

## DÉPLACEMENT PRUDENT

ORDRE ENTIER

Mouvement, Sans LdV, Sans Jet (P.56) - Compétence commune

### CONDITIONS

- » Au moment de la déclaration, l'utilisateur doit être hors de la LdV et de la Zone de Contrôle de toutes les troupes ennemies, figurines et Marqueurs.

### EFFETS

- » Permet à l'utilisateur de se déplacer de la première valeur de son Attribut de MOV, sans générer d'ORA de la part des ennemis.
- » Pour que le Déplacement Prudent ne génère pas d'ORA, il doit se terminer à un emplacement qui se trouve lui aussi en dehors de la LdV et de la Zone de Contrôle de toutes les troupes ennemies, figurines et Marqueurs.
- » Lorsque vous déclarez un Déplacement Prudent, vous pouvez mesurer la distance vers la destination souhaitée pour voir si la Compétence d'Ordre Entier est viable. Si ce n'est pas le cas, la troupe suit la route déclarée mais ne bénéficie pas des autres bénéfices du Déplacement Prudent, ainsi l'ennemi peut déclarer normalement des ORA.
- » Déplacement Prudent ne peut pas être utilisé à l'intérieur de la Zone de Contrôle d'un ennemi.
- » Déplacement Prudent doit suivre les règles Générales de Mouvement ainsi que l'encart Déplacement et mesures expliqués dans les règles de la Compétence Commune Se Déplacer.

### IMPORTANT

Les T.A.G, D.C.D, Motos et Véhicules ne peuvent jamais déclarés de Déplacement Prudent.

### NOTE

Les troupes en Déploiement Caché ne sont ni des figurines ni des Marqueurs, aussi, elles ne peuvent pas réagir à un Déplacement Prudent même si elles ont une LdV.

## ESQUIVER

C . COURTE, ORA

Mouvement (P.59) - Compétence commune

### CONDITIONS

- » L'utilisateur doit avoir une LdV sur l'attaquant.

### EFFETS

- » Permet à l'utilisateur de faire un Jet d'Opposition pour éviter une ou plusieurs Attaques ennemies simultanées.
- » Ce Jet d'Opposition utilise l'Attribut de PH de l'utilisateur contre l'Attribut utilisé par l'Attaquant, quel qu'il soit (TR, CC, PH, VOL...).
- » Durant le Tour Actif, le Jet d'Esquive est comparé à toutes les attaques en ORA générées par la troupe active.
- » Durant le Tour Réactif, le Jet d'Esquive est comparé à toute les Rafales (R) des attaques de tous les ennemis actifs. Par exemple, une troupe réactive peut Esquiver, avec un seul Jet, plusieurs tirs d'ennemis utilisant un Ordre Coordonné ou plusieurs attaques au Corps à Corps.
- » Uniquement en Tour Réactif, une Esquive réussie permet à l'utilisateur de Se Déplacer, ou d'utiliser une autre Compétence Courte de Mouvement ne requérant pas de Jet, jusqu'à 5 cm.
- » Le déplacement résultant de l'Esquive en Tour Réactif ne peut jamais être utilisé pour entrer au contact d'un ennemi. Seule la Compétence Commune Engager permet cela.
- » Le déplacement résultant de l'Esquive en Tour Réactif doit suivre les règles Générales de Mouvement ainsi que l'encart Déplacement et mesures expliqués dans les règles de la Compétence Commune Se Déplacer.

### IMPORTANT

Les Motos et les D.C.D subissent un MOD de -3 à leur Attribut de PH pour toutes les tentatives d'Esquive.

Les T.A.G subissent un MOD de -6 à leur Attribut de PH pour toutes les tentatives d'Esquive.

## TIR SPÉCULATIF

ORDRE ENTIER

Attaque (P.67) - Compétence commune

### CONDITIONS

- » L'utilisateur doit employer une Arme TR avec le Trait Tir Spéculatif.

### EFFETS

- » L'utilisateur peut faire un seul Tir contre une cible hors de sa LdV.
- » Si l'utilisateur emploie une Arme TR avec le Trait Gabarit d'Impact Circulaire cette Compétence lui permet de placer le centre du Gabarit Circulaire ailleurs que sur la cible de l'attaque. Cependant, la cible doit être dans l'Aire d'Effet du Gabarit Circulaire.
- » Dans ce cas, la cible de l'attaque et le point d'impact peuvent être choisis sans tenir compte de la LdV.
- » Placez le Gabarit directement sur la table de jeu, ou horizontalement au dessus d'un élément de terrain, mais jamais sur une surface verticale ou en l'air.
- » Déclarer un Tir Spéculatif applique un MOD de -6 au TR ou à l'Attribut pertinent. Ce MOD s'ajoute à tous les autres MOD applicables au Tir (Portée, Couverture etc.).

## SE DÉPLACER

C . C . MOUVEMENT

Mouvement, Sans LdV, Sans Jet (P.63) - Compétence commune

### CONDITIONS

- » Le socle de l'utilisateur doit être totalement au contact de la surface sur laquelle il se déplace.
- » Une troupe ne peut pas Se Déplacer à travers un espace plus étroit que son socle.

### EFFETS

- » Permet à l'utilisateur de traverser le champ de bataille sur une distance déterminée par son Attribut de MOV.
- » En déclarant Se Déplacer, l'utilisateur peut se déplacer sur une distance faisant au maximum la première valeur de son Attribut de MOV en centimètres.
- » Si l'utilisateur déclare à nouveau Se Déplacer avec la deuxième Compétence Courte de son Ordre, il peut alors se déplacer sur une distance faisant au maximum la deuxième valeur de son Attribut de MOV en centimètres.

### IMPORTANT

Une fois déclarée, la troupe atteint toujours la destination de son Déplacement, même si elle passe à l'état Inapte ou Immobilisé à cause d'une Attaque ennemie réussie en cours de route.

## SE PENCHER

ORDRE ENTIER

Attaque (P.65) - Compétence commune

### CONDITIONS

- » L'utilisateur doit être au contact du bord d'une position surélevée ou en hauteur (comme un toit, un balcon, une vitre, etc.).
- » S'il y a un élément de terrain le long du bord de la position surélevée (un parapet, une barricade, un rebord de fenêtre...), il ne doit pas être plus large que 2,5 cm ou plus haut que la moitié de la taille de la troupe qui Se Penche.

### EFFETS

- » Se Pencher est un Ordre Entier composé de Se Déplacer + Tir.
- » Dans des cas exceptionnellement ambigües, vous pouvez tenir la figurine (ou le Gabarit de Silhouette) en l'air, au contact du bord du terrain afin de tracer une LdV et de réaliser le Tir. Dans ces cas, tenez la figurine de façon à ce que le dessous de son socle (ou le Gabarit de Silhouette) soit entièrement en l'aire pour aider à clarifier la LdV (voir diagramme).
- » À la fin de l'Ordre, placez la figurine à son emplacement précédent la déclaration de Se Pencher.
- » En déclarant Se Pencher, la troupe gagne une LdV sur les cibles directement en dessous, prêt de la base de l'élément de terrain sur lequel la troupe se trouve. Aussi, ces ennemis gagnent une LdV sur la troupe active (si, ils lui font face, bien entendu).
- » Une troupe au contact d'une vitre ou d'un parapet aux bonnes dimensions peut aussi Se Pencher. Les mêmes règles s'appliquent dans ce cas, à l'exception que l'utilisateur de cette Compétence Commune gagne une Couverture Partielle.
- » Si l'utilisateur est Allongé quand il déclare Se Pencher, alors il bénéficie d'une Couverture Partielle contre tous les ennemis en position inférieure.

### NOTE

Lors de la déclaration de la partie Se Déplacer de l'Ordre Entier, vous devez spécifier la route exacte qu'empreinte la troupe pour que l'adversaire puisse déclarer les ORA appropriés.

Les troupes ont un arc de LdV de 360° quand elles se déplacent.

## ACTIVER

C . C . MOUVEMENT / ORA

Mouvement, Sans Jet (P.52) - Compétence commune

### CONDITIONS

- » L'utilisateur doit être au contact de l'élément interactif souhaité.

### EFFETS

- » Sans faire de Jet, l'utilisateur peut interagir avec un élément du champ de bataille qui peut être ouvert, fermé, ou activé d'une autre façon, mais qui n'a pas de profil d'utilisation propre.
- » Les éléments de terrain avec un profil d'utilisation propre désignés par les règles spéciales de scénario ou par accord mutuel avant la partie, peuvent nécessiter des conditions ou des actions spéciales afin d'être activés.

## ESCALADER

ORDRE ENTIER

Mouvement, Sans LdV, Sans Jet (P.58) - Compétence commune

### CONDITIONS

- » L'utilisateur doit être au contact de la surface verticale.

### EFFETS

- » L'utilisateur peut escalader verticalement sur une distance maximale de la première valeur de son Attribut de MOV.
- » Escalader ne requiert pas de Jet.
- » Tant que l'utilisateur est accroché à une surface verticale, il ne peut déclarer aucune Compétence autre qu'Escalader.
- » Une troupe en train d'Escalader, ou accrochées à une surface verticale, ne bénéficie pas des MOD de Couverture Partielle.
- » Une troupe ne peut jamais être en état Allongé quand elle Escalade ou quand elle est accrochée à une surface verticale.
- » Dans un souci de visualisation, une troupe utilisant la Compétence Escalader se déplace avec la base de son socle au contact de la surface verticale.
- » Escalader ne permet que de monter ou de descendre sur une surface verticale ; cela signifie qu'une troupe ne peut pas utiliser la distance déplacement excédentaire d'Escalader pour continuer de se déplacer sur une surface l'horizontale une fois qu'elle a fini d'escalader. Quand la troupe atteint une surface horizontale, son mouvement se termine pour cet Ordre (voir diagramme).
- » Le déplacement d'Escalader doit suivre les règles Générales de Mouvement ainsi que l'encart Déplacement et mesures expliqués dans les règles de la Compétence Commune Se Déplacer (voir page 63).

### IMPORTANT

Les Motos et les Véhicules ne peuvent pas Escalader.

### NOTE

Une troupe durant le Tour Réactif qui est accrochée à une surface verticale ne peut pas déclarer d'ORA. En effet, tant qu'elle est sur la surface verticale, la seule Compétence disponible est Escalader, et celle-ci est un Ordre Entier qui ne peut pas être utilisé en Tour Réactif.

## AFFRONTER

ORA

Mouvement, Sans LdV (P.53) - Compétence commune

### CONDITIONS

Une troupe ne peut déclarer cet ORA que dans l'un des cas suivants:

- » Un allié déclare un ORA Alerter.
- » Un ennemi déclare ou exécute un Ordre dans sa Zone de Contrôle

### EFFETS

- » Affronter fonctionne comme la Compétence Esquiver en Tour Réactif, mais le Jet pour l'utiliser se fait avec PH-3 et l'utilisateur ne se Déplace pas en cas de réussite; il se tourne simplement pour que l'ennemi actif soit dans sa LdV.
- » Les règles, Traits, Compétences Spéciales, etc. qui appliquent un MOD à l'Esquive s'appliquent également à cette Compétence Commune.

**ENGAGER** ORA

Mouvement (P.60) - Compétence commune

**CONDITIONS**

- » Afin de déclarer Engager en ORA, l'utilisateur doit avoir un ennemi actif qui déclare ou qui exécute un Ordre dans sa LdV et dans un rayon de 5 cm de lui.

**EFFETS**

- » Cet ORA permet à l'utilisateur de se déplacer au contact d'un ennemi activé par un Ordre, se trouvant dans sa LdV et dans un rayon de 5 cm.
- » Il n'est pas nécessaire de déterminer de route spécifique à suivre lors de la déclaration d'Engager.
- » L'utilisateur doit réussir un Jet Normal, ou d'Opposition, de PH afin d'Engager.
- » Si le Jet est une réussite, alors l'utilisateur esquive toutes les Attaques à son encontre et se déplace au contact de sa cible à un emplacement préalablement déclaré.
- » Cependant, en entrant au contact, la troupe active décide où, autour de son socle, est placé la troupe réactive.
- » Si l'utilisateur se trouve dans l'Aire d'Effet d'une Arme Positionnable, alors une réussite dans l'Engagement de son ennemi n'active pas l'Arme Positionnable.
- » Si l'utilisateur rate son Jet, il subit alors toutes les Attaques réussies à son encontre et ne se déplace pas au CC.
- » Si la cible de l'Engagement déclare une Attaque de n'importe quel type, y compris un Attaque CC contre l'utilisateur, et qu'elle remporte le Jet d'Opposition, alors l'utilisateur subit les impacts et fait tous les Jets de BLI / PB nécessaires sans se déplacer.
- » Rater un Jet d'Engagement déclenche également les Armes Positionnables ennemies si l'utilisateur est dans leur Aire d'Effet, le forçant ainsi à faire tous les Jets de BLI / PB nécessaires sans se déplacer.
- » Il n'est pas possible de déclarer Engager si la troupe réactive est incapable d'atteindre sa cible, même si elle se trouve à moins de 5 cm (par exemple, à cause d'un mur ou gouffre impassable).
- » Le déplacement d'Engager doit suivre les règles Générales de Mouvement de la Compétence Commune Se Déplacer.
- » Les règles, Traits, Compétences Spéciales, etc. qui appliquent un MOD à l'Esquive s'appliquent également à cette Compétence Commune.

**SAUTER** ORDRE ENTIER

Mouvement, Sans LdV, Sans Jet (P.62) - Compétence commune

**EFFETS**

- » Permet à l'utilisateur de se déplacer horizontalement (pour franchir une coupure), verticalement (pour atteindre une surface plus haute ou plus basse), diagonalement ou paraboliquement, jusqu'à la première valeur de son Attribut de MOV en cm.
- » Sauter est une Compétence Commune qui ne requière pas de Jet.
- » Lors d'un Saut, mesurez la distance horizontale, verticale, diagonale ou parabolique, entre l'emplacement de départ et le point d'atterrissage.
- » Si la première valeur de MOV est insuffisante pour atteindre le point d'atterrissage, alors la troupe en train de sauter tombe verticalement au sol à la fin de son Déplacement disponible. Mesurez cette distance de chute pour déterminer les Dommages de Chute (voir page 45).
- » Une troupe ne peut pas bénéficier des MOD de Couverture Partielle durant l'Ordre lors duquel elle déclare Sauter.
- » Le déplacement de Sauter doit suivre les règles Générales de Mouvement ainsi que l'encart Déplacement et mesures expliqués dans les règles de la Compétence Commune Se Déplacer (voir page 63).
- » Lors d'un Saut, le point d'atterrissage ne peut pas être plus étroit que le socle de la troupe.

**NOTE**

Une troupe peut sauter gratuitement au-dessus d'un obstacle plus petit que son Gabarit de Silhouette. Tout ce qui est plus grand que cela requière la déclaration d'un Saut.

**COUP DE GRÂCE** C. COURTE

Attaque, Sans Jet (P.55) - Compétence commune

**CONDITIONS**

- » L'utilisateur doit être au contact d'un ennemi Inconscient (indiqué par un Marqueur Inconscient ou Œuf-Embryon).

**EFFETS**

- » Un Coup de Grâce est une Attaque CC qui ne requière pas de Jet.
- » En déclarant un Coup de Grâce la cible est automatiquement tuée, passant de l'état Inconscient à Mort sans possibilité de faire un Jet de BLI/PB.

**DÉTECTER** C. C. MOUVEMENT, ORA

Mouvement (P.56) - Compétence commune


**CONDITIONS**

- » L'utilisateur doit être capable de tracer une LdV vers la cible.

**EFFETS**

- » Si l'utilisateur réussit un Jet Normal de VOL, sa cible n'est plus représentée par un Marqueur de Camouflage, de Camouflage TO, de Supplantation (...), et elle doit être représentée par la figurine de la troupe, ou par un Marqueur d'Arme ou d'Équipement.
- » Ce Jet de VOL est modifié par les mêmes MOD affectant le Tir (Couverture, Portée, Camouflage, Camouflage TO, DDO, Supplantation...).
- » La Compétence Détecter a son propre tableau de MOD de Portée, comme pour une Arme TR.

**Modificateurs de Portée**



0 cm    20 cm    80 cm    120 cm    240 cm

+3    0    -3    -6

- » Une troupe qui rate un Jet de VOL pour Détecter un Marqueur ne peut pas tenter de Détecter le même Marqueur avant le Tour de Joueur suivant. La troupe peut toujours essayer de Détecter un Marqueur différent durant le même Tour de Joueur et le joueur peut toujours essayer de Détecter le premier Marqueur avec une troupe différente.

## ATTAQUE INTUITIVE

ORDRE ENTIER

Attaque (P.54) - Compétence commune

### CONDITIONS

» L'utilisateur doit employer une Arme TR avec le Trait Attaque Intuitive

### EFFETS

- » Permet à l'utilisateur de faire un seul Tir contre un ennemi se trouvant dans un état qui le rend normalement inéligible comme cible d'une Attaque sans Détection préalable, comme *Camouflé, TO Camouflé*, etc.
- » Une Attaque Intuitive peut aussi être utilisée quand la LdV vers la cible est bloquée par une Zone de Visibilité Nulle.
- » Afin de faire une Attaque Intuitive, l'utilisateur doit réussir un Jet de VOL non modifié. Les MODde Couverture Partielle, des Compétences Spéciales (*Camouflage, TO...*), des Équipements (ODD...) ou autre, ne s'appliquent pas à ce Jet.
- » Si la cible réagit en déclarant une Attaque ou une Esquive, cette réaction est simultanée, et la résolution se fait par un Jet d'Opposition
- » Si l'utilisateur rate son Jet de VOL, il ne peut pas faire d'autres Attaques Intuitives contre la même cible avant son prochain Tour Actif.
- » Si l'utilisateur obtient un Critique sur son Jet de VOL, la cible perd directement un point à son Attribut de Blessure / Structure ignorant le Jet de BLI / PB habituel.
- » Si plus d'un ennemi est affecté par l'Attaque Intuitive, l'utilisateur doit en choisir un seul comme cible principale. Seule la cible principale subit le dommage Critique

## RESET

C. COURTE, ORA

Combat Avancé : Piratage, Sans LdV (P.62) - Compétence commune

### CONDITIONS

Une troupe ne peut déclarer Reset que si l'une des conditions suivantes est remplie:

- » La troupe est ciblée par une Attaque de Piratage c'est-à-dire n'importe quelle Attaque déclarée en utilisant un Programme de Piratage
- » La troupe est ciblée par une Attaque Comms
- » La troupe est en état Immobilisé-1.
- » Durant son Tour Réactif, la troupe a un ennemi qui déclare ou exécute un Ordre dans sa Zone de Contrôle

### EFFETS

- » En remportant un Jet d'Opposition de VOL, la troupe évite une Attaque de Piratage ou une Attaque Comms
- » L'utilisateur peut déclarer Reset même sans LdV sur l'attaquant, et même si l'attaquant est hors de sa Zone de Contrôle et de son Aire de Piratage. Reset peut également être déclaré si l'attaquant est au contact de l'utilisateur, en état Engagé
- » Si l'utilisateur remporte le Jet d'Opposition de VOL, il doit appliquer les règles de Jet de Courage
- » En réalisant un Jet Normal de VOL, l'utilisateur annule son propre état Immobilisé-1.

## TIRER

C. COURTE, ORA

Attaque (P.65) - Compétence commune

### CONDITIONS

» L'utilisateur doit avoir une LdV sur la cible à moins que l'Arme TR, une Compétence Spéciale ou un Équipement à sa disposition n'indiquent spécifiquement qu'il n'en a pas besoin.

### EFFETS

- » L'utilisateur utilise son Attribut de TR (ou celui spécifié par l'arme) pour tirer sur un ou plusieurs ennemis.
- » Lorsqu'il déclare le Tir, l'utilisateur doit choisir quelle Arme TR, Compétences Spéciales et Équipements il utilise.
- » Si l'utilisateur a plus d'une cible et une Arme TR, une Compétence Spéciale ou un Équipement avec une valeur de Rafale supérieure à 1, alors il peut distribuer ses attaques lors de la déclaration du Tir.
- » L'utilisateur doit également spécifier quel type de Munition il utilise, s'il en a plus d'une à sa disposition, lors de la déclaration du Tir.

## ALERTER

ORA

Sans Jet (P.53) - Compétence commune

### CONDITIONS

» L'utilisateur doit avoir une LdV sur un ennemi actif qui déclare ou exécute un Ordre.

### EFFETS

- » En déclarant cette Compétence, l'utilisateur permet à n'importe quels alliés de déclarer Affronter et de se tourner vers l'ennemi qui a déclaré l'Ordre, même s'ils n'ont pas de LdV ou si l'ennemi est hors de leur Zone de Contrôle
- » Les alliés sélectionnés déclarent Affronter dans le même Ordre lors duquel la Compétence Alerter a été déclarée.
- » Le Joueur Réactif doit sélectionner quels alliés déclarent Affronter immédiatement après avoir déclaré la Compétence Alerter.
- » En Affrontant ces alliés dépensent leur ORA, et donc, les troupes que Affrontent ne peuvent donc pas déclarer plus d'ORA durant cet Ordre.

## ATTENDRE

C. C. MOUVEMENT

Mouvement, Sans LdV, Sans Jet (P.55) - Compétence commune

### EFFETS

- » Une troupe qui déclare Attendre n'exécute aucune action.
- » Attendre est une Compétence Commune et, comme telle, sa déclaration active la troupe, ce qui peut générer des ORA.
- » Si une troupe, qui reçoit un Ordre durant le Tour Actif, choisit de ne pas exécuter une action avec une des deux Compétences Courtes de cet Ordre, alors cette troupe est considérée comme déclarant Attendre.
- » La troupe est aussi considérée comme Attendant, quand elle déclare une Compétence non autorisée par les règles. Dans cette situation, la munition des armes ou des pièces d'Équipement Jetables est également dépensée.

## ATTAQUE CC

C. COURTE, ORA

Attaque (P.54) - Compétence commune

### CONDITIONS

- » L'utilisateur doit être au contact de la cible ennemie.

### EFFETS

- » L'utilisateur utilise son Attribut de CC pour combattre en Corps à Corps (CC)
- » Lors de la déclaration d'une Attaque CC, une troupe détermine automatiquement son Arme CC. Si elle a plus d'une Arme CC dans son profil, elle doit choisir laquelle elle utilise. En déclarant une Attaque CC, le joueur ne peut utiliser que des armes avec le Trait CC.
- » Si l'utilisateur a plus d'une cible et une valeur de Rafale supérieure à 1, alors il peut distribuer ses attaques lors de la déclaration de l'Attaque CC

## TIR DE SUPPRESSION

ORDRE ENTIER

Attaque (P.66) - Compétence commune

### CONDITION

- » L'utilisateur doit employer une arme avec le Trait Tir de Suppression.

### EFFETS

- » Permet à l'utilisateur de passer en état de Tir de Suppression

## ATTENTION !

Sans Jet (P.47) - Compétence commune

### CONDITIONS

- » La troupe ne doit pas avoir été activé par un Ordre ou un ORA dans le même Ordre.
- » La troupe, ou une troupe alliée placée dans sa Zone de Contrôle, doit être la cible d'une attaque.

### EFFETS

- » Attention ! est toujours exécuté à la fin de l'Ordre, durant la Conclusion après les Jets de BLI/PB.
- » Attention ! permet à la troupe de tourner, sans se déplacer, pour modifier l'arc de sa LdV pour que l'attaquant soit dedans.
- » C'est un mouvement automatique qui ne requiert aucun Jet.
- » Comme Attention ! est réalisé à la Conclusion de l'Ordre, il ne génère pas d'ORA.