

RUNENBERG BESIEGED

MISSION SET



CORVUS BELLI
INFINITY

Proposé
sur



FANTRAD VF



RUNENBERG BESIEGED

MISSION SET

INDEX

LE SIÈGE DE RUNENBERG	3
NAV-GUIDE	5
JUNGLE TRAIL	8
GREEN HELL	10
SECTORIELLE ET PROFILS	13



RUNENBERG BESIEGED

MISSION SET

LE SIÈGE DE RUNENBERG

La première phase de la Troisième Offensive a pour point culminant la ville de Runenberg, capitale de facto de la région orientale de Syldavia, assiégée et encerclée partiellement par les troupes de l'IE, qui si elle l'était entièrement signifierait la chute de la ville. Le seul espoir de Runenberg est ce qu'on appelle la Route de Riebeck, un ensemble de routes secondaires et de pistes, qui combinées à une voie aérienne peu fiable, sont les seules connexions pour le ravitaillement et les renforts, entre cette ville et les bases PanOcéaniques. Les attaques sur cette route se produisent quotidiennement, contraignant les forces PanOcéaniques, ainsi que le reste des forces du Commandement Coordonné de Paradiso, à y patrouiller continuellement pour empêcher l'Armée Combinée de couper cette connexion vitale pour la survie de la ville.



Le fardeau de cette tâche monumentale, incombe à l'Armée de Choc d'Acontecimento, le cœur du Groupe de Combat Green-A et armée responsable du maintien du Front Nord-Centre de Norstralia, tous experts en combat dans la jungle. Les troupes d'Acontecimento constituent une force polyvalente parfaitement entraînée, pour l'environnement sauvage de l'enfer d'émeraude de Paradiso. Conscient de ce fait, le Haut Commandement PanOcéanien a déplacé tous les contingents disponibles de l'armée planétaire d'Acontecimento dans la zone d'opérations de Runenberg, où cette force est capable de faire la différence. Que ce soit dans la défense de la ville elle-même, que dans les combats pour le contrôle de la route de Riebeck, ou encore en pressant offensivement du côté PanOcéanien du front pour briser les lignes de l'Armée Combinée, les troupes d'Acontecimento démontreront qu'il n'y en a pas de meilleures pour accomplir la mission qui lui a été assignée.

Cependant, l'IE est déterminée à ne pas perdre l'opportunité de prendre le contrôle de cette ville, qui en son temps était qualifiée par la presse, comme étant "le joyau de Paradiso dans la couronne PanOcéanienne". L'Intelligence Évolué est un stratège exceptionnel qui dispose de la brutalité des Morat, de la duperie des Shasvastii et de la polyvalence de l'Onyx, avec lesquels elle est parvenue à ériger l'assiègement de la ville. Si les forces de l'Armée Combinée parviennent à l'encerclement complet de Runenberg, les jours de cette ville seront comptés, et ce quelle que soit la qualité de ses défenseurs. Bien que l'Armée de Choc d'Acontecimento ne soit pas seule dans cette mission, elle ne pourra pas tenir longtemps si les forces qui y sont stationnées perdaient leur connexion logistique. Les troupes Nomades y défendant l'une des plus grandes Missions Commerciales de la planète et ALEPH, déployées pour protéger cette position stratégique en Norstralia, se retrouveraient piégées dans cette ville, devenant un piège mortel dont il serait impossible de sortir. Les ordres sont de résister à tout prix, mais l'IE est déterminée à faire en sorte que ce prix soit supérieur à ce que l'humanité puisse se permettre de payer.

RUNENBERG BESIEGED

MISSION SET

RUNENBERG BESIEGED MISSION SET

A la suite des événements de la Troisième Offensive de Paradiso, l'histoire de l'Univers d'Infinity continue d'avancer au travers des événements ITS et des campagnes associées. Dans ces scénarios conçus dans le contexte des effets de la Troisième offensive, la ville de Runenberg, dans la région PanOcéanienne de Syldavia, est devenue un point chaud des opérations militaires de l'Armée Combinée, qui a presque entièrement encerclée cette ville. Assiégée, la ville ne dépend plus que des forces de l'Armée de Choc d'Acontecimento, qui y a déployé toutes ses troupes disponibles pour en assurer sa défense. Une fois de plus, les jungles d'émeraude de Paradiso seront teintes de rouge.

Ce set de missions a été conçu pour commémorer la valeur des troupes d'Acontecimento à Runenberg et pour recréer certaines des plus intenses action de ce siège sanguinaire, à travers les trois scénarios qui le composent.

- **Nav-Guide** : Y illustre la difficulté d'établir une voie aérienne sûre reliant Runenberg aux lignes alliées.
- **Jungle Trail** : Recrée les efforts des troupes d'Acontecimento pour garder l'une des routes secondaires faisant partie de la Route Riebeck, ouverte.
- **Green Hell** : Reconstitue le combat acharné pour contrôler la jungle qui entoure la ville de Runenberg.

Tous ces scénarios incluent des Règles Spéciales qui reflètent les opérations menées autour de Runenberg, l'une des zones de combat les plus dangereuses de Paradiso.

Des profils de troupes y sont également inclus, permettant la création de nouveaux types de Fireteams à jouer avec l'Armée de Choc d'Acontecimento. Ces nouvelles options de profil sont totalement officielles et valides pour l'ITS et sont aussi disponibles dans l'Infinity Army.

En raison des Règles Spéciales particulières, ce Mission Set ne pourra pas être utilisé en ITS. Cependant, le système utilisé dans les scénarios est le même que celui de l'ITS, de plus le nombre de missions permet parfaitement l'organisation d'un Tournoi Infinity, même si celui ci n'est pas officiel pour l'ITS. Alors, n'attendez plus, choisissez un camp et faites partie de l'histoire de l'Univers Infinity !



RUNENBERG BESIEGED

MISSION SET

NAV-GUIDE

Le maintien d'une voie aérienne est vital pour la résistance de Runenberg. Si cette connexion avec les lignes alliées était coupée, la ville souffrirait alors de pénuries d'approvisionnement, de nourriture et de munitions. Cependant, les voies d'accès à la ville sont pleines d'ennemis, et toutes les plates-formes SAM ennemies sont dirigées vers elles. Il est donc essentiel de les traverser à pleine vitesse. Cependant, pour réaliser cet exploit, vous ne pouvez pas vous fier uniquement aux talents du pilote ou à ses systèmes embarqués de navigation automatisés ; un système de balisage est nécessaire pour marquer une voie sûre à suivre. C'est pourquoi maintenir l'Antenne de Navigation active est une des tâches les plus importantes à accomplir pour les défenseurs de Runenberg.

Configuration de Table : A.

Règles Spéciales : Jungle Émeraude, Portée Réduite, Antenne de Navigation, Activer l'Antenne, Consoles, Contrôler les Consoles, Troupes Spécialistes, Tués.

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- Tuer **plus** de Points d'Armée que l'adversaire (1 Point d'Objectif).
- Tuer **plus** de Troupes Spécialistes que l'adversaire (2 Points d'Objectif).
- Avoir *Activer l'Antenne de Navigation* à la fin de la partie (3 Points d'Objectif).
- Contrôler le même nombre de **Consoles** que l'adversaire à la fin de la partie (2 Points d'Objectif, mais seulement si au moins 1 Console est Contrôlée par le joueur).
- Contrôler plus de **Consoles** que l'adversaire à la fin de la partie (3 Points d'Objectif).

CLASSIFIÉ

- Chaque joueur a **1 Objectif Classifié** (1 Point d'Objectif).

FORCES

CAMPS A : 300 points.

Devra être soit la Sectorielle Armée de Choc d'Acontecimento, soit une Armée Générique d'ALEPH (ou une de ses Armées Sectorielles), ou alors une Armée Générique NOMADE (ou une de ses Armées Sectorielles).

CAMPS B : 300 points.

Devra être une Armée Générique de l'Armée Combinée (ou une de ses Armées Sectorielles).

DÉPLOIEMENT

Déploiement dispersé : Il y a 4 Zones de Déploiement, chacune de 30x30 cm, placées aux quatre coins de la table de jeu. La table de jeu aura ainsi quatre quadrants de 60x40 cm au lieu du découpage en deux moitiés habituelles. Chaque joueur aura 2 Zones de Déploiement placées en opposition de l'adversaire, des deux côtés de la Zone d'Exclusion.

Les troupes possédant les Compétences Spéciales *Déploiement Aérien*, *Déploiement Avancé*, *Déploiement Mécanisé*, *Infiltration*, et *Supplantation*... Considéreront les quadrants où se trouvent les Zones de Déploiement du joueur, comme étant leur moitié de la table de jeu. Les troupes possédant *Infiltration Inférieure* devront se déployer dans l'un ou l'autre des quadrants du joueur, sans jet de dé requis, mais toujours en dehors des Zones de Déploiement du joueur.

Zone d'Exclusion : il y a une Zone d'Exclusion couvrant une zone de 20 cm de chaque côté de la ligne centrale de la table de jeu. Les Compétences Spéciales *Déploiement Aérien*, *Déploiement Avancé*, *Déploiement Mécanisé*, *Infiltration*, et *Supplantation* ne peuvent pas être utilisées pour se déployer dans la Zone d'Exclusion. Cela ne s'applique pas aux troupes subissant une *Déviations*.

TAILLE DE LA CARTE DE JEU

120 x 120 cm.

RUNENBERG BESIEGED

MISSION SET

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

JUNGLE ÉMERAUDE

La *Zone d'Exclusion* est considérée comme Zone de **Terrain de Jungle Émeraude**. Dans cette zone, les restrictions de mouvement ne seront pas appliquées, cependant, toutes les troupes possédant une compétence spéciale **Terrain Jungle, Multi-terrain** ou ayant une Classification de *Troupe d'Élite*, **obtiendront un bonus** à leur première valeur de **MOV de +2.5 cm**.

Ce Bonus sera appliqué seulement durant une Compétence Commune de *Mouvement*.

La *Zone d'Exclusion* est aussi considérée comme une **Zone de Saturation**.

PORTÉE RÉDUITE

L'épaisseur de la jungle réduit la portée des armes à feu. Dans ce scénario, si une cible se trouve à plus de 80 cm lors d'une *Attaque TR*, alors cette attaque sera un échec automatique sans qu'il soit nécessaire de faire de Jet.

ANTENNE DE NAVIGATION

Il y a **1 Antenne** sur la ligne centrale de la table de jeu. L'*Antenne* doit être représentée par un Marqueur Antenne de Transmission (TRANS. ANTENNA) ou par un élément de décor de même diamètre (comme les Communications Array de Warsenal ou Sat Station Antenna de Customeeple).

ACTIVER L'ANTENNE (COMPÉTENCE COURTE)

ÉTIQUETTES

Attaque.

CONDITIONS

- Seule les *Troupes Spécialistes* peuvent déclarer cette Compétence.
- La *Troupe Spécialiste* doit être au contact avec l'*Antenne*.

EFFETS

- Permet à la *Troupe Spécialiste* de faire un Jet Normal de **VOL** pour *Activer l'Antenne*.
- Si le Jet est un échec, il peut être répété autant de fois que nécessaire en dépensant à chaque fois la Compétence Courte correspondante et en faisant le Jet ;

- Une *Antenne Activée* peut être à nouveau *Activée* par un autre joueur en utilisant la même procédure. Dans ce cas, l'*Antenne* n'est plus considérée *Activée* par l'adversaire ;
- Les marqueurs Joueur A et Joueur B, peuvent être utilisés pour indiquer les *Antennes Activées*. Il est recommandé d'utiliser un type de Marqueur différent pour chaque joueur.

CONSOLES

Il y'a **2 Consoles** sur la ligne centrale de la table de jeu, placées à 20 cm des bords de table. Les *Consoles* doivent être représentées par un Marqueur de Console A, ou par un élément de décors de même diamètre (comme les Human Consoles de Micro Art Studio, les Tech Consoles et les Communications Array de Warsenal ou la Comlink Console de Customeeple).

CONTRÔLER LES CONSOLES

Une *Console* est considérée *Contrôlée* par un joueur tant qu'il est le seul à avoir au moins une *Troupe Spécialiste* (en tant que figurine, non en Marqueur) à son contact. Les Troupes non-Spécialistes ne peuvent pas *Contrôler* de *Console*, mais peuvent empêcher l'ennemie d'en *Contrôler*, en étant à leur contact. Les figurines en état *Inapte* (*Inconscient*, *Mort*, *Septorizé*, ...) ne comptent pas.

TROUPES SPÉCIALISTES

Dans ce scénario, les *Hackers*, *Médecins*, *Ingénieurs*, *Observateurs d'Artillerie*, *Infirmiers* et les troupes possédant la Compétence Spéciale *Chaîne de Commandement* sont considérés comme étant des *Troupes Spécialistes*.

Les *Hackers*, *Médecins* et *Ingénieurs* ne peuvent pas utiliser de *Répétiteur* ou de troupes *G: Serviteur* pour réaliser les tâches réservées aux *Troupes Spécialistes*.

Rappel : Les troupes possédant la Compétence Spéciale *Troupe Spécialiste* peuvent accomplir les différentes fonctions des *Troupes Spécialistes* dans ce scénario.

Une *Troupe Spécialiste* avec Marqueur *Désactivé* peut toujours remplir les Objectifs de ce scénario.

RUNENBERG BESIEGED

MISSION SET

TUÉS

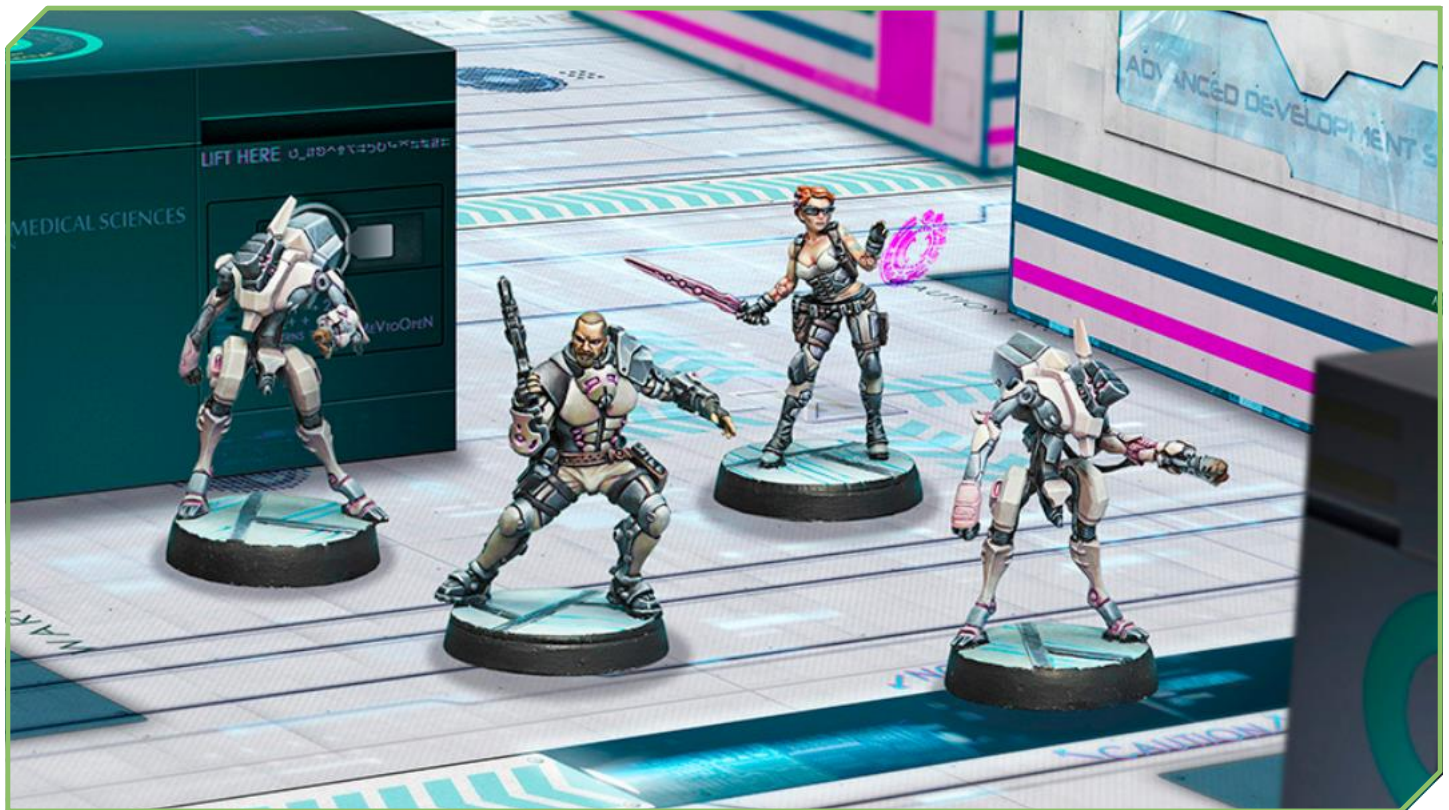
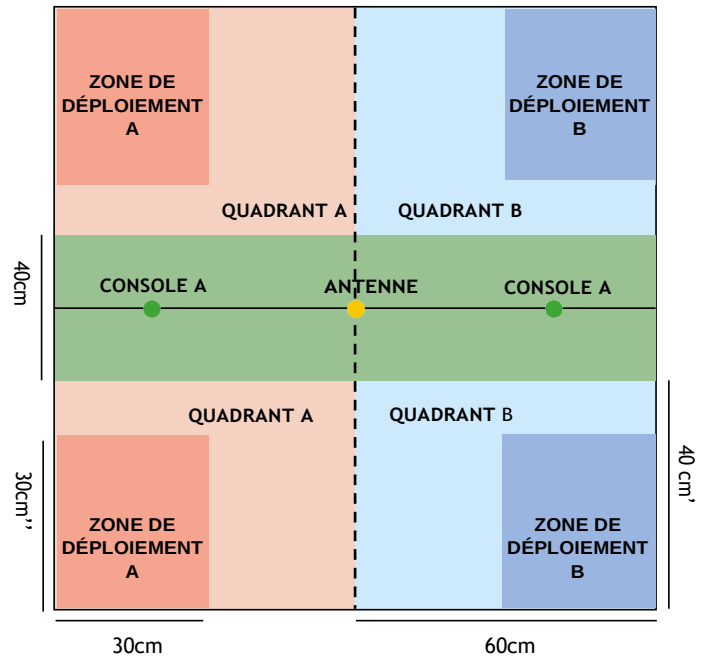
Une troupe est considérée *Tuée* quand elle passe à l'état *Mort*, ou qu'elle est en état *Inapte* à la fin de la partie.

Les troupes qui **n'ont pas été déployées sur la table de jeu** à la fin de la partie sont considérées comme étant *Tuées* par l'adversaire.

FIN DE MISSION

Ce scénario est limité dans le temps et il se terminera automatiquement à la fin du **troisième Tour de Jeu**.

Si un des joueurs commence son tour actif en état de *Retraite!*, la partie se termine à la fin de ce *Tour*.



RUNENBERG BESIEGED

MISSION SET

JUNGLE TRAIL

La Route de Riebeck est un ensemble de plusieurs routes reliant Runenberg aux lignes Panocéaniques. Certaines sont des routes, d'autres ne sont que des sentiers à travers la jungle, mais si étroites soient-elles, elles valent toujours mieux que la jungle elle-même. Les troupes lourdes et les convois de ravitaillement utilisent cette route pour se déplacer, c'est ce qui explique que les batailles les plus intenses se déroulent souvent dans cette zone d'opérations.

Configuration de Table : --.

Règles Spéciales : Zones Mortes, Orage, Tués, Pas de Quartier, Appui Assuré, Force Blindée, Troupes Spécialistes.

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- Tuer **plus** de Points d'Armée que l'adversaire (2 Points d'Objectif).
- Tuer **le même nombre** de Troupes Spécialistes que l'adversaire (2 Points d'Objectif).
- Tuer **plus** de Troupes Spécialistes que l'adversaire (3 Points d'Objectif).
- Avoir **le même nombre de Troupes Spécialistes** dans la Zone d'Exclusion que l'adversaire à la fin de la partie (1 Point d'Objectif, mais seulement si le joueur y-a au moins 1 Troupe Spécialiste).
- Avoir **plus de Troupes Spécialistes** dans la Zone d'Exclusion que l'adversaire à la fin de la partie (2 Points d'Objectif).
- Avoir **au moins une Troupe Spécialiste** dans la Zone Morte ennemie à la fin de la partie (1 Point d'Objectif).
- Avoir votre propre Zone Morte libre de Troupes Spécialistes ennemies à la fin de la partie (1 Point d'Objectif).

CLASSIFIÉ

- Chaque joueur a 1 Objectif Classifié (1 Point d'Objectif).

FORCES

CAMPS A : 300 points.

Devra être soit la Sectorielle Armée de Choc d'Acontecimento, soit une Armée Générique d'ALEPH (ou une de ses Armées Sectorielles), ou alors une Armée Générique NOMADE (ou une de ses Armées Sectorielles).

CAMPS B : 300 points.

Devra être une Armée Générique de l'Armée Combinée (ou une de ses Armées Sectorielles).

DÉPLOIEMENT

Les deux joueurs se déploient sur les bords opposés de la table de jeu, dans une Zone de Déploiement standard de 30cm de profondeur.

Zone d'Exclusion : il y a une Zone d'Exclusion couvrant une zone de 20 cm de chaque côté de la ligne centrale de la table de jeu. Les Compétences Spéciales Déploiement Aérien, Déploiement Avancé, Déploiement Mécanisé, Infiltration, et Supplantation ne peuvent pas être utilisées pour se déployer dans la Zone d'Exclusion. Cela ne s'applique pas aux troupes subissant une Déviation.

TAILLE DE LA CARTE DE JEU

120 x 120 cm.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

ZONES MORTES

Il y'a deux Zones Mortes sur le champ de bataille, profondes de 10 cm entre les Zones de Déploiement et la Zone d'Exclusion (voir la carte).

La Zone Morte de chaque joueur est celle placée dans sa moitié de table.

ORAGE

Les orages habituels de Paradiso compromettent l'acquisition des cibles en zone d'opérations. Dans ce scénario, toutes les troupes possédant une **Compétence Spéciale : Camouflage, Dissimulation, Multi-Terrain, Terrain Jungle**, ou ayant une Classification de **Troupe Vétéran ou Élite**, obtiendront un MOD bonus de +3 à leurs jets, lorsqu'elles déclarent une Esquive ou tout autre Compétence équivalente (exemple, Affronter ou Engager), mais jamais en utilisant le Trait d'Esquive Spéciale des Munitions spéciales (Fumigènes ou Eclipse).

RUNENBERG BESIEGED

MISSION SET

TUÉS

Une troupe est considérée *Tuée* quand elle passe à l'état *Mort*, ou qu'elle est en état *Inapte* à la fin de la partie.

Les troupes qui **n'ont pas été déployées sur la table de jeu** à la fin de la partie sont considérées comme étant *Tuées* par l'adversaire.

PAS DE QUARTIER

Dans ce scénario, les règles *Retraite!* ne sont **pas** appliqués.

APPUI ASSURÉ

Le renforcement et la sécurisation des lignes d'approvisionnement permettent un accès amélioré à plus de ressources. Dans ce scénario, les deux joueurs **recevront un bonus de +1 à leur CAP** disponible.

FORCE BLINDÉE

Dans ce scénario, chaque joueur reçoit 1 TAG gratuitement, sans Coût, ni CAP.

TROUPES SPÉCIALISTES

Dans ce scénario, les *Hackers*, *Médecins*, *Ingénieurs*, *Observateurs d'Artillerie*, *Infirmiers* et les troupes possédant la Compétence Spéciale *Chaîne de Commandement* sont considérés comme étant des *Troupes Spécialistes*.

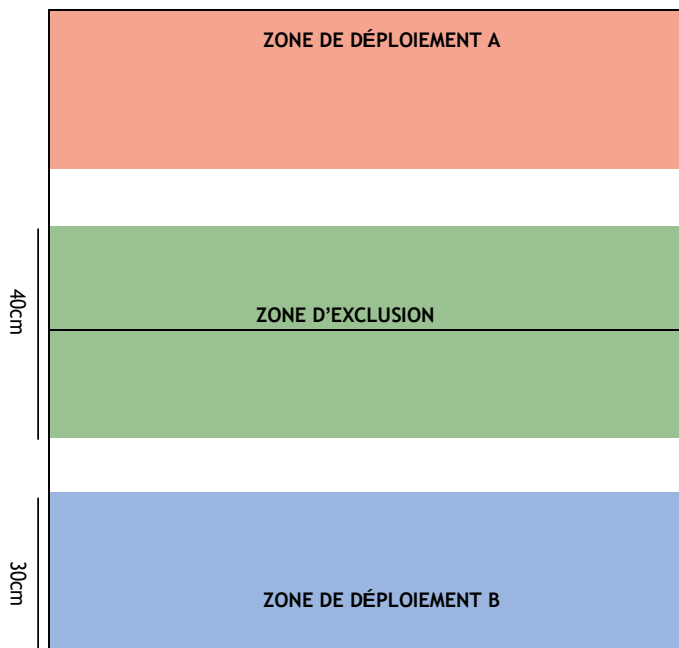
Les *Hackers*, *Médecins* et *Ingénieurs* ne peuvent pas utiliser de *Répétiteur* ou de troupes *G: Serviteur* pour réaliser les tâches réservées aux *Troupes Spécialistes*.

Rappel : Les troupes possédant la Compétence Spéciale *Troupe Spécialiste* peuvent accomplir les différentes fonctions des *Troupes Spécialistes* dans ce scénario.

Une *Troupe Spécialiste* avec Marqueur *Désactivé* peut toujours remplir les Objectifs de ce scénario.

FIN DE MISSION

Ce scénario est limité dans le temps et il se terminera automatiquement à la fin du **troisième Tour de Jeu**.



RUNENBERG BESIEGED

MISSION SET

GREEN HELL

“L'enfer c'est la jungle et à Paradiso c'est le vert émeraude.” Major Lunah, ex sniper-Aristeia!.

Les jungles étouffantes qui règnent sur Paradiso sont le pire environnement opérationnel possible. Malgré cela, les attaques des forces de l'IE qui tentent de gagner du terrain chaque jour, pour boucler l'encerclement autour de Runenberg sont constantes et ne donnent aucun répit aux défenseurs de la ville. Ils combattent désespérément pour ne pas abandonner la moindre parcelle des territoires environnants et les maintenir sécurisés, une tâche quasiment impossible avec la densité de végétation dans cette jungle sauvage. Mais, aussi pénible que cela puisse être, les troupes d'Acontecimento sont dans leur élément, et l'Armée Combinée n'aura pas la tâche facile.

Configuration de Table : A.

Règles Spéciales : Jungle Émeraude, Quadrants (ZO), Domination de ZO, Sécurisation de ZO, Consolider une ZO, Menacer une ZO, Troupes Spécialistes, Paradis d'Infiltrateur, Trappeur.

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- **Dominer un Quadrant** à la fin de la partie (1 Point d'Objectif pour chaque Quadrant Dominé).
- **Sécuriser plus de Quadrants Dominés** que l'adversaire à la fin de la partie (2 Points d'Objectif).
- **Consolider plus de Quadrants Dominés** que l'adversaire à la fin de la partie (1 Point d'Objectif).
- **Menacer le même nombre de Quadrants Dominés** ennemis que l'adversaire à la fin de la partie (1 Point Objectif, mais seulement si au moins 1 Quadrant Dominé est Menacé par le joueur).
- **Menacer plus de Quadrants Dominés** ennemis que l'adversaire à la fin de la partie (2 Points d'Objectif).

CLASSIFIÉ

Chaque joueur a 1 Objectif Classifié (1 Point d'Objectif).

FORCES

CAMPS A : 350 points.

Devra être soit la Sectorielle Armée de Choc d'Acontecimento, soit une Armée Générique d'ALEPH (ou une de ses Armées Sectorielles), ou alors une Armée Générique NOMADE (ou une de ses Armées Sectorielles).

CAMPS B : 350 points.

Devra être une Armée Générique de l'Armée Combinée (ou une de ses Armées Sectorielles).

DÉPLOIEMENT

Les deux joueurs se déploient sur les bords opposés de la table de jeu, dans une Zone de Déploiement standard de 30cm de profondeur.

TAILLE DE LA CARTE DE JEU

120 x 120 cm.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

JUNGLE ÉMERAUDE

Une zone de 20 cm de chaque côté de la ligne centrale de la table de jeu est considérée comme Zone de **Terrain de Jungle Émeraude**. Dans cette zone, les restrictions de mouvement ne seront pas appliquées, cependant, toutes les troupes possédant une Compétence Spéciale **Terrain Jungle**, **Multi-terrain** ou ayant une Classification de **Troupe d'Élite**, **obtiendront un bonus** à leur première valeur MOV de **+2.5 cm**.

Ce Bonus sera appliqué seulement durant une Compétence Commune de **Mouvement**.

Cette Zone est aussi considérée comme une Zone de **Saturation**.

RUNENBERG BESIEGED

MISSION SET

QUADRANTS (ZO)

À la fin de la partie, mais pas avant, la table est divisée en quatre zones, comme indiqué sur la carte. Chaque joueur vérifie combien de *Quadrants* il domine et les *Points d'Objectif* sont calculés.

Dans ce scénario, chaque *Quadrant* est considéré comme *Zone d'Opération* (ZO).

DOMINATION DE ZO

Une *Zone d'Opération* (ZO) est considérée *Dominée* par un joueur s'il y possède **plus** de Points d'Armée que l'adversaire **à l'intérieur**. Les troupes représentées par des **figurines** ou des **Marqueurs** (Camouflage, Œuf-Embryon, Graine-Embryon...) comptent, ainsi que les *Balises IA*, les *Proxys* et les troupes *G: Serviteur*. Les troupes en état *Inapte* ne sont pas comptées. Les Marqueurs représentant des armes ou des équipements (comme les Mines ou les Répétiteurs Déployables), les Holo-échos et tout Marqueur ne représentant pas une troupe ne sont pas pris en compte non plus.

Une troupe est considérée dans une *Zone d'Opération* si elle a plus de la moitié de son socle dans celle-ci.

SHASVASTII

Les troupes possédant la Compétence Spéciale *Shasvastii* placées dans une *Zone d'Opération*, sont prises en compte quand elles sont en état d'*Œuf-Embryon* (Spawn-Embryo) ou tout autre état qui ne soit pas *Inapte*.

BAGAGE

Les troupes possédant l'Équipement : *Bagage*, placées dans une *Zone d'Opérations* et qui ne sont pas en état *Inapte*, sont comptées en appliquant les Points d'Armée supplémentaires apportés par cet Équipement.

SÉCURISATION ZONE D'OPÉRATIONS (ZO)

Une *Zone d'Opérations* (ZO) *Dominée* par un joueur est également considérée comme étant *Sécurisée* par lui si son adversaire n'a pas de Troupe Spécialiste **à l'intérieur**, tout en appliquant les mêmes restrictions que pour la *Domination de ZO*.

CONSOLIDER UNE ZONE D'OPÉRATIONS (ZO)

Une *Zone d'Opérations* (ZO) *Dominée* par un joueur est également considérée comme *Consolidée* par celui-ci, si l'adversaire n'y a pas de troupes **à l'intérieur**, tout en appliquant les mêmes restrictions que pour la *Domination de ZO*.

MENACER UNE ZONE D'OPÉRATIONS (ZO)

Une *Zone d'Opérations* (ZO) *Dominée* est considérée comme *Menacée* par l'adversaire, si **elle y contient** au moins une *Troupe Spécialiste* ennemie, tout en appliquant les mêmes restrictions que la *Domination de ZO*.

TROUPES SPÉCIALISTES

Dans ce scénario, les *Hackers*, *Médecins*, *Ingénieurs*, *Observateurs d'Artillerie*, *Infirmiers* et les troupes possédant la Compétence Spéciale *Chaîne de Commandement* sont considérés comme étant des *Troupes Spécialistes*.

Les *Hackers*, *Médecins* et *Ingénieurs* ne peuvent pas utiliser de *Répétiteur* ou de troupes *G: Serviteur* pour réaliser les tâches réservées aux *Troupes Spécialistes*.

Rappel : Les troupes possédant la Compétence Spéciale *Troupe Spécialiste* peuvent accomplir les différentes fonctions des *Troupes Spécialistes* dans ce scénario.

Une *Troupe Spécialiste* avec Marqueur *Désactivé* peut toujours remplir les Objectifs de ce scénario.

PARADIS D'INFILTRATEUR

L'épaisseur de la jungle favorise l'infiltration en territoire ennemi. Dans ce scénario, les troupes possédant la compétence spéciale *Infiltration* peuvent se déployer sur la moitié de la table ennemi, sans effectuer de *jet de PH*.

RUNENBERG BESIEGED

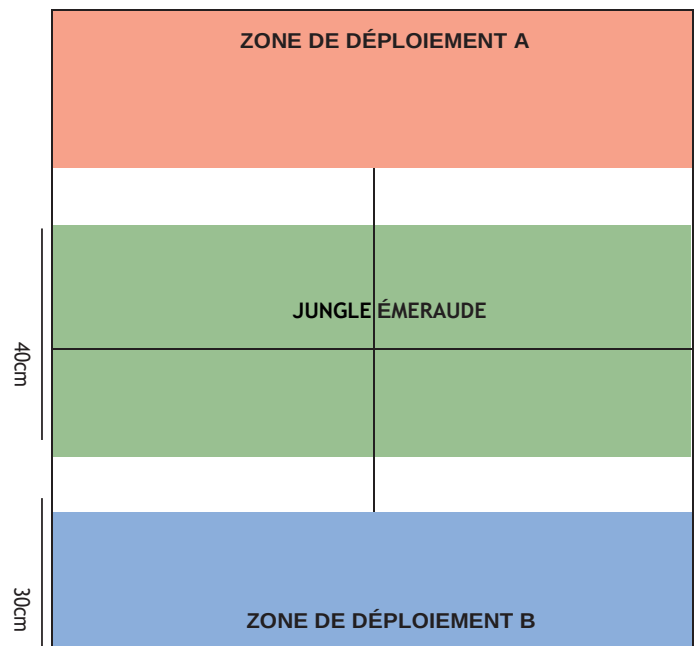
MISSION SET

TRAPPEUR

Dans ce scénario, chaque joueur pourra désigner comme Trappeur, un soldat possédant la compétence spéciale de **Poseur de Mines**. Ce soldat pourra se déployer avec **deux** Mines (ou la pièce d'Équipement ou l'arme Déployable possédée) au lieu d'une seule.

FIN DE MISSION

Ce scénario est limité dans le temps et il se terminera automatiquement à la fin du **troisième Tour de Jeu**.



RUNENBERG BESIEGED

MISSION SET

ARMÉE DE CHOC D'ACONTECIMENTO

TROUPES	DISP	FIRETEAM	TROUPES	DISP	FIRETEAM
 Acontecimento REGULARS	Total	Core, Special	 DART, Optimate Huntress	1	
 AKALIS, Sikh Commandos	4		 "PATHFINDER" DRONBOTS	1	
 BAGH-MARI Unit	5	Core, Haris, Special	 "SIERRA" DRONBOTS	1	
 ORC TROOPS	4	Duo, Haris, Core, Special	 CLIPPER DRONBOTS	1	
 GUARDA DE ASSALTO	4		 FUGAZI DRONBOTS	3	
 MOTORIZED KNIGHTS OF MONTESA	1		 BULLETEER ARMBOTS	2	
 DRAGOES, Acontecimento Dragoons	1		 PEACEMAKER ARMBOTS	2	
 TIKBALANGS, Acontecimento Armored Chasseurs	2	Duo	 PALBOTS	4	
 ALEPH Operative: NAGAS	2		 MULEBOTS	2	
 KIRPAL SINGH, Akalis Sergeant	1		 TRAUMA-DOCS	1	
 Lieutenant STEPHEN RAO, BAGH-MARI Unit	1	Special	 MACHINISTS	2	Special
 TEUCER, Agema Warrant Officer	1		 WARCORS, WAR CORRESPONDENTS	1	
 DRAKIOS, Steel Phalanx NCO	1		 TECH-BEES, Maintenance Battalions	1	
 SCYLLA, Steel Phalanx NCO	1				

NOTES

RÉGULIERS Acontecimento :	Fireteam Spéciale. Jusqu'à 2 Bagh-Maris peuvent rejoindre une Fireteam Core de Réguliers. Fireteam Spéciale. Jusqu'à 1 Orc Troop peuvent rejoindre une Fireteam Core de Réguliers.
Unité BAGH-MARI :	Fireteam Spéciale. Jusqu'à 2 Bagh-Maris peuvent rejoindre une Fireteam Core de Réguliers.
TROUPES ORC :	Fireteam Spéciale. Jusqu'à 1 Orc Troop peuvent rejoindre une Fireteam Core de Réguliers.
Lieutenant STEPHEN RAO, Unité BAGH-MARI :	Fireteam Spéciale. Soldat Joker: Rao peut rejoindre toute Fireteam de son Armée Sectorielle.
MACHINISTES	Fireteam Spéciale. Option de l'ACA, pouvant rejoindre n'importe quelle Fireteam de Bagh-Mari.

RUNENBERG BESIEGED

MISSION SET

ISC: Machinistes

Troupe de Soutien



MACHINISTES

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-10	13	12	10	12	1	3	1	2	1

Compétences Spéciales : Ingénieur

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	C
MACHINISTE	Fusil Combi, Charges Creuses	Pistolet, Couteau	0	15
MACHINISTE (ACA) (CH: Mimétisme, Multiterrain)*	Fusil Combi, Charges Creuses	Pistolet, Couteau	0	18

NOTE: L'option ACA est seulement disponible dans l'Armée Sectorielle de l'Armée de Choc d'Acontecimento.

ISC: Chevaliers Motorisés de Montesa

Troupes Vétérans



MOTORIZED KNIGHTS OF THE ORDER OF MONTESA MONTÉ

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
20-10	22	13	13	13	4	3	2	4	1

Équipements : Moto

Compétences Spéciales : CH: Mimétisme · Arts Martiaux N2 · Troupe Religieuse



MOTORIZED KNIGHTS OF THE ORDER OF MONTESA DÉMONTÉ

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-10	22	13	13	13	4	3	2	2	-

Compétences Spéciales : CH: Mimétisme · Arts Martiaux N2 · Troupe Religieuse

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	C
CHEVALIER DE MONTESA	Fusil MULTI, Chain-colt	Pistolet, Arme CC DA	0	42
CHEVALIER DE MONTESA	Fusil d'Abordage, Chain-colt	Pistolet, Arme CC DA	0	37
CHEVALIER DE MONTESA Infirmier (MediKit)*	Fusil d'Abordage, Chain-colt	Pistolet, Arme CC DA	0	39

NOTE: L'option Infirmier est seulement disponible dans les Armées Ordres Militaires, Acontecimento, Varuna.

RUNENBERG BESIEGED

MISSION SET

ISC: Tikbalangs, Armored Chasseurs of Acontecimento

Troupes Mécanisés



TIKBALANGS, Chasseur Mécanisés d' Acontecimento

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	STR	S	Disp
15-10	17	15	15	12	6	6	3	6	1

Compétences Spéciales : CH: Mimétisme · Escalader Plus · G: Commandé à distance · Terrain Jungle

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	C
TIKBALANG	Mitrailleuse, Lance-Flammes Antipersonnel	Lourd, Mines Arme CC AP	2	85
TIKBALANG (Fireteam: Duo)	Mitrailleuse, Lance-Flammes Lourd, Mines Antipersonnel	Arme CC AP	2	86



Crabbot Ancillary Remote Unit

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	STR	S	Disp
10-10	12	10	10	10	0	0	1	1	1

Compétences Spéciales : G: Commandé à distance · Pilote à distance · Opérateur Spécialiste

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	C
CRABBOT	Pulsation Flash	Couteau		