

N5 ORDRES & ORAS



= OU OU

Compétences courtes de base

COMPETENCES COURTES DE BASE COMMUNES :

CivEvac, <u>Doc ITS 17</u>	p. 13	VOL +3
Déetecter, p. 77		VOL
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		TR
Jump, p. 32		
+ Super-Jump MOV +10 cm, p. 111		
Attaque spéculative, p. 47		TR
Tir de suppression, p. 85		

COMPETENCES LONGUES SPECIALES :

Berserk, p. 86		CC
Camouflage (Entrer dans l'état), p. 87		
Saut de combat, p. 88		PH
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		TR

COMPETENCES COURTES 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 N, p. 101	
+ Protheion, p. 106	
Casevac, <u>Doc ITS 17</u>	p. 14
Esquiver, p. 79	PH
+ Bangbomb, p. 117	
Placer un déployable, p. 82	
Recharger, p. 83	
Reset, p. 85	VOL
SPECIAL SHORT SKILLS:	
Activer une Disco Ball, p. 70	VOL +3
Désactivateur, p. 118	VOL
Médecin, p. 89	VOL
Ingénieur, p. 90	VOL
Observateur d'artillerie p. 92	VOL
Gizmokit, p. 120	TR PH
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: Bruit blanc, p. 61	VOL
Hacker: Indolore, p. 61	VOL
Medikit, p. 121	TR PH
Morpho-Scan, p. 101	
Capteurs, p. 108	VOL +6

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

Compétences automatiques

- 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
- Contre-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

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
- Déetecter, 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

Compétences en ORA

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

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 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.

ETATS COMPETENCES & JETONS D'ETAT



Camouflé

Annuler : Déetecter ou autre pré-requis.



Leurre

Annuler : Déetecter 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 : Déetecter ou autre pré-requis.



Supplanté (Supplantation, Cybermasque)

Déetecter (-3) pour passer de IMP-1 à IMP-2; Déetecter pour anuler 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.

EFFETS DES EQUIPEMENTS & JETONS



Etat Holoecho (Holoprojecteur)

Annuler: Déetecter ou autre pré-requis.



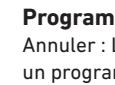
Etat Holomasque (pas de jeton)

Annuler : Déetecter 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 choisir 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 indiquées pour ses symboles (p. 19 doc ITS 17)

5 JET D'INITIATIVE (JET DE VOL EN OPPOSITION)

- Le gagnant choisi 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 les 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

3.1 Vérification des ORAs

- Vérifier les nouvelles ORAs qui peuvent être déclarées

4. 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

OPERATIONS RESILIENCE (ITS 17)

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'ARMEES

4 JET D'INITIATIVE

- à le déploiement : Place ses éléments tactique en premier
- à 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.

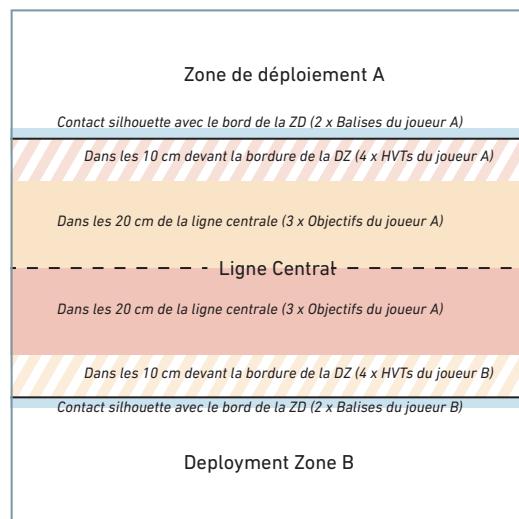
SEQUENCE DE JEU : FIN DE ROUND

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 étourdisseant

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

Equipement : Viseur 360°

Compétences : Réaction Totale

Armes : 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