

CORVUS BELLI
INFINITY

DEJOURNÉ COMBATRONNE

Proposé
sur



FANTRAD VF



INTRODUCTION

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

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

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

LE LIVRE DE RÈGLES ET LE WIKI SUIVENT LA MÊME STRUCTURE DE BASE :

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

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
<i>Les étiquettes listées ici vous donnent plus d'informations sur la compétence.</i>	
CONDITIONS	
<ul style="list-style-type: none"> • 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	
<ul style="list-style-type: none"> • Les effets de la compétence vont ici. • Les Effets multiples peuvent y être listés. 	

ÉTATS DE JEU

N3 182-195

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

Chaque État a cinq composantes :

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

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

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

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

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

TYPES DE COMPÉTENCES D'UN ORDRE

N3 p28

Opération : Coldfront 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 types 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-Esquivé.

COMPÉTENCES ET ORA

N3 213

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

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

COMPÉTENCES AUTOMATIQUES ET COMPÉTENCES DE DÉPLOIEMENT

Il y a deux autres types de *Compétences*.

Compétences Automatiques : Sont des capacités passives qui ne sont habituellement pas déclarées comme un élément d'un *Ordre*, car elles sont "toujours actives". Par exemple, le *Camouflage* des TankHunter et Naga, qui donne aux attaquants un *MOD TR -3* et leurs permet également de se déployer sous l'État de marqueur *Camouflé*.

Compétences de Déploiement : Peuvent être actives ou passives, par exemple, la *Compétence Infiltration du Naga*, est une compétence passive utilisée pendant le *Déploiement*, tandis que le *Saut de Combat* est une compétence active, utilisée lorsque le soldat arrive sur la table.



MISSION 6 : RECONTROL THE MAYA NODE

Cette mission présente les versions complètes de plusieurs règles qui avaient été simplifiées pour Opération : Coldfront 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 Coldfront. 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 Coldfront, 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 faulant 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, *Domage 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 *Domages 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 *Coldfront* 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 Mitrailieuse, 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 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.

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

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*.

MISSIONS

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 Camouflé*.

DETAILS DE MISSION

Cette mission est identique à la mission 5 d'Opération : Coldfront.

FORCES

Camp A (Ariadna) : 2 Line Kazaks, 1 TankHunter, 1 Scout, 1 Ratnik and 1 Veteran Kazak. Total du nombre de troupe : 6.

Camp B (ALEPH) : 3 Dakinis, 1 Deva Functionary, 1 Naga, 1 Shukra Consultant and 1 Yadu Trooper (Lieutenant). Total du nombre de troupe : 7

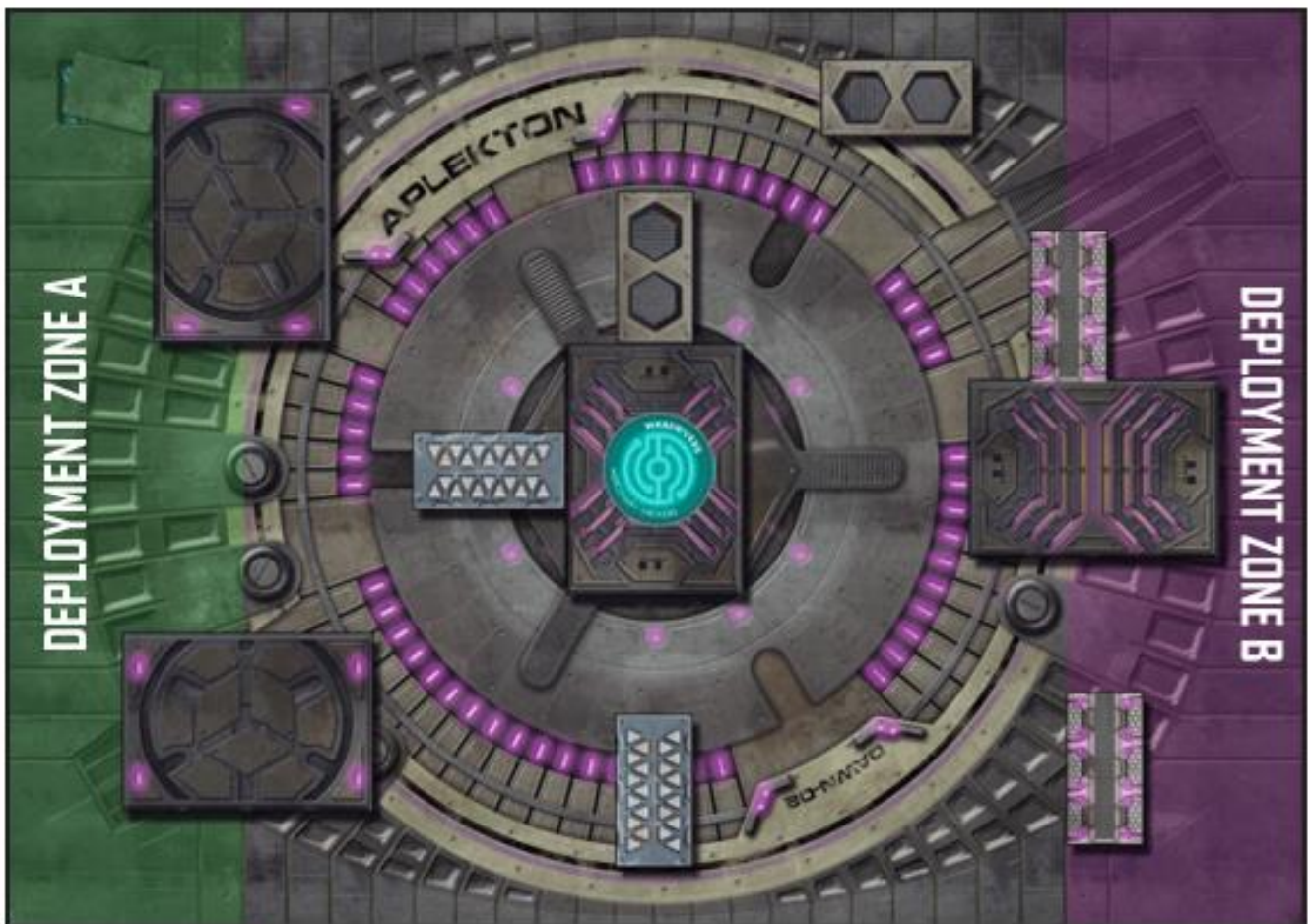
Lieutenants Privés - avant la partie, nommez en privé, lequel de vos soldats sera le Lieutenant. Pour la force Ariadna, cela peut être le Veteran Kazak ou l'un des Line Kazaks. Pour la Force ALEPH, il peut s'agir de la Yadu Trooper.

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.


RAPPEL - Dépenser l'Ordre du lieutenant, c'est faire savoir à votre adversaire qui est votre lieutenant !



MISSION 6 : UNITÉS

ISC: Line Kazaks Troupes de Ligne

IL



LINE KAZAKS


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

Compétences Spéciales: CD: Mimétisme

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
LINE KAZAK	Fusil	Couteau		

ISC: Dakini Tacbots Troupes de Ligne

DCD



Tacbots DAKINI


MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	STR	S	Disp
15-10	8	11	10	13	0	3	1	2	Totale

Compétences Spéciales: CD: Mimétisme

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
Tacbot DAKINI	Fusil Combi			

ISC: Veteran Kazaks Troupes d'Élite

ILO



VETERAN KAZAKS


MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-10	11	13	12	14	4	0	1	2	2

Compétences Spéciales: CD: Mimétisme • Vétéran N2 (V: IIB)

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
VETERAN KAZAK	Fusil AP	Couteau		

ISC: Yadu Troopers, Tactical Assault Teams Troupes Vétéranes

IM



Troupes Yadu, Équipes d'Assaut Tactique


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

Compétences Spéciales: V: Ignorer les Blessures • Vétéran N1

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
YADU	Fusil MULTI	Couteau		

ISC: TankHunters Troupes d'Élite

IM



Régiment de TANKHUNTERS


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

Compétences Spéciales: CD: Camouflage • V: Courage

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
TANKHUNTER (Chaîne de Commandement)	Fusil AP	Couteau		

ISC: Deva Functionaries Troupes Vétéranes

IL



Fonctionnaires DEVAS


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

Compétences Spéciales: V: Ignorer les Blessures

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
DÉVA	Fusil Combi	Couteau		

ISC: Scouts Troupes d'Élite

EC



SCOUTS d'Ariadna


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

Compétences Spéciales: CD: Camouflage • Infiltration • Multi-Terrain • Tir Précis N1

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
SCOUT	Fusil d'Abordage	Couteau		

ISC: Nagas Troupes Spécialement Entraînées

EC



NĀGAS


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

Compétences Spéciales: CD: Camouflage • Infiltration • V: Tenace

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
NĀGA	Fusil de Sniper MULTI	Couteau		

ISC: Armata-2 Proyekt 'Ratnik' Troupes du Quartier Général

ILO




Armata-2 Proyekt 'RATNIK'

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

Compétences Spéciales: Lo-Tech A • V: Tenace

ILO



BATTLE RAVAGED


MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S
10-5	12	12	13	13	4	0	1	5

Compétences Spéciales: V: Tenace

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
RATNIK	Lance-roquettes Lourde, Fusil à Pompe Lourde	Couteau		

ISC: Shukra Consultants Troupes Spécialement Entraînées

IL



Consultants Shukra

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-10	16	12	11	14	1	3	1	2	1

Compétences Spéciales: V: Courage

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
SHUKRA (Chaîne de Commandement)	Fusil d'Abordage	Couteau		

MISSION 6 : ARMES

Nom	Portée								Dom.	R	Munition	Traits
	0	20	40	60	80	120	240					
Couteau									PH-1	1	Shock	CC, Silencieux
Fusil	0	+3	-3	-6					13	3	N	Tir de Suppression
Fusil AP	0	+3	-3	-6					13	3	AP	Tir de Suppression
Fusil d'Abordage (Mode AP)	+6	0	-3						14	2	AP	
Fusil à Pompe Lourd (Mode AP)	+6	0	-3						15	2	AP	
Lance-roquettes Lourd (Mode Fappe)	-3	0	+3	-3					15	2	Incendiaire	
Mode Tir de Suppression	0	0	-3						*	3		

Nom	Portée								Dom.	R	Munition	Traits
	0	20	40	60	80	120	240					
Fusil Combi	+3	+3	-3	-6					13	3	N	Tir de Suppression
Fusil de Sniper MULTI (Mode AP)	-3	0	+3	-3					15	2	AP	MULTI Moyen
Fusil MULTI (Mode Rafale)	+3	+3	-3	-6					13	3	AP/Shock	Tir de Suppression, MULTI Léger

MISSION 7 : AREA DOMINATION

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 Frontovik et l'Apsara Cyberdancer, ainsi que la possibilité de contrôler différentes zones de la table à la fin de la partie.

ARMES & MUNITIONS

Coldfront 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 Coldfront, vous n'avez vu que des Munitions **Normales** et **AP** (Jets *BLI* réduits de moitié). Les règles d'Infinity incluent une large gamme de Munitions Spéciales pouvant être utilisées par vos soldats dans ces missions.

MUNITION SPÉCIALE SHOCK

N3 p116

Sur une cible avec un Attribut *Blessure* de 1, tel qu'un Line Kazak, 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 INCENDIAIRE

N3 p117

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

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

MUNITION SPÉCIALE NANOTECH

N3 p118

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

MUNITION SPÉCIALE FLASH ET ÉTOURDISSANTE

Sphère humaine N3 p53-4

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

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

ÉTAT ÉTOURDI

Human Sphere N3 p107

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

MUNITION SPÉCIALE ADHÉSIVE (ADH)

N3 p114

La munition **Adhésive** est une munition incapacitante qui force la cible, une fois touchée, à faire un *Jet Normal* de *PH* avec un *MOD* de -6. Si la cible échoue, elle entre dans l'État *Immobilisé-2* (IMM-2) pour le reste de la partie. La seule façon d'annuler l'État IMM-2 sera à l'aide d'un Ingénieur (voir mission 9).

ÉTAT IMMOBILISÉ-2

N3 p188

Dans l'**État IMM-2**, un soldat est collé sur place comme s'il était *Inconscient*. Grosso modo il ne peut déclarer aucune *Compétence* exceptées *Détecter* ou *Alerter*, mais continu à compter comme étant *Apte* et à générer des *Ordres* à chaque Tour. La seule façon d'annuler l'État IMM-2 sera à l'aide d'un Ingénieur (voir mission 9).

MUNITION SPÉCIALE DOUBLE ACTION (DA)

N3 p114

La Munition Spéciale **DA** force la cible à faire deux *Jets de BLI* par impact reçu, causant ainsi autant de *Blessure* que d'échec par *Jet*.

MUNITION T2

Human Sphere N3 p54

La munition **T2** est une munition onéreuse en Teseum, qui force la cible à faire un Jet de *BLI* par touché, mais chaque échec fera perdre 2 points à l'Attribut *Blessure/Structure* au lieu d'un seul.

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 par touché, un échec met la troupe en État *Isolé* pour le reste de la partie. Si la cible est une Infanterie Lourde (par exemple le Vétéran Kazak ou le Ratnik), elle sera également dans l'État *IMM-2*.

Notez que la Compétence Vétéran immunise la troupe à l'État *Isolé*, mais pas à l'État *IMM-2*.

ÉTAT ISOLÉ

N3 p189

Un soldat en **État Isolé** indique qu'il a été déconnecté du système de communication tactique de sa force. Il ne peut pas recevoir d'Ordres Réguliers et au prochain Tour, il ne pourra donner d'Ordre à la Réserve, devenant **Irrégulier** (v. Mission 2). Dans le cas d'un *Lieutenant* en État *Isolé* entrainera une situation de *Perte de Lieutenant* pour le joueur au prochain tour. La seule façon d'annuler un État *Isolé* sera à l'aide d'un *Ingénieur* (voir mission 9).

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.

MUNITION SPÉCIALE EXPLOSIVE (EXP)

N3 p116

Les Munitions **Explosives** forcent la cible à faire trois *Jets de BLI* par touché. Chaque Jet échoué cause la perte d'un point à l'Attribut de *Blessure/Structure* de la cible. Pour le cas de la munition **EXP+AP**, s'appliquera également à l'effet *EXP*, l'effet *AP* de réduction du *BLI* divisé par 2.

ARMEMENTS ÉTENDUS

COUTEAU

Il est dans Coldfront 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, RIFLE, FUSIL MULTI, FUSIL AP

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

FUSIL MULTI

N3 p126

C'est une version plus avancée du Fusil Combi standard qui permet à l'utilisateur de choisir le mode de tir et la munition la plus appropriée, sur le moment. En mode Rafale un Fusil **MULTI** peut tirer 3 Rafales avec des Munitions *AP* ou *Shock*, ou en mode Étourdissant/Anti-Matériel 1 Rafale avec des Munitions *DA* ou *Étourdissantes*.

Comme les fusils Combi, les fusils **MULTI** ont le *Trait Tir de Suppression*, mais seulement quand ils sont utilisés en mode Rafale. De plus, il est aussi possible de choisir sa munition *AP* ou *Shock*, lors d'une réaction.

FUSIL SNIPER MULTI

N3 p129

C'est une version plus polyvalente que le Fusil Sniper standard, capable 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*. Par contre elle n'a pas le *Trait Tir de Suppression*.

LANCE-ROQUETTES LOURD

HS N3 p67

Il utilise une munition *Incendiaire* et aura un mode *Gabarit* dans la mission 8.

ARMES ET ÉQUIPEMENTS SUPPLÉMENTAIRES

PISTOLET

N3 p137

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

PISTOLET LOURD

N3 p138

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

LANCE-ADHÉSIF (ADHL)

N3 p131

Tire une munition *Adhésive*, cette arme est capable d'*Immobiliser* n'importe quelle cible en un tir, mais son faible niveau de Rafale la rend moins fiable.

IMPULSIONS ÉLECTRIQUES

Human Sphere N3 p65

Est une arme défensive de combat rapproché, qui permet au soldat de tenter d'*Immobiliser* un soldat ennemi. Notez qu'**Impulsion Électrique** a été mis à jour depuis de la version des règles N3.

Chaque fois que l'utilisation de cette *Arme CC* est déclarée, il est considéré que l'utilisateur obtient automatiquement un résultat de 7 (ce résultat automatique est toujours considéré comme une réussite, quel que soit la valeur de l'Attribut CC de l'utilisateur). Si l'adversaire rate son *Jet d'Opposition* ou que ce jet automatique n'est pas contré, alors la cible passe à l'état *Immobilisé-2* pendant 2 Tours, puis l'effet sera automatiquement annulé à la fin du Tour de Joueur suivant.

CHARGES CREUSES

Human Sphere N3 p57

Habituellement utilisées pour des besoins de démolition, elles peuvent aussi être utilisées en Mode CC, mais n'étant pas prévue pour, l'utilisateur subit un MOD -3 à son attribut CC pour le Jet. Elles Appliquent l'effet d'une munition *EXP+AP*, elles sont terriblement dévastatrices si elles touchent, mais leur utilisation est limitée à 3, chaque déclaration d'Attaque par l'utilisateur provoque la perte d'une Charge Creuse de son stock, qu'elle ait réussie ou non. Notez que les règles des **Charges Creuses** ont été mise à jour dans les règles N3.

TRENCH-HAMMER

Livre Third Offensive

Arme Jetable de corps à corps qui ne peut être utilisé que 3 fois, les Trench-Hammers ont un mode Arme de Jet et un Mode Arme de CC. Les armes de Jet sont traitées de manière exactement identique que les Armes TR mais le Jet contre la cible utilisera l'Attribut PH au lieu de TR.

ARMES POUR LES UNITÉS ARIADNA

LINE KAZAKS

Fusil, Pistolet, Couteau. Notez que le Fusil dispose du Trait Tir de Suppression.

VETERAN KAZAKS

Fusil AP, Pistolet, Pistolet Lourd, Couteau. Notez que le Fusil AP dispose du Trait Tir de Suppression. Le Veteran Kazak aura un Lance-Flammes Léger dans la mission 8.

TANKHUNTER REGIMENT

Fusil AP, ADHL, Charges Creuses, Pistolet, Couteau. Notez que le Fusil AP dispose du Trait Tir de Suppression. Les TankHunters ont aussi V : Courage (voir le Frontovik, ci-droit).

ARIADNA SCOUT

Fusil d'Abordage, Charges Creuses, Pistolet, Couteau. Dans la mission 8, le Fusil d'Abordage aura un mode Gabarit et le Scout gagnera des Mines.

ARMATA-2 RATNIK

Fusil à Pompe Lourd, Lance-Roquettes Lourd, Pistolet Lourd, Trench-Hammer, Couteau. Dans la mission 8, le Fusil à Pompe Lourd et le Lance-Roquettes Lourd auront des modes Gabarits.

ARMES POUR LES UNITÉS ALEPH

DAKINI TAGBOTS

Fusil Combi, Impulsion Électriques. Notez que le Fusil Combi dispose du Trait Tir de Suppression.

YADU TROOPERS

Fusil MULTI, Pistolet Lourd, Couteau. Notez que le Fusil MULTI dispose du Trait Tir de Suppression avec un choix possible de munitions AP ou Shock dans ce mode. Le Yadu aura en plus un E/Marat et des Drop Bears dans la mission 8.

DEVA FUNCTIONARIES

Fusil Combi, Pistolet, Couteau. Notez que le Fusil Combi dispose du Trait Tir de Suppression. Dans la mission 8, le Deva gagnera un Nanopulseur.

NAGAS

Fusil Sniper MULTI, Pistolet, Couteau. Le Naga aura aussi des Mines dans la mission 8.

SHUKRA CONSULTANTS

Fusil d'Abordage, Pistolet, Couteau. Dans la mission 8, le Fusil d'Abordage aura un mode gabarit et le Shukra gagnera un Nanopulseur.

NOUVELLES RÈGLES D'UNITÉS

FRONTOVIK

Mimétisme Fonctionne de la même manière que pour les Dakinis.

Valeur : Courage (N3 p101) Permet au soldat de choisir le résultat de ses *Jets de Courage*, s'il les réussit ou non.

Vétéran N1 (N3 p102) En cas de situation de Perte de Lieutenant, le soldat reste Régulier et ignore aussi l'État Isolé.

Fusil T2 (Human Sphere N3 p61) Est exactement identique au Fusil standard, mais charge des munitions T2.

Pistolet d'Assaut (Human Sphere N3 p72) Est un Pistolet avec Rafale 4 et Dommage 13.

Charges Creuses (Human Sphere N3 p57) Peuvent être utilisées en CC pour ses effets dévastateurs, avec une munition *EXP+AP*.

Lance-Roquettes Léger une version légère du canon du Ratnik qui utilise une munition *Incendiaire* et dans la mission 8, aura un mode Gabarit.

APSARA CYBERDANCER

Pistolet Mitrailleur (*Human Sphere N3 p72*) peut tirer une munition AP ou Shock et a le *Trait Tir de Suppression*.

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 (Ariadna) : 3 Line Kazaks, 1 Veteran Kazak, 1 Tankhunter, 1 Scout, 1 Ratnik, 1 Frontovik.

Camp B (ALEPH) : 3 Dakinis, 1 Yadu Trooper, 1 Deva, 1 Naga, 1 Shukra, 1 Apsara.

Lieutenants Privés - avant le jeu, nommer en privé, lequel de vos soldats sera Lieutenant. Pour la force Ariadna, cela peut être le Veteran Kazak ou l'un des Line Kazaks. Pour la Force ALEPH, il doit s'agir du Yadu Trooper.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

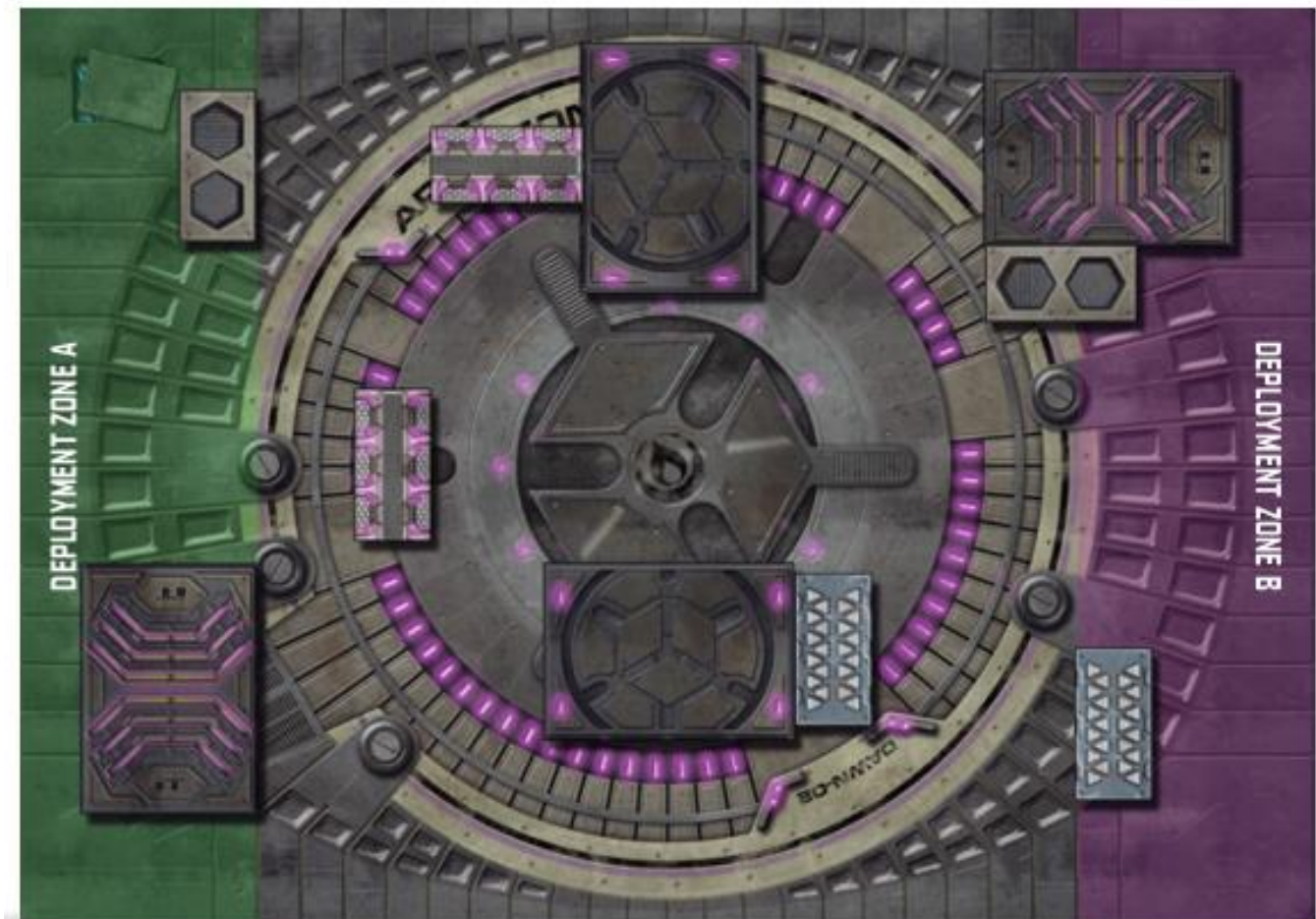
Secteurs - à la fin de la partie mais pas avant, divisez la surface entre les deux *Zones de Déploiement*, en trois **Secteurs** égaux, comme on peut le voir sur la carte.

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.



MISSION 7 : UNITÉS

ISC: Line Kazaks Troupes de Ligne


IL  **LINE KAZAKS**

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

Compétences Spéciales: CD: Mimétisme

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
LINE KAZAK	Fusil	Pistolet, Couteau		

ISC: Dakini Tacbots Troupes de Ligne


DCD  **Tacbots DAKINI**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	STR	S	Disp
15-10	8	11	10	13	0	3	1	2	Totale

Compétences Spéciales: CD: Mimétisme

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
Tacbot DAKINI	Fusil Combi	Impulsion Électrique		

ISC: Veteran Kazaks Troupes d'Élite


ILO  **VETERAN KAZAKS**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-10	11	13	12	14	4	0	1	2	2

Compétences Spéciales: CD: Mimétisme • Vétéran N2 (V: IIB)

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
VETERAN KAZAK	Fusil AP	Pistolet Lourd, Couteau		

ISC: Yadu Troopers, Tactical Assault Teams Troupes Vétéranes


IM  **Troupes Yadu, Équipes d'Assaut Tactique**

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

Compétences Spéciales: V: Ignorer les Blessures • Vétéran N1

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
YADU	Fusil MULTI	Couteau, Pistolet Lourd		

ISC: TankHunters Troupes d'Élite


IM  **Régiment de TANKHUNTERS**

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

Compétences Spéciales: CD: Camouflage • V: Courage

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
TANKHUNTER (Chaîne de Commandement)	Fusil AP Lance-Adhésif, Charges Creuses	Pistolet, Couteau		

ISC: Deva Functionaries Troupes Vétéranes


IL  **Fonctionnaires DEVAS**

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

Compétences Spéciales: V: Ignorer les Blessures

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
DEVA	Fusil Combi	Couteau, Pistolet		

ISC: Scouts Troupes d'Élite


EC  **SCOUTS d'Ariadna**

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

Compétences Spéciales: CD: Camouflage • Infiltration

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
SCOUT	Fusil d'Abordage, Charges Creuses	Pistolet, Couteau		

ISC: Nagas Troupes Spécialement Entraînées


EC  **NĀGAS**

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

Compétences Spéciales: CD: Camouflage • Infiltration • V: Tenace


Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
NĀGA	Fusil de Sniper MULTI	Couteau, Pistolet		

ISC: Armata-2 Proyekt 'Ratnik' Troupes du Quartier Général

ILO  **Armata-2 Proyekt 'RATNIK'**

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

Compétences Spéciales: Lo-Tech A • V: Tenace


ILO  **BATTLE RAVAGED**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-5	12	12	13	13	4	0	1	5	

Compétences Spéciales: V: Tenace

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
RATNIK	Lance-roquettes Lourd, Fusil à Pompe Lourd	Pistolet Lourd, Trench-hammer, Couteau		

ISC: Shukra Consultants Troupes Spécialement Entraînées


IL  **Consultants Shukra**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-10	16	12	11	14	1	3	1	2	1

Compétences Spéciales: V: Courage

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
SHUKRA (Chaîne de Commandement)	Fusil d'Abordage	Couteau, Pistolet		

ISC: Frontoviks, Separate Assault Bat. Troupes Vétéranes


IL  **FRONTOVIKS, Separate Assault Bat.** * Nouveau

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

Compétences Spéciales: CD: Mimétisme • V: Courage • Vétéran N1

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
FRONTOVIK Ingénieur	Fusil T2, Lance-roquettes Léger, Charges Creuses	Pistolet d'Assaut, Couteau		

ISC: Apsaras Troupes Spécialement Entraînées

IL  **APSARAS** * Nouveau

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

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
APSARA	Pistolet Mitrailleur	Couteau, Pistolet		

MISSION 7 : ARMES

Nom	Portée						Dom.	R	Munition	Traits
	0	20	40	60	80	120				
Charges Creuses							14	1	AP+Exp	Anti-matériel, Jetable (3), Positionnable
Charges Creuses CC Mode							14	1	AP+Exp	Anti-matériel, Jetable (3), CC (-3)
Couteau							PH-1	1	Shock	CC, Silencieux
Fusil	0	+3	-3	-6			13	3	N	Tir de Suppression
Fusil AP	0	+3	-3	-6			13	3	AP	Tir de Suppression
Fusil d'Abordage (Mode AP)	+6	0	-3				14	2	AP	
Fusil T2	0	+3	-3	-6			13	3	T2	Anti-matériel, Tir de Suppression
Fusil à Pompe Lourde (Mode AP)	+6	0	-3				15	2	AP	
Lance-Adhésif	0	+3	-3	-6			-	1	Adhésive	Non Létal
Lance-roquettes Lourde (Mode Fappe)	-3	0	+3	-3			15	2	Incendiaire	
Lance-roquettes Léger (Mode Frappe)	0	+3	-3	-6			14	2	Incendiaire	
Mode Tir de Suppression	0	0	-3				*	3		
Pistolet	+3	0	-6				11	2 (1 à CC)	N	CC
Pistolet d'Assaut	+3	0	-6				13	4 (1 à CC)	N	CC
Pistolet Lourde	+3	0	-6				14	2 (1 à CC)	Shock	CC
Trench-hammer Mode CC							PH	1	DA	CC, Jetable (3)

MISSIONS

Nom	Portée					Dom.	R	Munition	Traits
	0	20	40	60	80				
Fusil Combi	+3	+3	-3	-6		13	3	N	Tir de Suppression
Fusil de Sniper MULTI (Mode AP)	-3	0	+3	+3	-3	15	2	AP	MULTI Moyen
Fusil de Sniper MULTI (Mode Anti-matériel)	-3	0	+3	+3	-3	15	2	DA	Anti-matériel, MULTI Moyen
Fusil de Sniper MULTI (Mode Étourdissant)	-3	0	+3	+3	-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
Impulsion Électrique						-	1	2 Tours, CC, IMM-2, Irrécupérable, Non Létal, Automatic (7)	
Observateur d'Artillerie	0	0	-3	-6		-	2	Arme technique, Non Létal, Irrécupérable	
Pistolet Breaker	+3	0	-6			12	2 (1 à CC)	Breaker	CC
Pistolet Mitrailleur	+3	0	-3	-6		13	3	AP	Tir de Suppression
Pistolet Mitrailleur Mode Shock	+3	0	-3	-6		13	3	Shock	Tir de Suppression
Pulsation Flash	0	+3	-3	-6		13	1	Flash	Arme technique, Irrécupérable

MISSION 8 : PRENDRE LES HAUTEURS

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

La mission introduit également quatre nouvelles troupes : Strelak et Vassily Plushenko pour Ariadna ainsi que la Yadu Officer Shakti et le Rudras GunBot pour ALEPH.

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

ARMES À GABARIT

N3 p37

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

Voici donc un résumé et certaines implications dans le jeu.

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

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

GABARITS D'ARMES

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

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

Pour rappel, même dans le cadre de troupes alignées dans un schéma file indienne, elles seront 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.

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 larve.

Les exemples incluent le Nanopulseur du Deva Fonctionnary et le Lance-Flammes Léger du Veteran Kazak.

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 d'Abordage du Scout et du Shukra Consultant, ainsi que le Lance-Roquettes Lourde du Ratnik.

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 Larve 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.

NOUVELLE 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*, d'un *Camouflage TO* ou *cachée sous un Fumigène*. 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).

NOUVELLE COMPÉTENCE : TIR SPÉCULATIF

N3 p67

Autre *Compétence Commune* qui requière une arme spécifique, le **Tir Spéculatif** n'est utilisé par aucune troupe dans Beyond ColdFront.

NOUVEAUTÉS & EXPANSIONS ARMES ET ÉQUIPEMENTS

LANCE-FLAMMES LÉGER

N3 p132

Le Fusil AP du *Veteran Kazak's* 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 D'ABORDAGE

N3 p128

Gabarits. Les Gabarits sont dangereux. Les *Fusils d'Abordage* ont des Gabarits. Le *Trait Gabarit d'Impact (Petite Larme)* signifie que lorsque vous tirez avec un *Fusil d'Abordage*, 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 (v/schéma N3 - p40). 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.

De manière alternative, le *Fusil d'Abordage*, dispose aussi d'un mode AP, identique aux autres armes l'utilisant, ce mode utilise la munition AP au lieu du Gabarit.

MINES

N3 p134

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 *Détections* avant de pouvoir être attaquées. Une mine déployée contient un système IFF, qui est automatiquement déclenché par tout soldat ennemi qui déclare ou exécute un ordre ou un ORA dans son aire d'activation et qui peut être touché par le Gabarit de *Petite Larme* de la mine. Pour les règles complètes, voir N3 p134.

IMPORTANT

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

IMPORTANT 2

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

FUSIL SNIPER MULTI

N3 p129

La Sniper Naga est armée d'un *Fusil Sniper MULTI* au lieu d'un *Fusil Sniper* normal. Le Fusil Sniper MULTI peut tirer :

- 2 Rafales avec munition DA
- 2 Rafales avec munition AP
- Ou 1 Rafale avec munition *Étourdissante*

Conseils Tactiques du Sergent JW – Pour les tirs en ORA, les munitions spéciales DA et Étourdissante sont assez populaires, car la DA a de bonnes chances d'abattre sa cible, tandis que l'Étourdissante a une excellente probabilité de stopper temporairement l'attaquant le mieux armé.

Le *Fusil Sniper MULTI*, n'a pas le *Trait Tir de Suppression*.

NANOPULSEUR

N3 p136

Les Deva Functionary et Shukra ont un Nanopulseur, une arme à Gabarit Direct tirant des Munitions Nanotech. Le *Nanopulseur* possède le *Trait Attaque Intuitive*, permettant au soldat d'effectuer la Compétence *Attaque Intuitive*.

LANCE-ROQUETTES LÉGER & LANCE-ROQUETTES LOURD

HS N3 p68

Les Lance-Roquettes obtiennent un Mode Souffle avec le *Trait de Gabarit d'Impact (Circulaire)*, qui sera à placer au centre du soldat ciblé pour déterminer son Aire d'Impact.

DROP BEARS

N3 p124

Les Drop Bears sont des *Mines* pouvant être placées normalement comme une Mine (mais sans être sous marqueur Camouflage) ou via le mode lancer d'Arme de Jet (N3 p107), dans ce mode le soldat utilise l'Attribut PH à la place du TR, mais applique comme d'habitude tous les MOD TR pour cette action de placement.

ARMES SUPPLÉMENTAIRES : ARIADNA

VETERAN KAZAKS

Lance-Flammes Léger

ARIADA SCOUT

Mines Anti-personnel

ARMES SUPPLÉMENTAIRES : ALEPH

DEVA FUNCTIONARY

Nanopulseur

YADU

E/Marat, Drop Bears

SHUKRA CONSULTANT

Nanopulseur

NOUVELLES RÈGLES D'UNITÉ

STRELOK

Déploiement Avancé N2 (*Human Sphere N3 p25*) Permet de se déployer jusqu'à 20 cm au-delà de sa *Zone de Déploiement*.

Camouflage Embusqué (N3 p75) Fonctionne de la même manière que le *Camouflage* normal, mais durant la Phase de Déploiement, l'utilisateur peut déployer un Marqueur *Camouflage* supplémentaire, dans sa Zone de Contrôle. Ce faux marqueur *Camouflage* sera supprimé s'il est Détecté ou si l'utilisateur a été révélé d'une quelconque façon.

Fusil de Précision T2 (*Livre Third Offensive*) Dispose d'une portée optimale plus longue que le Fusil standard et applique la munition T2.

Mines, Pistolet, Couteau

VASSILY PLUSHENKO

Observateur d'Artillerie (N3 p89) Permet de placer un Marqueur Ciblé à côté de la cible d'une attaque réussie d'Observateur d'Artillerie. Et apporte à l'utilisateur Arme TR appelée Pulsation Flash.

État Ciblé (N3 p186) Les troupes déclarant un Tir ou un Piratage contre la troupe Ciblée peuvent appliquer un MOD de +3 à leur Attribut pertinent. L'État est annulé à la fin du Tour en cours du joueur.

Camouflage Embusqué Est identique à la règle de Strelok.

Fusil Sniper T2 (*Human Sphere N3 p62*) Il s'agit d'un Fusil Sniper standard chargeant la munition T2. A la différence du Fusil Sniper MULTI, il n'a qu'un seul mode de Tir et n'a pas le *Trait Tir de Suppression*.

Pulsation Flash (N3 p138) Est une arme appliquant la règle de la munition *Flash*, qui peut mettre en État *Aveuglé* sa cible jusqu'à la fin complète du Tour.

Charges Creuses, Pistolet Lourd, Couteau

YADU OFFICER SHAKTI

Mk12 (*Human Sphere N3 p65*) C'est un fusil lourd normal mais avec une portée puissante plus étendue.

E/Marat (*Human Sphere N3 p58*) Est une Arme à Gabarit Direct utilisant une Grande Larme et qui utilise la munition E/M pour Isoler et dans certains cas (ILO, D.C.D, TAG ou Vehicule) *Immobiliser* la cible.

Vétéran N1, V : Courage, Pistolet Lourd, Couteau

RUDRAS GUNBOTS

Escalader Plus (N3 p80) Permet à l'utilisateur de se déplacer sur des murs comme s'il était sur le sol, mais ne bénéficie pas des MOD de Couverture Partielle tant qu'il est sur le mur.

Disperseur de Mines (*Livre Third Offensive*) Arme de Tir Jetable à deux utilisations, projetant des Mines Antipersonnel sur la table. Si le Jet de TR est réussi, placez un Marqueur Mine au point d'impact déclaré, à la Conclusion de l'Ordre.

Fusil MULTI, Impulsions Électriques

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).

FORGES

Camp A (Ariadna) : 3 Line Kazaks, 1 Veteran Kazak, 1 Tankhunter, 1 Scout, 1 Ratnik, 1 Frontovik, 1 Strelok et Vassily Plushenko.

Camp B (ALEPH) : 3 Dakinis, 1 Yadu Trooper, 1 Deva, 1 Naga, 1 Shukra, 1 Apsara, 1 Rudras GunBot et Shakti.

Lieutenants Privés - avant le début de la partie, nommez en privé, lequel de vos soldats sera le Lieutenant. Pour la force Ariadna, cela peut être le Veteran Kazak, Vassily Plushenko ou l'un des Line Kazaks. Pour la Force ALEPH, il peut s'agir de la Yadu Trooper ou de l'un des Shakti.

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.



MISSION 8 : UNITÉS

ISC: Line Kazaks Troupes de Ligne


IL  **LINE KAZAKS**

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

Compétences Spéciales: (Aucune)

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
LINE KAZAK	Fusil	Pistolet, Couteau		

ISC: Frontoviks, Separate Assault Bat. Troupes Vétérans

IL  **FRONTOVIKS, Separate Assault Bat.**

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

Compétences Spéciales: CD: Mimétisme • V: Courage • Vétéran N1 • Fireteam: Core

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
FRONTOVIKI	Fusil T2, Lance-roquettes Léger, Charges Creuses	Pistolet d'Assaut, Couteau		

ISC: Veteran Kazaks Troupes d'Élite


ILO  **VETERAN KAZAKS**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-10	17	13	12	14	4	0	1	2	2

Compétences Spéciales: CD: Mimétisme • Vétéran N2 (V: IIB)

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
VETERAN KAZAK	Fusil AP Lance-Flammes Léger	Pistolet Lourd, Couteau		

ISC: Streloks, Kazak Reconnaissance Unit Troupes Spécialement Entraînées


IL  **Streloks, Unité de Reconnaissance Kazake** * Nouveau

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

Compétences Spéciales: CD: Camouflage Embusqué • Déploiement Avancé N2

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
STRELOKS	Fusil de Précision T2, Mines Antipersonnel	Pistolet, Couteau		

ISC: TankHunters Troupes d'Élite


IM  **Régiment de TANKHUNTERS**

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

Compétences Spéciales: CD: Camouflage • V: Courage

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
TANKHUNTER (Chaîne de Commandement)	Fusil AP, Lance-Adhésif, Charges Creuses	Pistolet, Couteau		

ISC: Vassily Plushenko, TankHunters Officer Personnage


IM  **VASSILY PLUSHENKO, TankHunters Officer** * Nouveau

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

Compétences Spéciales: CD: Camouflage Embusqué • V: Tenace

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
VASSILY Lieutenant (Observateur d'Artillerie)	Fusil Sniper T2, Charges Creuses	Pistolet Lourd, Couteau		

ISC: Scouts Troupes d'Élite


EC  **SCOUTS d'Ariadna**

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

Compétences Spéciales: CD: Camouflage • Infiltration


Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
SCOUT	Fusil d'Abordage, Charges Creuses, Mines Antipersonnel	Pistolet, Couteau		

ISC: Armata-2 Proyejt 'Ratnik' Troupes du Quartier Général

ILO  **Armata-2 Proyejt 'RATNIK'**

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

Compétences Spéciales: Lo-Tech A • V: Tenace

ILO  **BATTLE RAVAGED**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S
10-5	12	12	13	13	4	0	1	5


Compétences Spéciales: V: Tenace

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
RATNIK	Lance-roquettes Lourd, Fusil à Pompe Lourd	Pistolet Lourd, Trench-hammer, Couteau		

MISSIONS

ISC: Dakini Tacbots Troupes de Ligne

DCD



Tacbots DAKINI


MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	STR	S	Disp
15-10	8	11	10	13	0	3	1	2	Totale

Compétences Spéciales: CD: Mimétisme

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
Tacbot DAKINI	Fusil Combi	Impulsion Électrique		

ISC: Shukra Consultants Troupes Spécialement Entraînées

IL



Consultants Shukra


MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-10	16	12	11	14	1	3	1	2	1

Compétences Spéciales: V: Courage

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
SHUKRA (Chaîne de Commandement)	Fusil d'Abordage, Nanopulseur	Pistolet, Couteau		

ISC: Yadu Troopers, Tactical Assault Teams Troupes Vétérans

IM



Troupes Yadu, Équipes d'Assaut Tactique


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

Compétences Spéciales: V: Ignorer les Blessures • Vétéran N1

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
YADU	Fusil MULTI, E/Marat, Drop Bears (Arme de Jet)	Pistolet Lourd, Couteau		

ISC: Apsaras Troupes Spécialement Entraînées

IL




APSARAS

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

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
APSARA (G: Jumper Level Z)	Pistolet Mitrailleur	Couteau, Pistolet		

ISC: Deva Functionaries Troupes Vétérans

IL



Fonctionnaires DEVAS


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

Compétences Spéciales: V: Ignorer les Blessures

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
DEVAS	Fusil Combi, Nanopulseur	Pistolet, Couteau		

ISC: Yadu Officer Shakti Troupes Vétérans

IM



SHAKTI, Officer Yadu * Nouveau


MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-10	16	13	12	14	3	3	2	2	1

Compétences Spéciales: V: Courage • Vétéran N1

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
SHAKTI	Mk12, E/Marat	Pistolet Lourd, Couteau		

ISC: Nāgas Troupes Spécialement Entraînées

EC



NĀGAS


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

Compétences Spéciales: CD: Camouflage • Infiltration • V: Tenace

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
NĀGA	Fusil de Sniper MULTI	Pistolet, Couteau		

ISC: Rudras GunBots Troupes de Soutien

DCD



RUDRAS GunBots * Nouveau

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	STR	S	Disp
15-10	7	12	10	12	4	6	2	4	2

Compétences Spéciales: Escalader Plus

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
RUDRA	Fusil MULTI, Disperseur de Mines	Impulsion Électrique		

MISSION 8 : ARMES

Nom	Portée							Dom.	R	Munition	Traits
	0	20	40	60	80	100	120				
Charges Creuses								14	1	AP+Exp	Anti-matériel, Jetable (3), Positionnable
Charges Creuses CC Mode								14	1	AP+Exp	Anti-matériel, Jetable (3), CC (-3)
Couteau								PH-1	1	Shock	CC, Silencieux
Fusil	0	+3	-3	-6				13	3	N	Tir de Suppression
Fusil AP	0	+3	-3	-6				13	3	AP	Tir de Suppression
Fusil d'Abordage (Mode Souffle)	+6	0	-3					14	2	N	Gabarit d'Impact (Petite Larme)
Fusil d'Abordage (Mode AP)	+6	0	-3					14	2	AP	
Fusil de Précision T2	-3	+3	-3	-6				13	3	T2	Tir de Suppression
Fusil T2	0	+3	-3	-6				13	3	T2	Anti-matériel, Tir de Suppression
Fusil à Pompe Lourd (Mode Souffle)	+6	0	-3					15	2	N	Gabarit d'Impact (Petite Larme)
Fusil à Pompe Lourd (Mode AP)	+6	0	-3					15	2	AP	
Lance-Adhésif	0	+3	-3	-6				-	1	Adhésive	Non Létal
Lance-flammes Léger								13	1	Incendiaire	Attaque Intuitive, Gabarit Direct (Petite Larme)
Lance-roquettes Lourd (Mode Souffle)	-3	0	+3	-3				14	2	Incendiaire	Gabarit d'Impact (Circulaire)
Lance-roquettes Lourd (Mode Fappe)	-3	0	+3	-3				15	2	Incendiaire	
Lance-roquettes Léger (Mode Souffle)	0	+3	-3	-6				13	2	Incendiaire	Gabarit d'Impact (Circulaire)
Lance-roquettes Léger (Mode Fappe)	0	+3	-3	-6				14	2	Incendiaire	
Mines Antipersonnel								13	1	Shock	Attaque Intuitive, Camouflé, Jetable (3), Gabarit Direct (Petite Larme), Positionnable
Mode Tir de Suppression	0	0	-3					*	3		
Observateur d'Artillerie	0	0	-3	-6				-	2		Arme technique, Non Létal, Irrécupérable
Pistolet	+3	0	-6					11	2 (1 à CC)	N	CC
Pistolet d'Assaut	+3	0	-6					13	4 (1 à CC)	N	CC
Pistolet Lourd	+3	0	-6					14	2 (1 à CC)	Shock	CC
Pulsation Flash	0	+3	-3	-6				13	1	Flash	Arme technique, Irrécupérable
Trench-hammer Mode CC								PH	1	DA	CC, Jetable (3)
Trench-hammer Throwing Mode	0							13	1	DA	Arme de Jet, Jetable (3)

MISSIONS

Nom	Portée						Dom.	R	Munition	Traits
	0	20	40	60	80	120				
Drop Bears (Arme de Jet)	+3	-3						-	1	Arme de Jet, Tir Spéculatif, Jetable (3), Sans Cible
Drop Bears (Arme Positionnable)								13	1	Shock Attaque Intuitive, Jetable (3), Gabarit Direct (Petite Larme), Positionnable
E/Marat								13	1	E/M Attaque Intuitive, Gabarit Direct (Grande Larme)
Fusil Combi	+3	+3	-3		-6			13	3	N Tir de Suppression
Fusil de Sniper MULTI (Mode AP)	-3	0		+3		-3		15	2	AP MULTI Moyen
Fusil de Sniper MULTI (Mode Anti-matériel)	-3	0		+3		-3		15	2	DA Anti-matériel, MULTI Moyen
Fusil de Sniper MULTI (Mode Étourdissant)	-3	0		+3		-3		15	1	Stun MULTI Moyen, Non Létal
Fusil MULTI (Mode Rafale)	+3	+3	-3		-6			13	3	AP/Shock Tir de Suppression, MULTI Léger
Fusil MULTI	+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
Impulsion Électrique								-	1	2 Tours, CC, IMM-2, Irrécupérable, Non Létal, Automatic (7)
Mk12	0	+3	-3		-6			15	3	N Tir de Suppression
Pistolet Breaker	+3	0	-6					12	2 (1 à CC)	Breaker CC
Pulsation Flash	0	+3		-3		-6		13	1	Flash Arme technique, Irrécupérable

MISSION 9 : ACCESS ALL AREAS

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

La mission présente deux nouvelles troupes non incluses dans le set Beyond Coldfront– le Kazak Spetsnaz pour Ariadna et l'Andromeda pour ALEPH.

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.

COMPÉTENCES SPÉCIALES, ARMES & ÉQUIPEMENTS ARIADNA

LINE KAZAKS

Les Line Kazaks n'ont pas de compétences supplémentaires.

VETERAN KAZAKS

Immunité Shock (N3 p86) L'utilisateur est immunisé aux effets spéciaux de la Munition spéciale *Shock*, qu'il considère comme une Munition Normale. Leur évitant de mourir si échec au Jet de *BLI*.

Vétéran N2 (N3 p102) incluera aussi :

Sixième Sens N2 (N3 p93) Immunise la troupe des effets négatifs d'un Tir Surprise et d'un Attaque Surprise. De plus, la troupe peut réagir à n'importe quelle Attaque contre elle, quelque soit son orientation.

Infirmier (N3 p84) Apporte à l'utilisateur :

AutoMédiKit ou **Médikit** (N3 p140) Nombre illimité - Permettent à l'utilisateur de guérir ses troupes *Inconscientes* sans avoir la formation de *Médecin*, à condition qu'elles possèdent l'*Attribut Blessure (B)* et non de *Structure (STR)*. Si la cible est au contact faites un jet PH avec *MOD-3* sur la cible. Les Automédikits peuvent également être utilisés à distance en utilisant la règle de *Tir avec Arme de tir non létale et si touche la cible devra faire un Jet PH avec MOD-3*. Si réussite la cible regagne 1 Point de *Blessure* et sort de l'État *Inconscient*, attention, un échec le passera par contre à l'État *Mort* !

TANKHUNTER

Camouflage

L'État *Camouflé* peut être regagné en dépensant un *Ordre Entier*, s'il est en dehors de la *LdV* des troupes ennemies.

Camouflage permet également :

Camouflage > 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. Notez que *Furtivité* ne fonctionne pas contre les troupes ayant *Sixième Sens*.

Révéler l'État *Camouflage* dans le tour actif permet au soldat d'accéder à l'utilisation de :

État Camouflage > 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 d'*Hacking*.

État Camouflage > 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.

ARIADNA SCOUT

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.

Camouflage Fonctionne de la même façon que pour le *TankHunter*.

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.

Tir Précis N1 (N3 p99) Lors de la déclaration de *Tir*, en plus de leurs Munitions habituelles, toutes les Armes *TR* de cette troupe sont considérées comme ayant la Munition Spéciale *Shock* en effet supplémentaire.

RATNIK

Nettoyeur de Mines (Human Sphere N3 p85) Est une Arme *TR* qui permet à l'utilisateur de « Tirer » sur une Arme Déployable et ayant été révélée, comme une Mine. En réussissant un jet de *VOL* sur cette arme dans votre *LdV*, cela indique que vous avez reconfigurer cette Arme, la faisant votre.

Poids Lourd (N3 p90) Interdit de traverser des *Portes Étroites*.

V : Tenace Fonctionne de la même manière que pour le *Naga* et apporte aussi **V : Courage**, notez qu'une fois que le soldat a activé le mode *Tenace*, il ne pourra en aucun cas être soigné, par exemple en utilisant la compétence *Ingénieur*.

FRONTOVIK

Ingénieur (N3 p84) A 2 utilisations principale. En déclarant *Ingénieur* l'utilisateur peut faire un *Jet de VOL* pour réparer la cible et lui faire récupérer, si succès, 1 point à son *Attribut de Structure*. L'utilisateur peut déclarer l'utilisation de cette *Compétence Courte* jusqu'à ce que la cible ait récupérée tous ses points de *STR*. En outre, en réalisant le *Jet de VOL*, l'utilisateur peut annuler en même temps, les états de la cible susceptibles d'être réparés par un *Ingénieur* (*Brûlé, Désactivé, Immobilisé, Isolé...*). Néanmoins l'État *Inconscient* est une exception à cette règle et devra faire l'objet d'un autre *Jet de VOL*. Notez que pour le *Ratnik*, cette compétence ne peut être utilisé pour ramener le *Ratnik* du Profil *Battle Ravaged* à son profil initial.

VASSILY PLUSHENKO

Camouflage Embusqué (N3 p75) apporte à l'utilisateur *Furtivité*, lui permettant d'utiliser *Tir Surprise* et *Attaque Surprise*, ces actions annulera l'État *Camouflé*.

V : Tenace apporte aussi **V : Courage**.

STRELOK

Camouflage Embusqué Fonctionne de la même façon que pour Vassily Plushenko.

ÉQUIPEMENTS & COMPÉTENCES SPÉCIALES : ALEPH

DAKINI TAGBOTS

Ghost : Commandé à Distance (N3 p81) Donne **V : Courage**. Si la Troupe a un attribut *STR* au lieu de *Blessure* (comme le Dakini) alors la troupe aura un 2^e niveau d'*Inconscience* avant de passer à l'État *Mort*.

Type : Drone D.C.D. (N3 p23) Les Drones subissent un *MOD -3* à leur Attribut *PH* pour toutes les tentatives d'*Esquive*, ou leurs équivalents comme *Engager* ou *Affronter*. De plus, les Drones ne peuvent pas utiliser la *Compétence Commune Déplacement Prudent*.

Attribute Structure (STR) Fonctionne comme avec le Ratnik.

NAGAS

Camouflage Est identique à la règle du TankHunter.

V : Tenace apporte aussi **V : Courage**.

APSARA

Ghost : Jumper NZ (Livre *Third Offensive*) Est une Compétence qui bénéficie aux Drones des fireteams. Veuillez voir aussi dans HS N3 (p28), que **G : Jumper** donne également **G : Commandé à Distance** et en lien **Courage**.

DEVA

V : Ignorer les Blessures apporte **Courage**.

SHUKRA CONSULTANT

Immunité : Shock, fonctionne de la même manière que pour le Vétéran Kazak.

Contre-espionnage (Livre *Third Offensive*) Permet de contrecarrer les effets de l'Utilisation Stratégique des Pions de Commandement (voir *Règles Avancées Infinity N3 p155*), en réduisant à un le nombre d'Ordres que l'adversaire peut annuler.

Viseur Biométrique N2 (Human Sphere N3 p90) Augmente les chances de *Detecter* un marqueur *Supplantation* (N3 p192 -p193), et d'ignorer les *MOD* négatifs quand utilisation du *Tir Surprise* et de l'*Attaque Surprise* réalisé par une troupe en État *IMP-1* ou *IMP-2*.

RUDRAS GUNBOT

G : Commandé à Distance Fonctionne de la même manière que pour le Dakinis.

Type : Drone D.C.D. Fonctionne de la même manière que pour le Dakinis.

Répétiteur (N3 p146) Il s'agit d'un amplificateur de portée pour les Hackers si utilisation des règles avancées.

ARMES NOUVEAUTÉS ET EXPANSIONS

MITRAILLEUSE (HMG)

N3 p135

Une arme d'appui lourd, la Mitrailleurse a un grand nombre de *Rafale* de 4 et le *Trait Tir de Suppression*.

NOUVELLES RÉGLES D'UNITÉ

KAZAK SPETSNAZ

CD : Camouflage Embusqué Fonctionne de la même manière que pour Strelok et Vassily.

Tir Précis N1 Fonctionne de la même façon que pour le Scout.

Tir Précis N2 (N3 p99) Permet à l'utilisateur lors d'un tir sur une cible avec *Couverture Partielle*, d'ignorer le *MOD TR -3*

Arts Martiaux N2 (N3 p104) Permet à l'utilisateur de choisir quel ensemble de *MOD CC* appliquer, quand il déclare une *Attaque CC*.

Mitrailleuse (HMG)

ANDROMEDA

Déploiement Avancé N1 (N3 p79) Permet de se déployer librement jusqu'à 10 cm au-delà de sa *Zone de Déploiement*.

Mimétisme Fonctionne de la même manière que pour le Dakinis.

Garde N3 (Human Sphere N3 p45) Est similaire à *Arts Martiaux* du Spetsnaz, permettant de choisir une série de *MOD* (parmi les 3 premières du tableau (p47) au moment de la déclaration d'une *Attaque CC*.

Furtivité Fonctionne de la même manière que pour le TankHunter.

V : Ignorer les Blessures Fonctionne de la même manière que pour le Yadu.

Opérateur Spécialiste / Specialist Operative (Human Sphere N3 p35) Permet à la troupe d'accomplir les Objectifs de Mission.

Pistolet Breaker (N3 p137) Est un Pistolet avec *Dommage 12* et *munition Breaker*.

DÉTAILS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

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

OBJECTIFS SECONDAIRES

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

MISSIONS

FORCES

Camp A (Ariadna) : 3 Line Kazaks, 1 Veteran Kazak (Troupe Spécialiste), 1 Tankhunter (Troupe Spécialiste), 1 Scout, 1 Ratnik, 1 Frontovik (Troupe Spécialiste), 1 Strelak, Vassily Plushenko (Troupe Spécialiste) et un Kazak Spetsnaz.

Camp B (ALEPH) : 3 Dakinis, 1 Yadu Trooper, 1 Deva (Troupe Spécialiste), 1 Naga, 1 Shukra (Troupe Spécialiste), 1 Apsara, 1 Rudras GunBot, Shakti (Troupe Spécialiste) et Andromeda (Troupe Spécialiste).

Lieutenants Privés - avant le match, nommez en privé lequel de vos soldats sera Lieutenant. Pour la force Ariadna, il peut s'agir du Veteran Kazak, de Vassily Plushenko ou de l'un des Line Kazaks. Pour la force d'ALEPH, il peut s'agir du Yadu Trooper ou du Shakti.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

Configuration des Portes : Chaque Heavy Duty Workshop Module (les bâtiments ayant la mention MAYA sur le toit et les côtés) possède une porte sur chaque côté long.

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

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

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


CONDITIONS DE FIN DE PARTIE

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



MISSION 9 : UNITÉS ARIADNA


ISC: Line Kazaks Troupes de Ligne

IL  **LINE KAZAKS**

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

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
LINE KAZAK	Fusil	Pistolet, Couteau	0	9

ISC: Frontoviks, Separate Assault Bat. Troupes Vétérans


IL  **FRONTOVIKS, Separate Assault Bat.**

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

Compétences Spéciales: CD: Mimétisme • V: Courage • Vétéran N1 • Fireteam: Core

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
FRONTOVIK Ingénieur	Fusil T2, Lance-roquettes Léger, Charges Creuses	Pistolet d'Assaut, Couteau	0.5	33

ISC: Veteran Kazaks Troupes d'Élite


ILO  **VETERAN KAZAKS**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-10	11	13	12	14	4	0	1	2	2

Compétences Spéciales: Non Piratable • Immunité: Shock • CD: Mimétisme • Vétéran N2 (Sixième Sens N2, V: IIB)

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
VETERAN KAZAK Infirmier (MédiKik)	Fusil AP, Lance-flammes Léger	Pistolet Lourd, Couteau	0	39

ISC: Streloks, Kazak Reconnaissance Unit Troupes Spécialement Entraînées


IL  **Streloks, Unité de Reconnaissance Kazake**

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

Compétences Spéciales: CD: Camouflage Embusqué • Déploiement Avancé N2

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
STRELOKS	Fusil de Précision T2, Mines Antipersonnel	Pistolet, Couteau	0	29

ISC: TankHunters Troupes d'Élite


IM  **Régiment de TANKHUNTERS**

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

Compétences Spéciales: CD: Camouflage • V: Courage

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
TANKHUNTER (Chaîne de Commandement)	Fusil AP, Lance-Adhésif, Charges Creuses	Pistolet, Couteau	0	30

ISC: Vassily Plushenko, TankHunters Officer Personnage


IM  **VASSILY PLUSHENKO, TankHunters Officer**

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

Compétences Spéciales: CD: Camouflage Embusqué • V: Tenace

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
VASSILY Lieutenant (Forward Observer)	T2 Sniper, Charges Creuses	Heavy Pistol, Knife	1	35

ISC: Scouts Troupes d'Élite


EC  **SCOUTS d'Ariadna**

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

Compétences Spéciales: CD: Camouflage • Infiltration • Multi-Terrain • Tir Précis N1

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
SCOUT	Fusil d'Abordage, Charges Creuses, Mines Antipersonnel	Pistolet, Couteau	0	25

ISC: Kazak Spetsnazs Troupes d'Élite


IL  **SPETSNAZ D'ARIADNA** * Nouveau

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-10	20	12	12	13	2	0	1	2	2

Compétences Spéciales: Arts Martiaux N2 • Tir Précis N2


Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
SPETSNAZ (CD: Camouflage Embusqué)	Mitrailleuse	Pistolet, Arme CC, Couteau	1.5	38

ISC: Armata-2 Proyekt 'Ratnik' Troupes du Quartier Général

ILO  **Armata-2 Proyekt 'RATNIK'**

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

Équipement: Nettoyeur de mines
Compétences Spéciales: Fireteam: Duo • Lo-Tech A • Poids Lourd • V: Tenace

ILO  **BATTLE RAVAGED**


MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S
10-5	12	12	13	13	4	0	1	5

Équipement: Nettoyeur de mines
Compétences Spéciales: Fireteam: Duo • Poids Lourd • V: Tenace

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
RATNIK	Lance-roquettes Lourd, Fusil à Pompe Lourd	Pistolet Lourd, Trench-hammer, Couteau	2	44

MISSION 9 : UNITÉS ALEPH

ISC: Dakini Tacbots Troupes de Ligne


DCD  **Tacbots DAKINI**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	STR	S	Disp
15-10	8	11	10	13	0	3	1	2	Totale

Compétences Spéciales: G: Commandé à Distance • CD: Mimétisme

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
Tacbot DAKINI	Fusil Combi	Impulsion Électrique	0	13

ISC: Apsaras Troupes Spécialement Entraînées


IL  **APSARAS**

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

Compétences Spéciales: G: Jumper Niveau Z

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
APSARA (G: Jumper Niveau Z)	Pistolet Mitrailleur	Couteau, Pistolet	0	22

ISC: Yadu Troopers, Tactical Assault Teams Troupes Vétérans


IM  **Troupes Yadu, Équipes d'Assaut Tactique**

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

Compétences Spéciales: Fireteam: Duo • Immunité: Shock • V: Ignorer les Blessures • Vétéran N1

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
YADU	Fusil MULTI, E/Marat, Drop Bears (Arme de Jet)	Pistolet Lourd, Couteau	0	36

ISC: Yadu Officer Shakti Troupes Vétérans


IM  **SHAKTI, Officer Yadu**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-10	16	13	12	14	3	3	2	2	1

Compétences Spéciales: V: Courage • Vétéran N1

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
SHAKTI	Mk12, E/Marat	Pistolet Lourd, Couteau	0	40

ISC: Deva Functionaries Troupes Vétérans

IL  **Fonctionnaires DEVAS**

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

Compétences Spéciales: V: Ignorer les Blessures

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
DÉVA	Fusil Combi, Nanopulseur	Pistolet, Couteau	0	23

ISC: Rudras GunBots Troupes de Soutien


DCD  **RUDRAS GunBots**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	STR	S	Disp
15-10	7	12	10	12	4	6	2	4	1

Équipement: Répéteur
Compétences Spéciales: G: Commandé à Distance • Escalader Plus

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
RUDRA	Fusil MULTI, Disperseur de Mines	Impulsion Électrique	0	39

ISC: Nagas Troupes Spécialement Entraînées


EC  **NĀGAS**

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

Compétences Spéciales: CD: Camouflage • Infiltration • V: Tenace • Multi-Terrain

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
NĀGA	Fusil de Sniper MULTI	Pistolet, Couteau	1.5	34

ISC: Andromeda, Sophistes of the Steel Phalanx Personnage


IL  **ANDROMEDA, Sophistes of the Steel Phalanx**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-10	20	12	12	13	2	3	1	4	1

Compétences Spéciales: CD: Mimétisme • Déploiement Avancé N1 • Gardien N3 • Kinematika N2 • Furtivité • Opérateur Spécialiste • V: Ignorer les Blessures

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
ANDROMÈDE (Déploiement Avancé N2)	Fusil Combi, Pulsation Flash, Charges Creuses	Pistolet Breaker, Arme CC DA, Couteau	0	34

ISC: Shukra Consultants Troupes Spécialement Entraînées

IL  **Consultants Shukra**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-10	16	12	11	14	1	3	1	2	1

Équipement: Viseur Biométrique N2
Compétences Spéciales: Contrespionnage • V: Courage

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
SHUKRA (Chaîne de Commandement)	Fusil d'Abordage, Nanopulseur	Pistolet, Couteau	0	25

MISSION 9 : ARMES

Nom	Portée						Dom.	R	Munition	Traits
	0	20	40	60	80	120				
Arme CC							PH	1	N	CC
Arme CC DA							PH	1	DA	Anti-matériel, CC
Mitrailleuse			-3	0	+3	-3	15	4	N	Tir de Suppression
MédiKit			+3	0	-6		-	1		Non Létal

CORVUS BELLI
INFINITY

Proposé
sur



FANTRAD VF