

# N4

## FAQS

Version 1.3

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

**Doit-on dire à quel Groupe de Combat appartient un Ordre Irrégulier ?**

Oui.

**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 ZcC 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 ZcC/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

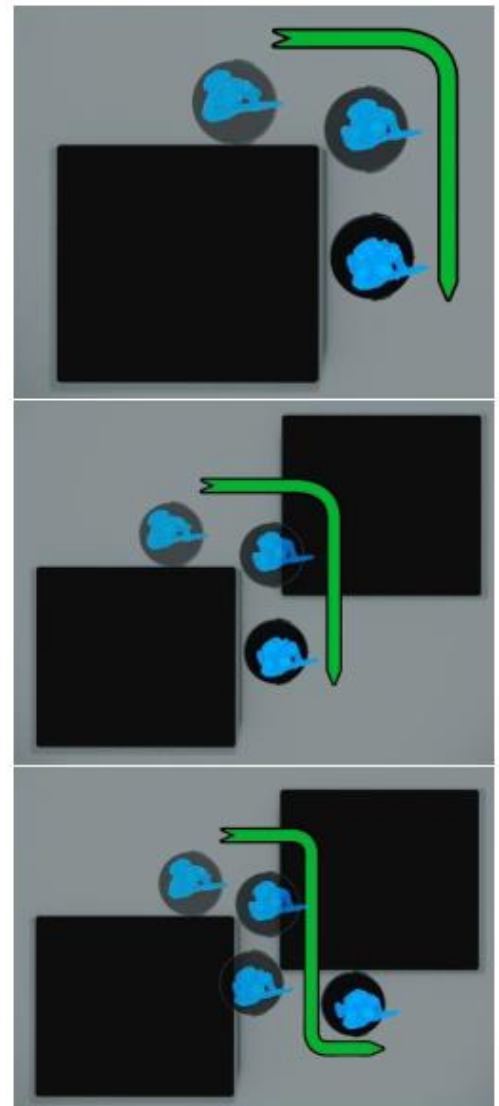
de l'Ingénieur pour annuler l'état IMM-A de la Troupe, puis faites le Jet de Sauvegarde PH-6 contre les Munitions PARA de l'Anti-émeute. Ainsi, l'état IMM-A initial peut être annulé et un nouvel état peut être infligé.

## 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 laissent 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.

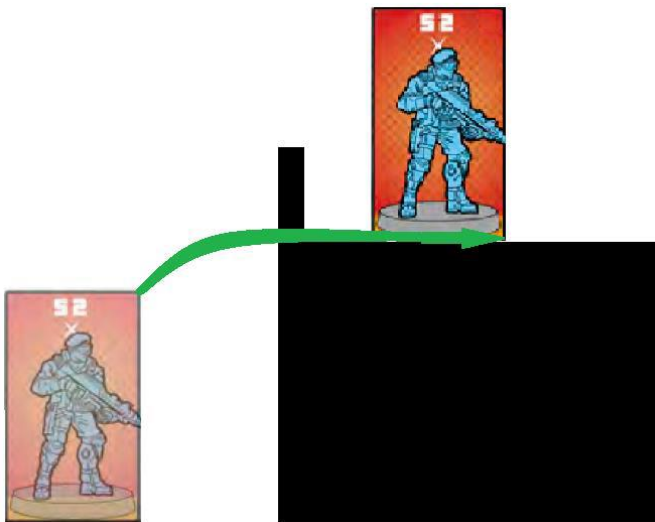
Est-il possible d'utiliser le Trait de Tir Spéculatif tout en faisant une Attaque TR (Guidée) ?

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)

**[Errata] Précision sur les règles du Répétiteur.**

Une réaction ne peut pas être effectuée contre un Répétiteur utilisé par un Hacker ennemi. Elle ne peut être dirigée que contre ce Hacker, si possible.

### 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

**[Errata] Le jet de PH-6 pour les Munitions PARA est-il un Jet de Sauvegarde ?**

Oui, le jet de PH-6 est un Jet de Sauvegarde.

**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

**[Errata] Comment se cumulent les MOD d'Esquive des armes Déployables, aux Gabarits venant d'en-dehors de la LdV et aux ORA des Troupes dans la ZdC mais hors de la LdV ?**

Le texte de la section "Important" de la colonne de gauche de la p. 86 est prioritaire par rapport aux exemples.

Dans l'exemple de l'Esquive et de l'Arme Déployable, le Zhanshi subit un seul MOD -3 et non -6.

**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

**[Errata] Attaque Surprise peut-elle être utilisée en état Déploiement Caché ?**

Oui. Attaque Surprise peut être utilisée si la Troupe commence l'Ordre sous forme de Marqueur d'état ou en état Déploiement Caché.

**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.

**Comment fonctionne le déplacement lors des activations Impétueuses s'il n'est pas possible d'établir le contact Silhouette avec un ennemi ?**

La Troupe doit aller droit vers la Zone de Déploiement ennemie en respectant les priorités suivantes :

1. Elle doit utiliser l'intégralité de sa valeur de MOV.
2. Elle doit terminer son mouvement le plus loin possible de son point de départ.
3. Elle doit terminer son mouvement le plus près possible 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 Bio-immunité interagit-elle avec les Munitions (ex. : Munitions PA ou E/M) et les Traits (ex. : BLI=0) qui réduisent l'Attribut du Jet de Sauvegarde ?**

Les Munitions PA n'affectent que l'Attribut du Jet de Sauvegarde listé dans le profil de l'arme. Si Bio-immunité est utilisée pour faire un Jet de Sauvegarde avec un autre Attribut, celui-ci n'est pas modifié.

De même, si Bio-immunité est employée contre l'impact d'une Munition E/M pour faire un Jet de Sauvegarde avec le BLI, celui-ci n'est pas affecté.

Le Trait BLI=0 ne s'applique que si le Jet de Sauvegarde est effectué en utilisant l'Attribut BLI. Il en va de même pour le Trait PB=0.

**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.

**[Errata] Les Graines-Embryons (Seed-Embryos) éclosent-ils automatiquement lors du deuxième Tour de Jeu du joueur ?**

Non. Les Graines-Embryons n'éclosent que de la manière décrite dans la compétence Graine-Embryon.

**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.

**Comment interagissent Neurocinétiques et (+1 R) ?**

Tout MOD appliqué à la valeur de Rafale s'applique durant le Tour Réactif et non durant le Tour Actif.

**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.

**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 Symbiomate est touchée par Spotlight ?**  
Spotlight ne déclenche pas le Symbiomate 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 Coordonné 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.

### **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 Coordonné 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.

## ERRATA

### NOUVEL ÉQUIPEMENT

#### WILDPARROT

##### EFFETS

- ▶ Un WildParrot est mis en jeu via la compétence Placer un Déployable ou Attaque Instinctive.
- ▶ Cette arme respecte toujours la règle « Déployable et Périmètre » de la Compétence Placer un Déployable.
- ▶ Quand un joueur déclare utiliser la Compétence Placer un Déployable, il déploie le WildParrot totalement à l'intérieur de la Zone de Contrôle de sa Troupe et non en contact Silhouette.
- ▶ Un WildParrot Déployé fonctionne comme une Mine E/M, excepté qu'un marqueur ou une figurine de WildParrot est utilisé à la place d'un Marqueur Camouflage.

#### WILDPARROT

WildParrot	Traits	Attaque Instinctive, Déployable, Gabarit Direct (Petite lame), Jetable (1), Périmètre, (*)	
Dégâts : 13	R :1		
Munitions : E/M	Attribut du Jet de Sauvegarde : PB		
WILDPARROT			
BLI	PB	STR	S
0	0	1	1

## (PAGE 21) ORA : Ordre de Réaction Automatique

Dans Infinity N4, les joueurs n'arrêtent jamais de prendre des décisions modifiant la partie grâce à la mécanique des Ordres de Réaction Automatique (ORA). Même pendant le Tour Actif de l'adversaire, les Figurines et les Marqueurs d'un joueur peuvent réagir chaque fois que l'adversaire active une de ses Troupes avec un Ordre.

Une Troupe Réactive est autorisée à déclarer une ORA dans les situations suivantes :

- Une Troupe ennemie s'active dans sa Ligne de Vue (LdV).
- Une Troupe ennemie s'active dans sa Zone de Contrôle (ZdC) ou sa Zone de Piratage.
- Elle possède une Compétence Spéciale, une Arme ou un Équipement qui spécifie que la Troupe peut réagir aux actions ennemies sans LdV ou ZdC.
- Elle est affectée par un Gabarit d'Arme, ou est la cible d'un Programme de Piratage ou d'autres Attaques de Comms.

Le Joueur Réactif doit déclarer les ORA pour toutes ses Troupes éligibles (Figurines ou Marqueurs) **DÈS QUE** le Joueur Actif a déclaré son Ordre Entier ou la première Compétence Courte de son Ordre (voir : Séquence de Dépense d'un Ordre, page 21). Les Troupes qui ne le font pas perdent leur ORA contre cet Ordre. Si, en déclarant la seconde Compétence Courte de son Ordre, la Troupe active offre un ORA aux Troupes ennemies qui n'avaient pas d'ORA contre la première Compétence Courte, alors ces Troupes ennemies peuvent déclarer leurs ORA.

Chaque fois que le Joueur Actif active une Troupe en dépensant un Ordre, chaque ennemi éligible obtient un seul ORA, quel que soit le nombre de Compétences déclarées par le Joueur Actif durant cet Ordre.

### Les ORA doivent prendre pour cible une des Troupes activées par l'Ordre.

Les Troupes ne peuvent pas réagir aux ORA, car seuls les Ordres du Joueur Actif déclenchent des ORA et seul le Joueur Réactif peut déclarer des ORA.

Il n'y a pas de limite au nombre de Troupes qui peuvent réagir à l'activation d'une seule Troupe ennemie.



## (PAGE 21) Séquence de Dépense d'un Ordre

**1. Activation.** Le Joueur Actif déclare quelle Troupe va être activée.

**1.1. Dépense d'un Ordre.** Le Joueur Actif retire de la table ou le marque comme dépensé, l'Ordre qu'il utilise pour activer la Troupe.

**1.2. Déclaration de la Première Compétence.** Le Joueur Actif déclare la Première Compétence Courte de l'Ordre, ou l'Ordre Entier qu'il veut utiliser. Si un mouvement est déclaré, le joueur mesure jusqu'où la Troupe peut se déplacer, choisit sa trajectoire et place la Troupe à son point d'arrivée.

### 2. ORA du Joueur Réactif :

**2.1. Vérification d'ORA.** Le Joueur Réactif vérifie s'il est autorisé à déclarer des ORA avec ses Troupes. Ce qui est le cas s'il a une Troupe ou un Élément de Jeu dans la Zone de Contrôle (ZdC) de la Troupe Active.

**2.2. Déclaration d'ORA.** Le Joueur Réactif déclare les ORA de ses Troupes qui sont autorisées à en déclarer une. Les Troupes ne sont pas obligées de déclarer des ORA, mais si une Troupe n'en déclare pas alors l'opportunité est perdue.

**3. Déclaration de la Deuxième Compétence.** Le Joueur Actif déclare la deuxième Compétence Courte de l'Ordre (si applicable). Si un mouvement est déclaré, le joueur mesure jusqu'où la Troupe peut se déplacer, choisit sa trajectoire et place la Troupe à son point d'arrivée.

### 4. ORA du Joueur Réactif :

**4.1. Vérification des ORA.** Le Joueur Réactif vérifie s'il est autorisé à déclarer des ORA avec ses Troupes qui n'ont pas pu en déclarer lors de l'étape précédente de vérification d'ORA. Ce qui est le cas s'il a une Troupe ou un Élément de Jeu dans la Zone de Contrôle (ZdC) de la Troupe Active.

**4.2 Déclaration d'ORA.** Le Joueur Réactif déclare les ORA de ses Troupes qui sont autorisées à en déclarer une.

**5. Résolution :** Vérifiez que les Compétences déclarées et les Équipements respectent leurs conditions d'utilisation, mesurez toutes les distances, déterminez les MOD, et les deux joueurs font les jets. Si une Compétence ou un Équipement ne remplit pas ses conditions d'utilisation, la Troupe est considérée comme ayant déclarée la Compétence Normale Attente à la place.

**5.1 Effets :** Les joueurs appliquent tous les effets des Compétences et des Équipements réussis, y compris les Jets de Sauvegarde et les mouvements d'Esquive.

**5.2 Conclusion :** Les Jets de Cran sont effectués. Leurs effets et ceux de la Compétence Alerte sont appliqués. **Fin de l'ordre.**

## (PAGE 23) PERTE DU LIEUTENANT

### ACTIVATION

► Si, durant la **Phase Tactique** du Tour Actif, le Joueur Actif n'a pas de Lieutenant parce qu'il n'a pas été déployé sur la table de jeu (en tant que Marqueur ou Figurine) ou que le précédent Lieutenant est actuellement en État **Inapte** (Inconscient, Mort, Sepsitorisé...) ou **Isolé**, alors une situation de Perte du Lieutenant est automatiquement déclarée.

## (PAGE 24) LIGNE DE VUE (LDV)

### La troisième condition est modifiée comme suit :

La LDV peut être tracée de n'importe quel point de la silhouette de la Troupe vers n'importe quel point de la silhouette de la cible sans être bloquée par aucun élément de décor ou par la silhouette de n'importe quelle Figurine (alliée ou ennemie).

### La première exception est modifiée comme suit :

Tant qu'une Troupe peut tracer une LDV vers sa cible, la cible peut également tracer une LDV vers cette Troupe, tant que cette Troupe se trouve dans l'arc de LDV de la cible.

## (PAGE 25) ZONE DE CONTRÔLE ET ORA

Une Troupe peut réagir contre un ennemi qui entre ou agit dans sa Zone de Contrôle (ZdC) tout en restant en dehors de la LdV de ce dernier. Les joueurs peuvent vérifier la Zone de Contrôle (ZdC). Les mesures doivent toujours être effectuées depuis la Troupe Active, en respectant la distance maximale de 20 cm à tout point de sa trajectoire. S'il y'a une Troupe Réactive ou des éléments de jeu réactifs se trouvant dans la Zone de Contrôle (ZdC) de la Troupe Active, ils peuvent déclarer une ORA (voir la Séquence de Dépenses d'un Ordre, page 21).

## (PAGE 39) EXEMPLE DE DÉPLACEMENT PRUDENT

Un Fusilier veut surprendre un Alguacil. Comme il se trouve en Couvert Total derrière un grand bâtiment, le Fusilier est hors LdV de l'Alguacil et des autres Nomades, dont un Marqueur Camouflage. Il estime pouvoir atteindre un autre Couvert Total où il sera dissimulé derrière une benne à ordures grâce à sa première valeur de MOV. Il déclare donc un Déplacement Prudent.

L'Alguacil et tous les autres Troupes Nomades, dont le Marqueur Camouflage, ne peuvent pas déclarer d'ORA car le Déplacement Prudent du Fusilier commence et se termine en dehors de leur LdV et ZdC.

## (PAGE 40) ESCALADE

### Règle principale, Effets, Point 4 :

L'Escalade ne permet que de monter ou descendre sur une surface verticale. Par conséquent, dès qu'une Troupe atteint une surface horizontale pouvant accueillir l'intégralité de son socle, son mouvement se termine (voir exemple).

### Exemple d'Escalade 1

Une Troupe en contact avec un obstacle utilise la compétence Escalade. Lors des mesures, il apparaît que l'obstacle fait 7.5 cm : la première valeur de MOV de la Troupe (10 cm) est donc suffisante pour l'Escalader et se déplacer sur la surface supérieure.

### Exemple d'Escalade 2, paragraphe 1

Une Troupe utilise un Ordre et déclare la Compétence Déplacement jusqu'à se retrouver en contact d'un obstacle. Avec un second Ordre, son joueur utilise la Compétence Escalade, et vérifie que 10 cm est suffisant pour que la Troupe puisse atteindre entièrement une surface horizontale au sommet et y placer la figurine qui y termine son déplacement.

Puis le joueur déclare un troisième Ordre pour atteindre le bord de l'obstacle.

## (PAGE 43) RAFALE (R)

Dans Infinity N4, lorsqu'une Troupe effectue une Attaque pendant son Tour Actif, elle doit utiliser toute sa valeur de Rafale (R) en incluant tous les Modificateurs (MOD). Cependant, les MOD des Compétences et de l'Équipement avec l'Étiquette Optionnelle, comme par exemple le Bonus d'Appui à la Rafale de la Fireteam, peuvent ne pas être appliqués pendant le Tour Actif ou Réactif.

## (PAGE 46) COUVERT

### Case grise, Effets, point 1

Si la cible à un Couvert Total, l'attaquant ne peut pas déclarer une Attaque TR avec des Armes, des Compétences Spéciales, ou des Équipements nécessitant une LdV.

## (PAGE 48) ZONE D'EFFET D'UNE ARME OU D'UN ÉQUIPEMENT A GABARIT

### Nouvel effet après la puce 5

Une fois placé, le Gabarit reste sur la table de jeu jusqu'à l'étape de Résolution de l'Ordre.

## (PAGE 49) ARME A GABARIT DIRECT

### Nouvel effet après la puce 5

En ORA, toute Troupe Active dans la Zone d'Effet du Gabarit au moment de l'Ordre compte comme Cible Principale lors du contrôle d'annulation du Gabarit.

## (PAGE 49) ARMES A GABARIT ET CORPS A CORPS

Les Armes à Gabarit posées sur un groupe de Troupes qui étaient engagées dans un Corps à Corps lors de la phase d'Activation de l'Ordre en cours affectent toujours chaque Troupe impliquée, même si, en raison du placement du Gabarit, il ne touche que certaines d'entre elles. Les joueurs doivent prendre ceci en compte, car les Attaques ne peuvent pas être exécutées contre des Troupes alliées.

## (PAGE 50) ARMES A GABARIT DIRECT

### Conditions, puce 2 :

Il est obligatoire de déclarer une Cible Principale valide, qui doit être en LdV lorsque l'Attaque est déclarée, et qui sera la référence pour placer le Gabarit Circulaire.

## (PAGE 59) ZONE DE PIRATAGE

Ce terme désigne la Zone d'Effet des programmes de Piratage. Dans Infinity N4, la Zone de Piratage d'un Hacker correspond à sa Zone de Contrôle, et à la Zone de Contrôle des Répétiteurs et des Répétiteurs Déployables du joueur ou de ses Alliés.

De plus, si un Hacker se trouve dans la Zone de Contrôle d'un Répétiteur ou Répétiteur Déployable ennemi, sa Zone de Piratage s'étend aussi à toutes les Troupes ennemies sur la table de jeu. Cependant, si la Troupe ennemie n'est pas un Hacker, tout ORA ou Programme de Piratage utilisant le Répétiteur ennemi échouera ses Conditions, et Attente devra être effectuée à la place.

## (PAGE 59) ZONE DE PIRATAGE ET ORA

### Ajout à la Zone de Piratage.

Un Hacker peut réagir avec un Programme de Piratage ou un Reset aux ennemis qui entrent ou agissent à l'intérieur de sa Zone de Piratage, tout en restant hors LdV et de ZdC.

Lors des étapes de Vérification d'ORA de la Séquence de Dépense d'un Ordre (voir page 20), les joueurs peuvent vérifier si la Troupe Active se trouve à l'intérieur des Zones de Piratage des Troupes Réactives. Les mesures doivent toujours être effectuées à partir de la Troupe Active, ainsi que de ses Répétiteurs, dans un rayon de 20 cm à tout point de sa trajectoire. Si ces mesures montrent que la Troupe Active se trouve dans la Zone de Piratage d'une Troupe Réactive, elle peut déclarer un Programme de Piratage ou un Reset en ORA, comme mentionné ci-dessus.

### Holo-Masque et Zone de Piratage

Si vous utilisez un Répétiteur ennemi pour inclure une Troupe ennemie dans votre Zone de Piratage, tout ORA ou Programme de Piratage contre une Troupe qui n'a pas la Compétence Spéciale Hacker dans son Profil d'Unité réel échouera à l'étape de Résolution d'un Ordre, et Attente sera effectuée à la place. Cela révélera également que la Troupe ennemie n'est pas un Hacker.

## Holo-Masque et Répétiteur

De même, lors de l'utilisation du Répétiteur d'une Troupe ennemie, si cette Troupe est en État Imitation (Holo-Masque) et n'a pas de Répétiteur sur son vrai Profil d'Unité, alors tout ORA ou Programme de Piratage utilisant son faux Répétiteur échouera ses Conditions dans l'étape de Résolution de l'Ordre, et à la place Attente sera effectuée. Cela révélera que la Troupe ennemie n'a pas de Répétiteur.

## (PAGE 60) EXEMPLE DE ZONE DE PIRATAGE ET D'ORA A TRAVERS UN RÉPÉTITEUR

Dans cet exemple, la Furtivité n'est pas utilisée.

Durant son Tour Actif, l'Hacker Enseveli décide de déclarer Attente comme première Compétence Courte de son Ordre. Comme indiqué par l'image, il est hors des LdV et des ZdC ennemies. Mais comme il est un Hacker, il peut utiliser le Répétiteur déployable et la Troupe Drone-M (qui transporte l'équipement Répétiteur) pour étendre sa Zone de Piratage et agir depuis sa position actuelle.

Comme l'Hacker Enseveli est dans la Zone de Piratage de l'Hacker Orc, ce dernier déclare une ORA et utilise le Programme Oblivion.

La seconde Compétence de l'Hacker Enseveli est Carbonite : Il divise la valeur de Rafale 2 de son Programme entre le Chevalier de Justice et l'Hacker Orc.

Le Chevalier de Justice désormais ciblé par un Programme de Piratage, a une opportunité d'ORA et déclare Reset.

Les Jets Opposés en découlent :

- Reset du Chevalier de Justice contre Carbonite de l'Enseveli.
  - Aucun Modificateurs (MOD).
- Oblivion de l'Hacker Orc contre Carbonite de l'Enseveli.
  - MODs de l'Hacker Orc : MOD -3 (Firewall) car il utilise un Répétiteur ennemi pour atteindre l'Enseveli.
- MODs de l'Enseveli :
  - Si un Jet de Sauvegarde est requis, les Dégâts d'Attaque d'Oblivion subiront un MOD -3 à cause du Firewall.

## (PAGE 60) ZONE DE PIRATAGE ET ORA A TRAVERS UN REPETITEUR

### Exemple d'un État Marqueur à travers un Répétiteur

Cette fois, l'Hacker Enseveli est en État Camouflé et déclare Attente.

Comme le Marqueur Camouflé est à l'intérieur de la Zone de Piratage de l'Hacker Orc, l'Hacker Orc peut retarder l'ORA de l'Enseveli au cas où le Marqueur Camouflé serait un Hacker.

L'Hacker Orc ne peut déclarer un ORA que si le Marqueur Camouflé se révèle avec la seconde Compétence Courte de son Ordre.

## (PAGE 70) MUNITIONS ECLIPSE

### Nouvel Effet :

Si une Troupe avec un Viseur Multispectral est la cible d'une Attaque TR dans, à travers, ou hors de cette Zone de Visibilité Nulle, son Viseur Multispectral ne peut pas réduire les MOD de la Zone de Visibilité Médiocre qui en résulte.

## (PAGE 81) ENCADRÉ IMPORTANT SUR LA VALEUR DE RAFALE

Si ces Modificateurs (MODs) affectent la Rafale (R), ils ne sont appliqués que durant le Tour Actif. La valeur maximale de la Rafale (R) de n'importe quelle arme est de 6, quel que soit le nombre de MOD appliqués à la Rafale.

## (PAGE 81 and 118) MODIFICATEURS, BOITE DE RAPPEL

**Les 3 premières puces (donc hors point "Relance") sont remplacées par :**

**Tout MOD ou valeur** entre parenthèses à côté d'une Compétence Spéciale, d'une Arme ou d'un Équipement - comme Attaque CC (+3), Saut de Combat (PH=10), Attaque TR (R+1) etc - **ne s'applique que lors de l'utilisation** de la Compétence Spéciale, de l'Arme ou de l'Équipement.

- Les MOD positifs ne s'appliquent qu'à l'utilisateur.
- Les MOD négatifs ne s'appliquent qu'aux ennemis.
- Les MOD négatifs pour les Compétences et les Équipements Automatiques - tels que Mimétisme (-6), ou Attaque Surprise (-3) - appliquent toujours le MOD tel que spécifié dans leurs règles.
- Les MOD négatifs pour les autres Compétences Spéciales, Armes et Équipements - comme Esquive (-3) ou Attaque CC (-3) - ne s'appliquent que lors des Jets d'Opposition.

## (PAGE 82) COMPETENCES

Ajout d'un cadre aux Compétences

### IMPORTANT

Les Compétences ne peuvent être déclarées qu'à partir d'une position où le Troupe a déjà été ou s'est déplacé durant l'Ordre en cours. Par conséquent, la Troupe Active ne peut pas déclarer une Compétence depuis une position qu'elle n'a pas encore atteinte.

Note de l'équipe de développement : *En ajoutant cette boîte Important, notre intention est de mettre fin à toutes les situations ennuyeuses qui ont été générées par la modification de la Séquence d'un Ordre, mais en gardant la flexibilité lors de la déclaration des Compétences. Ainsi, vous pourrez toujours déclarer "Tirer" comme la première moitié de l'Ordre. Cependant, si vous voulez vraiment tirer sur une Troupe derrière un mur, vous devez d'abord vous déplacer et ensuite tirer.*

## (PAGE 113) État Supplantation

Le texte pour l'état Supplantation, dans la partie concernant les échecs aux Jets de Détection devrait dire : "Une Troupe qui rate ce Jet de VOL pour Détecter un Marqueur Supplantation **ne peut pas tenter de Détecter le même Marqueur avant le prochain Tour de Joueur.** Une Troupe qui a été révélée par une Détection et entre de nouveau en état Supplantation, ne compte pas comme le même marqueur".

## (PAGE 108) PRÉSENCE DISTANTE

### Effet ajouté :

Cette Compétence Spéciale reste active même lorsque son utilisateur est en état Inapte.

## (PAGE 111) SIXIÈME SENS

### Remplace le troisième Effet :

Si l'utilisateur est la cible d'une Attaque TR à travers une Zone de Visibilité Nulle, il ignore le MOD -6 de la Zone de Visibilité Médiocre qui en résulte.

### Remplace le sixième Effet :

Cet effet est supprimé. Ajoutez cette nouvelle case sous la Compétence :

Rappel : Furtivité est inefficace contre les Troupes ayant la Compétence Spéciale Sixième Sens.

## (PAGE 124) MOTO

### La septième puce est remplacée par :

Lors du déploiement d'une Troupe **Impétueuse** avec une Moto, le joueur doit choisir si la Troupe **conserve la Compétence Spéciale Impétueuse et ne peut donc pas bénéficier du Couvert Partiel, ou si elle perd la Compétence Spéciale Impétueuse et peut donc bénéficier du Couvert Partiel**, et ce sans changement de son Coût et de sa CAP (SWC).

## (PAGE 134) CONDITION DE VISIBILITÉ (tous types)

### Effets, point 1

Exceptée l'Esquive, n'importe quelle Compétence, Compétence Spéciale ou Équipement **qui nécessite une LdV**, et qui est déclarée depuis, vers ou à travers une Zone de Visibilité Réduite subit un MOD à l'Attribut concerné par le Jet requis.

## (PAGE 134) CONDITION DE VISIBILITÉ

### Zone de Visibilité Nulle :

- Une Troupe ne peut pas tracer de LdV depuis, vers, à travers une Zone de Visibilité Nulle.
- Une Troupe qui est la cible d'une Attaque TR effectué depuis, vers ou à travers une Zone de Visibilité Nulle traite la Zone de Visibilité Nulle comme une Zone de Visibilité Médiocre lorsqu'elle trace une LdV vers l'attaquant.

## (PAGE 134) VISIBILITÉ RÉDUITE

### Ajouté un sous-point supplémentaire au point de la Zone du Bruit Blanc :

Si une Troupe avec un Viseur Multispectral est la cible d'une Attaque TR dans, à travers, ou hors d'une Zone de Bruit Blanc, son Viseur Multispectral ne peut pas réduire les MOD de la Zone de Visibilité Médiocre qui en résulte.

## ALERTE

COMPÉTENCE AUTOMATIQUE

*Optionnel, Sans Jet*

### CONDITIONS

- ▶ La Troupe **n'a pas été** activée par un Ordre ou un ORA durant le même Ordre.
- ▶ La Troupe, ou une Troupe alliée située dans sa Zone de Contrôle, a été la cible d'une Attaque.

## ATTAQUE A DISTANCE/TIR

COMPÉTENCE COURTE / ORA

*Attaque*

### CONDITIONS

- ▶ Utiliser une Arme TR, une Compétence ou un Équipement permettant d'effectuer un Tir.
- ▶ **Pouvoir tracer une Ligne de Vue (LdV) jusqu'à la cible de l'Attaque TR, sauf si l'Arme TR, la Compétence ou l'Équipement utilisé ne nécessite pas de LdV. La ligne de Vue doit être tracée depuis le point où l'attaque est effectuée jusqu'à la position de la cible lorsqu'elle est attaquée. La LdV obtenue en étant en contact Silhouette ne compte pas pour cette Condition.**
- ▶ **Ne pas être en état Engagé durant l'étape d'Activation de cet Ordre.**

## ESQUIVE

COMPÉTENCE COURTE / ORA

*Mouvement*

### CONDITIONS

- Pour Esquiver, la Troupe doit respecter au moins une des Conditions suivantes :
- ▶ L'utilisateur est la Troupe Active.
  - ▶ En Tour Réactif, la Troupe Active est affecté par une arme à Gabarit ou la Troupe Active est en LdV ou dans sa ZdC.

## RESET

COMPÉTENCE COURTE / ORA

*Sans LdV*

### CONDITIONS

- Les Troupes ne peuvent Reset que si une des conditions suivantes est remplie :
- ▶ La Troupe est la Troupe Active.
  - ▶ En Tour Réactif, la Troupe a l'opportunité de déclarer une ORA.

## INDOLORE

COMPÉTENCE COURTE / ORA

*Attaque (Comms), Non Létal.*

### CONDITIONS

Une Troupe ne peut utiliser Indolore que si une des deux conditions suivantes est vérifiée :

- ▶ Elle est la Troupe Active.
- ▶ En Tour Réactif, elle a l'opportunité de déclarer une ORA.

## ATTENTION !

ORA

*Sans Jet*

### CONDITIONS

Les joueurs vérifieront les Conditions de cette compétence lorsqu'ils la déclareront.

- ▶ **L'utilisateur doit avoir une LdV sur une Figurine ou un Marqueur ennemi qui déclare ou exécute un Ordre.**

## SYMBIOMATE

ÉQUIPEMENT AUTOMATIQUE

*Assignable (W), Obligatoire*

### CONDITIONS

- ▶ Le SymbioMate doit être utilisé lorsque la Troupe est forcée de faire un Jet de Sauvegarde.

### EFFETS

▶ Un SymbioMate fournit à son utilisateur des valeurs **BLI** et **PB** de **9** - remplaçant ainsi celles du Profil d'Unité de l'utilisateur - et il fournit également la Compétence Spéciale Immunité (Totale). En outre, le SymbioMate est utilisé et applicable également contre les **Attaques Comms**.

▶ Lorsqu'une Troupe dotée d'un SymbioMate est forcée de faire un Jet de Sauvegarde, elle l'effectue avec une valeur d'Attribut de 9, en appliquant la Compétence Spéciale Immunité (Totale). Toute autre Attaque réussie reçue par l'utilisateur - ou par une arme ou une règle nécessitant des Jets de Sauvegarde - au cours du même Ordre appliquera également les valeurs BLI et PB de 9, ainsi que la Compétence Spéciale Immunité (Totale). Contre les Attaques Comms, les joueurs appliqueront les valeurs BLI et PB de 9, mais pas la Compétence Spéciale Immunité (Totale).

▶ Il s'agit d'une Pièce d'Équipement à usage unique, le SymbioMate sera retiré de la table de jeu à la fin de l'Ordre dans lequel il a été utilisé.

## (RÈGLES ANNEXES PAGE 6) ORDRE DE LA FIRETEAM

### Effets, puce 2 :

Si la Fireteam déclare Reset ou toute Compétence avec l'étiquette Mouvement (sauf Berserk), le Leader de la Fireteam et les autres membres de la Fireteam exécutent cette Compétence tous à la fois.

Si une autre Compétence est choisie, seul le Leader de la Fireteam déclare et exécute cette Compétence et les autres membres de la Fireteam déclarent et exécutent l'attente tout en **accordant au Leader de la Fireteam une série de Bonus** déterminés par la taille et la composition de la Fireteam.