

Mécanique de jeu :

Réserve d'ordre

	Lieutenant actif	Perte du lieutenant
Troupe Régulière	+1 Ordre dans la Réserve du groupe	--
Troupe Irrégulière	1 Ordre pour la figurine	--
Troupe Impétueuse	+1 Ordre dans la Réserve du groupe 1 Ordre impétueux pour la figurine	1 Ordre impétueux pour la figurine
Troupe Religieuse	Voir Troupe Régulière ou Irrégulière	1 Ordre pour la figurine
	+1 Ordre spécial du lieutenant	2 Ordres dans la Réserve d'ordre

- Seules les troupes à l'état normal/non-inconscient et placées sur la table de jeux (figurines ou marqueurs) comptent.
- Chaque groupe de combat (10 figurines maximum) a sa propre réserve et aucun échange n'est permis.
- Ordres impétueux : Obligatoire, avant tout ordre normal (Voir tableau). Peut être annulé en dépensant un ordre normal.
- Les troupes en corps à corps doivent utiliser **au moins** un ordre pour combattre ou fuir.
- Last Man Down : La réserve d'ordre contient au minimum 2 Ordres

Retraite
Perte de plus de 60% des troupes (75% si une troupe Morat est en vie)
Perte de l'ordre spécial du lieutenant
Toutes les troupes deviennent impétueuses Sauf les troupes religieuses
L'ordre impétueux des figurines en retraite sert obligatoirement à fuir

Ordre spécial du lieutenant
Au choix
Ordre normal pour la figurine de lieutenant
1 réussite automatiquement à un jet de bravoure pour une figurine de l'armée
Renommer une FireTeam

Dépenser un ordre

Il est obligatoire de déclarer l'action d'une figurine avant de mesurer les distances.

1 Ordre lors d'un tour actif permet			
1 Compétence longue	2 Mouvements courts	1 Compétence courte	1 Mouvement court + 1 Compétence courte



Mouvement court	Compétence courte	Compétence longue	Ordres impétueux
Affronter (ORA seulement)	Alerter (ORA seulement)	IN UTILISABLE EN ORA :	Mouvement + Mouvement
*Se déplacer	*Attaque:Corps à Corps (CC)	*Déploiement Aérien (DA)	Mouvement + Attaque
*Détecter VOL contre CAMO/Supplantation	*Attaque : Tir (TR)/Tirer	Camouflage et Dissimulation (CD)	Mouvement + Escalader
*Escalader (MOV/2) PH	*Attaque : Sepsitor	*Attaque : Assaillir	Mouvement + Esquive
*Descendre	Esquiver (MOV/2) Jet d'opposition PH	*Attaque : Tir de suppression	Mouvement + Saut
*Monter	*Capteur	*Attaque : Tir Spéculatif	Mouvement + Nager
*Nager (MOV/2)	*Pirater	*Attaque : Attaque intuitive	Se lever + Mouvement
*Sauter (MOV/2) PH	INUTILISABLE EN ORA :	*Pirater des Aérotransports	
*Ouvrir/Fermer	Attaque : Observateur d'Artillerie	Mouvement prudent (Pas d'ORA en retour)	
*S'allonger (MOV/2)	Coma		
*Se lever	*Ingénieur		
	*Médecin		
	Régénérer		
	Reset		
	*Utiliser MédiKit/AutoMedikit		*: Utilisable en ordre coordonné

Ordre Coordonné : 4 figurines ou moins peuvent réaliser un même ordre pour agir simultanément contre une même cible ne fournissant alors qu'un ORA à tout ennemi dans la LdV. (Toutes doivent être Régulières/Irrégulières et dans le même groupe). La valeur de Rafale R est réduite de moitié (arrondi supérieur).

Séquence Ordre/ORA

- 1. Choisir une figurine et déclarer sa compétence longue ou sa première compétence courte, en cas d'ordre coordonné la seconde compétence courte doit également être annoncée
- 2. Les figurines ennemies dans sa ligne de vue (LdV), sa zone de contrôle (ZC) ou avec une capacité spéciale (6° Sens,...) peuvent déclarer leurs ORAs
- 3. La figurine déclare si nécessaire sa seconde compétence courte
- 4. Si de nouvelles figurines ennemies sont dans sa LdV, sa ZC ou avec une capacité spéciale suite à la seconde compétence courte, elles peuvent déclarer leurs ORAs
- 5. Lancer les dés et appliquer les effets des compétences puis et des ORA.

Jeu de dés

Réussite	 < (Attribut+/-Modifieurs)
Réussite Critique	 = (Attribut+/-Modifieurs)
Jet normal	1 Réussite
Jet d'opposition	Quand des compétences s'opposent (par exemple tir contre esquive), la figurine avec la plus haute réussite remporte le jet d'opposition
Réussite Critique en opposition	Victoire sur le jet d'opposition même si la réussite n'est pas la plus haute
Egalité en opposition	L'attribut le plus élevé gagne. En cas d'attributs égaux, les actions sont annulés et l'ordre perdu.
Seuil d'échec (SE)	Jet - (Attribut+/-Modifieurs) ⇒ SE en cas d'échecs d'un jet

Modificateurs de base

Aide en CC	+3 au CC, pour chaque figurine alliée			
Visibilité Réduite	-3 pour les attaques à distance			
Visibilité Nulle	Sans LdV, -6 en ORA pour les attaques à distances			
Berserk	CC +9			
CD : Mimétisme	TR -3			
CD : Camouflage limité	TR et détection -3			
CD : Camouflage	TR et détection -3			
CD : Camouflage TO	TR et détection -6			
Couverture Partielle	TR -3, BLI +3			
Couverture Totale	PB +3 contre E/M			
Tir en CC	TR -6 En cas d'échec touche la cible alliée en corps à corps			
Tir spéculatif	TR -6			
Esquive de gabarit	PH -6			
TAG/DCD/Moto Esquive	PH -6			
Pirater des Aérotransports	VOL -9			
Distance	20 cm	80 cm	120 cm	>
Découvrir/Observateur d'Artillerie	+3	0	-3	-6









Types de terrains

Difficile	MOV/2 : IM, ILO, Tags, DCD, Motos et Véhicules
Très Difficile	Déploiement mécanisé impossible MOV 0 : Tags, DCD, Motos et Véhicules MOV/2 : autres sauf éclaireurs
Impraticable	DA et mécanisé impossible Mov 0 : IM, ILO, ... MOV/2 : Autres troupes

Bonus des troupes liées

Tour Actif	Applicable seulement au chef d'équipe
Tour réactif	Applicable à tous les membres
Types de bonus :	
Chaque niveau inclus les bonus précédents	
3 figurines	B +1
4 figurines	Sixième Sens N2 et Découvrir +3
5 figurines	BS +3

Compétences

Medikit (Paramedic)	 PH-3 : Annule un statut inconscient
Docteur	 VOL : Annule un statut inconscient
Ingénieur	 VOL : *+1 STR pour un véhicule. (Echec : -1 STR) *Annule un effet immobilité/adhésif *Répare une arme/équipement hors service *Désactive une mine (Echec : activation mine)
Détecter	 VOL +/- Modificateurs (Distance, Camo) Découvre une cible camouflé ou supplanté dans la LdV
Attaque intuitive	 VOL. Tir avec une arme à gabarit direct ou une arme déployable dans une zone Visibilité Nulle ou contre un marqueur CD
Capteur	 VOL. Détecte les troupes CD dans la ZC sans LdV
Viseur Multi N1	Annule les modificateurs : Mimétisme, Camouflage et Faible visibilité
Viseur Multi N2	Annule les modificateurs : CD : Tous, Disruption Optique et Visibilité Nulle
Viseur Multi N3	Comme Viseur Multi N2. Permet d'attaquer directement les marqueurs CD sans détection préalable. Evite les attaques surprises liées au camouflage
Tir Spéculatif	Tir de grenade/Lance grenade sans LdV sur une cible non-camouflée
Observateur d'artillerie	 VOL +/- Modificateurs de distance Marque la cible, annule le MOD Tir Spéculatif et touche automatique pour les armes guidées.
Tir de suppression (TS)	Placer le marqueur TS dans la LdV. En ORA, permet de tirer une rafale complète R sur toute figurine activée dans le couloir symbolisé par la largeur du marqueur.
Répétiteur de position, mines, E/Maulers	Placé via compétence courte ou une attaque intuitive. BLI 0. Seules les mines sont camouflées.
Nettoyeur de mines	 VOL: Contrôle toute arme déployable ennemie dans la Zc. (Echec:activation Mine)
Nano Ecran	MOD Couverture Partiel en TIR, neutralisé par E/M, INC, Plasma
Viseur X	MOD de distance portée longue réduit à 0, portée extrême réduit à -3
Viseur X2	MOD de distance portée longue et extrême réduit à 0
Terrain X	Se comporte comme si le terrain était de catégorie inférieure

Compétences

DA : N1-Parachutiste	Apparaît sur une des moitiés d'un des cotés de la table (hors ZD ennemi) notée au début de la partie. La troupe utilise son propre ordre pour se déployer.
DA : N2-Infiltration aérienne	Apparaît comme DA : N1, mais la moitié de la table est choisie lors du déploiement.
DA : N3-Saut de combat	Permet d'apparaître sur la table dans une zone dégagée de la taille du gabarit circulaire. En cas d'échec à un 🎲 PHI, appliquer une dispersion.
DA : NX-Saut tactique	Peut réaliser DA : N3 ou apparaît comme DA : N2 même dans la ZD ennemi. S'applique aux autres troupes DA si la troupe est lieutenant.
Infiltration N0 (Inférieure)	Force le déploiement sur la moitié de table de l'ennemi (hors ZD ennemie). En cas d'échec de 🎲 PHI-(1 par 10 cm d'avancé) perte du statut camouflage
Infiltration N1	Déploiement dans sa moitié de table sans 🎲 PHI, ou Déploiement dans la moitié de table de l'ennemi (hors ZD) avec 🎲 PHI - (1 par 10 cm d'avancé). Dispersion + perte du camouflage en cas d'échec
Infiltration N2	Comme Infiltration N1, mais sans Dispersion en cas d'échec.
Holo Projecteur N1	Une autre figurine de même taille est déployée à la place lors du déploiement. Illusion percé si découvert ou si exécution d'un ordre autre qu'un mouvement. Peut être réactivé ultérieurement si hors de LdV ennemi, contre 1 Ordre
Holo Projecteur N2	Déployé avec deux Marqueurs Holo Echo. Chaque Echo disparaît si découvert, touché ou si exécution d'un ordre autre qu'un mouvement. Compte comme un groupe Coordonné. Peut être réactivé ultérieurement si hors de LdV ennemi, contre 1 Ordre.
Escalader Plus	Escalader sans 🎲 PHI, permet de combiner Escalade avec une autre compétence
Super Saut	Saute sans 🎲 PHI, peut combiner saut avec d'autres compétences. Pas de dommage en cas de chute si hauteur < (MOV1+MOV2)
Berserk	Transforme les 🎲 CC d'opposition en 🎲 CC normaux (+9 pour la figurine mais sans modificateur de défense si elle est touché en CC)
Frénésie	Après avoir provoqué une blessure, la figurine devient impétueuse mais transforme si elle l'avait son camouflage en CD : Mimétisme
Arts Martiaux N1	Annule le bonus de défense en CC (+3 BLI)
Arts Martiaux N2	Art Martiaux N1+V1 – Courage
Arts Martiaux N3	Art Martiaux N2+CC Normal Roll. Se Désengage avec CC ou PHI
Arts Martiaux N4	Art Martiaux N2+Sixième Sens N1. Annule les niveaux inférieurs d'Art Martiaux de l'ennemi. Empêche d'affronter en ORA
Arts Martiaux N5	Annule le bonus ennemi de groupe en corps à corps. Peut blesser toutes les cibles à porter avec 1 Jet CC.
Sixième Sens N1	Permet de réagir simultanément (Jet d'opposition) contre toute attaque dans sa ZC, même sans LOF. Annule la pénalité de zone zero visibilité en ARO
Sixième Sens N2	Comme Sixième Sens N1 même hors de sa ZC.
Vaillance N1 – Courage	Ignore les tests de Bravoure
Vaillance N2 – Tenace	Ignore l'état inconscient tant que des ordres sont dépensés. Après la troupe meurt directement.
Vaillance N3 – Ign. les Blessures	Ignore l'état inconscient. Peut être régénérer ou soigné si possible
Ghost N1 - Commandé à Distance	Donne l'avantage V1 – Courage. Considéré comme sans cube.
Ghost N2 – Mnémotechnique	Permet de transférer automatiquement le statut Lieutenant, sa caractéristique VOL et cette compétence à une autre troupe en cas d'inconscience
Immunité Shock	Annule les effets des projectiles SH
Immunité Totale	Annule les effets des projectiles spéciaux sauf ADH, E/M, Monofilament, Plasma et viraux
Piratage	-Pirater un tag : 🎲 VOL-PB, 1 réussite TAG IMM -Posséder un tag : 2x 🎲 VOL-PB, 2 réussites TAG POS. -Pirater une ILO ou un D.C.D : 🎲 VOL-PB, IMM -Protocoles Anti-Hacker : 🎲 VOL, 1 Blessure -Pirater des Aérotransports : 🎲 VOL-9, Déploiement immédiat de DA ennemi -Pirater des Munitions Spéciales Guidées : 🎲 VOL-3, annule un projectile guidé
Répétiteur	Augmente la portée du piratage à la ZdC lié au répétiteur
Répétiteur EVO	-Brise Glace : MOD PB/2 lors de piratage -Capture : Pirater un tag, TAG POS dès la 1 ^o réussite -Soutien : Jusqu'à 3 Hacker peuvent combiner un piratage, apportant chacun MOD+3 -Assistance Trajectoire : Contre 1 Ordre, MOD +3 au DA : Saut de combat - Pirater des Munitions Spéciales Guidées : Annule également le Marquage
ECM	🎲 ≤5 annule un projectile guidé

Dispersion

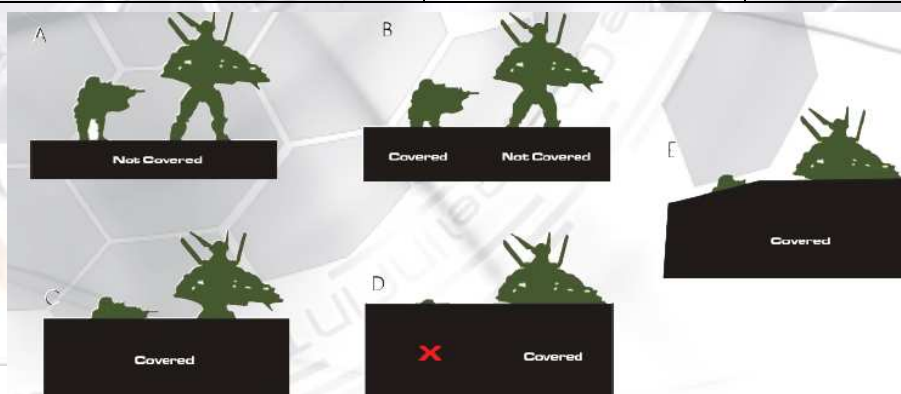
	DISTANCE	GABARIT	DIRECTION
GRENADES	(SEx6)cm	N°1 vers la LdV	Dernier chiffre d u dé
INFILTRATION	(SEx6)cm	N°1 vers le centre de table	D ernier chiffre du dé
DA : Saut de combat	(SEx6)cm	N°1 vers le centre de table	Dernier chiffre du dé

Effet des munitions E/M

IMMOBILISE	HORS SERVICE		JET DE BRAVOURE
ILO (Sauf Ariadna)	AutoMedikit, Medikit	ECM	Tous les humaines et les créatures qui ne peuvent pas être immobilisés
D.C.D	Capteur (Sauf Antipodes)	Moto	
TAG/Véhicule	CD : Camouflage TO	Observateur d'Artillerie	
	Cube	Répétiteur	
	Dispositif de contrôle	Répétiteur de Position	
	Dispositif de piratage	Viseurs (Multi, X, 360°)	
	Disruption Optique	Supplantation	
	Armes (voir le tableau)		

Type de munition

MUNITION	EFFET	JET REQ.	EFFET CRITIQUE
AP	1 blessure	🎲BLI/2	Blessure directe
DA	2 blessures	2x 🎲BLI	1 Blessure directe+ 1x 🎲BLI
EXP	3 blessures	3x 🎲BLI	1 Blessure directe + 2x 🎲BLI
Fumigène	Crée une zone Visibilité Nulle/Fumigène	--	--
Zero-V	Crée une zone Zero Visibilité	--	--
Guidé/GUIA	Touche automatique sans LdV ni 🎲TIR pour toute cible marquée	Dépend du type de munition	Dépend du type de munition
--	1 blessure	🎲BLI/PHI	Blessure directe
Flash	Ne peut effectuer que des compétences de mouvement courtes (sauf découvrir) ou ne nécessitant pas de LdV. Echech automatique aux jets de bravoure	🎲PB	Effet direct
Adhésive	Immobilise	🎲PH -6	Immobilisation directe
Shock (SH)	1 blessure. Mort instantanément en cas de blessure Annule Valeur N2/N3	🎲BLI	1 Blessure directe donc Mort instantanément
T2	2 blessures	🎲BLI	2 Blessures directes
Incendiaire (INC.)	1 blessure pour chaque jet de BLI raté. Annule Holoprojection et Supplantation Réduit Camouflage et TO à Mimétisme	N x 🎲BLI (jusqu'à succès)	1 Blessure directe + Nx 🎲BLI (jusqu'à succès)
E/M	(Voir Tableau E/M)	🎲PB	Effet direct
E/M2	(Voir Tableau E/M)	2x 🎲PB	Effet direct
Nanotech	1 blessure	🎲PB	1 Blessure directe
Plasma	1 blessure + E/M	🎲BLI + 🎲PB	1 Blessure directe + 1x 🎲PB (Effet E/M)
Viral	2 blessures. Mort instantanément en cas de blessure Annule Vaillance N2/N3 et Transformation	2x 🎲PB	1 Blessure directe + 1x 🎲BTS
Monofilament	Zone de Mort instantanée	🎲>12	Mort instantanée



Armement

ARME	COURTE	MOYENNE	LONGUE	EXTREME	DOM	R	GABARIT	MUNIT.	E/M*
Arme de Corps à Corps*	--	--	--	--	PH	--	--	xx	--
Couteau*	--	--	--	--	PH-2	--	--	xx	--
Impulsion Electrique*	--	--	--	--	CC-6			IMM	
Pistolet*	10/+3	20/0	40/-3	60/-6	11	2/1	--	--	--
Pistolet d'Assault*	20/+3	40/-6	--	--	13	4	--		--
Charge creuse (D-Charge)*	--	--	--	--	14	--	--	AP+EXP	X
E/Marat*	--	--	--	--	13	--	Circulaire	E/M	X
Mines Antipersonnelles	--	--	--	--	13	--	Circulaire PteLarme	SH	X
Mines Monofilament	--	--	--	--	13	--	Circulaire PteLarme	--	X
E/Mauler	--	--	--	--	13	--	Circulaire	E/M	X
Chain Rifle	--	--	--	--	13	--	PteLarme	--	--
Lance-flammes Léger	--	--	--	--	13	--	GrdLarme	INC	--
Lance-flammes Lourd	--	--	--	--	14	--	GrdLarme	INC	--
Nanopulseur	--	--	--	--	13	1	PteLarme	Nano	X
Crazy Koala	--	--	--	--	15	1	--	SH	X
Sepsidor	--	--	--	--	VOL	1	--	Spécial	X
Grenade	10/+3	20/0	30/-3	--	13	--	Circulaire	xx	--
Fusil à pompe Léger	20/+3	40/0	60/-3	--	13	2 (3)	PteLarme	--	--
Fusil à pompe Lourd	20/+3	40/0	60/-3	--	15	2	PteLarme	N/AP	--
Fusil d'Abordage	20/+3	40/0	60/-3	--	14	2	PteLarme	N/AP	--
Fusil	20/0	40/+3	60/-3	120/-6	13	3	--	xx	--
Contender	20/0	40/+3	60/-3	120/-6	13	1	--	DA	X
Ojótnik	20/0	40/+3	60/-3	120/-6	14	2	--	AP	--
Fusil combi	20/+3	40/+3	60/-3	120/-6	13	3	--	--	X
Fusil Multi	20/+3	40/+3	60/-3	120/-6	13	3//2//1	--	/AP/DA	X
Feuerbach	20/0	60/+3	80/0	120/-6	14	2	--	AP+DA	X
Fusil à Plasma	20/+3	40/+3	60/-3	120/-6	14	3	Circulaire PteLarme	Plasma	X
Spitfire	20/+3	60/+3	80/0	120/-6	14	4	--	--	X
Mitrailleuse (HMG)	20/0	80/+3	120/-3	240/-6	15	4	--	--	--
Mitrailleuse Multi	20/0	80/+3	120/-3	240/-6	15	4//2//1	--	/AP/EXP	X
Fusil de Sniper	30/0	90/+3	130/-3	260/-6	15	2	--	xx	--
Fusil de Sniper Multi	30/0	90/+3	130/-3	260/-6	15	2//1	--	AP/DA	X
Lance-grenades Léger	10/0	40/+3	60/-3	120/-6	13	--	Circulaire	xx	--
Lance-grenades Lourd	20/0	80/+3	120/-3	240/-6	13	--	Circulaire	xx	--
Lance Adhésifs	10/0	40/+3	60/-3	120/-6	Adh.	--	--	ADH	--
Akrylat-Kanone	20/0	80/+3	120/-3	240/-6	Adh.	1 (2x)	--	ADH	--
Marqueur	20/0	40/+3	60/-3	120/-6	--	1 (2x)	--	Repetit.	X
D.E.P.	20/+3	40/0	60/-3	120/-6	14	1 (1x)	--	AP+Exp	--
LRM Katyusha	20/0	40/0	60/-3	120/-6	13	1	Circulairex3	DA	--
LRM Uragan	20/0	40/0	60/-3	120/-6	13	3*	Circulaire	AP	--
Pulsation Flash	20/+3	80/0	120/-3	240/-6	13	1	--	Flash	X
Panzerfaust	20/0	80/+3	120/-3	240/-6	14	1 (2x)	--	AP+EXP	--
Blitzen	20/0	80/+3	120/-3	240/-6	14	1 (2x)	--	E/M2	--
E/Mitter	20/0	40/+3	60/-3	120/-6	14	1	--	E/M	X
Lance-missiles	20/0	80/+3	120/-3	240/-6	14	--	Circulaire	EXP(+AP)	--
Lance-missiles Guidées	20/0	80/+3	120/-3	240/-6	14	--*	Circulaire	EXP(+AP)	X
Mk12	20/0	60/+3	80/-3	120/-6	15	3	--	--	--
Canon Magnétique	20/0	80/+3	120/-3	260/-6	15	5	--	AP	X
Canon Portable Automatique	20/0	80/+3	120/-3	260/-6	15	2	--	AP+EXP	--