



CORVUS BELLI
INFINITY

BEYOND
ICESTORIA

Proposé
sur



FANTRAD VF

BEYOND ICESTORIA



INTRODUCTION

Alors vous avez joué aux cinq missions d'Opération : Icestorm. 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 ajoute 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 : Icestorm.
- » 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 Corp à Corp et les Dommages.
- » Caractéristiques et Compétences couvre 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, alors que les *Compétences Spéciales* sont propres quant à elle, à certaines troupes.
- » Armes et Équipements est exactement ce à quoi vous vous attendez, consultez ici pour les Armes et les Munitions.
- » Le chapitre Fin de Partie 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.

MISE EN PAGE RÈGLES INFINITY

ENCADRÉS DE COMPÉTENCE

Il existe plusieurs types de compétences, mais elles sont toutes présentées de la même façon. Les Équipements et les Armes pouvant être déclarés comme une Compétence, utilisent également ce format.

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'exemple *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 Spécial Médecin* sur un soldat avec un attribut de *Blessure* (mais attention à l'échec, car vous devrez alors consulter l'État *Mort* !) ou subir plus de *Dommage*.

TYPES DE COMPÉTENCES D'UN ORDRE

N3 p28

Opération : *Icestorm* 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* peut être utilisées en réaction. Par exemple, *Détecter* est 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* du *Spektr* qui donne aux attaquants un *MOD TR -6* et lui permet également de se déployer dans l'État de marqueur *Camouflage TO*.

Compétences de Déploiement : Peuvent être actives ou passives, de sorte, la *Compétence Infiltration* du *Spektr* est une capacité passive utilisée pendant le *Déploiement*, tandis que le *Sauts de Combat* de l'*Akal, Commando Sikh (Actuellement Déploiement Aéroporté Niveau 4 : Saut de Combat)* est une capacité active utilisée lorsque le soldat est sur la table.

MISSION 6 : REPRISE DE R&D

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

SÉQUENCE DE DÉPENSE D'ORDRE

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

Un des fondements d'Infinity est la **Séquence de Dépenses d'un Ordre**. Bien que non complexe, cela est en fait plus détaillé que dans Icestorm. Exemple : "Mouvementer, voir s'il y a des réactions, 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 déclarées,
- » Les Compétences et les ORA sont résolus en même temps,
- » Vous pouvez tirer et être tiré n'importe où, tout le long de votre déplacement.

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.

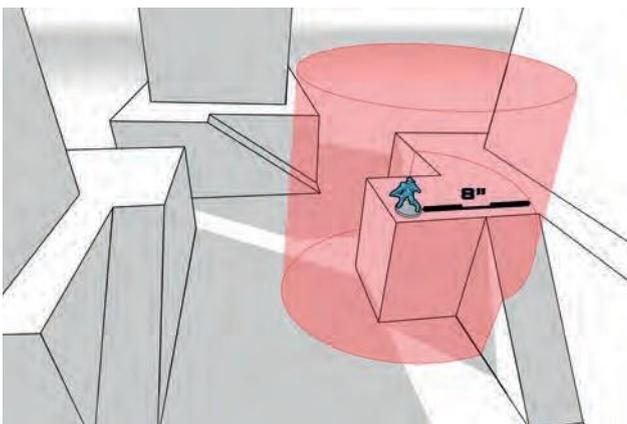
Conseils Tactiques du Sergent JW - une des utilisations les plus communes, est de passer par un coin et de revenir avec un mouvement pour voir ce que les troupes ennemies déclarent en réaction, puis déclarer une Attaque TR avec la seconde Compétence de l'Ordre, même si le soldat termine son mouvement 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 les troupes ennemies à proximité et d'être capable de *Changer son Orientation* pour faire face au bruit. Ceci 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 +3 au BLI de 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* a 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 Icestorm, est la possibilité d'entrer ou de sortir de l'*État Allongé*, gratuitement au début d'un mouvement. *Allongé* est un *Etat de Jeu* ou une condition dans laquelle le soldat peut se retrouver - *Inconscient* étant l'exemple parfait. Un soldat qui est 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 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* telle qu'*Attaque TR*.

MOUVEMENT PRUDENT

N3 p56

Ceci représente le soldat se faufilant à travers des brèches étroites quand l'attention de l'ennemi 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, Dommages de chute

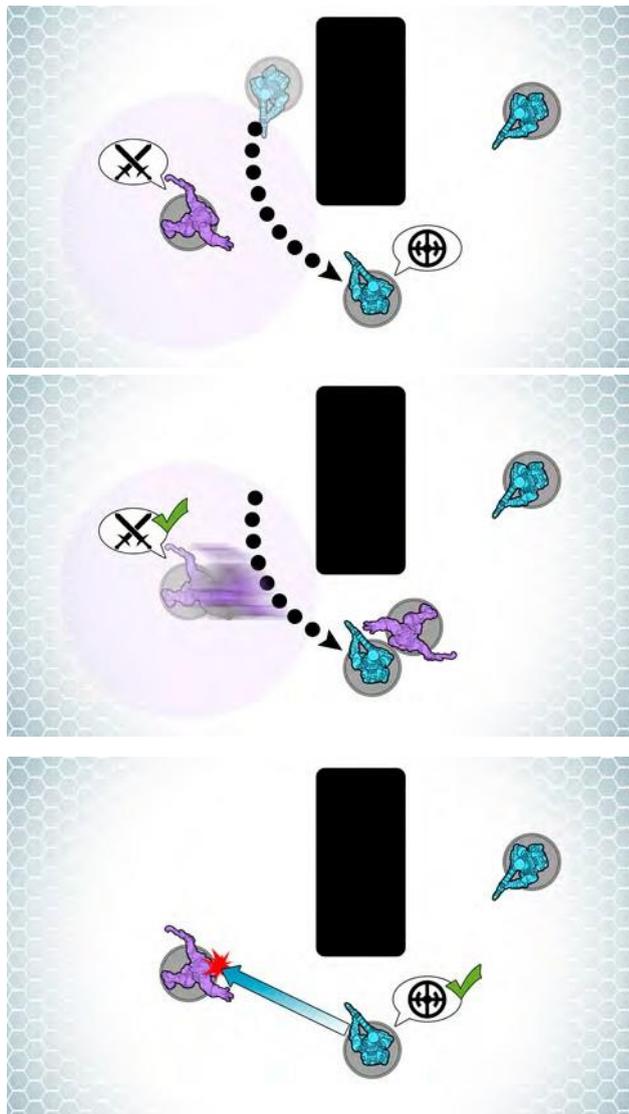
Ce sont des *Compétences de Mouvement d'Ordre Entier*, qui permettent des types de mouvements supplémentaires sur le champ de bataille. Toutes deux, permettent au soldat de se déplacer de sa première valeur de MOV sans avoir besoin d'un Jet, soit en *Escaladant* sur une surface verticale, soit en *Sautant* 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* à 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**

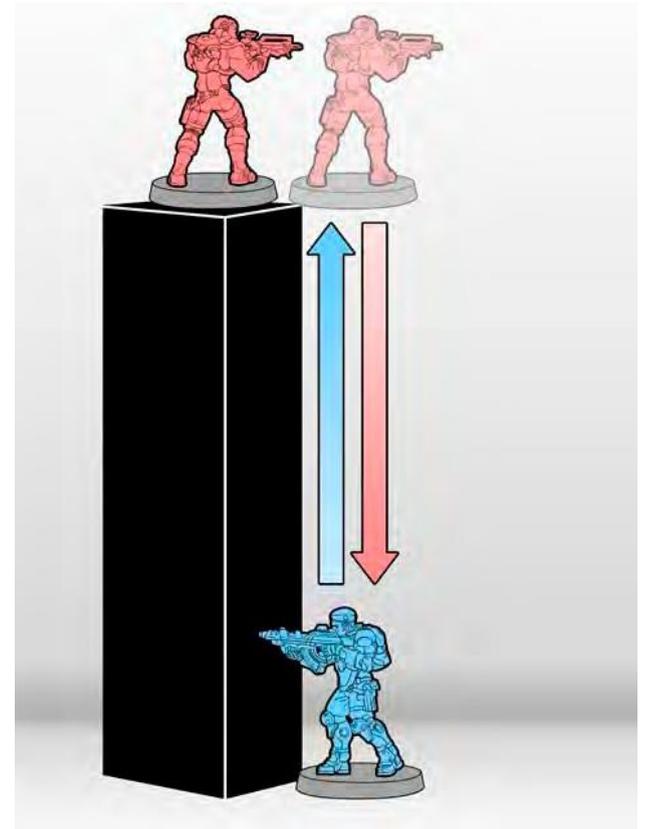
N3 p55

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 ajoutées dans la mission 8.

NOUVELLE RÈGLE : JET DE COURAGE

N3 p45-46, Jet de Courage

Une règle de base supplémentaire non incluse dans *Icestorm* est le *Jet de Courage*.

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

Cela signifie 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 Suppressif*, 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 la Mitrailleur, ont le *Trait de Tir de Suppression*, permettant à l'utilisateur d'entrer dans l'*État de 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 une Esquive) annulera l'État de Tir de Suppression. Vous devrez également être prudent lorsque vous entrez dans l'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 l'*Attaque TR*. Elle vous donnera seulement un mouvement dans le 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* qui se trouve dans la fourchette de portée 20-80cm +0 aura une *VOL -9* à la *Détection*.

AFFRONTER, ALERTE, ATTENTION!

N3 p53, Affronter

N3 p53, Alerter

N3 p47, Attention!

"Affronter" de la Mission 4 d'Icestorm, est une combinaison de plusieurs règles 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 utilisées 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 laisser 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 d'Attaque Intuitive*, de *Tir Spéculatif* sont spécifiques à certaines armes. L'*Attaque Intuitive* est couverte dans la Mission 8 mais aucune des armes présentées dans Beyond Icestorm n'est capable d'un Tir Spéculatif.

Reset est l'équivalent de l'*Esquive* contre les attaques de Piratage et de Comms, et n'est utilisé dans aucune des missions Beyond Icestorm.

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 de l'Opération : Icestorm.

FORCES

Camp A (PanOcéanie) : 3 Fusiliers, 1 Commando Akal, 1 Nisse, 1 Soldat Orc et 1 Père-Chevalier.

Camp B (Nomades) : 3 Corregidor Alguaciles, 1 Spektr, 1 Grenzer, 1 Mobile Brigada et 1 Révérende Soigneuse.

Lieutenants Privés - avant la partie, nommez en privé, lequel de vos soldats sera le Lieutenant. Pour la force PanOcéanienne, cela peut être le Père-Chevalier ou l'un des Fusiliers. Pour la Force Nomade, il peut s'agir de la Mobile Brigada ou de l'un des Corregidor Alguaciles.

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

TABLEAUX DES ARMES

Nom	Portée						Dom.	R
	0	20	40	60	80	120		
Couteau							PH-1	1
Détecter	+3	0	-3	-6			-	-
Fusil Combi	+3	+3	-3	-6			13	3
Fusil de Sniper MULTI	-3	0	+3		-3		15	2

MISSION 6

ISC: Akalis Troupes d'Elite

IM 

AKALIS, Commandos Sikhs

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-5	15	13	11	13	2	0	1	2	3

Équipement: Fusil Combi, Couteau



ISC: Corregidor Alguaciles Troupes de Ligne

IL 

ALGUACILES de Corregidor

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

Équipement: Fusil Combi, Couteau



ISC: Fusiliers Troupes de Ligne

IL 

FUSILIERS

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

Armes: Fusil Combi, Couteau



ISC: Grenzers, Grenz Security Team Troupes Vétérans

IM 

GRENZERS, Équipe de Sécurité Grenz

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-5	15	13	11	13	3	6	1	2	3

Équipement: Fusil Combi, Couteau
Visueur Multi-Spectral N1



ISC: Nisses Troupes d'Elite

IM 

NISSES de Svalarheima

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

Armes: Fusil Sniper, Couteau
Visueur Multi-Spectral N2, CD: Mimétisme



ISC: Mobile Brigada Troupes Vétérans

ILO 

MOBILE BRIGADA

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-10	15	13	14	13	4	3	2	2	2

Équipement: Fusil Combi, Couteau



ISC: Orc Troops Troupes Vétérans

ILO 

TROUPES ORC

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-10	15	14	14	12	4	3	2	2	3

Armes: Fusil Combi, Couteau



ISC: Spektrs Troupes Spécialement Entraînées

EC 

SPEKTRS

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

Équipement: Fusil Combi, Couteau
Compétences Spéciales: CD: Camouflage TO • Infiltration



ISC: Military Order Father-Knights Troupes Vétérans

ILO 

PÈRES-CHEVALIERS des Ordres Militaires

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-10	23	14	14	13	5	9	2	2	2

Équipement: Fusil Combi, Couteau
Compétences Spéciales: Kinématika N1



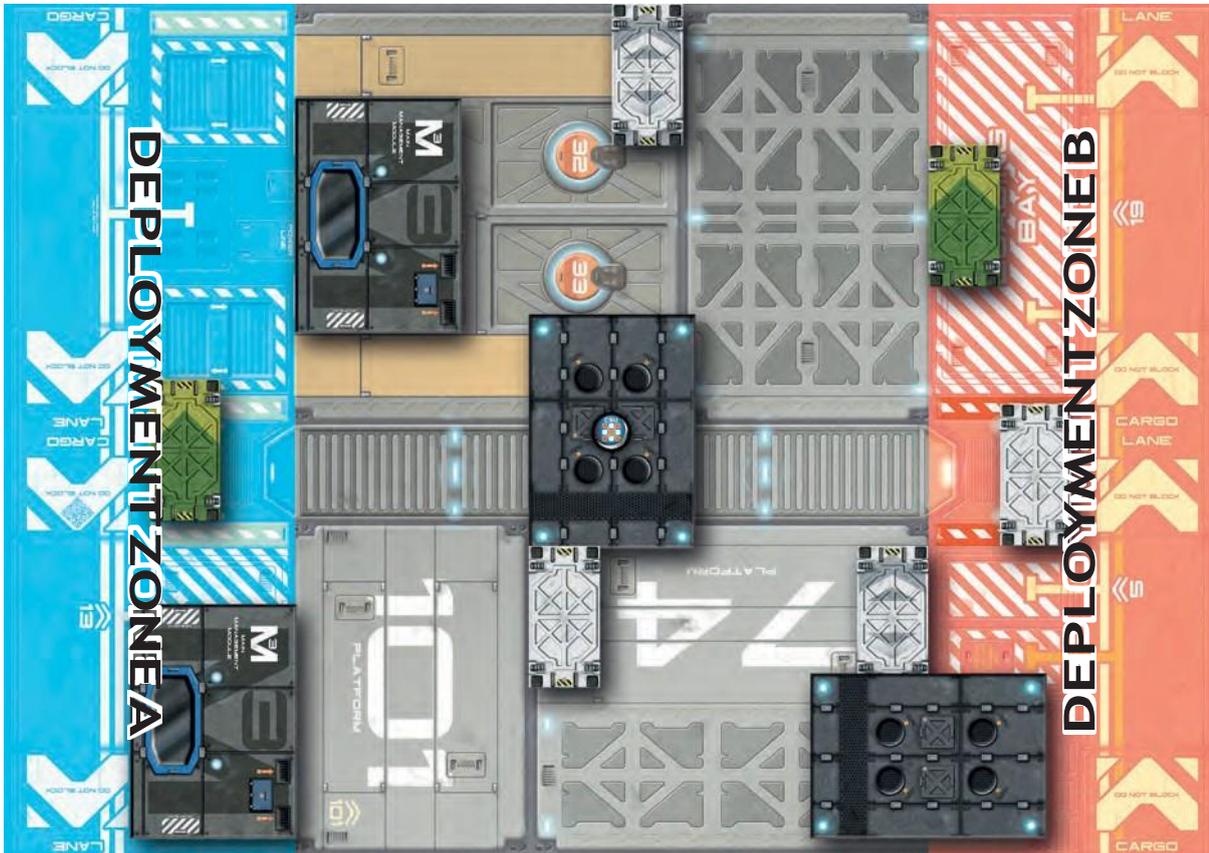
ISC: Reverend Healers Troupes d'Elite

IM 

RÉVÉRENDES SOIGNEUSES

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-5	19	13	12	14	3	3	1	2	1

Équipement: Fusil Combi, Couteau
Compétences Spéciales: CD: Mimétisme • Médecin

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 Bolt Infirmier Néoterra et le redoutable Hellcat, ainsi que la possibilité de contrôler différentes zones de la table à la fin de la partie.

ARMES & MUNITIONS

Icestorm 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 & 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 sont activées par un Ordre ou un ORA.

MUNITION SPÉCIALE

N3 p113

Dans Icestorm, 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 BREAKER

N3 p114

Les Munitions du Breaker forcent la cible à faire un *Jet de PB* au lieu d'un *Jet de BLI*, mais en utilisant la moitié de son *PB*, toujours arrondi à l'entier supérieur.

Les effets des Munitions Breaker ne s'appliquent qu'à la valeur *PB* de la cible et non au *MOD de Couverture Partielle*, qui reste inchangé.

MUNITION SPÉCIALE DOUBLE ACTION (DA)

N3 p114

La Munition Spéciale DA force la cible à faire deux *Jets de BLI* par impact reçu.

MUNITION SPÉCIALE ÉLECTROMAGNÉTIQUE (E/M)

N3 p115

Les Munitions E/M perturbent les systèmes high-techs, forçant la cible à faire un *Jet de PB* divisé par deux, un échec met la troupe en État *Isolé*. Si la cible est la Mobile Brigada, elle sera également dans l'État *IMM-2*.

ÉTAT ISOLÉ

N3 p189

Un soldat en *État Isolé* ne peut pas recevoir d'Ordres Réguliers et au prochain Tour, il ne pourra donner d'Ordre à la Réserve et deviendra *Irrégulier*.

ÉTAT IMMOBILISÉ-2

N3 p188

Dans l'*État IMM-2*, un soldat dispose d'un nombre très limité d'actions réalisables. Pour les besoins de ces missions, elles se limiteront aux compétences *Détecter* et *Alerter*.

MUNITION SPÉCIALE EXPLOSIVE (EXP)

N3 p116

Les Munitions Explosives forcent la cible à faire trois *Jets de BLI* par touché.

MUNITION SPÉCIALE SHOCK

N3 p121

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

MUNITION SPÉCIALE ÉTOURDISSANTE

Human Sphere N3 p54

Les Munitions *Étourdissantes* neutralisent temporairement la cible, infligeant deux *Jets de PB* par touché. Si l'un ou l'autre des *Jets de PB* est raté, la cible entre en État *Étourdi*.

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 Icestorm mais sous forme simplifiée. Le *Couteau* a des Munitions *Shock* et le *Trait Silencieux*. Lorsqu'il est combiné avec la compétence *Furtivité* (que l'on trouve 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.



FUSIL COMBI

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



ARMES ET ÉQUIPEMENTS SUPPLÉMENTAIRES

FUSIL D'ABORDAGE

N3 p128

Ces fusils sont d'excellentes armes pour le combat à courte distance. Le Fusil d'Abordage tire des Munitions AP et dans la Mission 8 il aura un mode de tir alternatif avec un Gabarit d'effet.

PISTOLET BREAKER

N3 p137

Pistolet chargé de Munitions *Breaker* au lieu de Munitions *Normal*.

**ARME CC DA**

N3 p122

Une arme de combat rapproché utilisant des Munitions DA.

ARME CC E/M

N3 p122

Une arme de combat rapproché utilisant des Munitions E/M. Notez que chaque touché d'une Arme CC E/M, inflige à la fois un *Jet de BLI* par rapport aux Munitions Normales et un *Jet de BLI* réduit de moitié, par rapport aux Munitions E/M.

ARME CC EXP

N3 p122

Une arme de combat rapproché utilisant des Munitions EXP.

FUSIL À POMPE LÉGER

N3 p128

Les fusils à pompe sont d'excellentes armes de combat à courte distance. Dans la Mission 8, ce Fusil disposera d'un Gabarit d'effet.

AUTOMÉDIKIT OU MÉDIKIT

N3 p140

Les *Automédikits* permettent à l'utilisateur de guérir ses troupes sans avoir la Compétence *Médecin*. Plutôt que de faire un *Jet de VOL* sur l'utilisateur, faites un *Jet PH* avec un *MOD-3* sur la cible. Les Automédikits peuvent également être utilisés à distance en tirant sur la cible.

FUSIL MULTI

N3 p126

Comme avec les Fusils de Sniper MULTI, ce sont des versions plus avancées du Fusil Combi standard. Comme les fusils Combi, les fusils MULTI ont le *Trait Tir de Suppression*. Un Fusil MULTI peut tirer 3 Rafales avec des Munitions AP ou Shock, ou 1 Rafale avec des Munitions DA ou Étourdissantes.

**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.

**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 ont 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.

SPITFIRE

N3 p139

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



ARMES DES UNITÉS PANOCÉANIENNES

FUSILIERS

Fusil Combi, Pistolet, Couteau.

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

COMMANDO AKAL

Fusil Combi, Pistolet, Arme CC E/M.

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

NISSE

Fusil Sniper MULTI, Pistolet, Couteau.

TROUPE ORC

Fusil MULTI, Pistolet, Couteau.

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

PÈRE - CHEVALIER

Fusil d'Abordage, Pistolet Breaker, Arme CC DA.

ARMES DES UNITÉS NOMADES

CORREGIDOR ALGUACILES

Fusil Combi, Pistolet, Couteau.

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

SPEKTR

Fusil Combi, Pistolet, Couteau.

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

GRENZER

Fusil Sniper MULTI, Pistolet Breaker, Pistolet, Couteau.

MOBILE BRIGADA

Fusil MULTI, Pistolet, Couteau.

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

RÉVÉRENDE GUÉRISSEUSE

Fusil Combi, Pistolet Breaker, Arme CC EXP, AutoMédiKit.

NOUVELLES RÈGLES D'UNITÉS

BOLT NÉOTERRA

Bioimmunité (N3 p69) rend le soldat plus résistant aux Munitions Shock et Virale.

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

Fusil à Pompe Léger (N3 p128).

AutoMédiKit (N3 p140).

HELLCAT

Saut de Combat fonctionne de la même manière que pour le Commando Akal. Dans la Mission 9, le Hellcat aura un Saut de Combat Supérieur.

Spitfire (N3 p139).

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).

FORCES

Camp A (PanOcéanie) : 3 Fusiliers, 1 Commando Akal, 1 Nisse, 1 Troupe Orc, 1 Père-Chevalier et 1 Bolt Néoterra.

Camp B (Nomades) : 3 Corregidor Alguaciles, 1 Spektr, 1 Grenzer, 1 Mobile Brigada, 1 Révérende Guérisseuse et 1 Hellcat.

Lieutenants Privés - avant le jeu, nommer en privé, lequel de vos soldats sera Lieutenant. Pour la force PanOcéanienne, cela peut être le Père-Chevalier ou l'un des Fusiliers. Pour la Force Nomade, il peut s'agir de la Mobile Brigada ou de l'un des Corregidor Alguaciles.

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	240				
Arme CC DA								PH	1	DA	Anti-matériel, CC
Arme CC E/M								PH	1	N+E/M	CC
Fusil d'Abordage (Mode AP)	+6	0	-3					14	2	AP	
Fusil de Sniper MULTI (Mode AP)	-3	0	+3					15	2	AP	MULTI Moyen
Fusil de Sniper MULTI (Mode Anti-matériel)	-3	0	+3					15	2	DA	Anti-matériel, MULTI Moyen
Fusil de Sniper MULTI (Mode Étourdissant)	-3	0	+3					15	1	Stun	MULTI Moyen, Non Létal
Fusil MULTI (Mode Rafale)	+3	+3	-3		-6			13	3	AP/Shock	Tir de Suppression, MULTI Léger
Fusil MULTI (Mode Anti-matériel)	+3	+3	-3		-6			13	1	DA	Anti-matériel, MULTI Léger
Fusil MULTI (Mode Étourdissant)	+3	+3	-3		-6			13	1	Stun	MULTI Léger, Non Létal
Fusil à Pompe Léger	+6	0	-3					13	2	N	Gabarit d'Impact (Petite Larme)
Mode Tir de Suppression	0	0	-3					*	3		
MédiKit	+3	0	-6					-	1		Non Létal
Pistolet	+3	0	-6					11	2 (1 à CC)	N	CC
Pistolet Breaker	+3	0	-6					12	2 (1 à CC)	Breaker	CC
Spitfire	0	+3	-3		-6			14	4	N	Tir de Suppression

ISC: Akalis Troupes d'Élite

IM  **AKALIS, Commandos Sikhs**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-5	15	13	11	13	2	0	1	2	3

Équipement: Fusil Combi, Couteau, Pistolet, Arme CC/EM
Compétences Spéciales: DA, Saut de Combat



ISC: Grenzers, Grenz Security Team Troupes Vétérans

IM  **GRENZERS, Équipe de Sécurité Grenz**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-5	15	13	11	13	3	6	1	2	3

Équipement: Fusil Sniper Multi, Couteau, Pistolet, Pistolet Breaker
Compétences Spéciales: Viseur Multispectral N1



ISC: Neoterra Bolts Troupes Vétérans

IM  **NEOTERRA BOLTS**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-5	14	13	11	12	2	6	1	2	3

Équipement: Fusil Combi, Fusil à Pompe Léger, Couteau, Pistolet
Compétences Spéciales: Bioamunition, Vétéran N1, Médecin



ISC: Hellcats Troupes d'Élite

IM  **HELLCATS**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-5	14	12	12	13	2	3	1	2	4

Équipement: Spitfire, Couteau, Pistolet
Compétences Spéciales: DA, Saut de Combat Supérieur



ISC: Nisses Troupes d'Élite

IM  **NISSES de Svalarheima**

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

Équipement: Fusil Sniper Multi, Couteau, Pistolet
Compétences Spéciales: CD, Mimétisme, Viseur Multi-Spectral Nz



ISC: Mobile Brigada Troupes Vétérans

ILO  **MOBILE BRIGADA**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-10	15	13	14	13	4	3	2	2	2

Équipement: Fusil Multi, Couteau, Pistolet



ISC: Orc Troops Troupes Vétérans

ILO  **TROUPES ORC**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-5	15	14	14	12	4	3	2	2	3

Équipement: Fusil Multi, Couteau, Pistolet



ISC: Reverend Healers Troupes d'Élite

IM  **RÉVÉRENDES SOIGNEUSES**

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

Équipement: Fusil Combi, Arme CC EXP, Pistolet
Compétences Spéciales: CD, Mimétisme, Médecin



ISC: Military Order Father-Knights Troupes Vétérans

ILO  **PÈRES-CHEVALIERS des Ordres Militaires**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-10	23	14	14	13	5	9	2	2	2

Équipement: Fusil d'Abordage, Arme CC DA, Pistolet Breaker



ISC: Spektrs Troupes Spécialement Entraînées

EC  **SPEKTRS**

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

Équipement: Fusil Combi, Couteau, Pistolet
Compétences Spéciales: CD, Camouflage TD, Infiltration




MISSION 8 : PRENDRE LES HAUTEURS

Cette mission présente les Gabarits d'Armes et la *Compétence Commune d'Attaque Intuitive*.

La mission introduit également deux nouvelles troupes, le Kamau avec la Mitrailleur et l'Intruder Sniper.

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

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 Icestorm*.

Voici donc un résumé et certaines implications du 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 larme*, 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 placés 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 larme.

Exemples incluant le Nanopulseur de la Révérende Guérisseuse et le lance-flammes de la Mobile Brigada.

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 du Bolt Néoterra et le Fusil d'Abordage du Père-Chevalier.

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 à proximité qui est une cible valide.
- » Parce que vous ne faites 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.

COMPÉTENCE : ATTAQUE INTUITIVE

N3 p54

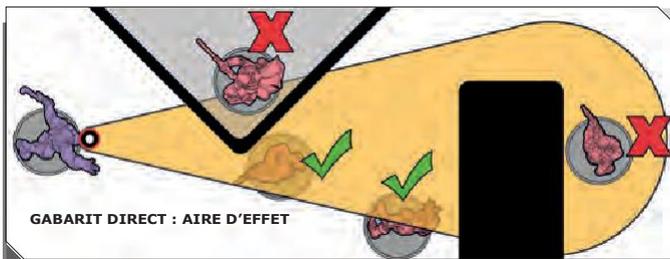
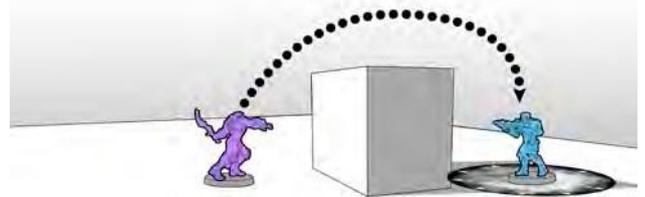
Cette *Compétence Commune* peut être exécutée par quiconque possédant une arme ayant le *Trait Attaque Intuitive*, ce qui inclut toutes les Armes à Gabarit Direct. En tant que *Compétence d'Ordre Entier*, le soldat ne peut rien faire d'autre.

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.

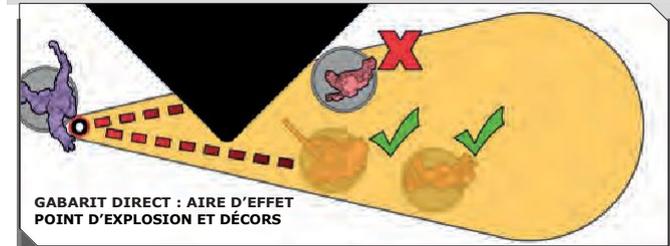
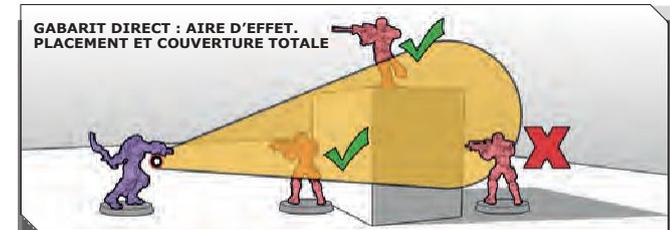
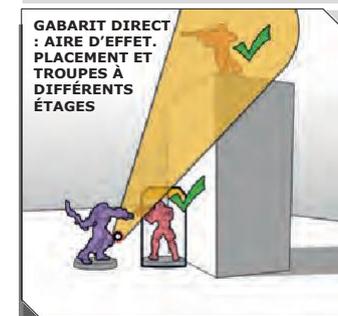
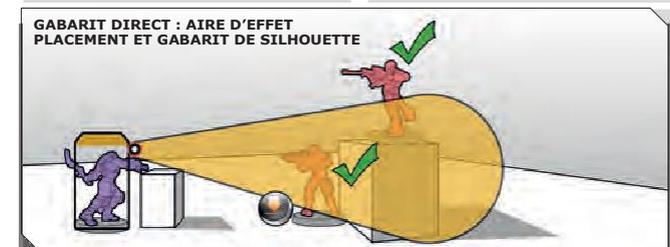
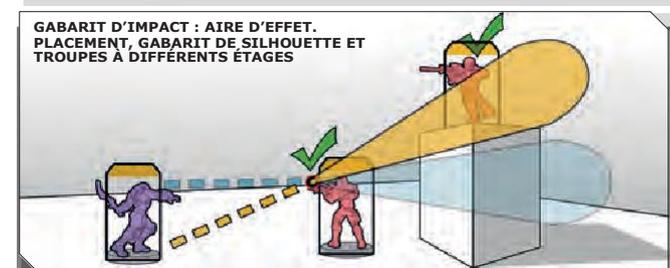
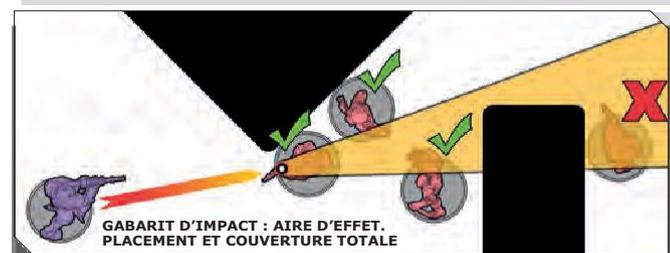
Comme pour un *Jet de Détection* raté, un *Jet d'Attaque Intuitive* raté empêche le soldat de retenter une *Attaque Intuitive* contre la même cible pour le reste du tour du joueur.

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).



GABARIT DIRECT : AIRE D'EFFET

GABARIT DIRECT : AIRE D'EFFET
POINT D'EXPLOSION ET DÉCORSGABARIT DIRECT : AIRE D'EFFET.
PLACEMENT ET COUVERTURE TOTALEGABARIT DIRECT : AIRE D'EFFET.
PLACEMENT ET
TROUPE À
DIFFÉRENTS
ÉTAGESGABARIT DIRECT : AIRE
D'EFFET.
PLACEMENT ET
TROUPE
ALLONGÉEGABARIT DIRECT : AIRE D'EFFET
PLACEMENT ET GABARIT DE SILHOUETTEGABARIT D'IMPACT : AIRE D'EFFET.
PLACEMENT, GABARIT DE SILHOUETTE ET
TROUPE À DIFFÉRENTS ÉTAGESGABARIT D'IMPACT : AIRE D'EFFET.
PLACEMENT ET COUVERTURE TOTALENOUVEAUTÉS & EXPANSIONS
ARMES ET ÉQUIPEMENTS

FUSIL D'ABORDAGE

Plus lourd que le Fusil à Pompe Léger, le Fusil d'Abordage a un DAM14 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.

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*.

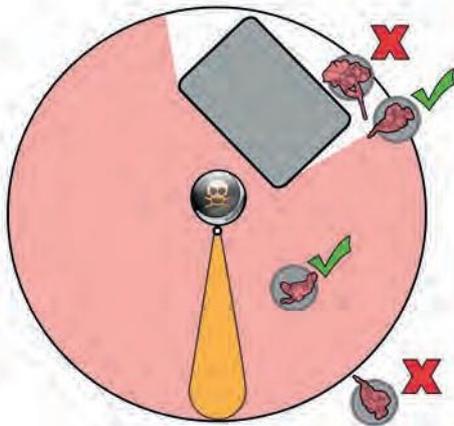


FUSIL A POMPE LÉGER

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 rétréci 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 *Déteectées* 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 de 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.

NANOPULSEUR

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

MITRAILLEUSE (HMG)

(N3 p135) Le Kamau est armé avec une Mitrailleur, une arme à longue portée à cadence de tir élevée, capable de Tir de Suppression.

VISEUR X

(N3 p149) L'Intruder a un Viseur X, un dispositif qui fournit à l'utilisateur des informations balistiques supplémentaires. Les MOD de portée -3 sont réduits à 0 et les MOD de portée -6 sont réduits à -3 pour l'utilisateur.

ARMES ET UNITÉS SUPPLÉMENTAIRES : NOMADES

SPEKTR

Mines

RÉVÉRENDE GUÉRISSEUSE

Nanopulseur

MOBILE BRIGADA

Lance-flammes léger

NOUVELLES RÈGLES D'UNITÉ

KAMAU

Mimétisme, fonctionne de la même manière que sur le Nisse et la Révérende Guérisseuse.

INTRUDER

Le *Camouflage* de l'Intruder (N3 p73) fonctionne de la même manière que le camouflage du Spektr, mais les mods d'Attaque TR et de Détection contre l'Intruder sont de -3 au lieu de -6.

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 (PanOcéanie) : 3 Fusiliers, 1 Commando Akal, 1 Nisse, 1 Soldat Orc, 1 Père-Chevalier, 1 Bolt Néoterra et 1 Kamau.

Camp B (Nomades) : 3 Corregidor Alguaciles, 1 Spektr, 1 Grenzer, 1 Mobile Brigada, 1 Révérende Guérisseuse, 1 Hellcat et 1 Intruder.

Lieutenants Privés - avant le début de la partie, nommez en privé, lequel de vos soldats sera le Lieutenant. Pour la force PanOcéanienne, cela peut être le Père-Chevalier ou l'un des Fusiliers. Pour la Force Nomade, il peut s'agir de la Mobile Brigada ou de l'un des Corregidor Alguaciles.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

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

Dominez 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 objectifs.

TABLEAU DES ARMES

Nom	Portée						Dom.	R	Munition	Traits
	0	20	40	60	80	120				
Fusil d'Abordage (Mode Soufflé)	+6	0	-3				14	2	N	Gabarit d'Impact (Petite Larme)
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
Mitrailleuse	-3	0	+3	-3			15	4	N	Tir de Suppression
Nanopulseur							13	1	Nanotech	Attaque Intuitive, Irrécupérable, Gabarit Direct (Petite Larme)

ISC: Kamau Amphibious Intervention Teams Troupes de Ligne

IL **Équipes d'Intervention Amphibie KAMAU**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-10	15	13	11	13	1	6	1	2	2

Équipement: Mitrailleuse, Couteau, Pistolet
Compétences Spéciales: CD, Mimétisme

ISC: Intruders Troupes d'Elite

IM **INTRUDERS, Commandos d'Assaut de Corregidor**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-5	14	19	12	14	3	0	1	2	2

Équipement: Fusil Sniper Multi, Couteau, Pistolet
Compétences Spéciales: CD, Camouflage, Visuel Multi-Spectral N2

ISC: Neoterra Bolts Troupes Vétérans

IM **NEOTERRA BOLTS**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-5	14	13	11	12	2	6	1	2	3

Équipement: Fusil Combi + Fusil à Pompe Léger, Couteau, Pistolet
Compétences Spéciales: Bio-immunité - Vétéran N1 - MédiKit

ISC: Spektrs Troupes Spécialement Entraînées

EC **SPEKTRS**

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

Équipement: Fusil Combi, Couteau, Pistolet, Mine Antipersonnel
Compétences Spéciales: CD, Camouflage TO - Infiltration

ISC: Military Order Father-Knights Troupes Vétérans

ILO **PÈRES-CHEVALIERS des Ordres Militaires**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-10	23	14	14	13	5	9	2	2	2

Équipement: Fusil d'Abordage, Couteau, Arme CC DA, Pistolet Breaker

ISC: Reverend Healers Troupes d'Elite

IM **RÉVÉRENDES SOIGNEUSES**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-5	19	13	12	14	3	3	1	2	1

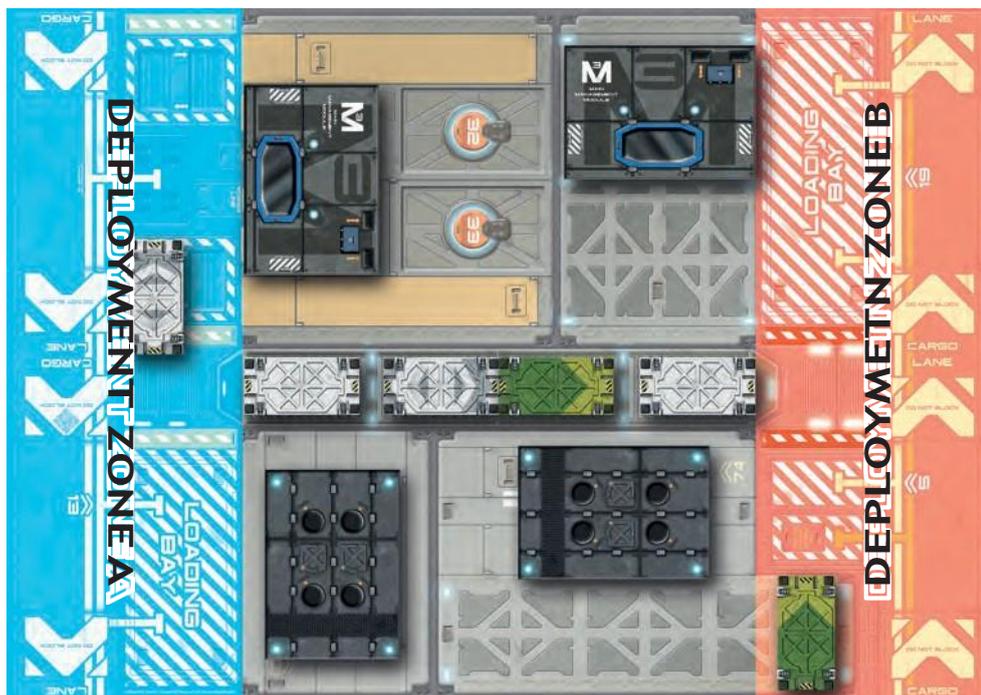
Équipement: Fusil Combi, Couteau, Nanopulseur, Arme CC EXP
Compétences Spéciales: CD, Mimétisme - Médecin

ISC: Mobile Brigada Troupes Vétérans

ILO **MOBILE BRIGADA**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-10	15	13	14	13	4	3	2	2	2

Équipement: Fusil Multi + Lance-Flammes Léger, Couteau, Pistolet

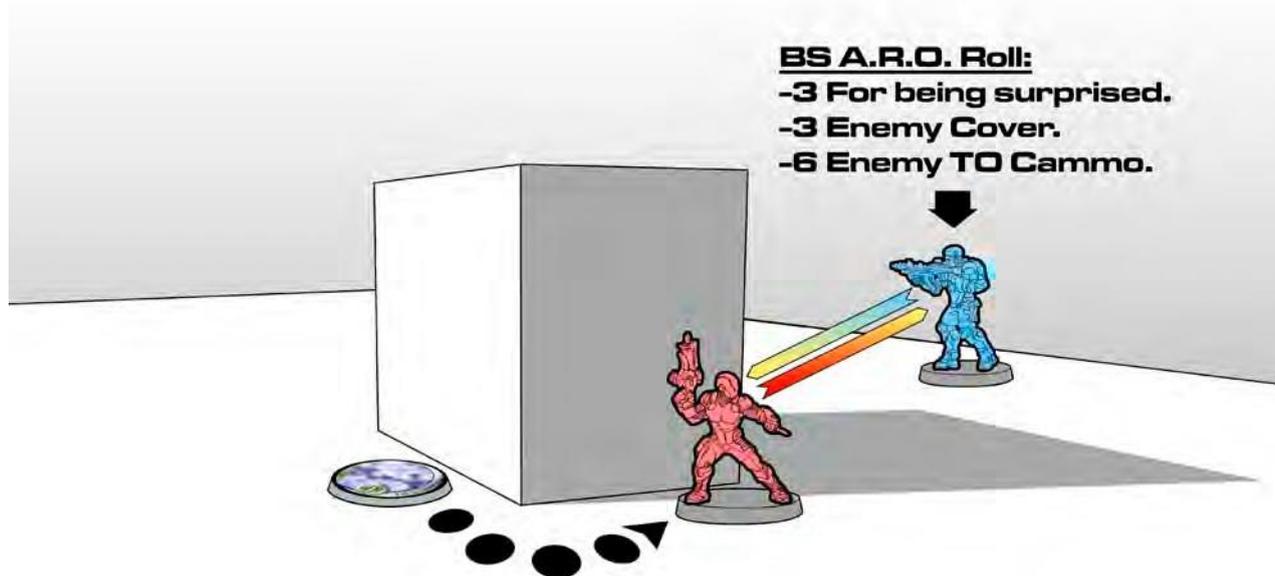


MISSION 9 : ACCÈS LIBRES

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

La mission présente les deux dernières nouvelles troupes, le Garde Suisse avec Mitrailleuse et le Kriza Borac avec Mk12.

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



PANOCÉANIE COMPÉTENCES SPÉCIALES, ÉQUIPEMENT ET ARMES

FUSILIERS

Les fusiliers n'ont pas de capacités supplémentaires.

COMMANDO AKAL

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 de PH* pour le *Saut de Combat* subira une *Déviations* (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 Tactiques 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.

NISSE

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.

TROUPE ORC

L'Orc n'a pas de capacités supplémentaires.

PÈRE - CHEVALIER

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

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

Assaut (N3 p105) permet au Père-Chevalier de déclarer un *Ordre Entier* de *Mouvement* plus une *Attaque CC*, mais le mouvement utilise la valeur totale de *MOV* et pas seulement sa première valeur. La cible doit être en vue au début de l'*Ordre* et à porter de *MOV* de l'attaquant.

BOLT NÉOTERRA

Bioimmunité (N3 p69) rend le soldat plus résistant aux *Munitions Shock* et *Virale*.

KAMAU

Terrain Aquatique (N3 p99) est similaire au *Multiterrain* du Nisse mais ne fonctionne que pour les *Terrains Aquatiques* tels que les rivières et les marais.

NOMADE COMPÉTENCES SPÉCIALES, ÉQUIPEMENT ET ARMES

ALGUACILES

Les Alguaciles n'ont pas de capacités supplémentaires.

SPEKTR

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 le *Spektr* est déployé. 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 *Spektr* 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 *Hacking*.

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.

Camouflage TO > Furtivité (N3 p107) permet à l'utilisateur de déclarer des *Compétences Courtes de Mouvement* dans la *ZdC* des troupes ennemies 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.

Infiltration (N3 p83) permet 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 de PH-3*, attention un *Jet* raté révélera le soldat et sera placé dans sa propre *Zone de Déploiement*, en contact avec n'importe quel bord de la table.

Multiterrain Identique aux règles du Nisse.

GRENZER

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

MOBILE BRIGADA

V : Courage fonctionne de la même façon que pour le Grenzer.

RÉVÉRENDE GUÉRISSEUSE

La compétence de **Troupe Religieuse** de la Révérende Guérisseuse fonctionne de la même façon que pour le Père-Chevalier.

Tous les soldats ayant la compétence **Médecin** possèdent également des **AutoMédikits** (voir Bolt Néoterra dans la Mission 7).

HELLCAT

V : Courage fonctionne de la même façon que pour le Grenzer.

Déploiement Aéroporté de Niveau 5 : Saut de Combat Supérieur (N3 p79) est le même que le Niveau 4 de **Déploiement Aéroporté** du Commando Akal, mais si la **Déviaton** place l'Hellcat dans un endroit où il ne peut pas atterrir, il peut atterrir dans sa propre *Zone de Déploiement* au lieu d'être placé sur un bord de table.

Terrain Zero-G (N3 p99) est similaire au **Multiterrain** du Nisse mais ne fonctionne que pour les terrains Zero-G tels que les quais d'engins spatiaux par exemple.

Le Hellcat peut choisir entre **Saut de Combat Supérieur** et **Terrain Zéro-G** pendant la phase de **Déploiement**.

INTRUDER

Multiterrain est identique à la règle du Nisse.

ARMES NOUVEAUTÉS ET EXPANSIONS

PISTOLET MITRAILLEUR

HSN3 p72

Le Pistolet Mitrailleur compense sa portée réduite par rapport au Fusil Combi, par la possibilité de choisir entre deux Modes de Tir différents, Shock ou AP. Il est capable aussi du Tir de Suppression.

MK12

HSN3 p71

Un Fusil Lourd avec puissance et portée supérieure à celle du Fusil Combi.

PISTOLET LOURD

N3 p138

Une variante du Pistolet standard, qui peut infliger plus de Dommages avec des Munitions Shock.

ARME CC

N3 p122

Arme Standard de Corps à Corps chargée de Munitions Normales.



ARME CC AP

N3 p122

Arme de Corps à Corps chargée de Munitions AP.

NOUVELLES RÈGLES D'UNITÉS

GARDE SUISSE

Camouflage TO est le même que pour le Spektr.

KRIZA BORAC

Viseur 360° (N3 p148) permet au Kriza Borac de voir et de réagir dans toutes les directions.

Full Auto N1 (Nouvelle compétence) dans son tour actif, le Kriza Borac obtient **+1 Rafale** lors de l'utilisation de la compétence d'**Attaque TR**.

Full Auto N2 (Nouvelle compétence) dans ses tours Actif et Réactif, si le Kriza Borac utilise la compétence d'**Attaque TR**, il inflige un *MOD -3* à l'adversaire dans n'importe quel *Jet d'Opposition*.

Full Auto est une nouvelle compétence spéciale que vous ne pouvez trouver que dans le Wiki Infinity et dans les nouvelles règles PDF que vous pouvez obtenir gratuitement dans la section Téléchargements du site Infinity.

Multiterrain est identique à la règle du Nisse.

V : Courage est identique à la règle du Grenzer.

Le Kriza Borac a une **Silhouette 5**, ce qui le rend significativement plus volumineux que n'importe quelle autre Infanterie Lourde.

DÉTAILS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- » A la fin de la partie, avoir plus de **Disjoncteurs d'Alimentation Configurés** que l'adversaire (4 Points Objectif).
- » A la fin de la partie, avoir le même nombre de **Disjoncteurs d'Alimentation Configurés** que l'adversaire (1 Point Objectif, uniquement si le joueur a au moins un **Disjoncteur d'Alimentation Configuré**).
- » A la fin de la partie, pour chaque **Disjoncteur d'Alimentation Configuré** (1 Point d'Objectif).

OBJECTIFS SECONDAIRES

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

FORCES

Camp A (PanOcéanie) : 3 Fusiliers, 1 Commando Akal, 1 Nisse, 1 Soldat Orc, 1 Père-Chevalier, 1 Bolt Néoterra, 1 Kamau et 1 Garde-Suisse.

Camp B (Nomades) : 3 Corregidor Alguaciles, 1 Spektr, 1 Grenzer, 1 Mobile Brigada, 1 Révérende Guérisseuse, 1 Hellcat, 1 Intruder et 1 Kriza Borac.

Lieutenants Privés - avant le début de la partie, nommez en privé lequel de vos soldats sera Lieutenant. Pour la force de la PanOcéanie, il peut s'agir du Père-Chevalier, du Soldat Orc ou de l'un des Fusiliers. Pour la force Nomade, il peut s'agir de la Mobile Brigada, du Kriza Borac ou de l'un des Corregidor Alguaciles.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

Configurer les Disjoncteurs d'Alimentation - chaque *Hub d'Alimentation* a trois *Disjoncteurs d'Alimentation* à chaque extrémité étroite. Seul un *Disjoncteur* central à chaque extrémité (ceux numérotés 2 et 5 sur les bâtiments) peut être *Configurés*.

Pour *Configurer* un *Disjoncteur*, une *Troupe Spécialiste* doit être en contact par son socle avec le *Disjoncteur*, 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 du *Disjoncteur* dont ils ont fait la *Configuration* pour l'identifier.

Un joueur peut *Configurer* un *Disjoncteur* qui a déjà été *Configuré* par son adversaire, en utilisant la même procédure. Dans une telle situation, ce *Disjoncteur* ne sera plus considéré comme étant *Configuré* par l'ennemi.

Troupes Spécialistes - seules les troupes suivantes sont considérées comme des *Troupes Spécialistes* pour les besoins de ce scénario :

Camp A (PanOcéanie) : les 3 Fusiliers.

Camp B (Nomades) : le Spektr et la Révérende Guérisseuse.

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 Objectif.

TABLEAU DES ARMES

Nom	Portée						Dom.	R	Munition	Traits
	0	20	40	60	80	120				
Mk12	0	+3	-3	-6			15	3	N	Tir de Suppression

ISC: Kamau Amphibious Intervention Teams Troupes de Ligne

IL  **Équipes d'Intervention Amphibie KAMAU**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-10	15	13	11	13	1	6	1	2	2

Équipement: Fusil Combi, Couteau
Compétences Spéciales: Terrain Aquatique + CD, Mimétisme



ISC: Neoterra Bolts Troupes Vétérans

IM  **NEOTERRA BOLTS**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-5	14	13	11	12	2	6	1	2	3

Équipement: Fusil Combi + Fusil à Pompe Léger, Couteau, Pistolet
Compétences Spéciales: Bio-immunité + Vétéran N1 + Médikit



ISC: Akalis Troupes d'Élite

IM  **AKALIS, Commandos Sikhs**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-5	15	13	11	13	2	0	1	2	3

Équipement: Fusil Combi + Pistolet, Arme CC EM
Compétences Spéciales: DA - Saut de Combat



ISC: Nisses Troupes d'Élite

IM  **NISSES de Svalarheima**

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

Équipement: Fusil Sniper Multi, Couteau, Pistolet
Compétences Spéciales: CD, Mimétisme + Multi-Terrain + Viseur Multi-Spectral N2



ISC: Orc Troops Troupes Vétérans

ILO  **TROUPES ORC**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-10	15	14	14	12	4	3	2	2	3

Équipement: Fusil Multi, Couteau, Pistolet



ISC: Military Order Father-Knights Troupes Vétérans

ILO  **PÈRES-CHEVALIERS des Ordres Militaires**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-10	23	13	14	13	5	9	2	2	2

Équipement: Fusil d'Abordage, Couteau, Arme CC DA, Pistolet Breaker
Compétences Spéciales: Assaut + Kinématique N1 + Troupe Religieuse



ISC: Swiss Guard Troupes du Quartier Général

ILO  **GARDE SUISSE**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-10	15	15	14	13	5	6	2	2	1

Équipement: Mitrailleuse, Arme CC AP, Pistolet
Compétences Spéciales: CD, Camouflage TO



ISC: Grenzers, Grenz Security Team Troupes Vétérans

IM  **GRENZERS, Équipe de Sécurité Grenz**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-5	15	13	11	13	3	6	1	2	3

Équipement: Fusil Sniper Multi, Pistolet, Pistolet Breaker, Couteau
Compétences Spéciales: V, Courage + Viseur Multi-Spectral N1



ISC: Hellcats Troupes d'Élite

IM  **HELLCATS**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-5	14	12	12	13	2	3	1	2	4

Équipement: Spitfire, Pistolet, Couteau
Compétences Spéciales: DA - Saut de Combat Supérieur / Zéro-G



ISC: Intruders Troupes d'Élite

IM  **INTRUDERS, Commandos d'Assaut de Corregidor**

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

Équipement: Fusil Sniper Multi, Pistolet, Couteau
Compétences Spéciales: CD, Camouflage + Viseur Multispectral N2 + Viseur X



ISC: Kriza Boracs, Special Crisis Unit Troupes du Quartier Général

ILO  **KRIZA BORACS, Special Crisis Unit**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-5	19	13	14	13	5	6	2	5	1

Équipement: Mk12, Pistolet Mitrailleur, Pistolet Lourd, Arme CC
Compétences Spéciales: Full Auto N2 + V, Courage + Viseur 360°



ISC: Mobile Brigada Troupes Vétérans

ILO  **MOBILE BRIGADA**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-10	15	13	14	13	4	3	2	2	2

Équipement: Fusil Multi + Lance-Flammes Léger
Compétences Spéciales: V, Courage



ISC: Reverend Healers Troupes d'Élite

IM  **RÉVÉRENDES SOIGNEUSES**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-5	19	13	12	14	3	3	1	2	1

Équipement: Fusil Combi, Nanogolfeur, Pistolet, Couteau, Arme CC EXP
Compétences Spéciales: Médicin + Troupe Religieuse

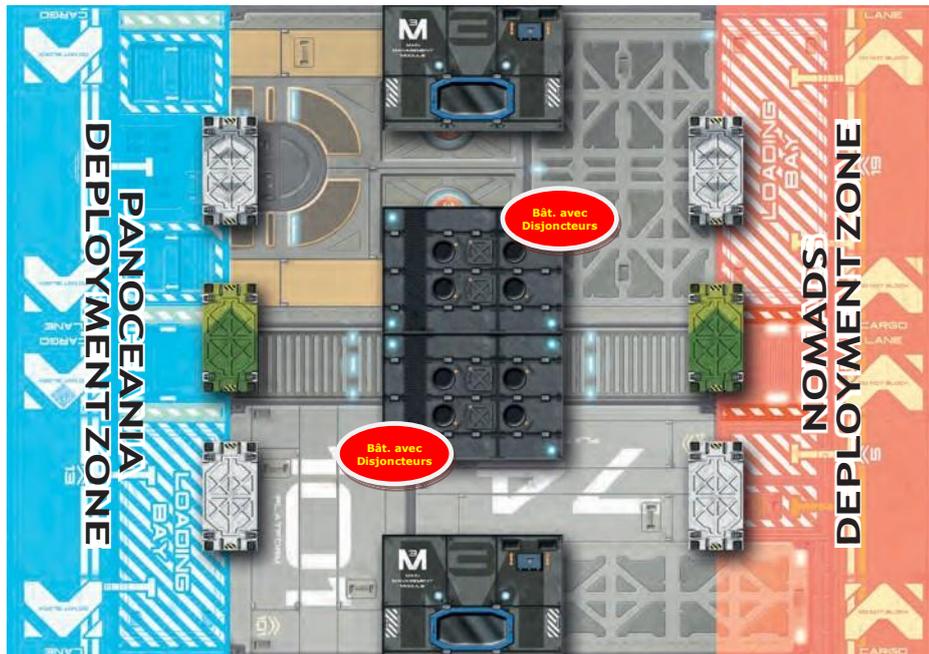


ISC: Spektrs Troupes Spécialement Entraînées

EC  **SPEKTRS**

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

Équipement: Fusil Combi, Pistolet, Couteau, Mines Antipersonnel
Compétences Spéciales: CD, Camouflage TO + Infiltration + Multi-Terrain





ISC: Corregidor Alguaciles Troupes de Ligne

IL **ALGUACILES de Corregidor**

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

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
ALGUACIL	Fusil Combi	Pistolet, Couteau	0	10
ALGUACIL	Mitrailleuse	Pistolet, Couteau	1	18
ALGUACIL	Fusil Combi + Lance-grenades Léger	Pistolet, Couteau	1	14
ALGUACIL	Fusil de Sniper MULTI	Pistolet, Couteau	1.5	18
ALGUACIL	Lance-missiles	Pistolet, Couteau	1.5	15
ALGUACIL Hacker (Dispositif de Piratage)	Fusil Combi	Pistolet, Couteau	0.5	18
ALGUACIL (Observateur d'Artillerie, Répétiteur de Position)	Fusil Combi	Pistolet, Couteau	0	12
ALGUACIL Infirmier (MédiKit)	Fusil Combi	Pistolet, Couteau	0	12
ALGUACIL Lieutenant	Fusil Combi	Pistolet, Couteau	1	10

ISC: Spektrs Troupes Spécialement Entraînées

EC **SPEKTRS**

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

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

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
SPEKTR	Fusil Combi, Mines Antipersonnel	Pistolet, Couteau	0	31
SPEKTR	Fusil d'Abordage, Mines Antipersonnel	Pistolet, Couteau	0	30
SPEKTR	Fusil de Sniper MULTI, Mines Antipersonnel	Pistolet, Couteau	1.5	39
SPEKTR Hacker (Dispositif de Piratage d'Assaut)	Fusil Combi	Pistolet, Couteau	0.5	36
SPEKTR (Observateur d'Artillerie)	Fusil Combi, Mines Antipersonnel	Pistolet, Couteau	0	32
SPEKTR (Répétiteur de Position)	Fusil Combi, E/Mauler	Pistolet, Couteau	0	32

ISC: Intruders Troupes d'Élite

IM **INTRUDERS, Commandos d'Assaut de Corregidor**

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

Equipment: Viseur Multi-Spectral N2
Compétences Spéciales: CD - Camouflage - Multi-Terrain

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
INTRUDER	Fusil Combi + Lance-flammes Léger, Grenades	Pistolet, Arme CC	0	35
INTRUDER	Mitrailleuse, Grenades	Pistolet, Arme CC	1.5	42
INTRUDER	Fusil Combi + Lance-flammes Léger, Lance-Adhésif	Pistolet, Arme CC	1	36
INTRUDER Hacker (Dispositif de Piratage)	Fusil Combi + Lance-flammes Léger	Pistolet, Arme CC	0.5	43
INTRUDER Lieutenant	Fusil Combi + Lance-flammes Léger, Grenades	Pistolet, Arme CC	0	35
INTRUDER (Viseur X)	Fusil de Sniper MULTI	Pistolet, Arme CC	1.5	43

ISC: Reverend Healers Troupes d'Élite

IM **RÉVÉRENDES SOIGNEUSES**

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

Equipment: MédiKit
Compétences Spéciales: CD - Mimétisme - Médecin - Troupe Religieuse

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
RÉVÉRENDE SOIGNEUSE	Fusil Combi, Nanopulseur	Pistolet, Arme CC EXP	0	33
RÉVÉRENDE SOIGNEUSE	Fusil MULTI, Nanopulseur	Pistolet, Arme CC EXP	0	37
RÉVÉRENDE SOIGNEUSE	Fusil d'Abordage, Nanopulseur	Pistolet, Arme CC EXP	0	32

ISC: Hellcats Troupes d'Élite

IM **HELLCATS**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-5	14	12	12	13	2	3	1	2	4

Compétences Spéciales: DA - Saut de Combat Supérieur / Zéro-G - V. Courage

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
HELLCAT	Fusil Combi	Pistolet, Couteau	0	22
HELLCAT	Mitrailleuse, E/Mauler	Pistolet, Couteau	1.5	31
HELLCAT	Fusil d'Abordage	Pistolet, Couteau	0	21
HELLCAT	Fusil Combi, Lance-Adhésif	Pistolet, Couteau	0.5	23
HELLCAT	Spitfire	Pistolet, Couteau	1.5	28
HELLCAT Hacker (Dispositif de Piratage d'Assaut)	Fusil Combi	Pistolet, Couteau	0.5	28
HELLCAT (Répétiteur de Pos.)	Fusil Combi	Pistolet, Couteau	0.5	23
HELLCAT Infirmier (MédiKit)	Fusil Combi	Pistolet, Couteau	0	24
HELLCAT Lieutenant	Fusil Combi	Pistolet, Couteau	1	22

ISC: Mobile Brigada Troupes Vétérans

ILO **MOBILE BRIGADA**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-10	15	13	14	13	4	3	2	2	2

Compétences Spéciales: V. Courage

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
MOBILE BRIGADA	Fusil MULTI + Lance-flammes Léger	Pistolet, Couteau	0	39
MOBILE BRIGADA	Mitrailleuse	Pistolet, Couteau	2	42
MOBILE BRIGADA	Fusil d'Abordage	Pistolet, Couteau	0	33
MOBILE BRIGADA	Fusil Combi	Pistolet, Couteau	0	34
MOBILE BRIGADA	Fusil Combi + 1 TinBot B (Déflecteur N2)	Pistolet, Couteau	0.5	37
MOBILE BRIGADA Lieutenant	Fusil MULTI + Lance-flammes Léger	Pistolet, Couteau	0	39
MOBILE BRIGADA	Lance-missiles	Pistolet, Couteau	2	40
MOBILE BRIGADA Hacker (Dispositif de Piratage)	Fusil Combi	Pistolet, Couteau	0.5	43
MOBILE BRIGADA Lieutenant	Fusil d'Abordage	Pistolet, Couteau	0	33

ISC: Grenzers, Grenz Security Team Troupes Vétérans

IM **GRENZERS, Équipe de Sécurité Grenz**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-5	15	13	11	13	3	6	1	2	3

Equipment: Viseur Multi-Spectral N1
Compétences Spéciales: V. Courage

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
GRENZER	Fusil Combi + Lance-flammes Léger	Pistolet, Pistolet Breaker, Couteau	0	25
GRENZER	Fusil d'Abordage	Pistolet, Pistolet Breaker, Couteau	0	23
GRENZER	Fusil de Sniper MULTI	Pistolet, Pistolet Breaker, Couteau	1.5	32
GRENZER	Lance-missiles	Pistolet, Pistolet Breaker, Couteau	1.5	29
GRENZER	Spitfire	Pistolet, Pistolet Breaker, Couteau	1.5	30
GRENZER (Observateur d'Artillerie, Capteur)	Fusil Combi + Lance-flammes Léger	Pistolet, Pistolet Breaker, Couteau	0	27
GRENZER Lieutenant	Fusil Combi + Lance-flammes Léger	Pistolet, Pistolet Breaker, Couteau	0	25
GRENZER (Fireteam: Haris)	Fusil Combi + Lance-flammes Léger	Pistolet, Pistolet Breaker, Couteau	0.5	26
GRENZER (Biometric Visor N1)	Fusil d'Abordage	Pistolet, Pistolet Breaker, Couteau	0	24

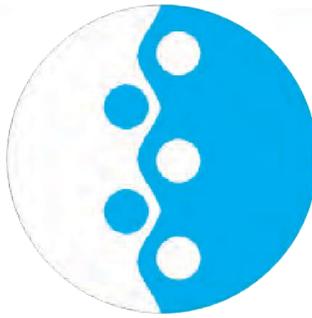
ISC: Kriza Boracs, Special Crisis Unit Troupes du Quartier Général

ILO **KRIZA BORACS, Special Crisis Unit**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-10	13	13	14	13	5	6	2	5	1

Compétences Spéciales: Fireteam - Duo + Full Auto N2 + V. Courage - Multi-Terrain

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
KRIZA BORAC	Fusil MULTI	Pistolet Lourd, Arme CC	0	50
KRIZA BORAC	Mitrailleuse	Pistolet Lourd, Arme CC	2	54
KRIZA BORAC (Viseur 360°)	Mk12, Pistolet Mitrailleur	Pistolet Lourd, Arme CC	0	63
KRIZA BORAC Lieutenant	Fusil MULTI	Pistolet Lourd, Arme CC	0	50
KRIZA BORAC Lieutenant	Mitrailleuse	Pistolet Lourd, Arme CC	2	54
KRIZA BORAC Lieutenant (Viseur 360°)	Mk12, Pistolet Mitrailleur	Pistolet Lourd, Arme CC	0	64



ISC: Akalis Troupes d'Élite

AKALIS, Commandos Sikhs

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-5	15	13	11	13	2	0	1	2	3

Compétences Spéciales: DA: Saut de Combat + Troupe Religieuse

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
COMMANDO AKAL	Fusil Combi	Pistolet, Arme CC E/M	0	22
COMMANDO AKAL	Fusil d'Abordage	Pistolet, Arme CC E/M	0	21
COMMANDO AKAL	Spitfire	Pistolet, Arme CC E/M	1.5	28
COMMANDO AKAL Hacker (Dispositif de Piratage d'Assaut)	Fusil Combi	Pistolet, Arme CC E/M	0.5	28
COMMANDO AKAL	Fusil Combi + E/Mitter	Pistolet, Arme CC E/M	0	24

ISC: Swiss Guard Troupes du Quartier Général

GARDE SUISSE

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-10	15	15	14	13	5	6	2	2	1

Compétences Spéciales: CD: Camouflage TO

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
GARDE SUISSE	Fusil MULTI	Pistolet, Arme CC AP	0	64
GARDE SUISSE	Mitrailleuse	Pistolet, Arme CC AP	2	68
GARDE SUISSE	Lance-missiles, Fusil à Pompe Léger	Pistolet, Arme CC AP	2	69
GARDE SUISSE Hacker (Dispositif de Piratage d'Assaut)	Fusil MULTI	Pistolet, Arme CC AP	0.5	70

ISC: Fusiliers Troupes de Ligne

FUSILIER

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

Compétences Spéciales: DA: Saut de Combat + Troupe Religieuse

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
FUSILIER	Fusil Combi	Pistolet, Couteau	0	10
FUSILIER	Mitrailleuse	Pistolet, Couteau	1	18
FUSILIER	Fusil Combi + Lance-grenades Léger	Pistolet, Couteau	1	14
FUSILIER	Lance-missiles	Pistolet, Couteau	1.5	15
FUSILIER	Fusil de Sniper MULTI	Pistolet, Couteau	1.5	18
FUSILIER Hacker (Dispositif de Piratage)	Fusil Combi	Pistolet, Couteau	0.5	18
FUSILIER (Observateur d'Artillerie, Répétiteur de Position)	Fusil Combi	Pistolet, Couteau	0	12
FUSILIER Infirmer (MédiKit)	Fusil Combi	Pistolet, Couteau	0	12
FUSILIER Lieutenant	Fusil Combi	Pistolet, Couteau	0	10

ISC: Military Order Father-Knights Troupes Vétérans

PÈRES-CHEVALIERS des Ordres Militaires

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-10	23	14	14	13	5	9	2	2	2

Compétences Spéciales: Assaut - Kinematika N1 - Troupe Religieuse

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
PÈRE-CHEVALIER	Fusil Combi	Pistolet Breaker, Arme CC DA	0	44
PÈRE-CHEVALIER	Fusil d'Abordage	Pistolet Breaker, Arme CC DA	0	43
PÈRE-CHEVALIER	Lance-missiles	Pistolet Breaker, Arme CC DA	1.5	49
PÈRE-CHEVALIER	Spitfire	Pistolet Breaker, Arme CC DA	2	50
PÈRE-CHEVALIER Hacker (Dispositif de Piratage d'Assaut)	Fusil Combi, Charges Creuses	Pistolet Breaker, Arme CC DA	0.5	50
PÈRE-CHEVALIER (Observateur d'Artillerie)	Fusil Combi, Grenades Nimbus	Pistolet Breaker, Arme CC DA	0	46
PÈRE-CHEVALIER Lieutenant	Fusil Combi	Pistolet Breaker, Arme CC DA	0	44
PÈRE-CHEVALIER Lieutenant	Spitfire	Pistolet Breaker, Arme CC DA	2	50
PÈRE-CHEVALIER (Fireteam: Duo)	Fusil d'Abordage	Pistolet Breaker, Arme CC	0.5	44

ISC: Kamau Amphibious Intervention Teams Troupes de Ligne

Equipes d'Intervention Amphibie KAMAU

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-10	15	13	11	13	1	6	1	2	2

Compétences Spéciales: Terrain Aquatique - CD: Mimétisme

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
KAMAU	Fusil Combi	Pistolet, Couteau	0	20
KAMAU	Mitrailleuse	Pistolet, Couteau	1	28
KAMAU Hacker (Dispositif de Piratage)	Fusil Combi	Pistolet, Couteau	0.5	28
KAMAU Infirmer (MédiKit)	Fusil Combi	Pistolet, Couteau	0	22
KAMAU	Lance-roquettes Lourde, Pistolet Mitrailleur	Pistolet, Couteau	1.5	23
KAMAU (Viseur Multi-Spectral N2)	Fusil de Sniper MULTI	Pistolet, Couteau	1.5	32
KAMAU (Observateur d'Artillerie)	Fusil Combi	Pistolet, Couteau	0	21

ISC: Orc Troops Troupes Vétérans

TROUPES ORC

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-10	15	14	14	12	4	3	2	2	3

Compétences Spéciales: Assaut - Kinematika N1 - Troupe Religieuse

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
ORC	Fusil MULTI	Pistolet, Couteau	0	40
ORC	Fusil MULTI + 1 TinBot A (Déflecteur N1)	Pistolet, Couteau	0.5	41
ORC	Mitrailleuse	Pistolet, Couteau	2	44
ORC	Fusil d'Abordage	Pistolet, Couteau	0	35
ORC	Fusil Combi	Pistolet, Couteau	0	36
ORC Hacker (Dispositif de Piratage d'Assaut)	Fusil Combi	Pistolet, Couteau	0.5	42
ORC Lieutenant	Fusil MULTI	Pistolet, Couteau	0	40
ORC Lieutenant	Mitrailleuse	Pistolet, Couteau	2	44
ORC (Fireteam: Duo)	Fusil MULTI	Pistolet, Couteau	0	41

ISC: Neoterra Bolts Troupes Vétérans

NEOTERRA BOLTS

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-5	14	13	11	12	2	6	1	2	3

Compétences Spéciales: Bio-immunité - Vétéran N1

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
BOLT	Fusil Combi + Fusil à Pompe Léger	Pistolet, Couteau	0	22
BOLT	Fusil Combi + Fusil à Pompe Léger, Drop Bears	Pistolet, Couteau	0	25
BOLT	Fusil d'Abordage, Grenades E/M	Pistolet, Couteau	0	19
BOLT	Fusil de Sniper MULTI	Pistolet, Couteau	1.5	26
BOLT	Lance-missiles, Fusil à Pompe Léger	Pistolet, Couteau	1.5	27
BOLT	Spitfire	Pistolet, Couteau	1.5	24
BOLT Hacker (Dispositif de Piratage)	Fusil d'Abordage, Grenades E/M	Pistolet, Couteau	0.5	27
BOLT Infirmer (MédiKit)	Fusil Combi + Fusil à Pompe Léger	Pistolet, Couteau	0	24
BOLT Lieutenant	Fusil Combi + Fusil à Pompe Léger	Pistolet, Couteau	0	22

ISC: Nisses Troupes d'Élite

NISSES de Svalarheima

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

Compétences Spéciales: Viseur Multi-Spectral N2 - Mimétisme - Multi-Terrain

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
NISSE	Fusil Combi + Fusil à Pompe Léger	Pistolet, Couteau	0	30
NISSE	Mitrailleuse	Pistolet, Couteau	1.5	34
NISSE	Fusil de Sniper MULTI	Pistolet, Couteau	1.5	34
NISSE Hacker (Dispositif de Piratage)	Fusil Combi + Fusil à Pompe Léger	Pistolet, Couteau	0.5	38
NISSE Infirmer (MédiKit)	Fusil Combi + Fusil à Pompe Léger	Pistolet, Couteau	0	32
NISSE Lieutenant	Fusil Combi + Fusil à Pompe Léger	Pistolet, Couteau	1	30

