

CORVUS BELLI
iNFiNiTY

ÉCRANS DE CÔNTROLE



Trad à partir du pdf v.1,0 - (05/05/2016)

Ecrans également disponibles dans les livres Paradiso / Daedalus Fall

ÉCRAN DE CONTRÔLE DU SPEC-OPS

FACTION / SECTORIELLE

UNITÉ D'ORIGINE

NOM DU SPEC-OPS

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B/STR
	XP	XP	XP	XP	XP	XP	XP

RÉGULIER IMPÉTUEUX CUBE

COMPÉTENCES SPÉCIALES DE BASE

ARMES TR DE BASE

ARMES CC DE BASE

COMPÉTENCE SPÉCIALE XP 1	COMPÉTENCE SPÉCIALE XP 2	COMPÉTENCE SPÉCIALE XP 3	XP DÉPENSÉS
	XP		
		XP	
ARME XP 1	ARME XP 2	ARME XP 3	
	XP		
		XP	
ÉQUIPEMENT XP 1	ÉQUIPEMENT XP 2	ÉQUIPEMENT XP 3	TOTAL XP
	XP		
		XP	

FACTION / SECTORIELLE

UNITÉ D'ORIGINE

NOM DU SPEC-OPS

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B/STR
	XP	XP	XP	XP	XP	XP	XP

RÉGULIER IMPÉTUEUX CUBE

COMPÉTENCES SPÉCIALES DE BASE

ARMES TR DE BASE

ARMES CC DE BASE

COMPÉTENCE SPÉCIALE XP 1	COMPÉTENCE SPÉCIALE XP 2	COMPÉTENCE SPÉCIALE XP 3	XP DÉPENSÉS
	XP		
		XP	
ARME XP 1	ARME XP 2	ARME XP 3	
	XP		
		XP	
ÉQUIPEMENT XP 1	ÉQUIPEMENT XP 2	ÉQUIPEMENT XP 3	TOTAL XP
	XP		
		XP	

ÉCRAN DE COMMANDEMENT ET CONTRÔLE - ÉCRAN C2

SPÉCIALITÉS MILITAIRES

FACTION / SECTORIELLE

	SPEC. RÉSERVE MOBILE	SPEC. LOGISTIQUE	SPEC. FORCE DE SOUTIEN	SPEC. PSI-OPS	SPEC. DÉPLOIEMENT IMMÉDIAT	SPEC. RENSEIGNEMENT	
NIVEAU 1 COÛT XP 2	+5 POINTS D'ARMÉE <input type="checkbox"/>	+3 AU JET DE PROMOTION <input type="checkbox"/>	+1 DISP D'1 TROUPE <input type="checkbox"/>	+10% AU SEUIL DE RETRAITE! <input type="checkbox"/>	+3 AU JET D'INITIATIVE <input type="checkbox"/>	SAVOIR SI L'ADVERSAIRE A DES DA. <input type="checkbox"/>	
NIVEAU 2 COÛT XP 5	+10 POINTS D'ARMÉE <input type="checkbox"/>	+1 CAP ET +3 AU JET DE PROMOTION <input type="checkbox"/>	+1 DISP D'1 TROUPE (DIFFÉRENTE DU NIVEAU PRÉCÉDENT) <input type="checkbox"/>	+10% AU SEUIL DE RETRAITE! <input type="checkbox"/>	+3 AU JET D'INITIATIVE <input type="checkbox"/>	SAVOIR SI L'ADVERSAIRE DISPOSE D'HOLO-PROJECTEUR N1, SUPPLANTATION OU DÉPLOIEMENT CACHÉ <input type="checkbox"/>	
NIVEAU 3 COÛT XP 9	+10 POINTS D'ARMÉE <input type="checkbox"/>	+1 CAP ET +3 AU JET DE PROMOTION <input type="checkbox"/>	+1 DISP D'1 TROUPE (DIFFÉRENTE DU NIVEAU PRÉCÉDENT) <input type="checkbox"/>	+1 FIGURINE MERCENAIRE SANS PAYER LE COÛT OU LA CAP <input type="checkbox"/>	CHOISIR LE BORD DE TABLE <input type="checkbox"/>	CONNAITRE LA LISTE D'ARMÉE ENNEMIE <input type="checkbox"/>	
NIVEAU 4 COÛT XP 14	+15 POINTS D'ARMÉE <input type="checkbox"/>	+3 AU JET DE PROMOTION <input type="checkbox"/>	TOUTES LES TROUPES AVEC UN ATTRIBUT STR GAGNENT +1 POINT STR (MAXIMUM 3) <input type="checkbox"/>	TOUTES LES FIGURINES ONT TROUPE RELIGIEUSE <input type="checkbox"/>	'GAGNE AUTO. L'INITIATIVE ET LE DÉPLOIEMENT <input type="checkbox"/>	AVOIR UNE LISTE ALTERNATIVE <input type="checkbox"/>	
NIVEAU 5 COÛT XP 20	LE LIEUTENANT ENNEMI EST TOUJOURS IDENTIFIÉ <input type="checkbox"/>					XP DÉPENSÉS <input type="text"/>	XP TOTAUX <input type="text"/>

SYSTÈME DE PROMOTION

JET DE PROMOTION

TYPE D'ARMÉE	JET RÉUSSI
ARMÉES DE LA SPHÈRE HUMAINE	1
ARMÉES ALIENS	1-4

PROMOTION NIVEAU 1	VICTOIRE	JOURNALISTE VIVANT	SPEC. LOGISTIQUE	DIFFICULTÉ	MODIFICATEURS	PROMO
	<input type="checkbox"/>	+ <input type="checkbox"/>	+ <input type="checkbox"/>	- 0	= <input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
PERMET AU JOUEUR D'UTILISER ET DE COMBINER 2 SPÉCIALITÉS MILITAIRES LORS DE LA CAMPAGNE						

PROMOTION NIVEAU 2	VICTOIRE	JOURNALISTE VIVANT	SPEC. LOGISTIQUE	DIFFICULTÉ	MODIFICATEURS	PROMO
	<input type="checkbox"/>	+ <input type="checkbox"/>	+ <input type="checkbox"/>	- 3	= <input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
PERMET AU JOUEUR D'UTILISER ET DE COMBINER 3 SPÉCIALITÉS MILITAIRES LORS DE LA CAMPAGNE						

PROMOTION NIVEAU 3	VICTOIRE	JOURNALISTE VIVANT	SPEC. LOGISTIQUE	DIFFICULTÉ	MODIFICATEURS	PROMO
	<input type="checkbox"/>	+ <input type="checkbox"/>	+ <input type="checkbox"/>	- 6	= <input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
PERMET AU JOUEUR D'UTILISER ET DE COMBINER TOUTES LES SPÉCIALITÉS MILITAIRES QU'IL PEUT OBTENIR EN DÉPENSANT DE L'XP LORS DE LA CAMPAGNE						

PROMOTION NIVEAU 4	VICTOIRE	JOURNALISTE VIVANT	SPEC. LOGISTIQUE	DIFFICULTÉ	MODIFICATEURS	PROMO
	<input type="checkbox"/>	+ <input type="checkbox"/>	+ <input type="checkbox"/>	- 9	= <input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
FOURNIT. AUTO. ET SANS DÉPENSER D'XP, LE NIVEAU 1 DANS TOUTES LES SPÉCIALITÉS MILITAIRES						

ÉCRAN DE CONTRÔLE DE MISSION

NOM

FACTION / SECTORIELLE

CHAPITRE 1 : INCURSION DANS LA NIEMANDSZONE

MISSION 101 : RÉCUPÉRATION DE DONNÉES

ENNEMI	<input type="checkbox"/>	VICTOIRE
POINTS DE TROUPES SURVIVANTES		
JOURNALISTE VIVANT	<input type="checkbox"/>	XP GAGNÉS

MISSION 102 : ACTIVATION & TRIANGULATION

ENNEMI	<input type="checkbox"/>	VICTOIRE
POINTS DE TROUPES SURVIVANTES		
JOURNALISTE VIVANT	<input type="checkbox"/>	XP GAGNÉS

MISSION 103 : OCCUPATION CENTRALE

ENNEMI	<input type="checkbox"/>	VICTOIRE
POINTS DE TROUPES SURVIVANTES		
JOURNALISTE VIVANT	<input type="checkbox"/>	XP GAGNÉS

CHAPITRE 3 : L'ARRIVÉE DES TOHAA

MISSION 301 : COURSE CONTRE LA MONTRE

ENNEMI	<input type="checkbox"/>	VICTOIRE
POINTS DE TROUPES SURVIVANTES		
JOURNALISTE VIVANT	<input type="checkbox"/>	XP GAGNÉS

MISSION 302 : SAUVETAGE & ÉVACUATION

ENNEMI	<input type="checkbox"/>	VICTOIRE
POINTS DE TROUPES SURVIVANTES		
JOURNALISTE VIVANT	<input type="checkbox"/>	XP GAGNÉS

MISSION 303 : DÉPART A MIDI

ENNEMI	<input type="checkbox"/>	VICTOIRE
POINTS DE TROUPES SURVIVANTES		
JOURNALISTE VIVANT	<input type="checkbox"/>	XP GAGNÉS

TOTAL XP

CHAPITRE 2 : GRAND GUIGNOL

MISSION 201 : EMBUSCADE DANS LA JUNGLE

ENNEMI	<input type="checkbox"/>	VICTOIRE
POINTS DE TROUPES SURVIVANTES		
JOURNALISTE VIVANT	<input type="checkbox"/>	XP GAGNÉS

MISSION 202 : TÉMOIN CACHÉ

ENNEMI	<input type="checkbox"/>	VICTOIRE
POINTS DE TROUPES SURVIVANTES		
JOURNALISTE VIVANT	<input type="checkbox"/>	XP GAGNÉS

MISSION 203 : EXFILTRATION

ENNEMI	<input type="checkbox"/>	VICTOIRE
POINTS DE TROUPES SURVIVANTES		
JOURNALISTE VIVANT	<input type="checkbox"/>	XP GAGNÉS

MISSION 204 : DÉTOURNEMENT !

ENNEMI	<input type="checkbox"/>	VICTOIRE
POINTS DE TROUPES SURVIVANTES		
JOURNALISTE VIVANT	<input type="checkbox"/>	XP GAGNÉS

MISSION 205 : STATION D'URGENCE

ENNEMI	<input type="checkbox"/>	VICTOIRE
POINTS DE TROUPES SURVIVANTES		
JOURNALISTE VIVANT	<input type="checkbox"/>	XP GAGNÉS

CHAPITRE 4 : LE DERNIER COSMOLITE

MISSION 401 : EFFRACTION ET ENTRÉE

ENNEMI	<input type="checkbox"/>	VICTOIRE
POINTS DE TROUPES SURVIVANTES		
JOURNALISTE VIVANT	<input type="checkbox"/>	XP GAGNÉS

MISSION 402 : ZONE CONTAMINÉE

ENNEMI	<input type="checkbox"/>	VICTOIRE
POINTS DE TROUPES SURVIVANTES		
JOURNALISTE VIVANT	<input type="checkbox"/>	XP GAGNÉS

MISSION 403 : EFFONDREMENT !

ENNEMI	<input type="checkbox"/>	VICTOIRE
POINTS DE TROUPES SURVIVANTES		
JOURNALISTE VIVANT	<input type="checkbox"/>	XP GAGNÉS