

# N4

## FAQS

Version 1.4

Proposé sur



FANTRAD VF

# FAQ/ERRATA

\* Note : Lors de la traduction des règles en français par Légion Distribution, la première FAQ a été incluse dans les règles, donc certains points de cette FAQ auront l'air non pertinents.

## RÈGLES DE BASE

**Quand s'applique un MOD négatif d'une Compétence, d'un Équipement ou d'une arme ? À qui s'applique ce MOD ? Par exemple lors de l'utilisation d'une Attaque CC (-X).**

Une valeur d'Attribut, de Rafale, de Dégât, de Munitions, de MOD, de nombres d'utilisations... ne s'applique que lors de l'utilisation de cette Compétence, arme ou Équipement. Si la Compétence, arme ou Équipement nécessite une ou plusieurs cibles, le MOD s'applique uniquement à ces cibles.

**Différents MOD d'états se cumulent-ils ? Par exemple, une Troupe souffrant des états IMM-B et Ciblé applique-t-elle un MOD-6 à tous ses Jets de Reset ?**  
Oui.

**Le nombre de troupes que vous conservez en retrait lors de la Phase de Déploiement est-il une Information Ouverte ?**

Oui. À la fin de la Phase de Déploiement du joueur, celui-ci doit annoncer le nombre de Troupes qu'il a conservées.

**Au cours de la partie principale de la Phase de Déploiement, pouvez-vous repositionner des troupes, des éléments déployables, etc ?**

Oui, mais dès que vous faites un Jet, un test de Cohésion ou de ZdC, la position de ces Troupes, Déployables, etc. est figée et ne peuvent plus être repositionnés.

Par exemple, vous pouvez repositionner une Troupe autant de fois que vous le souhaitez, mais après avoir créé une Fireteam et ajusté le placement de ses membres lors du test de Cohésion, alors vous ne pouvez plus repositionner aucun membre de cette Fireteam.

**Dans la Phase de Déploiement, devez-vous vérifier la ZdC lorsqu'une Troupe utilise Poseur de Mines (Minelayer), ou bien la Cohésion en déployant des Leurres ou des Holo-échos ?**

Oui, mais votre adversaire doit détourner le regard pour que vous puissiez vérifier la ZdC/Cohésion sans révéler vos Informations Privées.

**Quand considère t'on que les Troupes Inconscientes, Mortes ou Sepsitorisées quittent-elles un Groupe de Combat ?**

Les Troupes Inconscientes font toujours partie de leur Groupe de Combat. Les Troupes Mortes ou Sepsitorisées ne font partie d'aucun Groupe de Combat.

**Que se passe-t-il si une Troupe perd et gagne des points de B/STR ou a des États infligés et annulés simultanément ? Par exemple, si un Ingénieur annule l'état IMM-A d'une Troupe en même temps que la Troupe est touchée par un Anti-émeute.**

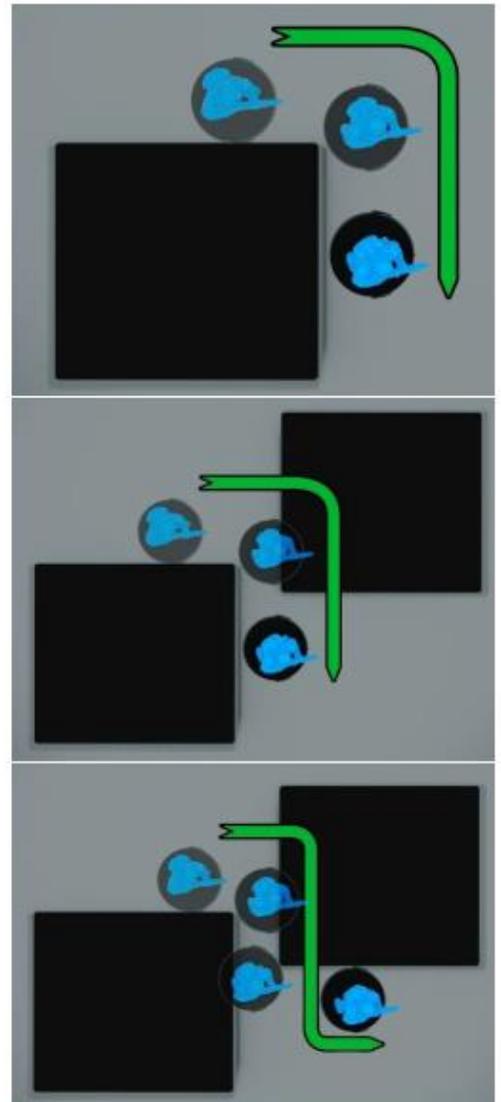
Appliquez d'abord l'effet positif à la Troupe. Ensuite, appliquez l'effet négatif. Par exemple, faire le jet de VOL de l'Ingénieur pour annuler l'état IMM-A de la Troupe, puis faites le Jet de Sauvegarde PH-6 contre les Munitions PARA de l'Anti-émeute. Ainsi, l'état IMM-A initial peut être annulé et un nouvel état peut être infligé.

## MODULE DE MOUVEMENT

**Lors d'un Mouvement ou d'une Escalade, peut-on se déplacer à travers un angle ou dépasser du bord d'une surface de la même façon que l'on peut se déplacer à travers un espace mesurant la moitié du socle de la Troupe ?**

Non. Si l'espace est assez grand pour contenir tout le socle de la Troupe, vous devez l'utiliser.

Exemple :



## MODULE DE COMBAT

### ATTAQUE À DISTANCE (TIR)

**Est-ce que les Compétences qui vous permettent d'effectuer un Jet d'Attaque de TR (par exemple Attaque Instinctive et Tir Spéculatif) ou qui ont l'Étiquette Attaque TR, comptent comme des Attaques de TR pour les MOD ? Par exemple, si une Troupe a Attaque TR (+1 Dégât) ou Attaque TR (PA).**

Oui.

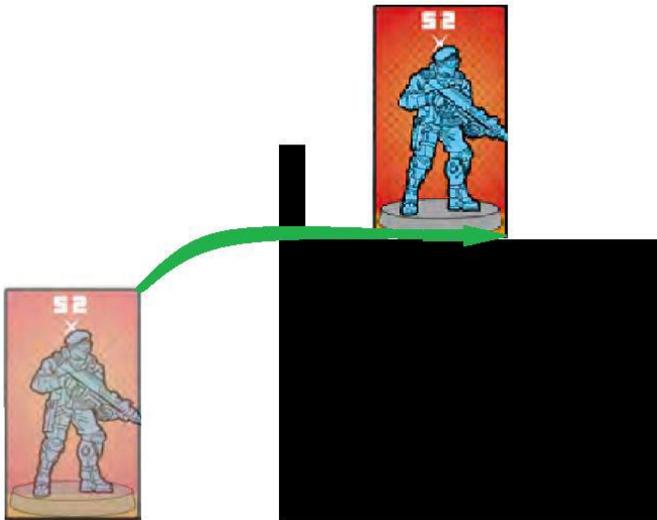
## Est-il possible d'utiliser le Trait de Tir Spéculatif tout en faisant une Attaque TR (Guidée) ?

Non.

## Comment mesurer les mouvements de Saut et d'Escalade ?

Lorsque vous mesurez le mouvement de Saut ou d'Escalade, au début du mouvement vous pouvez mesurer à partir de n'importe quel point de la Silhouette de la Troupe, mais pour la fin du mouvement, vous devez mesurer jusqu'au bord extérieur et au dessous du socle. La Troupe peut sauter par-dessus les obstacles (parapets, etc.) qui sont égaux ou inférieurs à la hauteur de sa silhouette comme d'habitude.

Note de l'équipe de développement : *En gagnant de la distance par rapport à la Silhouette et en permettant à la Troupe d'ignorer les parapets (tant qu'ils sont égaux ou inférieurs à la hauteur de la Silhouette), il est plus facile de se déplacer en Sautant ou en Escaladant. Cela rend ces mouvements plus faciles et donne une valeur supplémentaire aux Troupes avec Super-saut et Escalade Plus. Comme on peut le voir sur l'image, la trajectoire du Saut est la même, et ce même sans le parapet.*



## COMBAT QUANTRONIQUE (PIRATAGE)

### Quand s'appliquent les MOD de Firewall des Répétiteurs ennemis ?

Les MOD de Firewall ne s'appliquent que lors de l'emploi d'un Répétiteur ennemi pour utiliser un Programme de Piratage contre un Hacker ennemi. Si vous vous trouvez dans la Zone de Contrôle d'un Répétiteur ennemi, il n'est pas obligatoire d'utiliser celui-ci.

### Comment fonctionne Saut Contrôlé en ORA ?

Un ORA Saut Contrôlé peut être déclaré contre un Ordre Entier de Saut de Combat n'importe où sur la table ou contre n'importe quelle Compétence dans la Zone de Piratage du Hacker.

En tant qu'ORA contre un Ordre Entier de Saut de Combat, le Saut Contrôlé est résolu avant le Jet de PH du Saut de Combat et affectera ce Jet de PH. Sinon, le Hacker peut attendre que ce Jet de PH ait été résolu et déclarer un ORA autre que Saut Contrôlé, si possible.

## Comment fonctionnent des utilisations multiples et opposées de Saut Contrôlé ?

Une Troupe effectuant un Saut de Combat ne peut être affectée que par un Programme de Saut Contrôlé de chaque camp. Si les deux camps ont des Sauts Contrôlés en cours, les effets de chacun de ces Programmes s'annulent.

## Un Hacker en état IMP-2 (via Cybermask) peut-il utiliser la Compétence Spéciale Attaque Surprise s'il n'a pas Attaque Surprise dans son Profil d'Unité ?

Non. Si la Troupe n'a pas la Compétence Spéciale Attaque Surprise, la Troupe ne peut pas l'utiliser.

## MUNITIONS ET ARMEMENT

### Des Pistolets avec (+1R) ou (+2R) appliquent-ils la valeur de Rafale additionnelle en Mode CC ?

Oui, mais uniquement dans le Tour Actif.

### Les armes Fumigènes (dont les Grenades) provoquent-elles des Jets de Cran ?

Non. Les Attaques sans valeur de Dégâts qui ne causent pas d'états ne provoquent pas de Jets de Cran.

### Comment le Trait Jetable interagit-il avec des valeurs de Rafale supérieures à 1 ?

Chaque Rafale additionnelle consomme une utilisation supplémentaire de Jetable. Par exemple, une Troupe avec un Panzerfaust (une arme Jetable avec une R1) et Attaque TR (+1R) doit effectuer une attaque avec R2, consommant lors d'un seul Ordre les deux projectiles disponibles pour le Panzerfaust. Ainsi, le Panzerfaust sera déchargé et le joueur devra placer un Marquer Déchargé (Unloaded) à côté de la Troupe.

### Comment les Déployables sont-ils détruits ?

Quand l'Attribut Structure d'un Déployable est réduit à 0, il doit être retiré de la table.

## COMPÉTENCES ET ÉQUIPEMENT

### COMPÉTENCES COMMUNES

### Quand "Placer un Déployable" est utilisé et que la position du Déployable est déclarée, que se passe-t-il si une Troupe se déplace à cette position avant la Conclusion de l'Ordre ?

La Troupe ayant utilisé Placer un Déployable peut le disposer ailleurs (en respectant les règles de Placer un Déployable). Si ce n'est pas possible, le Déployable est perdu.

### COMPÉTENCES SPÉCIALES

### Si plusieurs Troupes utilisent Attaque Surprise contre la même cible, par exemple via un Ordre Coordonné, ou un Contrôleur et un Périphérique, les MODs d'Attaque Surprise s'empilent-ils les uns sur les autres ?

Non. Le MOD d'Attaque Surprise de chaque Troupe est appliqué séparément. Par exemple, si une Troupe est la cible de deux attaquants utilisant l'Attaque Surprise, elle ne subira qu'un seul MOD d'Attaque Surprise si elle Esquive ou Attaque l'une des Troupes Actives.

### **Comment se passe l'atterrissage d'un Saut de Combat sur un toit ?**

Une Troupe déclarant l'Ordre Entier Saut de Combat peut atterrir sur un toit, mais ne peut pas bénéficier d'un Couvert Partiel durant cet Ordre.

### **Quelles entrées de la Compétence Spéciale Impétueux ne s'appliquent qu'aux activations Impétueuses ?**

Toutes les entrées relatives au mouvement ne s'appliquent que lors de l'activation. Impétueuse. Les entrées relatives au Couvert Partiel et à l'état de Marqueur s'appliquent tout le temps.

### **Durant la Phase Impétueuse, comment doit se déplacer une Troupe Impétueuse qui a déjà atteint la Zone de Déploiement ennemie ?**

Elle se déplace normalement à l'intérieur de la Zone de Déploiement ennemie.

### **Les activations d'Impétueux génèrent-elles des ORA ?**

Oui. La Troupe compte comme ayant eu un Ordre dépensé pour elle, et la Séquence de Dépense d'Ordre normale s'applique.

### **Comment Immunité (Totale) interagit-elle avec les armes à Plasma et le Sepsitor ?**

Immunité (Totale) fait que toutes les Munitions Spéciales sont considérées comme des Munitions Normales. Les armes à Plasma utilisent donc des Munitions Normales, mais leur Jet de Sauvegarde est BLI + PB, donc un JS de BLI et un JS de PB doivent être effectués. Un Sepsitor est considéré comme ayant le Trait état Sepsitorisé et ne fonctionne donc pas contre une cible avec Immunité (Totale).

### **Comment interagissent Sixième sens, le Viseur Multi-Spectral Niveau 1 et des Zones de Visibilité Nulle ?**

Si la Troupe disposant d'un Viseur Multi-Spectral Niveau 1 et de Sixième sens est la cible d'une Attaque de TR à travers une Zone de Visibilité Nulle, elle ignore le MOD -6 pour tracer une LdV à travers une Zone de Visibilité Nulle.

### **Quelles Compétences et Équipements Automatiques doivent être déclarés sous forme de Marqueur d'état ?**

Les Compétences et Équipements Automatiques qui altèrent la façon dont un Ordre active une Troupe et celles et ceux qui limitent les ORA doivent être déclarés lorsqu'ils sont utilisés sous forme de Marqueur d'état. Par exemple, l'utilisation de NCO pour dépenser l'Ordre Spécial du Lieutenant ou l'utilisation de Furtivité.

### **Les ORA d'une Troupe Jumper sont-ils limités par la LdV ou la ZdC ?**

Non. Le Marqueur Proxy Actif peut être déplacé et les Proxys Inactifs peuvent utiliser des ORA Esquive ou Reset lorsque des ORA sont générés.

### **Comment Coup de Grâce interagit-il avec Tenace et Ignorer les Blessures ? Comment interagit-il avec des Troupes ayant un Attribut STR et non un Attribut B ?**

Une Troupe Inconsciente ayant activé les Compétences Spéciales Tenace ou Ignorer les Blessures ne peut pas être la cible d'un Coup de Grâce, le Jet d'Attaque CC standard doit être effectué.

Si la Troupe Inconsciente a un Attribut STR et non un Attribut B, la perte de tout autre point de STR aura le

même effet qu'une perte supplémentaire de Blessures, la faisant passer à l'état Mort.

### **Est-il possible d'utiliser Berserk en étant en état Engagé au début de l'Ordre ?**

Oui. Berserk peut être déclaré en état Engagé.

### **Est-ce qu'une Esquive évite l'Attaque CC de l'Ordre Entier Berserk ?**

Non, Berserk ne peut pas être évité avec une Esquive. Un Jet réussi d'Esquive ne permet qu'à l'utilisateur de se déplacer et d'annuler l'état Engagé.

### **Berserk peut-il être utilisé en appartenant à une Fireteam ?**

Oui. Seules les Troupes avec Berserk utiliseront la Compétence, tandis que le reste de la Fireteam effectuera une Attente et le Leader de Fireteam sera le seul à effectuer l'Attaque CC.

### **Une Troupe avec Strategos et Lieutenant (+1 Ordre) peut-elle remplacer ses deux Ordres Spéciaux du Lieutenant par deux Ordres Réguliers ?**

Oui.

### **Comment est-ce que Inspiring Leadership (Inspiration) interagit avec les Lieutenants ?**

Inspirer ne fonctionne seulement que si la Troupe est le Lieutenant actuel sur la table.

### **Si, par exemple, un Soldat Graine (Seed Soldier) possède Observateur d'artillerie et un Fusil Combi, son Profil Graine en dispose-t-il ? Ou cela s'applique uniquement au Profil Évolué ?**

Uniquement le Profil Évolué.

### **Est-ce que la Furtivité fonctionne contre les Troupes réactives se trouvant hors de la Zone de Contrôle ?**

Oui. La Furtivité s'applique aux Troupes réactives qui n'ont pas de LdV sur l'utilisateur, y compris les Hackers situés hors des Zones de Contrôle et n'ayant pas de LdV.

### **Plusieurs Troupes sont activées simultanément (avec un Ordre Coordonné ou une Fireteam par exemple) et une d'elles utilise Furtivité hors de la ZdC ou de la Zone de Piratage d'une Troupe Réactive. La Troupe Furtive peut-elle être choisie comme cible de l'ORA ?**

Oui, mais si l'utilisateur de Furtivité ne déclare pas une Compétence offrant une opportunité d'ORA, l'ORA deviendra une Attente.

### **Comment interagissent Ingénieur, les GizmoKits et l'état Inconscient ?**

Si une Troupe avec un Attribut STR est en état Inconscient, l'utilisation réussie sur elle d'un Gizmokit ou de la Compétence Spéciale Ingénieur restaure 1 point de STR et annule l'état Inconscient. Mais l'état Inconscient sera le seul annulé par l'Ingénieur : pour annuler d'autres états, davantage d'Ordres devront être dépensés.

### **Comment Protheion interagit-il avec Coup de Grâce et l'état Mort ?**

Dans les deux cas, la cible passe à l'état Mort et l'utilisateur de Protheion est considéré comme ayant infligé la perte d'un seul point de Blessures.

**Une Troupe qui a activé Ignorer Les Blessures utilise Protheion pour récupérer 1 point de sa valeur d'Attribut de Blessure. Qu'advient-il du statut Ignorer Les Blessures ?**

Le propriétaire de Ignorer Les Blessures peut être soigné à l'aide d'une Compétence Spéciale, telle que Protheion. En faisant cela, la Troupe récupère un point de son Attribut de Blessure, et retourne à l'état Normal, puis, le marqueur Ignorer Les Blessures (NWI) est retiré.

**Que se passe-t-il si la cible de l'utilisateur de Protheion rate plus de Jets de Sauvegarde que nécessaire pour passer à l'état Mort ? Par exemple, si une cible Inconsciente rate 2 Jets de Sauvegarde ou plus.**

Tout Jet de Sauvegarde raté au-delà de celui qui fait passer la cible à l'état Mort n'a pas d'effet et n'octroie pas de Blessures à l'utilisateur de Protheion.

**Les bonus aux Attaques TR s'appliquent-ils à la Compétence Spéciale Saut de Combat (Explosion) ?**

Non.

**Est-ce que Butin permet d'effectuer une relance si la Troupe possède déjà l'objet obtenu grâce à lui ?**

Non.

**Comment interagissent Présence Distante, la STR, et les Compétences Spéciales Tenace et Ignorer les Blessures ?**

Vous pouvez activer Tenace ou Ignorer les Blessures au moment où la Troupe entre dans n'importe quel niveau d'Inconscience. Vous ne pouvez pas les activer si la Troupe est déjà en état Inconscient.

**Est-ce qu'une Attaque Non-létale contre une cible avec Immunité (Totale) est un Jet Opposé ? Par exemple, si une Pulsation Flash est employée contre un Dog-Warrior.**

Oui, c'est un Jet Opposé. Immunité (Totale) ne prend effet qu'au moment de l'impact, ce qui se produit éventuellement après le Jet Opposé.

**Est-ce qu'Intuition Tactique génère un Ordre si la Troupe n'est pas sur la table lors du Décompte des Ordres ? Par exemple, une Troupe avec Déploiement Aéroporté ou Déploiement Caché.**

Non. La seconde entrée d'Intuition Tactique spécifie que la Troupe doit être sur la table sous forme de figurine ou de Marqueur, ce qui n'est pas le cas pour les troupes en Déploiement Aéroporté et en Déploiement Caché.

**Un Pilote peut-il utiliser l'Ordre d'Intuition Tactique ou de Lieutenant généré par le profil de TAG ?**

Non. Le Pilote ne possède pas la Compétence Spéciale Intuition Tactique ou Lieutenant, il ne peut donc pas être activé avec ce type d'Ordre.

**Si un TAG est dans une Fireteam et que le Pilote ou le Pilote (Commandé à distance) du TAG débarque, le Pilote sera-t-il un membre de la Fireteam ?**

Oui, le Pilote prendra la place du TAG dans la Fireteam, et vice-versa si le Pilote remonte le TAG.

**Si un Pilote (Commandé à distance) se trouve dans une Fireteam et que le TAG reprend le contrôle en réussissant un Reset (retirant ainsi le Pilote de la table de jeu), le TAG prend-il la place du Pilote dans la Fireteam ?**

Non.

**Comment fonctionne la Compétence Spéciale Périphérique (Synchronisé) en cas de corps-à-corps multiples dans le Tour Actif ? Par exemple si une Chimère et un Pupnik sont engagés dans un corps-à-corps et qu'un second Pupnik est engagé dans un autre ?**

Vous devez choisir une Troupe par combat. Chaque combat doit suivre les règles du corps-à-corps entre plusieurs Troupes (livre des règles, p. 55).

**Que se passe-t-il si le Fer de Lance (Spearhead) d'un Périphérique (Contrôle) entre en état Inapte ?**

Le joueur doit immédiatement désigner un nouveau fer de lance (Spearhead).

**Est-ce qu'une Troupe ayant échoué à Détecter un Marqueur Supplantation peut de nouveau essayer de le Détecter s'il a changé de niveau de Supplantation ?**

Oui, car il s'agit de Marqueurs différents.

**Détection bénéficie-t-il de l'état Ciblé ?**

Oui, il en bénéficie. Détection indique qu'il faut appliquer les mêmes MOD que pour une Attaque TR.

**Que se passe-t-il si une autre Figurine ou un autre marqueur, allié ou ennemi, occupe l'espace où se trouve une Troupe avec un Déploiement Caché et que celle-ci veut dépenser un Ordre ou déclarer un ORA ?**

La Troupe est révélée aussi près que possible de sa position d'origine, mais jamais en Contact Silhouette, même en ORA.

**Si une Troupe avec Camouflage (1 Utilisation) est déployée en tant que Figurine, la Troupe peut-elle entrer par la suite en état Camouflé pendant la partie ? Cela change-t-il si la Troupe rate un Jet d'Infiltration ?**

Oui, la Troupe peut entrer en état Camouflage plus tard dans la partie. Si la Troupe a tenté de se déployer en tant que marqueur et a échoué au Jet d'Infiltration, elle a alors utilisé l'état Camouflage et ne peut plus y entrer plus tard dans la partie.

**En utilisant Super-Saut, si le Mouvement et le Saut sont déclarés (ou vice versa), la Troupe peut-elle utiliser la première valeur de son Attribut de Mouvement pour les deux compétences ?**

Non.

**Comment fonctionne le Super-Saut lorsque plusieurs Troupes sont activées et qu'elles ne possèdent pas toutes la Compétence Spéciale Super-Saut ?**

Si les Troupes déclarent Sauter comme Compétence Courte, alors toutes les Troupes qui n'ont pas Super-Saut effectueront Attente à la place. Si les Troupes déclarent Super-Saut comme Ordre Entier, elles pourront toutes Sauter mais les Troupes avec Super-Saut pourront additionner leurs deux valeurs de MOV pour le faire.

**Que se passe-t-il quand une Troupe utilise la Compétence Spéciale Explosion et que le gabarit affecte une Troupe alliée ?**

Le gabarit est annulé, mais l'utilisateur de la compétence Explosion entre tout de même en état Mort.

## ÉQUIPEMENT

### **Que se passe-t-il si une Troupe avec Symbiote est touchée par Spotlight ?**

Spotlight ne déclenche pas le Symbiote car il ne cause pas de Jet de Sauvegarde.

### **Comment les États Déploiement Caché et Holo-échos interagissent-ils ?**

Si une Troupe se déploie à la fois en État Déploiement Caché et État Holo-échos, alors le joueur doit noter les positions des trois Holo-échos sur la table de jeu, et choisir lequel d'entre eux est la vraie Troupe. Lorsque l'État Déploiement Caché de la Troupe est annulé, vous devrez effectuer un Test de Cohésion. Tout Holo-écho qui n'est pas en Cohésion verra son État Holo-écho annulé.

### **Les Holo-échos bloquent-ils la Ligne de Vue ?**

Oui.

### **Comment les TinBots sont-ils pris en compte pour le déploiement ou l'interaction avec eux ?**

Les TinBots sont purement esthétiques et ne sont que des rappels de l'équipement de la Troupe, quand bien même ils seraient représentés par un Marqueur ou une Figurine. Ainsi, les TinBots de la Troupe ne sont pas placés sur la table tant que la Troupe n'est pas placée en tant que Figurine.

## MODULE DE COMMANDEMENT

### **Lors de l'utilisation Stratégique d'un Pion de Commandement pour passer une Troupe en état Tir de Suppression, quelles sont les interactions avec les Marqueurs d'états, les Mines ennemies proches, etc. ?**

La Troupe n'a pas déclaré d'Ordre et ne déclenche donc pas les armes Déployables ennemies ou autre. Toutefois, les états, l'appartenance à une Fireteam, etc. qui devraient être annulés par l'Ordre Entier Tir de Suppression sont annulés.

### **Est-ce que l'Ordre fourni par une Troupe Isolée peut être transformé en Ordre Régulier grâce à un Pion de Commandement ?**

Non.

### **Qu'arrive-t-il à l'Ordre généré par une Troupe utilisant la Compétence Déploiement Aéroporté pour se déployer sur la table via un Ordre Coordiné ou une activation Impétueuse ?**

Dans ces situations, l'Ordre généré est perdu

## ÉTATS

### **Est-ce qu'un TAG Possédé compte comme ennemi pour les Troupes de sa Liste d'armée d'origine ? Compte-t-il comme allié pour les Troupes de la Liste d'armée à l'origine de la Possession ?**

Oui, c'est le cas. La version correcte de Possédé se trouve se trouve dans le Module de Combat, à la p66.

### **Comment fonctionne l'état Possédé à l'égard des Pilotes, du Dispositif d'évacuation et du Débarquement du véhicule ?**

Quand un TAG est en état Possédé, son Pilote ne peut ni y Embarquer, ni en Débarquer. Si le Dispositif

d'évacuation d'un TAC Possédé se déclenche, le Pilote ne sera pas en état Possédé.

### **Comment l'état Isolé interagit-il avec des Programmes de Piratage qui ne sont pas octroyés par un Dispositif de Piratage ?**

En état Isolé, toutes les Compétences et les Équipements ayant les Étiquettes ou les Traits Attaque Comms ou Équipement Comms (Dispositif de Piratage, Répétiteur, etc.) sont désactivés, de même que tous leurs Programmes de Piratage.

### **Une Troupe en État Déconnecté ou Inconscient (y compris celles en État d'Embryon Shasvastii) empêche-t-elle un ennemi de revenir en État de Marqueur, ou peut-elle annuler son Déplacement Prudent ?**

Non.

### **Que se passe-t-il si un Périphérique ou son Contrôleur entre en État Isolé ?**

Le Périphérique passe à l'État Déconnecté à la fin de cet Ordre. Si l'État Isolé du Périphérique ou du Contrôleur est annulé, cela annulera également l'État Déconnecté du Périphérique.

### **Est-ce que les Périphériques en État Déconnecté sont toujours actifs avec leur Contrôleur ?**

Non. Un Périphérique dans cet État ne peut plus être activé, ni déclarer d'Ordres ou d'ORA.

### **Qu'advient-il de l'Ordre Spécial de Lieutenant si le Lieutenant entre en État Isolé ?**

Si cet Ordre n'a pas été dépensé, il est perdu et ne peut pas être utilisé, que ce soit par le Lieutenant ou par une Troupe ayant la compétence Sous-Officier (NCO).

### **Un Sous-Officier ("NCO") en État Isolé peut-il utiliser l'Ordre Spécial de Lieutenant ?**

Non.

### **Comment Intuition Tactique interagit-elle avec l'État isolé ?**

L'État isolé n'affecte pas Intuition Tactique. La Troupe génère normalement son Ordre Irrégulier supplémentaire et peut l'utiliser.

## TRAITS

### **Est-ce que le Tir Double fonctionne en ORA ?**

Non.

## FIRETEAMS

### **Quand les Bonus de Composition des Fireteams sont-ils vérifiés ?**

Les Bonus de Composition de Fireteam sont des Informations Privées jusqu'à l'étape de Résolution d'un Ordre dans lequel le joueur déclare une Attaque TR ou une Détection, où les MOD des Jets sont déterminés.

### **Si une Troupe avec Frénésie est dans une Fireteam et cause des dégâts à un ennemi, devient-elle Impétueuse lors de la Phase des États après avoir quitté la Fireteam ?**

Non. La Troupe doit causer des dégâts alors qu'elle n'est pas membre d'une Fireteam.

**Un Contrôleur peut-il faire partie d'une Fireteam ou d'un Ordre Coordinné si son Périphérique est Isolé, Déconnecté, Mort, etc ?**

Non.

**Le Bonus d'Appui à la Rafale d'une Fireteam peut-il être combiné avec d'autres MOD et bonus de Rafale ? Par exemple avec Réaction Améliorée en ORA ?**

Oui. Par exemple, un Drone peut ajouter le Bonus d'Appui à la Rafale à son ORA qui a Rafale 2 avec Réaction Améliorée, ce qui lui donne un ORA de Rafale 3.

## ITS

**Si un Pilote/Pilote Commandé à distance a une Caisse de Ravitaillement, un objet appartenant à une Panoplie, ou un Civil Synchronisé, que se passe-t-il si le Pilote/ Pilote Commandé à distance Embarque de nouveau dans son TAG ?**

La Caisse, l'objet de la Panoplie et le Civil Synchronisé sont désormais associés au TAG. De même, si le Pilote/Pilote Commandé à distance Débarque de son TAG, la Caisse, l'objet de la Panoplie et le Civil Synchronisé lui seront associés.

**Est-ce qu'un Pilote ou un Opérateur compte pour la domination d'une Zone d'Opération (ZO) ?**

Non.

**Comment les Opérateurs Iguana et Anaconda interagissent-ils avec les Points d'Armée, les Points de Victoire et les Dominations de Zone d'Opération ?**

Si un Opérateur est placé sur la table de jeu :

- Il vaut les Points de Victoire de son profil de TAG.
- Dans les scénarios avec la règle Tué, l'unité ne compte pas comme Tué tant que le profil de l'opérateur n'est pas Tué.

**Contre-Mesures : Si les deux joueurs remplissent les Objectifs de la carte Objectifs Classifiés à la fin du Tour de Joueur ou dans le même Ordre, quel joueur remplira l'Objectif de Mission en cours ?**

Les deux joueurs compteront l'Objectif de Mission en cours comme accompli.

**Si je choisis une Troupe avec G : Jumper comme Master Breacher (ou un autre agent spécialiste saisonnier), est-ce que l'ensemble des Proxies seront comptabilisées comme Master Breacher ?**

Non. Un seul des Proxies que vous choisirez sera le Master Breacher.

## JOURNAL DES CHANGEMENTS DU LIVRE DE REGLE N4 v2.1 (Page 92)

**Modification des conditions et des effets de la Compétence Spéciale Chaîne de Commandement.**

(Page 122) Modification de la septième puce des effets de l'état Holoecho.