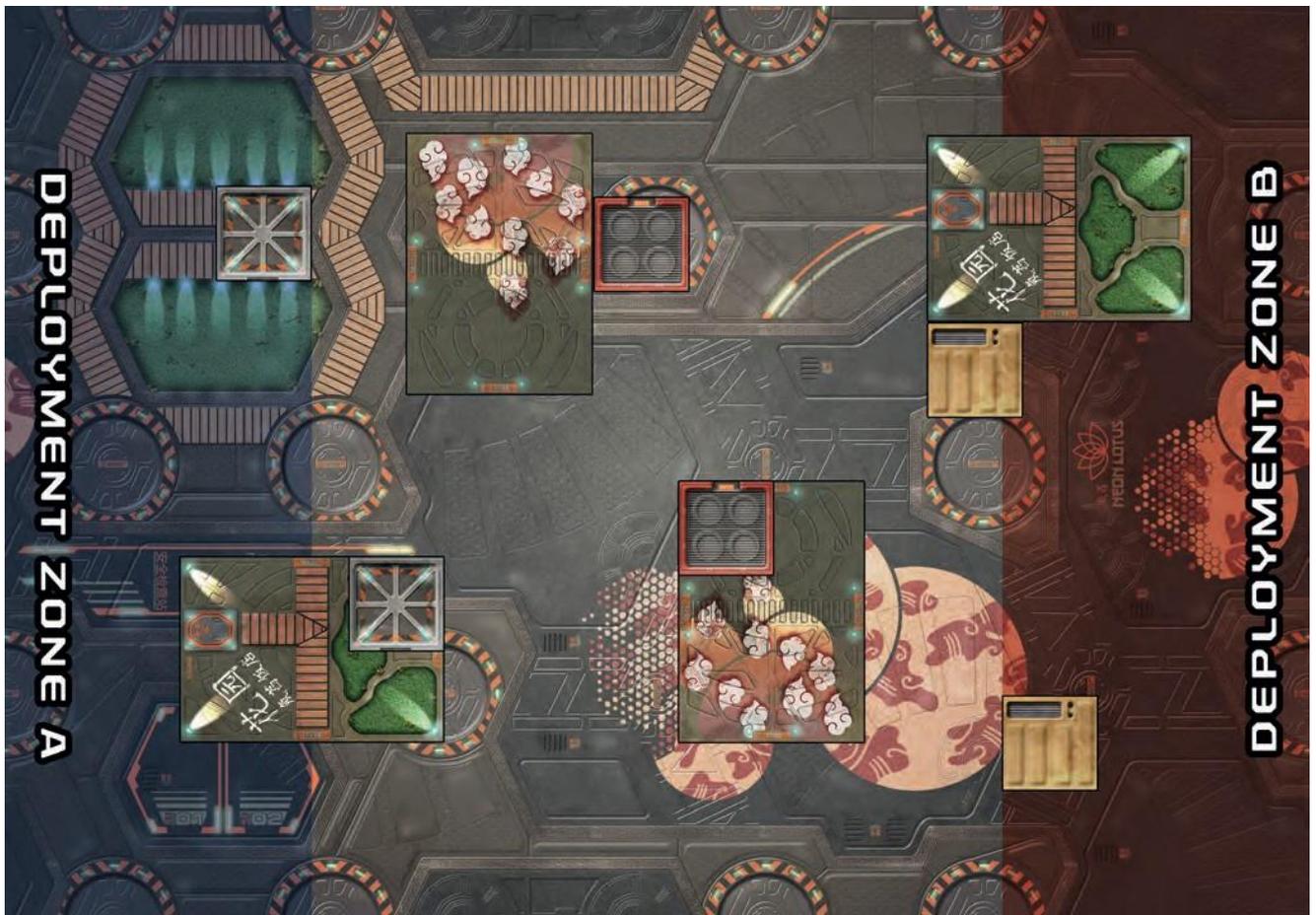
**EC**



**HASSASSIN FIDAY**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-10	21	11	12	15	1	0	1	2	1

Équipement: Fusil + Fusil à Pompe Léger, Grenades Fumigène, Couteau, Pistolet, Arme CC DA  
Compétences Spéciales: Supplantation

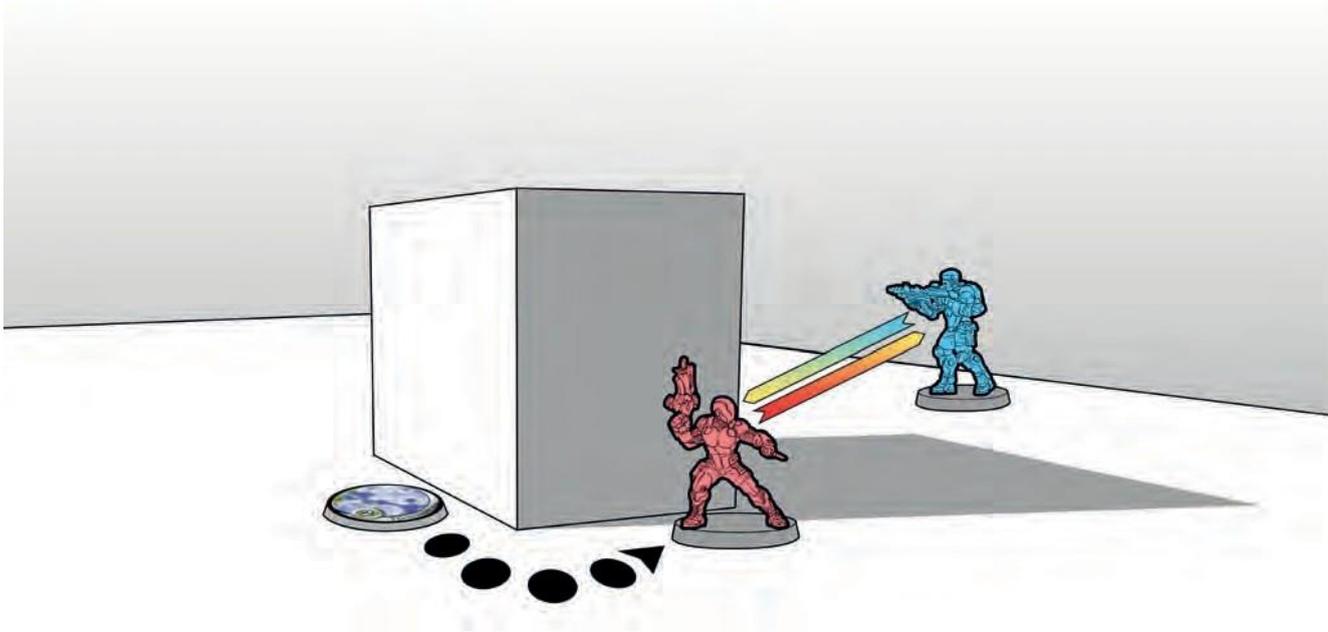



## MISSION 9 : ACCÈS LIBRES

Cette mission introduit et développe plusieurs *Compétences Spéciales* spécifiques à certaines troupes.

La mission présente les deux dernières nouvelles troupes, le **Dào fēi**, **infanterie lourde d'infiltration** et le personnage HaqqIslamite **Tarik Mansuri**.

Un autre concept de mission est ajouté, présentant l'utilisation des *Troupes Spécialistes*. Ce sont les seuls soldats pouvant interagir avec les *Portes Objectif*, dans cette mission.



## YU JING COMPÉTENCES SPÉCIALES, ÉQUIPEMENT ET ARMES

### ZHANSHI

Zhan Shi n'a pas de compétences supplémentaires.

### INVINCIBLES ZUYONG

**Kinematika N1** (N3 p85) Permet d'Esquiver ou d'Engager en Tour Réactif et de bénéficier d'un bonus de déplacement de 2,5 cm.

### HSIEN WARRIOR

**Arts Martiaux N1** (N3 p104) Permet au Hsien d'infliger une *MOD -3* à l'adversaire lorsque le Hsien déclare une *Attaque CC*, donnant également un bonus *PH +1* pour le calcul des *Dommages* de son *Arme CC AP*. *Arts Martiaux* octroient aussi des avantages :

**Arts Martiaux > Furtivité** (N3 p107) Permet de déclarer des *Compétences Courte de Mouvement* dans la *ZdC* ennemie, sans déclencher d'*ORA*, à moins que le soldat ennemi ait une *LdV*. Il permet également au soldat de déclarer un *Mouvement Prudent* à l'intérieur des *Zones de Contrôle* ennemies. Notez que la *Furtivité* ne fonctionne pas contre les troupes ayant *Sixième Sens*, comme le *Zhànying* ou *Al Fasid*.

**Arts Martiaux > Valeur N1 : Courage** (N3 p101) Permet à l'utilisateur de choisir le résultat de ses *Jets de Courage* pour ce soldat.

### SOLDAT TIGRE

**Déploiement Aérien de niveau 4 : Saut de Combat** (N3 p78) Est une compétence de niveau, de sorte que le soldat a également accès à celles des niveaux inférieurs. Notez qu'un soldat qui échoue au *Jet PH* pour le *Saut de Combat* subira une *Déviaton* (N3 p78).

#### IMPORTANT

La présence de troupes en *Déploiement Aéroporté* est normalement une *Information Privée*, donc votre adversaire devrait normalement avoir à deviner si vous en avez dans votre liste d'armée.

*Conseils Tactics du Sergent JW - descendre au niveau DA 2 : Infiltration Aéroportée* (N3 p78) permet au soldat de se déplacer à partir du bord de la table sans avoir besoin de faire un *jet de PH*. Cela rend l'arrivée du soldat beaucoup plus fiable, mais limite l'endroit où ils peuvent arriver.

**Multiterrain** (N3 p88) permet au soldat de choisir un type de terrain pendant le *Déploiement* et d'ignorer les pénalités de mouvement pour ce type de terrain lors de la partie, voir N3 p170 dans la section *Avancé* des règles pour les pénalités de mouvement.

Le Soldat Tigre peut choisir entre *Multiterrain* et *Saut de Combat* durant la Phase de *Déploiement*.

### NINJA

**Infiltration** (N3 p83) permet au soldat de s'infiltrer n'importe où dans sa moitié de table. Cette *Compétence Spéciale* permet également au soldat d'essayer de s'infiltrer entre la ligne centrale de la table et la *Zone de Déploiement* ennemie, mais au prix d'un *Jet Normal de PH -3*. Un échec révélera le soldat, qui sera repositionné dans sa propre *Zone de Déploiement* et au contact d'un bord, de la table de jeu.

**Arts Martiaux N3** (N3 p104) Permet au Ninja de choisir quel ensemble de *MOD CC* appliquer, quand elle déclare une *Attaque CC*. Le Niveau 3 (+3 pour la Ninja et -3 pour l'adversaire) est un exemple de choix populaire. Comme pour le Niveau 1 du Hsien, la Ninja gagne *Furtivité* et *Courage*.

*Conseils Tactiques du Sergent JW - Avec la possibilité d'empilement, de divers MOD de plusieurs Compétences Spéciales CC ensemble (ici, Arts Martiaux et Attaque Surprise), cela rend la Ninja terrifiante au Corps à Corps. En combinant Arts Martiaux N3, Attaque Surprise et Camouflage TO, toute cible qui tirera sur la Ninja quand elle se dévoilera, subira un MOD de -15 (plafonné à -12 une fois tous les MOD appliqués), ou -9 si elle Esquive ou fait une Attaque CC. En attaque, avec le MOD +3 ajouté à son Attribut CC, cela la porte à un total de 26. Elle ajoute ainsi 6 à son jet de dé - et peut obtenir un Critique sur tout résultat de 20 ou plus !*

**Multiterrain** Est identique à la règle du Soldat Tigre, mais la Ninja n'a pas à choisir entre Multiterrain et une autre compétence.

**Camouflage TO** (N3 p73) Permet également au soldat de commencer en état *Déploiement Caché*. Plutôt que de placer un marqueur de *Camouflage TO* sur la table pendant le déploiement, vous devez écrire exactement où la Ninja est déployée. Comme pour *Déploiement Aéroporté*, la présence de troupes en *Déploiement Caché* est une *Information Privée*.

L'état *Camouflage TO* peut être regagné en dépensant un *Ordre Entier* en dehors de la *LdV* de toute troupe ennemie, mais l'état de *Déploiement Caché* ne peut pas être récupéré...

Révéler l'état *Camouflage TO* dans le tour actif permet au Ninja d'accéder à l'utilisation de :

**État Camouflage TO > Tir Surprise** (N3 p100) Inflige un *MOD -3* à l'Attribut pertinent, sur les *Jets d'Opposition* ennemis lors de la déclaration d'une *Attaque TR* ou lors de la déclaration d'une attaque de *Piratage*.

**État Camouflage TO > Attaque Surprise** (N3 p105) Est l'équivalent pour le corps à corps, du *Tir Surprise*, et permet à l'utilisateur de déclarer une *Attaque CC* tout en infligeant un *MOD* supplémentaire de -6 aux *Jets d'Opposition* ennemi.

## AGENT IMPÉRIAL ZHÀNYING

**Grenades Nimbus** (N3 p130), Comme les Grenades Fumigène, elles sont lancées sur le sol. Et à l'aide d'un Gabarit Circulaire large, elles créent une aire temporaire, de *Zone à Basse Visibilité* (*MOD-3* à toute compétence nécessitant une *LdV*, Règles Avancées N3 p172), ainsi qu'une *Zone de Saturation* (une fois désigné, les cibles des Rafales, réduisez le nombre de Tirs à 1, Règles Avancées N3 p172). Contrairement aux Grenades Fumigènes, elles n'ont pas de trait *Esquive Spéciale* et ne peuvent donc pas arrêter d'attaques ennemies.

## GUILÁNG

**Camouflage** (N3 p70) Comme pour le *Camouflage TO* du Ninja, l'État *Camouflage* permet au Guiláng d'utiliser le *Tir Surprise* ou l'*Attaque Surprise* dans son tour, bien évidemment *Attaque Surprise* impliquera généralement que quelque chose a mal tourné pour le sniper !

L'État *Camouflé* peut être regagné en dépensant un *Ordre Entier*, si le soldat est en dehors des *LdV* des troupes ennemies.

**Camouflage > Furtivité** - La *Compétence Camouflage* du Guiláng, lui accorde aussi *Furtivité* (voir le Hsien).

**Infiltration** et **Multiterrain** Sont identiques aux règles du Ninja.

**Viseur Multi-Spectral N1** (N3 p148) Une version moins efficace du *VMS2* du Hsien, le *VMS1* du Guiláng lui permet d'ignorer les *MOD -3* des *Camouflages* et des *Zones à Basse Visibilité*, de plus, ce Viseur fait passer les *MOD* de *CD : Camouflage TO, DDO*, et de *Zone à Mauvaise Visibilité*, que peut souffrir l'utilisateur de -6 à -3.

## HAQQISLAM COMPÉTENCES SPÉCIALES, ÉQUIPEMENT ET ARMES

### GHULAM INFANTERIE

Les Ghulams n'ont pas de compétences supplémentaires.

### KHAWARIJ

**Bioimmunité** Fonctionne de manière identique à l'Agent Impérial Zhànying.

**Poison** (N3 p108) Inflige des dommages supplémentaires au corps à corps. A chaque fois que le soldat réussit une *Attaque CC*, la cible devra aussi faire un *Jet de PB* à chaque touché.

**Troupe Religieuse** (N3 p101) Une troupe avec cette *Compétence Spéciale* réussit automatiquement ses *Jets de Courage* sans faire de *Jet*.

**Super Saut** (N3 p94) Permet au soldat de *Sauter* en *Compétence Courte de Mouvement*, permettant aussi de combiner par exemple le *Saut* avec une *Attaque TR*, etc. Le soldat ne peut pas obtenir de *Couverture Partielle* pendant son *Ordre*, mais ce dernier est très manœuvrable et peut obtenir des angles d'attaque inhabituels auxquels l'adversaire ne peut s'attendre.

### TROUPE D'INTERVENTION ZHAYEDAN

**AutoMédiKit** ou **MédiKit** (N3 p140) Les *Automédikits* permettent à l'utilisateur de guérir ses troupes sans avoir la formation de Médecin. Plutôt que de faire un jet de *VOL* sur l'utilisateur, faites un jet *PH* avec *MOD-3* sur la cible. Les *Automédikits* peuvent également être utilisés à distance en tirant sur la cible. Attention, un échec passera le soldat à l'État *Mort* !

**Tir Précis N2** (N3 p99) Est une *Compétence* ouverte aux deux niveaux (1/2) et utilisables en même temps. Le niveau 1 donne des *Munitions Shock d'Attaque TR*, en plus des *Munitions* habituelles. Permettant de cumuler les *Munitions* (N3 p113) Combiner des *Munitions Spéciales*, ainsi chaque coup du Fusil Breaker du Zhayedan inflige un *Jet de BLI* (pour les *Munitions Shock*) et un *Jet de PB* divisé par deux pour le touché du *Tir au Breaker*. Le niveau 2 permet au soldat d'ignorer la pénalité de *TR*, pour les cibles en *Couverture Partielle*.

**Vétéran N1** (N3 p102) Si l'armée de l'utilisateur entre dans une situation de *Perte de Lieutenant*, elle restera *Régulière*.

### MURABID TUAREG

**Camouflage TO** et **Infiltration** du Tuareg fonctionne de manière identique au Ninja.

### AL FASID

**Poseur de Mines** (Human Sphere N3 p36) Permet à un soldat de sécuriser son déploiement en plaçant dans sa *ZdC* une *Mine*, une *Arme* ou un *Équipement Positionnable* porté. Dans le cas du Al-Fasid, cela signifie qu'une *Mine Camouflée* peut être placée dans sa *ZdC* lors du déploiement de ce soldat, dans la limite de la *Zone de Déploiement* d'Haqqislam car n'ayant pas *Infiltration*, etc.

**Sixième Sens N1** (p92) Est une version plus faible du *Sixième Sens N2* du Zhànying, limité à sa *ZdC*.

**Vétéran N1** Fonctionne de manière identique au Zhayedan.

### HASSASSIN FIDAY

**Supplantation** (N3 p96) confère automatiquement *Tir Surprise* et *Attaque Surprise*, quand en État *Marqueur* et dans le tour actif. En plus des règles de la mission 7, le Fiday a deux niveaux d'État *IMP* - à partir de l'État *IMP-1*, une fois *Détecté*, le Fiday entre dans l'État *IMP-2*, qui est identique mais sans le *MOD* de *VOL -6* pour *Détecter*. Cela signifie que vous devrez réussir à *Détecter* le Fiday sur deux, voir plusieurs *Ordres* ou *ORA*. Néanmoins, elle sera considérée *Détectée* tout au long de son déplacement si le Fiday fait quelque chose qui annulerait les états *IMP-1* et *IMP-2*.

## MISSION 9

Comme pour le *Camouflage* et le *Camouflage TO*, le Fiday peut dépenser un *Ordre Entier* en dehors de la LdV ennemie pour revenir en État IMP-1.

*Conseils Tactiques du Sergent JW - Les deux niveaux d'État IMP du Fiday, rendent très difficile de se défendre contre le joueur Haqqislam si ce dernier joue en premier. Il est presque sûr d'atteindre sa cible (Lieutenant, tireurs d'élite ou troupes de soutien, etc.) et peut facilement tuer la plupart des cibles les plus faibles en combat rapproché. Lorsque vous en affrontez un, essayez de vous déployez en ayant plusieurs LdV qui se croisent, pour balayer la menace ! Les troupes avec des Armes à Gabarit Directs placés près des troupes vulnérables puniront le Fiday pour s'être révélé.*

**Arts Martiaux N3** Fonctionne de la même façon que pour la Ninja.

### HASSASSIN RAGIK

**Troupe Religieuse** fonctionne de manière identique au Khawarij.

**Valeur N2 : Tenace** (N3 p101) permet au soldat d'ignorer temporairement les blessures graves. Si le soldat entre en État *Inconscient*, il peut entrer en état *V : Tenace*, ce qui lui permettra de rester actif. En cas de perte d'un autre point de *Blessure*, il passe à l'État *Mort*. Sinon dans tous les cas, il passera à l'État *Mort* à la fin du Tour du joueur en cours et retiré du jeu.

*Conseils Tactiques du Sergent JW - Tenace, fait du Ragik une vraie terreur, difficile à arrêter, car même un ORA chanceux n'arrête pas souvent son déchaînement, et avec son Fusil d'Abordage, ce sera un méchant déchaînement. Cependant, Tenace ne fonctionne que si Ragik passe Inconscient, donc une Munition Shock sera un bon moyen de dissuasion, tout comme les ORA multiples croisées.*

### ARMES NOUVEAUTÉS ET EXPANSIONS

#### SPITFIRE

N3 p139

Les Spitfires sont des armes de moyenne portée à cadence de tir élevée capables de Tir de Suppression.

### NOUVELLES RÈGLES D'UNITÉS

#### DÀOFĚI

**Infiltration** et **Camouflage** sont identiques aux règles du Guiláng.

La figurine du Dàoǎi n'a qu'une mitrailleuse, mais pour les besoins du scénario, vous pourrez utiliser un proxy, pour représenter ce soldat équipé d'un Spitfire.

*Conseils tactiques du Sergent JW - Le Dàoǎi à un excellent potentiel offensif, grâce à son Spitfire combiné avec ses capacités d'Infiltration, de Camouflage, de ses valeurs TR et BLI élevées et de ses deux niveaux de Blessures. Cependant, il peut être assez fragile pendant la phase réactive de l'adversaire, alors efforcez-vous de toujours terminer votre tour avec le Dàoǎi recamouflé ou en état de Tir de Suppression.*

#### TARIK MANSURI

**Fatalité N1** (Nouvelle compétence) lors de la déclaration d'une *Attaque TR* utilisant l'Attribut *TR*, l'utilisateur peut ajouter 1 à la valeur *Dommages* de ses *Armes TR*. Notez que les Grenades du Khawarij ne sont pas concernées car les Armes de Jet utilisent l'attribut *PH*.

**Fatalité N2** (Nouvelle compétence) lors de la déclaration d'une *Attaque TR* utilisant l'Attribut *TR*, en plus de l'application de la règle normale de Critique, avec cette Compétence Spéciale n'importe quel résultat de 1 obtenu par son utilisateur lors d'un Jet de *TR* constitue également un Critique, même lorsque l'Attribut Modifié est inférieur à 1.

**Fatalité** est une nouvelle Compétence Spéciale, que vous pouvez trouver dans le Wiki d'Infinity et dans les règles Pdf complémentaires, retraceable gratuitement dans la section Downloads du site Infinity.

Les autres Compétences Spéciales de Tarik, ont été abordées dans les unités précédentes, mais aucune n'a autant de Compétences que lui !

*Conseils Tactiques du Sergent JW - Tarik est l'attaquant ultime. Bien qu'il n'ait pas Infiltration ou le Camouflage du Dàoǎi, sa combinaison du Super Saut et de son MOV 15-10 le rend exceptionnellement maniable. Avec un Spitfire, des Grenades (et le PH pour les lancer), un Nanopulseur et une Arme CC DA (avec Poison en plus), il a la bonne arme pour presque toutes les situations. Cependant, il peut être encore plus fragile en tour réactif que le Dàoǎi, alors assurez-vous qu'il soit en sécurité à la fin de votre tour. N'oubliez pas que son Super Saut avec son MOV 15-10, lui permet de se faufiler très rapidement.*

### DÉTAILS DE MISSION

#### OBJECTIFS PRINCIPAUX

- » A la fin de la partie, avoir plus de *Portes Configurées* que l'adversaire (4 Points d'Objectif).
- » A la fin de la partie, avoir le même nombre de *Portes Configurées* que l'adversaire (1 Point d'Objectif, uniquement si le joueur a au moins une *Porte Configurée*).
- » A la fin de la partie, pour chaque *Porte Configurée* (1 Point d'Objectif).

#### OBJECTIFS SECONDAIRES

- » Tuer plus de troupes ennemies que l'adversaire (2 Points d'Objectif).

#### FORCES

CAMP A (Yu Jing) : 2 Zhanshi, 1 Soldat Tigre, 1 Hsien, 1 Ninja, 1 Zúyǒng, 1 Zhànying, 1 Guiláng et 1 Dàoǎi.

CAMP B (Haqqislam) : 3 Ghulam, 1 Tuareg, 1 Zhayedán, 1 Al Fasid, 1 Khawarij, 1 Fiday, 1 Ragik et Tarik Mansuri.

**Lieutenants Privés** - avant le match, nommez en privé lequel de vos soldats sera Lieutenant. Pour la force de Yu Jing, il peut s'agir du Zúyǒng, du Dàoǎi ou de l'un des Zhanshi. Pour la force de Haqqislam, il peut s'agir du Khawarij, du Zhayedán ou de Tarik.

## ACCÈS LIBRES

### RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

**Configuration des Portes :** Chaque Décor d'Hôtel du Néon Lotus a une *Porte* à chaque extrémité.

Pour *Configurer* une *Porte*, une *Troupe Spécialiste* doit être en contact par son socle avec la *Porte*, puis dépenser une Compétence Courte et réussir un *Jet Normal* de **VOL**. Si le jet est raté, il peut être répété autant de fois que nécessaire, en dépensant à chaque fois la Compétence Courte correspondante.

Les joueurs placent un Marqueur de Joueur (Player A/Player B) au contact du socle d'une *Porte* dont ils ont fait la *Configuration* pour l'identifier.

Un joueur peut *Configurer* une *Porte* qui a déjà été *Configurée* par son adversaire, en utilisant la même procédure. Dans une telle situation, cette *Porte* ne sera plus considérée comme étant *Configurée* par l'ennemi.

**Troupes Spécialistes** - Seules les troupes suivantes sont considérées *Troupes Spécialistes* pour les besoins du scénario :

CAMP A (Yu Jing) : Le soldat Tigre et le Ninja.

CAMP B (Haqqislam) : les 3 Ghulam.

### CONDITIONS DE FIN DE PARTIE

La partie se termine à la fin du troisième Tour de Jeu ou lorsque l'un des joueurs n'a pas de troupes sur la table. La Victoire revient au joueur ayant le plus de Points d'Objectif.

### TABLEAU DES ARMES

Nom	Portée						Dom.	R	Munition	Traits
	0	20	40	60	80	120				
Spitfire	0	+3	-3	-6			14	4	N	Tir de Suppression

# MISSION 9

ISC: Dàofo! Tactical Section Troupes Vétérans

ILO  **Section de Reconnaissance Tactique DÀOFEI**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-10	16	13	14	13	4	3	2	2	1

Équipement: Spitzfire, Pistolet, Arme CC Shock  
Compétences Spéciales: CD: Camouflage + Infiltration



ISC: Al Fasid Regiment Troupes Vétérans

ILO  **Regimiento AL FASID**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-5	15	13	14	14	5	6	2	5	2

Équipement: Mitrailleurse + Lance-Grenades Léger (Normal & Fumigène), Mines Antipersonnel, Pistolet Lourde, Couteau  
Compétences Spéciales: Posseur de Mines + Sixième Sens N1 + Vétéran N1



ISC: Zúyong Invincibles, Terra-cotta Soldiers Troupes de Ligne

ILO  **Invincibles ZÚYONG, Soldats de Terre Cuite**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-10	15	13	12	13	3	3	2	2	5

Équipement: Fusil Combi, Couteau, 2 Pistolets Breaker  
Compétences Spéciales: Kinematika N1



ISC: Zhayedan Intervention Troops Troupes Spécialement Entraînées

IL  **ZHAYEDAN Intervention Troops**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-10	15	12	11	14	2	3	1	2	3

Équipement: Fusil Breaker + Fusil à Pompe Léger, Pistolet, Couteau  
Compétences Spéciales: Vétéran N1, AutoMédikit, Tir Précis N2



ISC: Zhánying Imperial Agents Troupes Vétérans

IL  **Agents Impériaux ZHĀNYÍNG**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-10	16	12	10	13	2	3	1	2	2

Équipement: Fusil Combi Breaker, Grenades Nimbus, Pistolet, Couteau, Impulsion Electrique  
Compétences Spéciales: Bio-immunité + Sixième Sens N2 + Capteur



ISC: Murabids Tuareg Troupes Spécialement Entraînées

EC  **MURABIDS TOUAREG**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-10	13	11	12	15	1	0	1	2	2

Équipement: Fusil Sniper, Mines Antipersonnel, Pistolet, Couteau  
Compétences Spéciales: CD: Camouflage TO + Infiltration



ISC: Tiger Soldiers Troupes d'Élite

IM  **SOLDATS TIGRES**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-5	15	13	12	14	2	0	1	2	3

Équipement: Fusil Combi + Lance-Flammes Léger, Pistolet, Couteau  
Compétences Spéciales: DA: Saut de Combat / Multi-Terrain + CD: Mimétisme



ISC: Tarik Mansuri, Khawarij Amir Personnage

IL  **TARIK MANSURI, Amir de Khawarijs**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
15-10	23	13	14	15	3	3	2	5	1

Équipement: Spitzfire, Grenades, Nanopulseur, Arme CC DA, Pistolet  
Compétences Spéciales: Arts Martiaux N1 + Bio-immunité + Kinematika N1 + Super-Saut + Troupe Religieuse + Poison + Fatalité N2



ISC: Ninjas Troupes Spécialement Entraînées

EC  **NINJAS**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-10	23	11	12	13	1	0	1	2	2

Équipement: Arc Tactique, Arme CC DA, Pistolet, Couteau  
Compétences Spéciales: Arts Martiaux N3 + CD: Camouflage TO + Infiltration + Multi-Terrain



ISC: Hassassin Ragiks Troupes d'Élite

IM  **HASSASSIN RAGIKS**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-5	14	12	12	15	2	0	1	2	3

Équipement: Fusil d'Abordage, Couteau, Pistolet  
Compétences Spéciales: DA: Saut de Combat + V: Tenace + Troupe Religieuse



ISC: Hsien Warriors Troupes du Quartier Général

ILO  **Guerrriers HSIEN**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-10	13	14	14	14	4	6	2	2	2

Équipement: Mitrailleurse, Pistolet, Couteau  
Compétences Spéciales: Arts Martiaux N1, Viseur Multi-Spectral N2



ISC: Khawarijs Troupes d'Élite

IL  **KHAWARIJS**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-10	20	13	13	14	1	3	1	2	3

Équipement: Fusil + Fusil à Pompe Léger, Grenades, Arme CC AP, Pistolet  
Compétences Spéciales: Bio-immunité + Super-Saut + Troupe Religieuse + Poison



ISC: Gulláng Skirmishers Troupes Spécialement Entraînées

EC  **Éclaireurs GUILÁNG**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-10	14	11	12	14	1	0	1	2	2

Équipement: Fusil Sniper Multi, Mines Antipersonnel, Pistolet, Couteau  
Compétences Spéciales: CD: Camouflage + Infiltration + Viseur Multi-Spectral N1

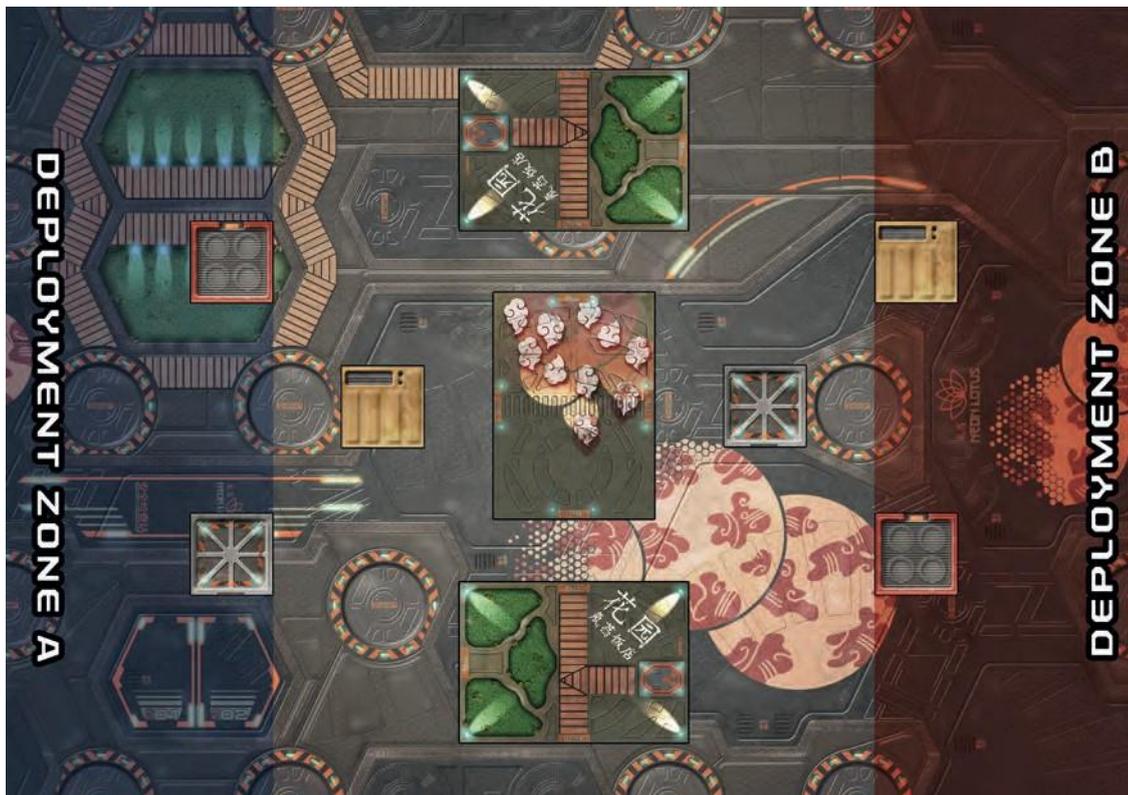


ISC: Hassassin Fiday Troupes Spécialement Entraînées

EC  **HASSASSIN FIDAY**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-10	21	11	12	15	1	0	1	2	1

Équipement: Fusil + Fusil à Pompe Léger, Grenades Fumigènes, Arme CC DA, Pistolet, Couteau  
Compétences Spéciales: Arts Martiaux N3 + Supplantation



# PROFILS



ISC: Hassassin Fiday Troupes Spécialement Entraînées

**EC**

**HASSASSIN FIDAY**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-10	21	11	12	15	1	0	1	2	1

Compétences Spéciales: Arts Martiaux N3 • Kinematika N1 • Multi-Terrain • Supplantation • Troupe Religieuse

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
FIDAY	Fusil + Fusil à Pompe Léger, Grenades Fumigènes	Pistolet, Arme CC DA, Couteau	0	31
FIDAY	Fusil + Fusil à Pompe Léger, Grenades Fumigènes	Pistolet, Arme CC AP, Couteau	0	30
FIDAY	Fusil d'Abordage, Grenades Fumigènes	Pistolet, Arme CC AP, Couteau	0	29
FIDAY	Fusil + Fusil à Pompe Léger, Mines Antipersonnel, Grenades Fumigènes	Pistolet, Arme CC AP, Couteau	0	31

ISC: Ghulam Infantry Troupes de Ligne

**IL**

**Infanterie GHULAM**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-10	13	11	10	14	1	0	1	2	Totale

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
GHULAM	Fusil + Fusil à Pompe Léger	Pistolet, Couteau	0	12
GHULAM	Mitrailleuse	Pistolet, Couteau	1	20
GHULAM	Fusil + Lance-grenades Léger	Pistolet, Couteau	1	13
GHULAM	Lance-missiles	Pistolet, Couteau	1.5	17
GHULAM	Fusil de Sniper	Pistolet, Couteau	0.5	16
GHULAM	Fusil + Fusil à Pompe Léger, Panzerfaust	Pistolet, Couteau	0.5	15
GHULAM Hacker (Dispositif de Piratage)	Fusil + Fusil à Pompe Léger	Pistolet, Couteau	0.5	20
GHULAM Médecin Plus (MédiKit)	Fusil + Fusil à Pompe Léger	Pistolet, Couteau	0	16
GHULAM (Observateur d'Artillerie)	Fusil + Fusil à Pompe Léger	Pistolet, Couteau	0	13
GHULAM (Répétiteur de Position)	Fusil + Fusil à Pompe Léger, E/Mauler	Pistolet, Couteau	0	14
GHULAM Lieutenant	Fusil + Fusil à Pompe Léger	Pistolet, Couteau	0	12
GHULAM Lieutenant	Mitrailleuse	Pistolet, Couteau	0.5	20
GHULAM Lieutenant	Lance-missiles	Pistolet, Couteau	1.5	17

ISC: Zhayedan Intervention Troops Troupes Spécialement Entraînées

**IL**

**ZHAYEDAN Intervention Troops**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-10	15	12	11	14	2	3	1	2	3

Équipement: AutoMédiKit  
Compétences Spéciales: Vétéran N1

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
ZHAYEDAN (Tir Précis N2)	Fusil Breaker + Fusil à Pompe Léger	Pistolet, Couteau	0	31
ZHAYEDAN	Mitrailleuse	Pistolet, Couteau	1.5	32
ZHAYEDAN (Tir Précis N2)	Fusil de Sniper	Pistolet, Couteau	0.5	31
ZHAYEDAN	Lance-missiles, Grenades Nimbus	Pistolet, Couteau	1.5	30
ZHAYEDAN Médecin Plus (MédiKit)	Fusil d'Abordage	Pistolet, Couteau	0	27
ZHAYEDAN Lieutenant (Tir Précis N2)	Fusil Breaker + Fusil à Pompe Léger	Pistolet, Couteau	0	31
ZHAYEDAN Lieutenant	Mitrailleuse	Pistolet, Couteau	1.5	32

ISC: Al Fasid Regiment Troupes Vétéranes

**ILO**

**Regimiento AL FASID**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-5	15	13	14	5	6	2	5	2	

Compétences Spéciales: Poseur de Mines • Sixième Sens N1 • Vétéran N1

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
FASSED	Fusil AP + Lance-flammes Léger	Pistolet, Arme CC	2	53
FASSED	Mitrailleuse	Pistolet, Arme CC	2	45

ISC: Tarik Mansuri, Khawarij Amir Personnage

**IL**

**TARIK MANSURI, Amir de Khawarijs**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
15-10	23	13	14	15	3	3	2	5	1

Compétences Spéciales: Arts Martiaux N1 • Bio-immunité • Kinematika N1 • Super-Saut • Troupe Religieuse • Poison • Fatalité N2

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
TARIK MANSURI	Fusil AP + Fusil à Pompe Léger, Nanopulseur, Grenades	Pistolet, Arme CC DA	0	53
TARIK MANSURI	Spitfire, Nanopulseur, Grenades	Pistolet, Arme CC DA	1.5	55
TARIK MANSURI Lieutenant	Fusil AP + Fusil à Pompe Léger, Nanopulseur, Grenades	Pistolet, Arme CC DA	+1	53
TARIK MANSURI Lieutenant	Spitfire, Nanopulseur, Grenades	Pistolet, Arme CC DA	1.5	55

ISC: Murabids Tuareg Troupes Spécialement Entraînées

**EC**

**MURABIDS TOUAREG**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-10	13	11	12	15	1	0	1	2	2

Compétences Spéciales: CD: Camouflage TO • Infiltration • Multi-Terrain

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
TOUAREG	Fusil + Fusil à Pompe Léger, Mines Antipersonnel	Pistolet, Couteau	0	29
TOUAREG	Fusil d'Abordage, Mines Antipersonnel	Pistolet, Couteau	0	28
TOUAREG	Fusil de Sniper, Mines Antipersonnel	Pistolet, Couteau	0.5	33
TOUAREG Hacker (Dispositif de Piratage d'Assaut)	Fusil + Fusil à Pompe Léger, Mines Antipersonnel	Pistolet, Couteau	0.5	35
TOUAREG Médecin Plus (MédiKit)	Fusil + Fusil à Pompe Léger, Mines Antipersonnel	Pistolet, Couteau	0	33

ISC: Hassassin Ragiks Troupes d'Élite

**IM**

**HASSASSIN RAGIKS**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-5	14	12	12	15	2	0	1	2	3

Compétences Spéciales: DA: Saut de Combat • V: Tenace • Troupe Religieuse

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
RAGIK	Fusil + Fusil à Pompe Léger	Pistolet, Arme CC	0	26
RAGIK	Fusil d'Abordage	Pistolet, Arme CC	0	25
RAGIK	Spitfire	Pistolet, Arme CC	1.5	32
RAGIK Hacker (Dispositif de Piratage d'Assaut)	Fusil + Fusil à Pompe Léger	Pistolet, Arme CC	0.5	32

ISC: Khawarijs Troupes d'Élite

**IL**

**KHAWARIJS**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-10	20	13	13	14	1	3	1	2	3

Compétences Spéciales: Bio-immunité • Super-Saut • Troupe Religieuse • Poison

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
KHAWARIJ	Fusil + Fusil à Pompe Léger, Grenades	Pistolet, Arme CC AP	0	27
KHAWARIJ	Fusil d'Abordage, Panzerfaust	Pistolet, Arme CC AP	0	27
KHAWARIJ (Fatalité N2)	Spitfire	Pistolet, Arme CC AP	1.5	32
KHAWARIJ Médecin Plus (MédiKit)	Fusil d'Abordage, Grenades	Pistolet, Arme CC AP	0	30
KHAWARIJ Lieutenant	Fusil + Fusil à Pompe Léger, Grenades	Pistolet, Arme CC AP	0	27
KHAWARIJ Lieutenant (Fatalité N2)	Spitfire	Pistolet, Arme CC AP	1.5	32

Valeurs de MOV des profils en CM

# PROFILS



ISC: Zhanshi Troupes de Ligne

**IL** **ZHANSHI**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-10	14	11	10	13	1	0	1	2	Totale

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
ZHANSHI	Fusil Combi	Pistolet, Couteau	0	11
ZHANSHI	Mitrailleuse	Pistolet, Couteau	1	19
ZHANSHI	Fusil Combi + Lance-grenades Léger	Pistolet, Couteau	1	15
ZHANSHI	Fusil de Sniper MULTI	Pistolet, Couteau	1.5	19
ZHANSHI	Lance-missiles	Pistolet, Couteau	1.5	16
ZHANSHI Hacker (Dispositif de Piratage)	Fusil Combi	Pistolet, Couteau	0.5	19
ZHANSHI (Observateur d'Artillerie)	Fusil Combi	Pistolet, Couteau	0	12
ZHANSHI Infirmier (MédiKit)	Fusil Combi	Pistolet, Couteau	0	13
ZHANSHI Lieutenant	Fusil Combi	Pistolet, Couteau	0	11

ISC: Zúyǒng Invincibles, Terra-cotta Soldiers Troupes de Ligne

**ILO** **Invincibles ZÚYONG, Soldats de Terre Cuite**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-10	15	13	12	13	3	3	2	2	5

Compétences Spéciales: Kinematika N1

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
ZÚYONG	Fusil Combi	2 Pistolets Breaker, Couteau	0	27
ZÚYONG	Fusil Combi + 1 TinBot B (Déflecteur N2)	2 Pistolets Breaker, Couteau	0.5	30
ZÚYONG	Mitrailleuse	2 Pistolets Breaker, Couteau	1.5	35
ZÚYONG	Fusil d'Abordage	2 Pistolets Breaker, Couteau	0	26
ZÚYONG	Fusil MULTI	2 Pistolets Breaker, Couteau	0	31
ZÚYONG	Lance-missiles, Fusil à Pompe Léger	2 Pistolets Breaker, Couteau	2	36
ZÚYONG (AutoMédiKit)	Mitrailleuse	2 Pistolets Breaker, Couteau	2	39
ZÚYONG (Observateur d'Artillerie)	Fusil Combi	2 Pistolets Breaker, Couteau	0	28
ZÚYONG Infirmier (MédiKit)	Fusil Combi	2 Pistolets Breaker, Couteau	0	29
ZÚYONG Lieutenant	Fusil Combi	2 Pistolets Breaker, Couteau	0	27
ZÚYONG Lieutenant (AutoMédiKit)	Mitrailleuse	2 Pistolets Breaker, Couteau	1	39

ISC: Guiláng Skirmishers Troupes Spécialement Entraînées

**EC** **Éclaireurs GUILÁNG**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-10	14	11	12	14	1	0	1	2	2

Équipement: Viseur Multi-Spectral N1  
Compétences Spéciales: CD: Camouflage + Infiltration + Multi-Terrain

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
GUILÁNG	Fusil Combi, Mines Antipersonnel	Pistolet, Couteau	0	25
GUILÁNG	Fusil d'Abordage, Mines Antipersonnel	Pistolet, Couteau	0	24
GUILÁNG	Fusil de Sniper MULTI, Mines Antipersonnel	Pistolet, Couteau	1.5	33
GUILÁNG Hacker (Dispositif de Piratage d'Assaut)	Fusil Combi, Mines Antipersonnel	Pistolet, Couteau	0.5	31
GUILÁNG (Observateur d'Artillerie, Répétiteur de Position)	Fusil Combi, Mines Antipersonnel	Pistolet, Couteau	0	27
GUILÁNG Lieutenant	Fusil Combi, Mines Antipersonnel	Pistolet, Couteau	2	25
GUILÁNG (Poseur de Mines)	Fusil Combi, Mines Antipersonnel	Pistolet, Couteau	0.5	26

ISC: Tiger Soldiers Troupes d'Élite

**IM** **SOLDATS TIGRES**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-5	15	13	12	14	2	0	1	2	3

Compétences Spéciales: DA: Saut de Combat / Multi-Terrain + CD: Mimétisme

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
SOLDAT TIGRE	Fusil Combi + Lance-flammes Léger	Pistolet, Couteau	0	27
SOLDAT TIGRE	Fusil d'Abordage	Pistolet, Couteau	0	25
SOLDAT TIGRE	Fusil de Sniper MULTI	Pistolet, Couteau	1.5	34
SOLDAT TIGRE	Spitfire	Pistolet, Couteau	1.5	32
SOLDAT TIGRE Hacker (Dispositif de Piratage d'Assaut)	Fusil Combi + Lance-flammes Léger	Pistolet, Couteau	0.5	33
SOLDAT TIGRE Infirmier (MédiKit)	Fusil Combi + Lance-flammes Léger	Pistolet, Couteau	0	29
SOLDAT TIGRE Lieutenant	Fusil Combi + Lance-flammes Léger	Pistolet, Couteau	1	27

ISC: Zhànyǐng Imperial Agents Troupes Vétérans

**IL** **Agents Impériaux ZHÀNYǪNG**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-10	16	12	10	13	2	3	1	2	2

Compétences Spéciales: Bio-immunité + Sixième Sens N2

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
ZHÀNYǪNG (Capteur)	Fusil Combi Breaker, Grenades Nimbus, MadTraps	Pistolet, Impulsion Électrique	0	28
ZHÀNYǪNG	Mitrailleuse	Pistolet, Impulsion Électrique	1	30
ZHÀNYǪNG (Fireteam: Haris, Capteur)	Fusil Combi Breaker, Grenades Nimbus	Pistolet, Impulsion Électrique	0.5	27
ZHÀNYǪNG	Lance-missiles, Nanopulseur, Grenades Nimbus	Pistolet, Impulsion Électrique	1.5	28
ZHÀNYǪNG Hacker (Dispositif de Piratage)	Fusil Combi Breaker, Charges Creuses	Pistolet, Impulsion Électrique	0.5	32
ZHÀNYǪNG (Observateur d'Artillerie)	Fusil Combi Breaker	Pistolet, Impulsion Électrique	0	25
ZHÀNYǪNG Lieutenant	Mitrailleuse	Pistolet, Impulsion Électrique	1	30
ZHÀNYǪNG Lieutenant (Capteur)	Fusil Combi Breaker, Grenades Nimbus	Pistolet, Impulsion Électrique	0	26
ZHÀNYǪNG (Capteur)	Fusil Combi Breaker, Grenades Nimbus	Pistolet, Impulsion Électrique	0	26
ZHÀNYǪNG (Capteur)	Fusil d'Abordage, Grenades Nimbus	Pistolet, Impulsion Électrique	0	23

ISC: Dàofoei Tactical Section Troupes Vétérans

**ILO** **Section de Reconnaissance Tactique DÀOFEI**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-10	16	13	14	13	4	3	2	2	1

Compétences Spéciales: CD: Camouflage + Infiltration

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
DÀOFEI	Fusil MULTI	Pistolet, Arme CC Shock	0	53
DÀOFEI	Mitrailleuse	Pistolet, Arme CC Shock	2	57
DÀOFEI	Fusil d'Abordage	Pistolet, Arme CC Shock	0	48
DÀOFEI	Spitfire	Pistolet, Arme CC Shock	2	55
DÀOFEI Hacker (Dispositif de Piratage d'Assaut)	Fusil MULTI	Pistolet, Arme CC Shock	0.5	59
DÀOFEI Lieutenant	Fusil MULTI	Pistolet, Arme CC Shock	0	53
DÀOFEI Lieutenant	Spitfire	Pistolet, Arme CC Shock	1.5	55

ISC: Ninjas Troupes Spécialement Entraînées

**EC** **NINJAS**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-10	23	11	12	13	1	0	1	2	2

Compétences Spéciales: Arts Martiaux N3 + CD: Camouflage TO + Infiltration + Kinematika N1 + Multi-Terrain

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
NINJA	Arc Tactique	Pistolet, Arme CC DA, Couteau	0	26
NINJA	Fusil Combi	Pistolet, Arme CC Shock, Couteau	0	34
NINJA	Fusil Combi	Pistolet, Arme CC AP, Couteau	0	34
NINJA	Fusil Combi	Pistolet, Arme CC DA, Couteau	0	35
NINJA	Fusil de Sniper MULTI	Pistolet, Arme CC Shock, Couteau	1.5	42
NINJA Hacker (Dispositif de Piratage d'Assaut)	Fusil Combi	Pistolet, Arme CC Shock, Couteau	0.5	40
NINJA Hacker (Dispositif de Piratage Tueur)	Arc Tactique	Pistolet, Arme CC DA, Couteau	0	29

ISC: Hsien Warriors Troupes du Quartier Général

**ILO** **Guerriers HSIEN**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-10	19	14	14	14	4	6	2	2	2

Équipement: Viseur Multi-Spectral N2  
Compétences Spéciales: Arts Martiaux N1

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
HSIEN	Fusil MULTI, Nanopulseur	Pistolet, Arme CC AP	0	57
HSIEN	Fusil MULTI, Nanopulseur + 1 TinBot B (Déflecteur N2)	Pistolet, Arme CC AP	0.5	60
HSIEN	Mitrailleuse, Nanopulseur	Pistolet, Arme CC AP	2	61
HSIEN	Fusil d'Abordage, Nanopulseur	Pistolet, Arme CC AP	0	52
HSIEN Lieutenant	Fusil MULTI, Nanopulseur	Pistolet, Arme CC AP	+1	57
HSIEN Lieutenant	Fusil MULTI, Nanopulseur + 1 TinBot B (Déflecteur N2)	Pistolet, Arme CC AP	0	60
HSIEN Lieutenant	Mitrailleuse, Nanopulseur	Pistolet, Arme CC AP	2	61



CORVUS BELLI  
INFINITY

Proposé  
sur



PANTRAD VF