

# N5 ORDRES & ORAS



## Compétences courtes de base

### COMPETENCES COURTES DE BASE COMMUNES :

CivEvac, **Doc ITS 17** p. 13



Détecter, p. 77



Etre inactif, p. 80



**Mouvement**, p. 29



+ Escalader Plus, p. 87

### COMPETENCES COURTES DE BASE SPECIALES :

**Super-Saut**, MOV + 5 cm, p. 111



## Compétences longues

### COMPETENCES LONGUES COMMUNES :

**Mouvement prudent**, p. 32



**Escalader**, p. 34



+ Escalader plus, compétence courte., p. 87

**Attaque intuitive**, p. 48



**Jump**, p. 32



+ Super-Jump MOV +10 cm, p. 111

**Attaque spéculative**, p. 47



**Tir de suppression**, p. 85

### COMPETENCES LONGUES SPECIALES :

**Berserk**, p. 86



Camouflage (Entrer dans l'état), p. 87

Saut de combat, p. 88



**Hacker: Tir assisté**, p. 59

Hacker: Cybermasque, p. 59

**Hacker: Réaction améliorée**, p. 60

**Hacker: Fairy Dust**, p. 60

Supplantation (Entrer dans l'état), p. 96

Parachutiste, p. 103



Sapeur (Entrer dans l'état Terrier), p. 108

**Tir Triangulé**, p. 115



### COMPETENCES COURTES COMMUNES :

**Tir**, p. 39



+ Tir précis, p. 98

+ Neurocinétiques, p. 102

+ Réaction totale, p. 113

**Attack CC**, p. 51



+ Garde p. 94

+ Arts Martiaux, p. 99

+ Guerrier N, p. 101

+ Protheion, p. 106

Casevac, **Doc ITS 17** p. 14

**Esquiver**, p. 79



+ Bangbomb, p. 117

**Placer un déployable**, p. 82

**Recharger**, p. 83

Reset, p. 85



### SPECIAL SHORT SKILLS:

**Activer une Disco Ball**, p. 70



**Désactivateur**, p. 118



Médecin, p. 89



Ingénieur, p. 90



**Observateur d'artillerie** p. 92



Gizmokit, p. 120



**Hacker: Carbonite**, p. 59



**Hacker: Saut contrôlé**, p. 59

**Hacker: Oblivion**, p. 60



**Hacker: Spotlight**, p. 60



**Hacker: Contrôle total**, p. 61



**Hacker: Trinity**, p. 61



Hacker: Bruit blanc, p. 61



**Hacker: Indolore**, p. 61



Medikit, p. 121



**Morpho-Scan**, p. 101

**Capteurs**, p. 108



## Short Skills

# N5 ORDRES & ORAS


## Compétence de déploiement spécial


Butin, p. 86

Leurre, p. 89

Déploiement avancé, p. 91

Déploiement caché, p. 94

Supplantation, p. 96 ; jet pour ZD ennemie:  VOL

Infiltration, p. 97; jet pour dépasser milieu  PH -3

Metachimie, p. 100

Poseur de mines p. 100

Pilote, p. 107

Sapeur (Se déploie dans l'état Terrier), p. 108

Déploiement stratégique, p. 110

Transmutation (Eclosion), p. 114

### COMPETENCES AUTOMATIQUES COMMUNES :

Alerte (Conclusion d'un ordre), p. 76

### COMPETENCES AUTOMATIQUE SPECIALES :

Camouflage (Se déploie dans l'état camouflé), p. 87

Chaîne de commandement/Mnémonique, p. 87/101

Instinct de combat, p. 88

Countre-espionnage, p. 89

Courage (Jet de cran), p. 89

Tenace/Ignorer les blessures, p. 90/102

NCO, p. 102

Numéro 2, p. 103

Régénération (Phase des états), p. 107

Sixième sens, p. 109

Agent spécialiste, p. 109

Furtivité, p. 110

Strategos Niv1 ou Niv2, p. 110

Intuition tactique, p. 113

TAGCom, p. 113

Terrain, p. 113

Implacable (Warhorse), p. 116

## Compétences automatiques


### COMPETENCES EN ORA COMMUNES:

 Tir, p. 39  TR

+ Tir précis, p. 98

+ Neurocinétiques, p. 102

+ Réaction totale, p. 113

 Attack CC, p. 51  CC

+ Garde, p. 94

+ Arts martiaux, p. 99

+ Guerrier né, p. 101

+ Protheion, p. 106


Détecter, p. 77  VOL


 Esquiver, p. 79  PH

+ Bangbomb, p. 117

Etre inactif, p. 80



Attention, p. 81; alliés Esquive (PH-3) pour réorienter



 Placer déployable, p. 82


 Recharger, p. 83



Reset, p. 85  VOL

### COMPETENCES SPECIALES EN ORA :



 Observateur d'artillerie, p. 92  VOL


 Hacker: Carbonite, p. 59  VOL

 Hacker: Saut contrôlé, p. 59

 Hacker: Oblivion, p. 60  VOL

 Hacker: Spotlight, p. 60  VOL

 Hacker: Contrôle total, p. 61  VOL


 Hacker: Trinity, p. 61  VOL +3

 Hacker: Indolore, p. 61  VOL


## Compétences en ORA

## Symboles


 Etiquette Mouvement

 Utilisable quand Impétueux

 Etiquette Attaque  
Attaque surprise s'applique

 Ne donne pas d'ORA  
Si Furtivité est utilisée

 Etiquette Tir  
Attaque surprise s'applique

 Compétence spéciale  
modifie compétence commune

 Etiquette Attaque Comm  
Attaque surprise s'applique

 Etiquette Programme de support

# ETATS & JETONS



**Normal** (*pas de jeton*)

S'applique à toutes les troupes non affectées par un état

## ETAT NUL & JETONS D'ETAT



**Mort** (*pas de jeton*)

Annuler : N/A



**Déconnecté**

Annuler : Varie selon la cause



**Possédé**

Annuler: Jeton de commandement pendant la phase tactique du proprio. ou Contrôle total.



**Sepsitorisé**

Annuler : N/A



**Inconscient**

Annuler : Jet de Médecin, Ingénieur, Medikit, ou Gizmokit réussi

## ETATS COMPETENCES & JETONS D'ETAT



**Camouflé**

Annuler : Détecter ou autre pré-requis.



**Leurre**

Annuler : Détecter ou autre pré-requis.



**Tenace**

Forme spéciale d'inconscience. Les troupes entrent dans l'état Mort au début la prochaine phase des états.



**Terrier (Sapeur)**

Annuler : S'allonger ou au départ d'un mouvement.



**Déploiement caché** (*pas de jeton*)

Annuler : Détecter ou autre pré-requis.



**Supplanté (Supplantation, Cybermasque)**

Détecter (-3) pour passer de IMP-1 à IMP-2; Détecter pour annuler IMP-2; ou autre pré-requis.



**Ignorer les blessures**

Forme spéciale d'inconscience, la troupe agit normalement, et entre dans l'état Mort si blessée à nouveau. Annuler : Médecin (VITA) ou Ingénieur (STR)



**Allongé** (*Interdit pour Aérien, Moto, TAG, VH*)

Entrer : Inconscient, ou début ou fin de mouvement. Annuler : Saut, ou choisi comme ci-dessus.



**Tir de suppression**

Annuler : Engagé, immobilisé, isolé, perte de lieutenant, état nul, Retraite, ou autre pré-requis.

## ETATS NEGATIFS & JETONS D'ETAT



**Engagé** (*pas de jeton*)

Annuler : Quitter le contact silhouette avec l'ennemi.



**Immobilisé-A**

Annuler : Esquive (-6) ou ingénieur



**Immobilisé-B**

Annuler : Reset (-3) ou ingénieur



**Isolé**

Annuler : Reset (-9) ou ingénieur



**Retraite**

Annuler : N/A



**Etourdi**

Annuler : Médecin/Ingénieur OU automatique pendant la prochaine phase des états.



**Ciblé**

Annuler : Reset (-3) ou ingénieur



**Déchargé**

Annuler : Recharger dans la ZdC d'un bagage ou automatique pendant la prochaine phase des états si dans la ZdC d'un bagage.

## EFFETS DES EQUIPEMENTS & JETONS



**Etat Holoecho (Holoprojecteur)**

Annuler: Détecter ou autre pré-requis.



**Etat Holomasque** (*pas de jeton*)

Annuler : Détecter or ou autre pré-requis.



**Tinbot**

S'applique à l'utilisateur et aux troupes alliées de sa Fireteam. Désactiver si le proprio. est isolé ou dans un état nul.

### Programmes de support (EVO Hacker)

Annuler : Le hacker utilise un programme différent, la cible gagne un programme différent, ou le hacker est isolé ou dans un état nul.



**Programme de support : Tir assisté**

Le REM ciblé gagne Tir précis.



**Programme de support : Saut Contrôlé**

Applique Saut de combat (+3) et (-3) à toutes les figurines.



**Programme de support : Réaction améliorée**

Le REM ciblé a R2 en ORA.



**Programme de support : Fairy Dust**

Applique Parefeu (-3) à toutes les troupes alliées du type choisi : ILO ou REM ou TAG.

# RESUME DE LA SEQUENCE DE JEU (ITS 17)

## INSTALLATION, INITIATIVE ET DEPLOIEMENT

- 1 CHOISIR LA MISSION & LE MODE JEU, ANNONCER SA FACTION**
  - Se mettre d'accord sur le scénario, les point d'armées et les SWC
  - Annoncer la faction (armée sectorielle) que vous jouerez
- 2 CHOISIR LES OBJECTIFS CLASSIFIES**
  - Vérifier les règles du scénario pour le nombre de classifiés
  - Sauf contre-indication, mélanger votre deck de classifiés
  - Pour chaque objectif classifié du scénario, piocher deux cartes en choisissant un et défausser l'autre
- 3 CHOISIR UNE LISTE D'ARMEES**
- 4 PIOCHER LES OPTIONS DE SUPPORT TACTIQUE**
  - Retirer les cartes tactiques sans symbole et mélanger le deck des supports tactiques
  - Pour chaque option de support tactique, piocher une carte et appliquer les effets indiqués pour ses symboles (p. 19 doc ITS 17)
- 5 JET D'INITIATIVE (JET DE VOL EN OPPOSITION)**
  - Le gagnant choisit de garder l'initiative ou le déploiement
  - *Initiative*: Choisir qui joue en premier
  - *Déploiement*: Choisir où se déploie chacun et dans quel ordre
- 6 PHASE DE DEPLOIEMENT**
  - Joueur avec le premier tour :**
    - Utilisation d'un jeton de commandement (Procédural) : Décider d'utiliser un JC pour placer une troupe en plus en réserve
  - Joueur qui se déploie le premier :**
    - Placer les figurines d'HVT 10 cm au moins en dehors des ZD
    - Déployer toutes les troupes sauf AD et troupes en réserve
  - Joueur qui se déploie en second :**
    - Placer les figurines d'HVT 10 cm au moins en dehors des ZD
    - Déployer toutes les troupes sauf AD et troupes en réserve
  - Joueur qui se déploie le premier :**
    - Déployer les troupes en réserve, déclarer les fireteams
  - Joueur qui se déploie en second :**
    - Déployer les troupes en réserve, déclarer les fireteams
- 7 UTILISATION STRATEGIQUE (LOGISTIQUE) DES JC**
  - Joueur avec le premier tour :**
    - Annoncer si vous dépensez 1 JC pour 2 jetons Speedball
  - Joueur qui joue en second :**
    - Annoncer si vous dépensez 1 JC pour 2 jetons Speedball

## SEQUENCE DE TOUR DU JOUEUR ACTIF

- 1 DEBUT DU TOUR : PHASE TACTIQUE**
  - Voir Séquence de la phase tactique
- 2 PHASE D'IMPETUEUX**
  - Activer toutes vos troupes impétueuses une fois (optionnel)
- 3 PHASE D'ORDRE**
  - Dépenser vos ordres réguliers, irréguliers, tactique, de lieutenant
- 4 PHASE DES ETATS**
  - Faire tous les tests nécessaires pour les états et les compétences qui le requiert (pas d'ORA généré)
  - Retirer tous les jetons d'ordre toujours sur la table
- 5 FIN DE TOUR**
  - Vérifier le point de scénario et les conditions de fin de mission

## SEQUENCE DE DEPENSE DES ORDRES

- 1. ACTIVATION & DECLARATION DE LA PREMIERE COMPETENCE**
  - 1.1 Dépense de l'ordre**
    - Marquer l'ordre comme dépensé
  - 1.2 Déclarer sa première compétence**
    - Déclarer compétence; si déplacement, mesurer le chemin
- 2. ORAS DU JOUEUR REACTIF A LA PREMIERE COMPETENCE**
  - 2.1 Vérification des ORAs**
    - Vérifier les ORAs qui peuvent être déclarées
    - Vérifier si des troupes ou des éléments de jeu sont dans ZdC de la troupe active
  - 2.2 Déclarer les ORAs**
    - ORA est perdue si elle est autorisée mais pas déclarée
- 3. DECLARATION DE LA SECONDE COMPETENCE**
  - Déclarer compétence; si déplacement, mesurer le chemin
- 4. ORAS DU JOUEUR REACTIF A LA SECONDE COMPETENCE**
  - 4.1 Vérification des ORAs**
    - Vérifier les nouvelles ORAs qui peuvent être déclarées
  - 4.2 Déclarer les ORAs**
- 5. RESOLUTION**
  - Vérifier que les compétences et les équipements utilisés vérifient leurs pré-requis, mesurer la distance, déterminer les modificateurs et faire les jets.
  - Ne pas vérifier les pré-requis = Etre inactif
  - 5.1 Effets**
    - Effets de la compétence s'appliquent, incluant les jets de sauvegarde et les mouvements d'esquive
  - 5.2 Conclusion**
    - Faire les jets de cran, effets des jets de cran + Alerte!
    - Fin de l'ordre

## SEQUENCE DE LA PHASE TACTIQUE

- 1. UTILISATION EXECUTIVE DES JETONS DE COMMANDEMENT**

Le joueur actif peut utiliser n'importe quel nombre de JC pour :

  - Déplacer une troupe alliée et ses périphériques d'un groupe de combat à un autre (respecter la limite de 10 troupes)
  - Annuler l'état possédé d'une troupe alliée
- 2. VERIFIER LES CONDITIONS DE RETRAITE**
  - Si 25% des points d'armées ou moins sont en vie, l'armée du joueur actif entre en situation de Retraite
- 3. VERIFIER LA PERTE DE LIEUTENANT**
- 4. COMPTER LES ORDRES**
- 5. UTILISATION STRATEGIQUE (PROCEDURALE) DES JC**

*Premier tour.* Le joueur réactif peut utiliser un JC pour :

  - Retirer deux ordres réguliers de la réserve du joueur actif pour ce tour, s'il a au moins un total de 10 ordres réguliers, irréguliers, tactiques visibles après le décompte des ordres
  - Limiter l'utilisation de JT à un seul pour ce tour seulement
  - Placer une troupe de la liste d'armée dans l'état Tir de suppression

## INSTALLATION, INITIATIVE ET DEPLOIEMENT

Suivre les règles habituelles pour les étapes ci-dessous, sauf indication contraire

### 1 CHOISIR LA MISSION ET LE MODE DE JEU, ANNONCER SA FACTION

### 2 CHOISIR LES OBJECTIFS CLASSIFIES

- Mélanger le deck des objectifs tactiques
- Piocher quatre cartes d'objectifs tactiques, en choisir trois et défausser la quatrième
- Choisir ou non de dépenser un JC pour défausser une de vos cartes d'objectifs tactiques et piocher une carte d'objectif tactique de remplacement

### 3 CHOISIR UNE LISTE D'ARMEEES

### 4 JET D'INITIATIVE

- a le déploiement : Place ses éléments tactique en premier
- a l'initiative : Place ses éléments tactique en second

### 5 CHOISIR LES CONDITIONS DE BATAILLE

- Mélanger le deck des conditions de bataille
- Piocher 2 cartes de condition de bataille, en choisir une et défausser l'autre
- Le joueur qui a le premier tour révèle ses cartes et suit les étapes nécessaires
- Le joueur qui a le second tour révèle ses cartes et suit les étapes nécessaires; si les deux joueurs choisissent la même condition de bataille, ce joueur pioche et met en jeu une carte de remplacement

### 6 PLACER LES ELEMENTS TACTIQUES

- Le joueur qui a gardé le déploiement place ses éléments tactiques (voir diagramme)
- Le joueur qui a gardé l'initiative place ses éléments tactiques (voir diagramme)
- Si les conditions de bataille Embuscade et/ou Echec du système de défense sont en jeu : les joueurs placent les jetons camouflage et/ou les tourelles dans l'ordre d'initiative

### 7 PHASE DE DEPLOIEMENT

- NB : les HVTs sont considérés comme éléments tactiques et sont placés pendant l'étape 6, ci-dessus

### 8 UTILISATION STRATEGIQUE (LOGISTIQUE) DES JC

### 9 REVELER UN OBJECTIF TACTIQUE

- Les deux joueurs choisissent l'un de leurs objectifs tactiques et le révèle simultanément. Si un jour a l'objectif tactique Cible Prioritaire, il doit être sélectionné et révélé à ce moment.

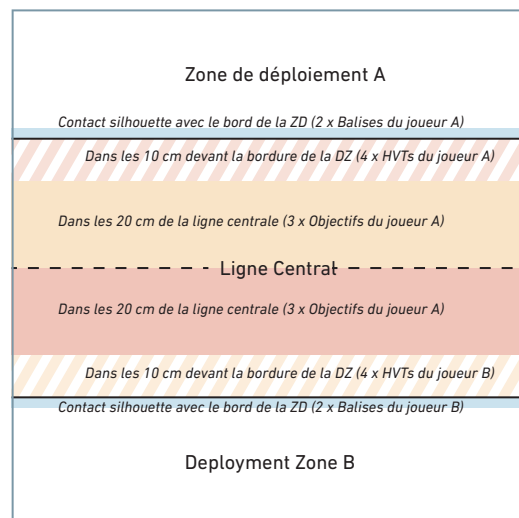
## SEQUENCE DE JEU : FIN DE ROUND

A la fin des deux premiers rounds de jeu, avant de commencer le suivant, effectuer cette étape :

### REVELER UN OBJECTIF TACTIQUE

- Les deux joueurs choisissent l'un de leurs objectifs tactiques et le révèle simultanément.

## ELEMENTS TACTIQUES



**OBJECTIF (x3) 40mm**

**BALISE (x2)**

BLI	BTS	STR	S
4	4	3	2
Compétences : Gizmokit (PH=10)			

**HVT (x4) Civil**

ISC: HVT (Cible de grande valeur)

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	BTS	W	S
4-4	6	5	10	11	—	—	—	2

**Condition de bataille Civils hostiles :** Si en jeu, substituer par le profil d'HVT Hostile ci-dessous

ISC: HVT Hostile

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	BTS	W	S
4-4	6	8	11	11	1	0	1	2
Armes : Pistolet étourdissant								

**TOURELLE DEFENSIVE F-13**

**Echec du système de défense :** Si en jeu, utiliser le profil ci-dessous.

ISC: Tourrelle F-13

MOV	CC	BS	TR	VOL	BLI	BTS	STR	S
—	5	10	—	—	2	3	1	2
<b>Equipement :</b> Viseur 360° <b>Compétences :</b> Réaction Totale <b>Armes :</b> Fusil combi   Arme de CC PARA (-3)								

**BEEPER (1 par troupe, 2 par troupe spécialiste)**

**Placement :** Utiliser la compétence Placer déployable par une troupe

BLI	BTS	STR	S
2	0	1	2