



XENOTECH

V 1.0

CORVUS BELLI
INFINITY



INDEX DES RÈGLES

ITS : RÈGLES DE BASE	5
ITS : RÈGLES DE BASE DU TOURNOI	7
LISTES D'ARMÉES	8
SAISON 10	9
EXTRAS	10
CLASSEMENT ITS	10
OBJECTIFS CLASSIFIÉS	11



INDEX MISSION



ACQUISITION / ACQUISITION	16
ANNIHILATION / ANNIHILATION	19
BIOTECHVORE / BIOTECHVORE	21
CAPTURER ET PROTÉGER / CAPTURE AND PROTECT	23
CENTRE DES COMMUNICATIONS / COMMS CENTER	25
DANSE MORTELLE / DEADLY DANCE	27
DÉCAPITATION / DECAPITATION	30
SALLE DES MACHINES / ENGINEERING DECK	32
BARRAGE / FIREFIGHT	34
LIGNE DE FRONT / FRONTLINE	36
CONGELER / FROSTBYTE	38
LE RÉSEAU / THE GRID	40
HAUTEMENT CLASSIFIÉ / HIGHLY CLASSIFIED	42
PARTIE DE CHASSE / HUNTING PARTY	43
PILLAGE ET SABOTAGE / LOOTING AND SABOTAGING	45
POWER PACK / POWER PACK	47
CONTRÔLE DE QUADRANT / QUADRANT CONTROL	49
SAUVETAGE / RESCUE	51
ZONE SÉCURISÉE / SAFE AREA	53
DÉMONSTRATION DE FORCE / SHOW OF FORCE	55
RAVITAILLEMENT / SUPPLIES	57
SUPRÉMATIE / SUPREMACY	59
L'ARMURERIE / THE ARMORY	62
MORPION / TIC-TAC-TOE	65
MATRICE DE TRANSMISSION / TRANSMISSION MATRIX	67
DÉMASQUAGE / UNMASKING	69



LIGUES ITS

ITS ESCALATION LEAGUES : RONDE 1	72
ITS ESCALATION LEAGUES : RONDE 2	73
ITS ESCALATION LEAGUES : RONDE 3	73
ITS ESCALATION LEAGUES : RONDE 4	74
ITS ESCALATION LEAGUES : RONDE 5	74
ITS ESCALATION LEAGUES : RONDE 6	75

ITS : RÈGLES DE BASE

Infinity Tournament System (ITS) est le système officiel d'Infinity pour le jeu organisé et dispose d'un Classement International permettant le suivi du score de chaque joueur.

Il y'a un certain nombre de façon de participer à l'ITS, mais tous les Événements ITS devront partager les règles de base, énoncées dans le présent document.

Pour tout Événement homologué officiellement et pour que ses résultats soient enregistrés dans le Classement International, il devra se conformer à toutes les règles applicables existantes.

Les règles de l'ITS sont divisées en deux parties : celles qui concernent les participants et celles qui concernent les Organisateurs de Tournois. Le but de ces règles est de faciliter l'organisation et la participation aux Tournois Infinity, de manière à permettre à tous les membres de la communauté, de faire partie d'un système mondial avec des règles communes et équitables pour tous.

PARTICIPATION AUX ÉVÉNEMENTS

Pour participer à un Événement officiel ITS, les joueurs devront apporter tout ce dont ils ont besoin pour jouer, incluant :

- Figurines
- Règles
- Gabarits et Marqueurs
- Dés
- Paquet Classifié
- Liste(s) d'Armée(s)

La participation aux Événements officiels d'Infinity, impliquera la connaissance et l'acceptation de toutes les règles de ce document, ainsi que de tout règlement établi par l'Organisateur de l'Événement.

ESPRIT SPORTIF

L'ensemble des participants d'un Événement, qu'il s'agisse des Organisateurs, des Joueurs ou des Invités, seront tenus de se conduire avec bienveillance et courtoisie, à tout instant. Si un participant altère la bonne ambiance d'un Événement, l'Organisateur pourra le pénaliser ou tout simplement le disqualifier du jeu.

L'étiquette minimale, inclura de donner à l'adversaire le temps de voir clairement les résultats de vos dés avant de les reprendre, ainsi que de partager avec l'adversaire toute Information Ouverte sur votre liste d'armée et d'apporter toutes les clarifications nécessaires, aussi souvent que demandé, ou encore d'attendre que l'adversaire déclare ses ORA chaque fois que vous dépendrez un Ordre, etc.

RAPPEL :

Infinity est d'abord et avant tout un jeu et les Événements se doivent d'être amusants pour tous les participants.

FIGURINES

Toutes les figurines utilisées par les joueurs devront provenir de la gamme officielle Infinity de Corvus Belli et devront être montées. — avec au moins leurs principaux composants — et soclées en utilisant le socle fourni avec la figurine ou un autre socle de même taille.

Chaque figurine devra représenter fidèlement l'unité qu'elle incarne, avec ses options d'équipements et d'armes. Si la figurine correspondante n'est pas disponible dans la gamme Infinity, vous pourrez utiliser une figurine Corvus Belli différente comme substitut, mais vous devrez informer votre adversaire de ce que cette figurine représente et sans ambiguïté.

LIGNE DE VUE (LDV)

Pour des raisons de lisibilité et de précision, chaque figurine dans le jeu devra afficher son arc de Ligne de Vue à 180°, au moyen de marques peintes distinctes sur son socle ou avec des marqueurs appropriés (comme les Marqueurs de Ligne de Vue de Customeeple ou les Marqueurs d'Arc Visuel de Antenocities Workshops).

PEINTURE

A moins que cela ne soit spécifié autrement par les règles de l'Événement, les figurines n'auront pas besoin d'être peintes.

PROXIES

Les figurines d'autres fabricants ne pourront en aucun cas être utilisées comme proxies. L'utilisation d'autres figurines Corvus Belli sont autorisées ; Cependant, les joueurs devront informer leur adversaire, de quel soldat y est représenté. La figurine devra utiliser un socle de la même taille que celui du soldat représenté.

FIGURINES CONVERTIES

Utiliser des figurines converties est autorisé, même encouragé, à condition que la majeure partie ou la totalité de la figurine soit composée de composants de figurines Corvus Belli et que la figurine représente avec précision l'unité et l'option arme quelle représente. La figurine devra utiliser un socle de la même taille que le soldat représenté.

LISTES D'ARMÉES

Les Listes d'Armées devront se conformer aux règles énoncées dans les livres de règles d'Infinity, ainsi qu'aux règles spéciales de l'Événement, s'il y en a.

Tous les participants Joueurs, devront utiliser le programme Infinity Army (disponible gratuitement sur le site Infinity) pour créer et valider leurs Listes d'Armées. En cas de divergence, les informations disponibles sur le site officiel Infinity prévaudront.

MERCENAIRES

Les Troupes Mercenaires, telles que les Yuan Yuan ou Avicenne, ne peuvent être déployées que dans le cadre d'Armées Génériques ou de Sectorielles, dans lesquelles elles y sont disponibles.

RÈGLES

Les Règles du Jeu et les Listes d'Armées Officielles sont publiées par Corvus Belli sur son site officiel :

www.infinitythegame.com/

Toutes les règles, FAQ, Wiki, Errata et Listes d'Armées, publiées après la semaine de sortie de cet Événement, s'y appliqueront.

ORGANISATEUR D'ÉVÉNEMENT

L'Organisateur de l'Événement sera la personne, le magasin ou le club qui organisera et gèrera l'Événement.

Les Organiseurs sont tenus d'être un exemple de bonne conduite, qu'ils participent à l'Événement comme joueurs ou non.

DEVOIRS DE L'ORGANISATEUR

L'Organisateur est responsable de :

- S'assurer que les règles de l'Événement et les règles du jeu, soient respectées.
- Transmettre à Corvus Belli les résultats de l'Événement, comme indiqué dans le règlement pour ce type d'épreuve.
- S'assurer que les participants soient inscrits à l'ITS avant le début de l'Événement. Les joueurs pourront s'inscrire à l'aide du formulaire disponible à <https://its.infinitythegame.com>.
- Fournir un lieu adéquat pour l'Événement, ainsi que tout ce qui sera nécessaire pour jouer (tables, décors, etc.).
- Établir les horaires et la durée de chaque partie.

ARBITRE

Lors des rencontres, les Arbitres ont autorité en matière de règles de jeu, de fait, ils seront appelés à rendre des décisions équitables et à consacrer tout le temps nécessaire pour résoudre les doutes des joueurs. Pour faciliter le travail de l'Arbitre, les joueurs sont invités à tenter d'abord de résoudre leurs différends à l'amiable, puis de ne s'adresser à l'Arbitre que si un accord ne peut être trouvé. Une fois sollicité, les décisions de l'Arbitre seront définitives.

De la même façon, l'Arbitre pourra déterminer la sanction qu'il jugera appropriée, si un joueur ne respecte pas les règles établies par l'Organisateur.

L'Arbitre et l'Organisateur de l'Événement seront souvent la même personne. Si ce n'est pas le cas, l'Organisateur respectera les décisions de l'Arbitre comme tout participant, tant en ce qui concerne les règles du jeu que pour la résolution des conflits.

Pour éviter les conflits d'intérêts, il est recommandé - mais non obligatoire - que l'Arbitre s'abstienne de participer à l'Événement en tant que joueur.

CLASSEMENTS

Tous les Événements Officiels de l'ITS sont pris en compte dans le Classement des Joueurs Infinity. Les Classements évaluent les joueurs en fonction de leurs performances dans les Événements officiellement homologués, comme le prouvera leur Classement ITS.

Les joueurs commenceront la saison avec un indice de Classement ITS de 1000. Les résultats obtenus lors de chaque Événement Officiel ITS participatif, modifiera ce Classement en fonction du résultat obtenu, s'il aura été meilleur ou pire qu'attendu, comme prévu par le système de Classement Elo.

La variation de la note de Classement ITS, variera aussi en fonction du facteur K de l'Événement, de la manière suivante :

TYPE DE TOURNOI	NIVEAU SUPÉRIEUR	NIVEAU INTERMÉDIAIRE	NIVEAU INFÉRIEUR
Tournoi	K+15%	K=32	K-15%
Ligue	N/A	K=16	N/A
One Shot	K+15%	K=4	K-15%

*N/A => Non Appliqué

Certains Événements spéciaux, tel que l'Interplanetary Tournament, pourront avoir des facteurs K différents.

CLASSEMENTS RÉGIONAUX

Il y'a au total trois Classements indépendants : le Classement Espagnol, le Classement Américain et le Classement International. Les joueurs qui ne sont pas classés dans le Classement Espagnol ou Américain, seront automatiquement classés dans le Classement International.

À la fin de la saison, les vainqueurs de chacun des trois Classements Régionaux se verront remettre les prix suivants :

- Une place garantie au 6ème Interplanetario Tournament en Espagne, incluant l'hébergement pendant toute la durée de l'Événement.
- Une figurine exclusive de la 10ème Saison ITS, peinte par l'équipe de Corvus Belli.
- Un trophée officiel de la 10ème Saison ITS

ITS : RÈGLES DE BASE DU TOURNOI

En tant qu'Événements Officiels, les Tournois devront se conformer aux règles de base de l'ITS. En cas de divergence entre des règles et les règles de base, ce document prévaudra.

FORMAT DE L'ÉVÉNEMENT

Le format ITS sera le format de base pour les Tournois. Ce format permet à 4 joueurs ou plus, de participer à des parties en un contre un, sur 3 rondes de Tournoi ou plus.

TOURNAMENT CONTROL SHEET

Au début de l'Événement, chaque joueur recevra une Tournament Control Sheet. Les joueurs devront inscrire dans leur feuille, leur nom, code PIN ITS et leur Faction ou Armée Sectorielle.

Durant le Tournoi, les joueurs devront utiliser cette feuille pour noter le score de leur partie, à la fin de chaque Ronde de Tournoi. Ils devront également utiliser leur feuille afin de noter leurs Informations Privées, afin qu'elles puissent être validées par leurs adversaires ou par l'Arbitre si nécessaire.

NOMBRE DE RONDES DE TOURNOI

Le nombre de Rondes d'un Tournoi dépendra du nombre de joueurs, comme indiqué dans le tableau suivant :

NOMBRE DE JOUEURS	RONDES DE TOURNOI
4-8	3
9-16	4
17+	5

Cette table est donnée à titre de guide indicatif. L'Organisateur aura le choix pour décider du nombre de Rondes de son Tournoi, mais il ne devra jamais y en avoir moins de 3.

PRISE DES SCORES

Le Classement au cours d'un Tournoi est déterminé par le score des Points de Tournoi du joueur.

Après chaque Ronde, les joueurs remporteront des Points de Tournoi en fonction de leurs résultats de partie. Le degré de victoire d'un joueur et ses Points de Tournoi associés, est évalué par la différence de Points d'Objectif marqués par chaque joueur, selon le tableau ci-dessous :

RÉSULTAT	POINTS DE TOURNOI	DIFFÉRENCE EN POINTS D'OBJECTIF
Victoire Totale	3	Différence de 5 Points d'Objectifs ou plus
Victoire	2	Différence de 4 Points d'Objectifs ou moins
Égalité	1	Différence de 0 Points d'Objectif
Défaite	0	Différence négative en Points d'Objectif par rapport à l'adversaire

Par exemple, le Joueur A a obtenu 7 Points d'Objectif pendant sa Ronde de Tournoi, tandis que son adversaire, le Joueur B a obtenu 3 Points d'Objectif.

Le résultat de la Ronde fut donc une Victoire pour le joueur A, puisque la différence entre leurs scores était de 4 ($7 - 3 = 4$). Et une Défaite pour le joueur B, car la différence était en faveur de son adversaire. Le joueur A gagnera ainsi 2 Points de Tournoi à cette Ronde et le joueur B n'en gagnera aucun.

Il pourra arriver que les Points de Tournoi et les Points d'Objectif ne soient pas suffisants pour déterminer un vainqueur. Dans ce cas, les égalités seront départagées en comparant les **Points de Victoire** de chaque joueur, c'est-à-dire leurs Points d'Armée Survivants.

SCORES FINAUX

Au terme de la dernière Ronde de Tournoi, il appartiendra à l'Organisateur de classer les joueurs sur la base de leur score total en Points de Tournoi.

Le vainqueur du Tournoi sera le joueur qui aura été classé premier, c'est-à-dire celui qui aura obtenu le plus grand score en Points de Tournoi.

Si deux joueurs ou plus se retrouvent *ex-aequo* sur la même position, ils seront classés en fonction de leurs Points d'Objectif cumulés.

Si les scores de Points de Tournoi et de Points d'Objectif sont égaux, les joueurs seront classés en fonction de leurs Points de Victoire cumulés. Si l'égalité n'est pas résolue, les joueurs seront alors classés en fonction de leurs scores total en Points d'Objectif, cumulés par la totalité de leurs adversaires dans le Tournoi.

PAIRES DE JOUEURS

Les paires de joueurs pour la première Ronde de Tournoi seront assignées aléatoirement.

Dès la deuxième Ronde de Tournoi, le système Suisse devra être utilisé. Les joueurs seront classés en fonction de leurs scores de Points de Tournoi, puis départagés en cas d'égalité, en comparant les scores de Points d'Objectif. Si l'égalité persiste, comparez les Points de Victoire accumulés par les joueurs et si cela ne permet pas de briser l'égalité, comparez le total des Points d'Objectif de tous leurs précédents adversaires dans le Tournoi. Une fois que tous les joueurs auront été classés, les adversaires seront assignés par ordre décroissant du Classement (premier contre deuxième, troisième contre quatrième, etc.).

NOMBRE IMPAIR DE JOUEURS (EXEMPTION)

Si le nombre de joueurs dans le Tournoi n'est pas pair, à chaque Ronde de Tournoi, un des joueurs devra attendre la prochaine Ronde de Tournoi pour jouer ; on dit que ce joueur reçoit "*une exemption*". Un joueur qui reçoit une exemption se verra attribuer une Victoire (d'une valeur de 2 Points de Tournoi), 0 Points d'Objectif et 0 Points de Victoire pour cette Ronde de Tournoi.

L'Organisateur devra s'assurer que jamais, un même joueur ne se voit accorder plus d'une exemption au cours d'un Tournoi.

Pour la première Ronde de Tournoi, le joueur qui se verra accorder une exemption sera déterminé au hasard. Dans les Rondes suivantes, le joueur ayant le Classement le plus bas prendra l'exemption, à moins que ce joueur n'ait déjà pris une exemption dans l'une des Rondes précédentes. Dans ce cas, l'exemption sera accordée au dernier joueur ayant le rang le plus bas qui n'avait pas encore été exempté.

Lorsque les joueurs prennent une exemption, ils doivent en prendre note dans leur Tournament Control Sheet.

Une fois la dernière Ronde de Tournoi terminée, les joueurs qui auront reçu une exemption suivront ces étapes :

- Ajoutez tous les Points d'Objectif que le joueur a gagné durant le Tournoi.

- Multipliez le résultat par le nombre de Rondes du Tournoi général.

- Divisez le résultat par le nombre de Rondes de Tournoi jouées (normalement une de moins que le total des Rondes du Tournoi), puis arrondissez au nombre supérieur.

Le résultat final sera le score final de Points d'Objectif. En cas d'égalité, répétez le processus avec les Points de Victoire du joueur.

LISTES D'ARMÉES

Chaque joueur soumettra deux Listes d'Armées à l'OTM, toutes deux appartenant à la même Armée Générique ou Sectorielle.

Les listes devront suivre les règles de constitution d'Armée énoncées dans les règles Infinity.

Chaque joueur devra apporter deux copies imprimées de chacune de ses Listes d'Armées **complètes** - les listes contiendront toutes les Informations de l'armée, Ouvertes et Privées - et en remettre une à l'Organisateur avant le début de la première Ronde de Tournoi. De plus, chaque joueur devra avoir sur lui une copie imprimée de chacune de ses Listes d'Armées de Courtoisie. Cette version ne contiendra que les Informations Ouvertes de sa Liste pour qu'elle puisse être montrée à ses adversaires qui en feront la demande.

L'Organisateur du Tournoi pourra réclamer que les joueurs remettent leurs Listes d'Armées à l'avance pour en vérifier la validité.

Le seul outil de gestion de Liste d'Armée officiellement approuvé pour jouer en ITS est Infinity Army, disponible gratuitement sur le site Infinity.

SÉLECTIONNER UNE LISTE D'ARMÉE

Les joueurs choisiront au début de la Ronde de Tournoi, la Liste d'Armée de leur choix, après avoir été informés de l'identité de leur adversaire, de leurs Objectifs Classifiés, de la Faction à laquelle ils seront confrontés et la table sur laquelle ils devront jouer.

NIVEAUX DE TOURNOI

Les Niveaux de Tournoi détermineront le nombre de Points d'Armée que les joueurs pourront utiliser pour constituer leurs armées.

- NIVEAU SUPÉRIEUR : 400 Points d'Armée et 8 CAP.
- NIVEAU INTERMÉDIAIRE : 300 Points d'Armée et 6 CAP.
- NIVEAU INFÉRIEUR : 200 Points d'Armée et 4 CAP.

L'Organisateur devra annoncer le Niveau de Tournoi lors du lancement de l'annonce de l'Événement, afin que les joueurs puissent en tenir compte dans la constitution de leur Listes d'Armées.

SCÉNARIOS

L'Organisateur devra sélectionner un Scénario ITS Officiel pour chaque Ronde de Tournoi, qui devront tous appartenir au même Type d'Opération que le Tournoi. Un même Scénario ne pourra être joué deux fois au cours d'un Tournoi. L'Organisateur devra faire connaître les Scénarios choisis lors de l'annonce du Tournoi afin que les joueurs puissent en tenir compte pour la constitution de leurs Listes d'Armées.

En plus de la liste des Scénarios sélectionnables, l'Organisateur pourra ajouter un Scénario personnalisé au Tournoi.

SAISON 10

Durant la Saison 10, les règles suivantes sont appliquées :

BRAVOURE

Durant la Saison 10, toutes les troupes du type Infanterie Moyenne (IM) auront la Compétence Spéciale de Déploiement Avancé N1, gratuitement.

De la même manière, les Infanterie Moyenne (IM) qui possèdent déjà la Compétence Spéciale Déploiement Avancé N1 seront alors considérées comme ayant le Niveau 2.

AIDE A L'ATTERRISSAGE

Les troupes possédant les Compétences Spéciales DA : Saut de Combat, Saut de Combat Inférieur ou Supérieur, n'auront pas besoin de placer de Gabarit Circulaire pour représenter la Zone d'Atterrissage. Elles pourront se déployer sur n'importe quelle surface plate de la table de jeu, à condition que leur socle soit complètement en contact avec la surface sur laquelle elles atterriront.

Il ne sera pas autorisé de se déployer directement à l'intérieur de décors de bâtiments ou d'éléments de décors clos avec un toit intégral ou partiel, même s'ils sont dotés de portes ou fenêtres ouvertes, comme une Salle Objectif par exemple.

SERVICE LONG

Durant la Saison 10, toute troupe dont la Classification de Troupe est 'Personnage', aura également la Classification de Troupe Vétéran.

CIBLE DÉSIGNÉE

Dans certains scénarios, les HVT ennemies seront considérées comme des troupes ennemies au lieu de Civils Neutres, ainsi elles pourront être ciblées par des Attaques. Tuer la HVT ennemie ne provoquera alors pas l'échec de la partie et ne procurera pas non plus de Points d'Objectif compensatoires à l'adversaire.

Les HVT seront réactives et hostiles, réagissant à tout Ordre exécuté par un soldat ennemi actif dans sa LdV ou sa ZdC.

Dans de tels scénarios, les joueurs utiliseront pour les HVT, le profil de troupe suivant, ci-dessous :

DATATRACKER

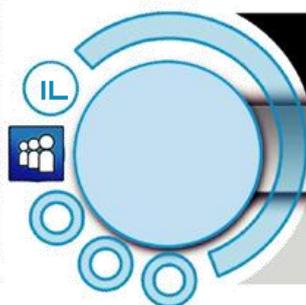
Le DataTracker est un opérateur de haute fiabilité, spécialisé dans les missions de Récupération et de Livraison d'informations sensibles.

À la fin de la Phase de Déploiement, chaque joueur devra déclarer quelle troupe de sa Liste d'Armée est le DataTracker. La Troupe désignée doit toujours être une figurine déployée sur la table. Les joueurs ne peuvent pas choisir de troupes en Déploiement Caché ou en État de Marqueur. Cette troupe doit toujours être sur la table de jeu en tant que figurine et non en Marqueur (Camouflage, Camouflage TO, Holo-écho, ...). Les troupes Irrégulières et les troupes de Type D.C.D ne peuvent pas non plus être désignées comme DataTracker.

Le DataTracker est identifié avec un Marqueur DataPack (DATA PACK).

Les DataTrackers pourront être utilisés dans certains scénarios pour atteindre les Objectifs de Mission.

ISC: (Cible Désignée) HVT



(CIBLE DÉSIGNÉE) HVT

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	DIS
10-10	6	6	11	11	1	0	1	2	

Nom

(Cible Désignée) HVT

Armes TR

Pistolet Étourdissant

Armes CC

CAP

P

ENDURCI

Dans la Saison 10, toute troupe possédant le Type TAG, obtiendra gratuitement la Compétence Spéciale Fatalité N1.

GROUPE DE COMBAT RÉDUIT

Pour l'ensemble des modes de Tournoi de la Saison 10, toute Liste d'Armée ne possédant qu'un seul Groupe de Combat, ne sera pas affectée par l'Utilisation Stratégique des Pions de Commandement, qui annule deux Ordres de la Réserve d'Ordres.

LISTES DE BATAILLE FERMÉES

Les Listes de Bataille Fermées (Closed Battle Lists - CBL) sont officiellement admises pour l'ITS. Chaque Liste de Bataille Fermée (LBF ou CBL) possède des versions différentes de Sous-Listes d'Armées, ainsi les joueurs pourront avoir la possibilité de choisir entre deux Listes d'Armées pour leur Tournoi. Si les joueurs décident de participer à un Tournoi ITS avec une Liste de Bataille Fermée, ils devront informer l'Organisateur des deux Listes d'Armées LBF avec lesquelles ils joueront. De plus, ils ne pourront jouer qu'avec les Listes d'Armées de cette LBF.

Les Listes de Bataille Fermées peuvent être trouvées dans la section Downloads du site Infinity.

EXTRAS

L'Organisateur pourra dans le Tournoi, choisir d'utiliser un ou plusieurs Extra(s) modificateurs. Dans ce cas, l'Organisateur devra préciser les Extras utilisés lors de l'annonce initiale de l'Événement.

SPEC-OPS

Cet Extra permet aux joueurs de placer un Spec-Ops dans leurs listes de Tournoi (voir Campagne Infinity : Paradiso).

- Le Spec-Ops peut être personnalisé avec 12 Points d'Expérience.
- Les joueurs pourront utiliser un Spec-Ops personnalisé différemment pour chaque liste d'armée, mais ils ne pourront faire aucune modification pendant le Tournoi.
- Les configurations du Spec-Ops devront être notées par écrit, conjointement avec la liste d'armée dans laquelle il se trouve.

Le Spec-Ops ne gagnera pas de Points d'Expérience supplémentaires durant le Tournoi.

INSERTION LIMITÉE

Cet Extra indique que les scénarios ont une fenêtre d'Insertion Limitée, ne permettant qu'à de petites équipes d'être insérées dans la Zone d'Opérations. Ainsi, les joueurs **ne seront pas autorisés à utiliser de Listes d'Armées ayant plus d'un Groupe de Combat**.

Cet Extra ne permet pas l'Utilisation Stratégique des Pions de Commandement.

SOLDIERS OF FORTUNE

Cet Extra permet aux joueurs d'inclure des Troupes Mercenaires dans leur LISTE D'ARMÉE.

- Les joueurs devront respecter la Disponibilité indiquée dans le Profil de Troupe, en ignorant les limitations établies par l'Armée ou la Sectorielle.
- Chaque joueur pourra inclure jusqu'à 75 points de Troupes Mercenaires dans leur Armée.
- Les Troupes Mercenaires pourront être différentes pour chacune des deux Listes d'Armées du joueur.
- Le déploiement de Mercenaires de cette manière, **coûtera 1 CAP** par liste d'armée.
- L'utilisation de cet Extra ne permettra pas de dupliquer les Personnages.

ESCALATION TOURNAMENT

Les Tournois appliquant cet Extra ne compteront que trois Rondes, quelque soit le nombre de joueurs. La première Ronde se jouera au NIVEAU INFÉRIEUR, puis à la deuxième Ronde au NIVEAU INTERMÉDIAIRE et à la dernière Ronde du Tournoi au NIVEAU SUPÉRIEUR. Chaque Ronde du Tournoi appliquera le facteur K pertinent.

Avec cet Extra, chaque joueur devra disposer de trois Listes d'Armées, chacune adaptée au Niveau correspondant.

CLASSEMENT ITS

Le Classement ITS des joueurs changera en fonction de leurs résultats à la fin de chaque Ronde du Tournoi, ainsi que du facteur K de l'Événement, comme détaillé dans ce document, des Règles de Base de l'ITS.

RAPPORTER LES RÉSULTATS

Pour la mise à jour du Classement ITS avec les résultats de chaque Ronde du Tournoi, les Organisateurs devront rapporter ces résultats en utilisant le Gestionnaire Officiel du Tournoi (Official Tournament Manager - OTM) à <https://its.infinitythegame.com>.

Les Organisateurs sont invités à lire le guide tutoriel du Gestionnaire Officiel de Tournoi d'Infinity (Official Tournament Manager - OTM), disponible dans le Guide, pour l'organisation de Tournoi ITS.

Si vous rencontrez des problèmes au cours du processus de rapport, veuillez nous contacter (*en anglais ou en espagnol*) à tournament@corvusbelli.com.

OBJECTIFS CLASSIFIÉS

Dans les Scénarios Officiels d'Infinity, les Objectifs Classifiés sont des objectifs supplémentaires qu'un joueur peut accomplir pour pouvoir obtenir plus de Points d'Objectif.

Généralement, chaque Objectif Classifié confère 1 Point d'Objectif, mais cela peut varier suivant les conditions spéciales du scénario.

Chaque Objectif Classifié confère ses Points d'Objectif une seule fois dans chaque scénario. Même si les **CONDITIONS** de l'Objectif Classifié sont à nouveau remplies, il ne pourra donner de Points d'Objectif supplémentaires.

Un soldat possédant un Marqueur Désactivé (Disabled) (DIS) pourra toujours accomplir les Objectifs Classifiés.

SÉLECTION D'OBJECTIFS CLASSIFIÉS

Le nombre d'Objectifs Classifiés pouvant être accompli durant la mission, est listé dans le Scénario. Pour l'ITS, Les joueurs n'auront qu'une façon de choisir les Objectifs Classifiés, au moyen du Paquet Classifié.

Les joueurs feront la sélection de leurs Objectifs Classifiés après avoir pris connaissance de la mission qui sera jouée et de la Faction jouée par leur adversaire, mais toujours avant de choisir une de leurs deux LISTES D'ARMÉES présentées à l'Organisateur du Tournoi.

CARTES INTELCOM

Comme indiqué dans certains scénarios, il y sera précisé la possibilité de renoncer à l'Objectif Classifié, pour utiliser une Carte INTELCOM (Appui et Contrôle ou Interférence - Support and Control or Interference).

Avant le début de la partie, mais après avoir choisi l'Objectif Classifié, chaque joueur devra décider si cette carte sera son Objectif Classifié ou sa Carte INTELCOM pour communiquer sa décision à son adversaire. Chaque joueur lancera un dé et celui qui aura le chiffre le plus élevé prendra sa décision en premier, puis en informera son adversaire. Le contenu de la carte, qu'il s'agisse de la mission, du numéro ou du symbole de la carte, sera considéré comme une Information Privée, quelle que soit l'utilisation que le joueur en aura.

A la fin de la partie, lorsque les joueurs comptent leurs points et suivant l'ordre établi par l'Initiative, le joueur pourra utiliser sa Carte INTELCOM.

PAQUET CLASSIFIÉ

L'Organisateur devra choisir la version du Paquet Classifié, qui sera utilisée au cours du Tournoi. Le Paquet Classifié Vert correspondra au mode Standard, tandis que le Paquet Classifié Rouge correspondra au mode Extrême. Chaque joueur devra mélanger son Paquet Classifié devant son adversaire et en tirer deux cartes pour chaque Objectif Classifié, fixé par le scénario. Il pourra ensuite se défausser d'une des deux cartes. La défausse se fera avant de tirer deux autres cartes pour l'Objectif Classifié suivant.

Au moment de tirer ces deux cartes, vous devrez la défausser et en tirer une nouvelle dans le paquet. Les Objectifs Classifiés sont considérés comme une Information Privée jusqu'à ce qu'ils soient accomplis. Le joueur devra conserver ses cartes d'Objectifs Classifiés et les montrer à son adversaire s'il le demande, une fois l'Objectif accompli.

Note : **Version Française** gratuite & disponible sur : http://www.captainspud.com/?page_id=2660

FIGURINE HIGH VALUE TARGET (HVT)

Une HVT (High Value Target ou Cible à Haute Valeur) représente un personnage non-combattant appartenant au camp ennemi et placé sur la table de jeu comme Cible d'Objectifs Classifiés.

Le déploiement de l'une de ces figurines est **obligatoire** pour chaque joueur, car leur présence et leurs interactions avec les autres figurines en jeu, ont des conséquences sur l'accomplissement d'Objectifs Classifiés lors des Scénarios.

Vous pouvez utiliser n'importe quelle figurine des gammes Infinity ou Infinity Bootleg, surtout celles désignées comme HVT ou Civiles. Par exemple il y'a le Haut Commissaire de l'O-12, la Diplomate Tohaa, Go-Go Marlene, le Fusilier Angus, les Pilotes de TAG, la VIP Executive ou la Spécialiste A1 HAZMAT.

Les figurines HVT peuvent être nécessaires à l'accomplissement de certains Objectifs Classifiés. Cependant, ces figurines sont particulièrement utiles lorsqu'elles sont utilisées pour remplacer l'un des Objectifs Classifiés assignés au joueur.

CONDITIONS

- Chaque joueur devra déployer une figurine **HVT** au début de sa Phase de Déploiement.

- Les joueurs doivent déployer la figurine **HVT** hors de leur Zone de Déploiement, à une distance minimum de 10 cm de leur limite. De plus, les joueurs ne peuvent pas placer la HVT sur ou dans, un élément de décor mais toujours dans une zone accessible de la table.

EFFETS

- Les HVT sont **Neutres** pour tous les joueurs.

- Les figurines **HVT** n'appartiennent pas aux Listes d'Armées, et ne pourront donc pas donner ou recevoir d'Ordres des joueurs.

- Si un joueur blesse une figurine *HVT* (la laissant à l'État *Inapte*), alors il perd automatiquement le Scénario et tous les Points d'Objectif acquis durant celui-ci. De plus, son adversaire recevra 2 Points d'Objectif supplémentaires (sans jamais excéder le maximum de 10 Points).

- Certaines règles spéciales de Scénario ou Objectif Classifié pourront modifier cette règle.

REPLACEMENT D'OBJECTIFS CLASSIFIÉS PAR SÉCURISER LA HVT

Durant la partie, le joueur pourra remplacer un de ses Objectifs Classifiés par Sécuriser la HVT. Il s'agit d'un Objectif Classifié optionnel, que tous les joueurs peuvent choisir, pour remplacer un des Objectifs Classifiés obtenu dans le Tableau des Objectifs Classifiés ou au tirage du Paquet Classifié.

L'Objectif Classifié optionnel : Sécuriser la HVT, est accompli quand le joueur a une de ses troupes (qui n'est pas en État Inapte) dans la Zone de Contrôle de la HVT ennemie et qu'au même moment la Zone de Contrôle de sa propre HVT ne contient aucune troupe ennemie (sans prendre en compte celles en État Inapte).

L'Objectif Classifié optionnel : Sécuriser la HVT, rapporte autant de Points d'Objectif, qu'un Objectif Classifié normal du scénario accompli.

OBJECTIFS (MODE STANDARD)

CAPTURE [VO: CAPTURE]

CONDITIONS : Troupe Vétéran, Troupe d'Élite ou Chaîne de Commandement.

Objectif : A la fin de la partie, une troupe en État non-*Inapte*, de la Classification Troupe Vétéran, Troupe d'Élite ou possédant la Compétence Spéciale de Chaîne de Commandement, doit être en contact avec le socle d'un soldat ennemi. L'ennemi lui, devra être en État *Inapte* et se trouver totalement à l'intérieur de la moitié de table adverse.

SCAN DE DONNÉES [VO: DATA SCAN]

CONDITIONS : Hacker.

Objectif : Le Hacker doit dépenser une *Compétence Courte* d'un Ordre et réussir un *Jet de VOL* contre une figurine ennemie dans sa *Zone de Contrôle*. La cible pourra déclarer un *ORA de Reset* peu importe le Type de Troupe qu'elle est (IL,IM,ILO...) et même si le *Scan des Données* est effectué en dehors de sa *LdV*.

DROGUE EXPÉRIMENTALE

[VO: EXPERIMENTAL DRUG]

CONDITIONS : Médecin ou Infirmier.

Objectif : Faire passer une troupe alliée de l'État *Inconscient* à l'État *Normal* en utilisant la Compétence Spéciale Médecin ou en utilisant un *Médikit/Medjector*.

PRÉJUDICE EXTRÊME

[VO: EXTREME PREJUDICE]

CONDITIONS : --

Objectif : Effectuer un *Coup de Grâce* contre une figurine ennemie en État *Inconscient* ou *Œuf-Embryon*.

HVT : FILATURE [VO: FOLLOW UP]

CONDITIONS : Infanterie Moyenne ou Infanterie Lourde

Objectif : Un soldat dont le Type d'unité d'Infanterie est Moyenne ou Lourde, où la *HVT* ennemie se trouve dans sa *Zone de Contrôle*, doit dépenser une *Compétence Courte* et réussir un jet de *VOL*.

Bonus : Si le soldat a une *LdV* vers la figurine *HVT* ennemie, alors il obtiendra un MOD+3 à son *Jet de VOL*.

HVT : MARQUAGE [VO: HVT: DESIGNATION]

CONDITIONS : Observateur d'Artillerie ou Programme de Piratage Spotlight.

Objectif : Le joueur doit réussir **deux** *Jets d'Observateur d'Artillerie* ou **deux** *Jets Programmes de Piratage Spotlight* contre la *HVT* ennemie. Le joueur est autorisé à effectuer ce type d'Attaque contre la figurine de *HVT*.

HVT : ESPIONNAGE [VO: HVT: ESPIONNAGE]

CONDITIONS : Hacker.

Objectif : Un Hacker ayant la *HVT* ennemie dans sa *Zone de Contrôle* doit dépenser une *Compétence Courte* et réussir un *Jet de VOL* -3.

HVT : VÉRIFICATION D'IDENTITÉ

[VO: HVT: IDENTITY CHECK]

CONDITIONS : Viseur Biométrique, Viseur Multi-Spectral ou Capteur.

Objectif : Un soldat possédant un Équipement Viseur Biométrique ou Viseur Multi-Spectral, qui a la *HVT* ennemie dans sa *Zone de Contrôle* et sa *LdV*, ou alors un soldat possédant la Compétence Spéciale Capteur qui a la *HVT* ennemie dans son Aire de Capteur, doit dépenser une *Compétence Courte* et réussir un *Jet de VOL*.

HVT : INOCULATION

[VO: HVT: INOCULATION]

CONDITIONS : Médecin ou Infirmier.



Objectif : Un Médecin ou un Infirmier au contact de la *HVT* ennemie, doit dépenser une *Compétence Courte* et réussir un *Jet de VOL* +3. Le joueur peut utiliser les troupes possédant G: Serviteur pour accomplir l'Objectif.

HVT : KIDNAPPING [VO: HVT: KIDNAPPING]

CONDITIONS : Troupe Vétéran, Troupe d'Élite ou Chaîne de Commandement

Objectif : Un soldat ayant la Classification de Troupe d'Élite, Vétéran ou disposant de la *Compétence Spéciale de Chaîne de Commandement*, doit être en État *CivEvac* avec la *HVT* adverse à la fin de la partie.

HVT : RÉTRO-INGÉNIERIE [VO: HVT: RETROENGINEERING]

CONDITIONS : Ingénieur.

Objectif : Un Ingénieur au contact de la *HVT* ennemie doit dépenser une *Compétence Courte* et réussir un *Jet de VOL* +3. Le joueur peut utiliser les troupes possédant G: Serviteur pour accomplir l'Objectif.

RÉCUPÉRATION IN EXTREMIS [VO: IN EXTREMIS RECOVERY]

CONDITIONS : --

Objectif : Une troupe en État *Engagé* avec une troupe ennemie en État *Inconscient* ou *Œuf-Embryon*, doit dépenser une *Compétence Courte* et réussir un *Jet de VOL* +3. Après avoir réussi le *Jet de VOL*, la troupe ennemie est retirée du jeu.

CARTE TOPOGRAPHIQUE [VO: MAPPING]

CONDITIONS : Observateur d'Artillerie ou Hacker.

Objectif : Un *Observateur d'Artillerie* ou un *Hacker* -en contact avec un décor de *Bâtiment* ou un *Élément de décor*, qui est placé totalement à l'intérieur de la Zone de Déploiement ennemie, -doit dépenser une *Compétence Courte* et réussir un *jet de VOL*.

NANOESPIONNAGE [VO: NANOESPIONNAGE]

CONDITIONS : Ingénieur, Médecin, Infirmier ou DataTracker.

Objectif : Un Ingénieur, Médecin, Infirmier ou le soldat Désigné comme DataTracker doit être en État *Engagé* avec une *Troupe Spécialiste* ennemie, dépenser une *Compétence Courte* et réussir un *Jet Normal de VOL*.

SAPER LE RÉSEAU [VO: NET-UNDERMINE]

CONDITIONS : Troupe Vétéran, Troupe d'Élite ou Chaîne de Commandement.

Objectif : Un soldat ayant la Classification de Troupe d'Élite, Vétéran ou disposant de la *Compétence Spéciale de Chaîne de Commandement*, qui est totalement dans la moitié ennemie de la table de jeu, doit dépenser une *Compétence Courte* et réussir un *Jet de VOL*.

PRÉDATEUR [VO: PREDATOR]

CONDITIONS : --

Objectif : A la fin de la partie le joueur doit avoir tué au moins deux soldats ennemis au Corps à Corps. La réalisation d'un *Coup de Grâce* ne comptera pas dans cet objectif.

Bonus : Si à la fin de la partie, le joueur a tué trois troupes ennemies au Corps à Corps, cet objectif rapportera alors 1 *Point d'Objectif* en plus des *Points d'Objectif* prévus pour les *Objectifs Classifiés* du Scénario (uniquement si le joueur a moins de 10 *Points d'Objectif*).

SAUVETAGE [VO: RESCUE]

CONDITIONS : --

Objectif : Une troupe doit être en État *CasEvac* avec une troupe alliée, qui se trouve totalement à l'intérieur de sa moitié de table de jeu, mais en dehors de sa *Zone de Déploiement* à la fin de la partie.

Bonus : Si à la fin de la partie, le soldat en État *CasEvac* et le soldat allié sont totalement à l'intérieur de la moitié de table ennemie, alors cet objectif rapportera 1 *Point d'Objectif* en plus des *Points d'Objectif* prévus pour les *Objectifs Classifiés* du Scénario (uniquement si le joueur a alors au moins 10 *Points d'Objectif*).

TÉLÉMÉTRIE [VO: TELEMETRY]

CONDITIONS : Observateur d'Artillerie ou Programme de Piratage Spotlight.

Objectif : Réussir une Attaque contre une troupe ennemie en utilisant *Observateur d'Artillerie* ou le *Programme de Piratage Spotlight*.

TESTS [VO: TEST RUN]

CONDITIONS : Ingénieur.

Objectif : Réussir un *Jet d'Ingénieur* sur une figurine alliée, lui faisant récupérer 1 point de *STR*.

SABOTAGE [VO: SABOTAGE]

CONDITIONS : Charges Creuses.

Spécial : Le joueur doit choisir un *Bâtiment* ou un *Élément de Décor*, après avoir résolu le Jet d'Initiative, mais avant que vous ne commenciez le *Déploiement*, se trouvant intégralement dans la moitié de table ennemie. Cet élément de décor est considéré comme cible de l'*Objectif Classifié*.

Objectif : Faire exploser une Charge Creuse sur l'élément de décor cible. Il n'est pas nécessaire de faire un *Jet de BLI* pour l'élément de décor. En faisant détonner la Charge Creuse, les règles de *Structures de Décor* ne s'appliquent pas.

OBJECTIFS (MODE EXTRÊME)

CAPTURE [VO: CAPTURE]

CONDITIONS : Troupe Vétéran, Troupe d'Élite ou Chaîne de Commandement.

Objectif : A la fin de la partie, une troupe en État non-*Inapte* de la Classification Troupe Vétéran ou Troupe d'Élite, ou possédant la Compétence Spéciale de Chaîne de Commandement, doit être en contact avec le socle d'un soldat ennemi. L'ennemi lui, devra être en État *Inapte* et se trouver totalement à l'intérieur de la moitié de la Zone de Déploiement ennemie.

SCAN DE DONNÉES [VO: SCAN DATA]

CONDITIONS : Hacker.

Objectif : Le Hacker doit dépenser une *Compétence Courte* d'un Ordre et réussir un *Jet de VOL-3* contre une figurine ennemie dans sa *Zone de Contrôle*. La cible pourra déclarer un *ORA de Reset* peu importe le Type de Troupe qu'elle est (IL, IM, ILO...) et même si le *Scan des Données* est effectué en dehors de sa *LdV*.

DROGUE EXPÉRIMENTALE

[VO: EXPERIMENTAL DRUG]

CONDITIONS : Médecin or Infirmier.

Objectif : Faire passer deux troupes alliées de l'État *Inconscient* à l'État *Normal* en utilisant la Compétence Spéciale Médecin ou en utilisant un *Médikit/Medjector*.

PRÉJUDICE EXTRÊME

[VO: EXTREME PREJUDICE]

CONDITIONS : ---

Objectif : Effectuer un *Coup de Grâce* contre deux figurines ennemies en État *Inconscient* ou *Œuf-Embryon*.

HVT : FILATURE [VO: FOLLOW UP]

CONDITIONS : Infanterie Moyenne ou Infanterie Lourde

Objectif : Un soldat qui est du Type d'unité d'Infanterie Moyenne ou Lourde, où la *HVT* ennemie se trouve dans sa *Zone de Contrôle*, doit dépenser une *Compétence Courte* et réussir un *jet de VOL-3*.

Bonus : Si le soldat a une *LdV* vers la figurine *HVT* ennemie, alors il n'obtiendra pas de MOD négatif à son *Jet de VOL*.

HVT : MARQUAGE [VO: HVT: DESIGNATION]

CONDITIONS : Observateur d'Artillerie ou Programme de Piratage Spotlight.

Objectif : Le joueur doit réussir deux Jets d'*Observateur d'Artillerie* ou deux *Jets Programmes de Piratage Spotlight* contre la *HVT* ennemie et sa *HVT*. Le joueur est autorisé à effectuer ce type d'Attaque contre les figurines de *HVT*.

HVT : ESPIONNAGE [VO: HVT: ESPIONNAGE]

CONDITIONS : Hacker.

Objectif : Un Hacker ayant la *HVT* ennemie dans sa *Zone de Contrôle* doit dépenser une *Compétence Courte* et réussir un *Jet de VOL-3*. La *HVT* pourra déclarer un *ORA de Reset* même si la Compétence est exécutée en dehors de sa *LdV*.

HVT : VÉRIFICATION D'IDENTITÉ

[VO: HVT: IDENTITY CHECK]

CONDITIONS : Viseur Biométrique, Viseur Multi-Spectral ou Capteur.

Objectif : Un soldat possédant un Équipement Viseur Biométrique ou Viseur Multi-Spectral, qui a la *HVT* ennemie dans sa *Zone de Contrôle* et sa *LdV*, ou alors un soldat possédant la Compétence Spéciale Capteur qui a la *HVT* ennemie dans son *Aire de Capteur*, doit dépenser une *Compétence Courte* et réussir un *Jet de VOL-6*.

HVT : INOCULATION [VO: HVT: INOCULATION]

CONDITIONS : Médecin or Infirmier.

Objectif : Un Médecin ou un Infirmier au contact de la *HVT* ennemie doit dépenser une *Compétence Courte* et réussir un *Jet de VOL-3*. Le joueur peut utiliser les troupes possédant *G: Serviteur* pour accomplir l'Objectif.

HVT : KIDNAPPING [VO: HVT: KIDNAPPING]

CONDITIONS : Troupe Vétéran, Troupe d'Élite ou Chaîne de Commandement

Objectif : Un soldat ayant la Classification de Troupe d'Élite, Vétéran, ou disposant de la Compétence Spéciale de Chaîne de Commandement, doit être en État *CivEvac* avec la *HVT* adverse et dans sa moitié de table, à la fin de la partie.



HVT : RÉTRO-INGÉNIERIE

[VO: HVT: RETROENGINEERING]

CONDITIONS : Ingénieur.

Objectif : Un Ingénieur au contact de la HVT ennemie doit dépenser une *Compétence Courte* et réussir un *Jet de VOL-3*. Le joueur peut utiliser les troupes possédant G: *Serviteur* pour accomplir l'Objectif.

RÉCUPÉRATION IN EXTREMIS

[VO: IN EXTREMIS RECOVERY]

CONDITIONS :--

Objectif : Une troupe en État *Engagé* avec une troupe ennemie en État *Inconscient* ou *Œuf-Embryon* doit dépenser une *Compétence Courte* et réussir un *Jet de VOL-3*. Après avoir réussi le *Jet de VOL*, la troupe ennemie est retirée du jeu.

CARTE TOPOGRAPHIQUE

[VO: MAPPING]

CONDITIONS : Observateur d'Artillerie.

Objectif : Un *Observateur d'Artillerie* -en contact avec un décor de *Bâtiment* ou un *Élément de décor*, qui est placé totalement à l'intérieur de la *Zone de Déploiement* ennemie, -doit dépenser une *Compétence Courte* et réussir un *Jet de VOL*.

NANOESPIONNAGE [VO: NANOESPIONNAGE]

CONDITIONS : Ingénieur, Médecin, Infirmier ou DataTracker.

Objectif : Un Ingénieur, un Médecin, un Infirmier ou le soldat désigné comme DataTracker doit être en État *Engagé* avec une *Troupe Spécialiste* ennemi en État *non-Inapte*, dépenser une *Compétence Courte* et réussir un *Jet Normal de VOL*.

SAPER LE RÉSEAU [VO: NET-UNDERMINE]

CONDITIONS : Troupe Vétéran, Troupe d'Élite ou Chaîne de Commandement.

Objectif : Un soldat ayant la Classification de Troupe d'Élite, Vétéran ou disposant de la *Compétence Spéciale de Chaîne de Commandement*, qui est totalement dans la *Zone de Déploiement* ennemie de la table de jeu, doit dépenser une *Compétence Courte* et réussir un *Jet de VOL*.

PRÉDATEUR [VO: PREDATOR]

CONDITIONS :--

Objectif : A la fin de la partie le joueur devra avoir tué au moins trois soldats ennemis en Corps à Corps. La réalisation d'un *Coup de Grâce* ne comptera pas dans cet objectif.

Bonus : Si à la fin de la partie le joueur a tué quatre soldats ennemis en combat au Corps à Corps, cet objectif rapportera 1 Point d'Objectif en plus des Points d'Objectif prévus pour les Objectifs Classifiés du scénario (uniquement si le joueur a moins de 10 Points d'Objectif).

SAUVETAGE [VO: RESCUE]

CONDITIONS :--

Objectif : Une troupe doit être en État *CasEvac* avec une troupe alliée, qui se trouve totalement à l'intérieur de la moitié ennemie de table de jeu, à la fin de la partie.

Bonus : Si à la fin de la partie, le soldat en État *CasEvac* et le soldat allié sont totalement à l'intérieur de la *Zone de Déploiement* ennemie, cet objectif rapportera 1 Point d'Objectif en plus des Points d'Objectif prévus pour les *Objectifs Classifiés* du Scénario (uniquement si le joueur a alors au moins 10 Points d'Objectif).

SABOTAGE [VO: SABOTAGE]

CONDITIONS : Charges Creuses.

Spécial : Le joueur doit choisir *deux Bâtiments* ou *Éléments de Décor*, après avoir résolu le *Jet d'Initiative*, mais avant que vous ne commenciez le *Déploiement*, se trouvant intégralement dans la moitié de table ennemie. Ces éléments de décor sont considérés comme cibles de l'*Objectif Classifié*.

Objectif : Faire exploser une Charge Creuse sur les éléments de décor cible. Il n'est pas nécessaire de faire un *Jet de BLI* pour les éléments de décor. En faisant détonner les *Charges Creuses*, les règles de *Structures de Décor* ne s'appliquent pas.

TÉLÉMÉTRIE [VO: TELEMETRY]

CONDITIONS : Observateur d'Artillerie ou Programme de Piratage Spotlight.

Objectif : Réussir deux Attaques contre une troupe ennemie en utilisant *Observateur d'Artillerie* ou le *Programme de Piratage Spotlight*.

TESTS [VO: TEST RUN]

CONDITIONS : Ingénieur.

Objectif : Réussir deux *Jets d'Ingénieur* sur une figurine alliée, lui faisant récupérer 1 point de STR.

ACQUISITION

Configuration de Table : B.

Règles Spéciales : Antennes de Communication, Contrôler une Antenne de Communication, Cercueil-Technologique, Contrôler le Cercueil Technologique, Troupes Spécialistes, Bonus Ingénieur et Hacker, DataTracker, Xénotech, Placer un Multiscanner.

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- Pour **chaque** Antenne de Communication *Activée* à la fin de la partie (1 Point d'Objectif).
- Pour **chaque** Antenne de Communication *Contrôlée* à la fin de la partie (1 Point d'Objectif).
- Contrôler *le* Cercueil Technologique à la fin de la partie (3 Points d'Objectif).
- Contrôler *le* Cercueil Technologique avec votre DataTracker à la fin de la partie (2 Points d'Objectif supplémentaires).
- Contrôler *le* Cercueil Technologique avec votre Xénotech à la fin de la partie (1 Point d'Objectif supplémentaires, mais non cumulable avec l'objectif précédent).

CLASSIFIÉ

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

DÉPLOIEMENT

Les deux joueurs se déploient sur les bords opposés de la table de jeu, dans une Zone de Déploiement standard de 40 cm de profondeur.

Il est interdit de se déployer au contact du Cercueil Technologique ou des Antennes de Communication.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

ANTENNES DE COMMUNICATION

Il y a **2** Antennes de Communication placées sur la ligne centrale de la table, à 30cm des bords de table. Chaque *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 LES ANTENNES (COMPÉTENCE COURTE)

ÉTIQUETTES

Attaque.

CONDITIONS

- Seules les Troupes Spécialistes peuvent déclarer cette compétence.
- La Troupe Spécialiste doit être en contact d'une 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 ;
- Des Marqueurs de Joueur A et de Joueur B peuvent être utilisés pour indiquer les Antennes de Communication *Activées*. Il est recommandé d'utiliser un type de Marqueur différent pour chaque joueur

CONTRÔLER UNE ANTENNE DE COMMUNICATION

Une Antenne de Communication est considérée *Contrôlée* par un joueur tant que le joueur est le seul avec au moins une troupe (comme figurine et pas comme Marqueur) au contact avec le socle du décor. Il ne doit donc pas y avoir de contact par des troupes ennemies avec l'Antenne de Communication. Les Figurines en État Inapte ne comptent pas.

CERCUEIL-TECHNOLOGIQUE

Il y'a 1 Cercueil-Technologique (Tech-Coffin) placé au centre de la table.

Le Cercueil-Technologique doit être représentée par un Marqueur Tech-Coffin ou un élément de décor de même diamètre (comme les Stasis Coffins de Warsenal ou les Cryo Pods de Customeeple).

CONTRÔLER LE CERCUEIL TECHNOLOGIQUE

Le Cercueil Technologique est considéré Contrôlé par un joueur tant que le joueur est le seul avec au moins une troupe (comme figurine et pas comme Marqueur) au contact avec le socle du décor. Il ne doit donc pas y avoir de contact par des troupes ennemies. Les figurines en contact avec le Cercueil Technologique en État Inapte 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 troupe G: Serviteur pour réaliser les tâches réservées aux Troupes Spécialistes.

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

Une Troupe Spécialiste avec Marqueur Désactivé (Disabled) peut toujours remplir les Objectifs de ce scénario.

BONUS HACKER ET INGÉNIEUR

Les Troupes possédant la Compétence Spéciale Hacker (Piratage) ou Ingénieur, ont un MOD +3 à leur jet de VOL lors des Activation des Antennes de Communication. De plus, elles pourront faire deux Jets de VOL à chaque fois qu'elles dépenseront une Compétence Courte pour Activer une Antenne.

La présence alliée d'un ou plusieurs Ingénieur ou Hacker sur la table de jeu, dans un État non Inapte, donne un MOD +3 au jet de VOL pour placer le Multiscanner.

DATATRACKER

À la fin de la Phase de Déploiement, chaque joueur doit déclarer quelle troupe de sa Liste d'Armée est le DataTracker. La Troupe désignée doit toujours être une figurine déployée sur la table. Les joueurs ne peuvent pas choisir de troupes en Déploiement Caché ou en État de Marqueur. Cette troupe doit toujours être sur la table de jeu en tant que figurine et non en Marqueur (Camouflage, TO, Holo-écho...). Les troupes Irrégulières et les troupes de Type D.C.D ne peuvent pas être désignées comme DataTracker.

Le DataTracker est identifié avec un Marqueur DataPack (DATA PAQUET).

XENOTECH

Les Xénotecnologues (xénotechs ou xénotecs, en abrégé), sont responsables du pistage et de la localisation de la relique Teutonique, perdue dans les forêts septentrionales de Norstralia.

Tous les joueurs doivent inclure un Xénotech dans leur Liste d'Armée, qui sera gratuit et sans prendre place dans un Groupe de Combat.

Pour représenter le Xénotech, vous pouvez utiliser n'importe quelle figurine des gammes *Infinity* ou *Infinity Bootleg*, de préférence celles désignées comme HVT ou comme Civil. Pour exemples vous avez le Haut Commissaire de l'O-12, la Diplomate Tohaa, Go-Go Marlene, le Fusilier Angus, les Pilotes de TAG, la VIP Executive ou la Spécialiste A1 HAZMAT.

EFFETS

- Le Xénotech est considéré par les deux joueurs comme un Civil Neutre et ne déclenche pas d'ORA
- Durant la Phase de Déploiement, le Xénotech sera déployé dans l'État CivEvac, Synchronisé avec un soldat qui répond aux conditions requises pour déclarer la Compétence Synchroniser un Civil.
- Durant la partie, le Xénotech peut être synchronisé par n'importe quelle troupe du joueur, en utilisant la Compétence Synchroniser un Civil.
- L'objectif du Xénotech est de placer un Marqueur Multiscanner. Si cet objectif n'est pas atteint, 1 point objectif sera soustrait (pour un minimum de 0).

PLACER UN MULTISCANNER (COMPÉTENCE COURTE)

ÉTIQUETTES

CONDITIONS

- Seuls les Xénotechs en État CivEvac peuvent déclarer cette Compétence.
- Le Xénotech doit être à un minimum de 10 cm de sa Zone de Déploiement

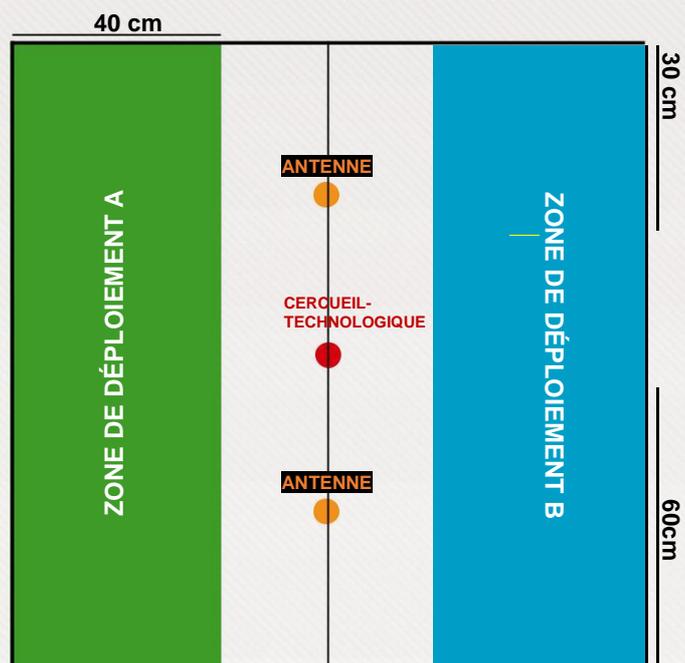
EFFETS

- En déclarant cette Compétence Spéciale, le Contrôleur du Xénotech en État CivEvac sera comme ayant déclaré *Attendre*.
- Après déclaration de cette Compétence, le joueur effectuera une mesure. Si le *Xénotech* n'est pas au moins à 10 cm de sa *Zone de Déploiement*, alors les 2 soldats seront considérés comme ayant déclarés *Attendre*.
- Un succès au Jet de VOL indiquera que le *Multiscanner* aura été placé par le Xénotech.
- Si échec au Jet, il pourra être répété autant de fois que nécessaire, à chaque fois en dépensant la Compétence Courte correspondante et en refaisant le jet.

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.



ANNIHILATION

Configuration de Table : A.

Règles Spéciales : Tués, Pas de Quartier, DataTracker, HVT et Pack Classifié Non Utilisé.

OBJECTIFS MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

NIVEAU INFÉRIEUR	NIVEAU INTERMÉDIAIRE	NIVEAU SUPÉRIEUR
Tuer entre 50 et 100 Points d'Armée ennemi	Tuer entre 75 et 150 Points d'Armée ennemi	Tuer entre 100 et 200 Points d'Armée ennemi
1 POINT D'OBJECTIF		
Tuer entre 101 et 150 Points d'Armée ennemi	Tuer entre 151 et 250 Points d'Armée ennemi	Tuer entre 201 et 300 Points d'Armée ennemi
3 POINTS D'OBJECTIFS		
Tuer plus de 150 Points d'Armée ennemi	Tuer plus de 250 Points d'Armée ennemi	Tuer plus de 300 Points d'Armée ennemi
4 POINTS D'OBJECTIFS		
Si vous avez entre 50 et 100 Points d'Armée ayant survécu	Si vous avez entre 75 et 150 Points d'Armée ayant survécu	Si vous avez entre 100 et 200 Points d'Armée ayant survécu
1 POINT OBJECTIF		
Si vous avez entre 101 et 150 Points d'Armée ayant survécu	Si vous avez entre 151 et 250 Points d'Armée ayant survécu	Si vous avez entre 201 et 300 Points d'Armée ayant survécu
3 POINTS D'OBJECTIFS		
Si vous avez plus de 150 Points d'Armée ayant survécu.	Si vous avez plus de 250 Points d'Armée ayant survécu	Si vous avez plus de 300 Points d'Armée ayant survécu.
4 POINTS D'OBJECTIFS		

- Tuer le DataTracker ennemi (2 Points d'Objectif).

CLASSIFIÉ

- Il n'y a pas d'Objectif Classifié.

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.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

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 appliquées.

DATATRACKER

À la fin de la Phase de Déploiement, chaque joueur doit déclarer quelle troupe de sa Liste d'Armée est le DataTracker. La Troupe désignée doit toujours être une figurine déployée sur la table. Les joueurs ne peuvent pas choisir de troupes en Déploiement Caché ou en État de Marqueur. Cette troupe doit toujours être sur la table de jeu en tant que figurine et non en Marqueur (Camouflage, TO, Holo-écho...). Les troupes Irrégulières et les troupes de Type D.C.D ne peuvent pas être désignées comme DataTracker.

Le DataTracker est identifié avec un Marqueur DataPack (DATA PAQUET).

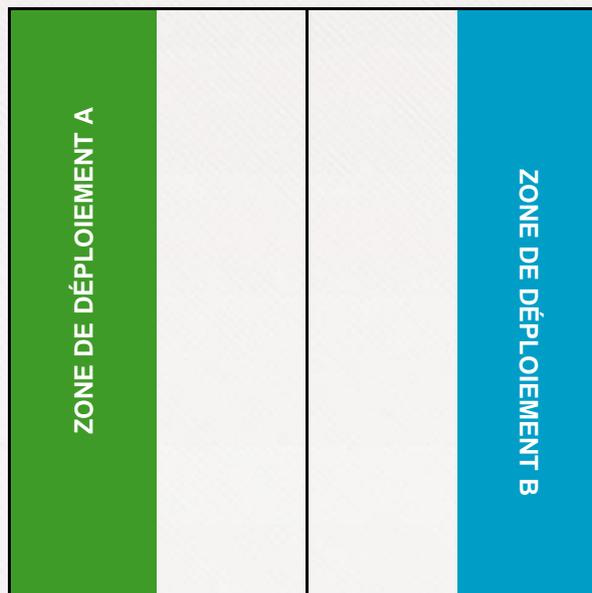
HVT ET PAQUET CLASSIFIÉ NON UTILISÉ

Dans ce scénario, les figurines HVT et la règle Sécuriser la HVT, ne sont pas appliquées. Les Joueurs ne déploieront pas de figurine HVT sur la table de jeu et ils ne pourront pas utiliser le Paquet Classifié dans 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.

30 cm



BIOTECHVORE

Configuration de Table : A.

Règles Spéciales : Déploiement Confus, Zone Biotechvore, Carte INTELCOM (Counterespionnage / Contre-espionnage), Tués, Pas de Quartier.

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- Accomplir plus d'Objectifs Classifiés que l'adversaire (1 Point d'Objectif).
- Tuer plus de Point d'Armée ennemi que l'adversaire (2 Points d'Objectif).

NIVEAU INFÉRIEUR	NIVEAU INTERMÉDIAIRE	NIVEAU SUPÉRIEUR
Si vous avez entre 50 et 100 Points d'Armée ayant survécu	Si vous avez entre 75 et 150 Points d'Armée ayant survécu	Si vous avez entre 100 et 200 Points d'Armée ayant survécu.
2 POINTS OBJECTIF		
Si vous avez entre 101 et 150 Points d'Armée ayant survécu.	Si vous avez entre 151 et 250 Points d'Armée ayant survécu.	Si vous avez entre 201 et 300 Points d'Armée ayant survécu.
3 POINTS OBJECTIF		
Si vous avez plus de 150 Points d'Armée ayant survécu	Si vous avez plus de 250 Points d'Armée ayant survécu.	Si vous avez plus de 300 Points d'Armée ayant survécu
4 POINTS OBJECTIF		

CLASSIFIÉ

- Chaque joueur a 3 Objectifs Classifiés (1 Point d'Objectif chacun).

DÉPLOIEMENT

Les deux joueurs se déploient sur les bords opposés de la table de jeu, dans une Zone de Déploiement standard de 20 cm de profondeur.

Déploiement Confus. Chaque soldat utilisant une Compétence Spéciale pour se déployer en dehors de leur Zone de Déploiement devra faire un Jet de PH-3. Si le joueur échoue au jet de dé, le soldat sera déployé n'importe où dans sa Zone de Déploiement. Les Compétences Spéciales, pièces d'Équipement ou les règles utilisant des Jets de PH ou de VOL pour se déployer seront remplacées par ce jet. Tout MOD appliqué au Déploiement par une Compétence Spéciale, une pièce d'Équipement ou une règle, sera ajouté à ce jet.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

ZONE BIOTECHVORE

Il y a une zone de 40 cm de profondeur, infestée par un fléau Biotechvore dans chaque moitié de la table, comprenant la Zone de Déploiement.

A la fin de chaque Tour d'un Joueur Actif, les troupes appartenant au Joueur Actif se trouvant dans une Zone Biotechvore, devront faire un jet de PB contre Dommage de 14. Un échec au Jet, entraîne la perte d'un point à l'Attribut B/STR.

Le fléau Biotechvore est plus agressif contre les êtres artificiels.

Les troupes ayant l'attribut STR devront faire deux jets de PB au lieu d'un.

A la fin du troisième Tour de Jeu, chaque soldat à l'intérieur d'une zone Biotechvore sera considéré automatiquement Tué.

CARTE INTELCOM (COUNTERESPIONNAGE /CONTRE-ESPIONNAGE)

A la fin de la partie, lorsque les joueurs comptent leurs points, chaque Objectif Classifié accompli par un joueur qui a le symbole  annulera un Objectif Classifié accompli par le joueur adverse qui a ce symbole



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 appliquées.

FIN DE MISSION

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

20 cm



40 cm

CAPTURER & PROTÉGER

Configuration de Table : D1.

Règles Spéciales : Balises, Ramasser une Balise, Balise Ennemie Capturée, DataTracker, Troupes Spécialistes, HVT Non Utilisée, Carte INTELCOM (Provisions / Approvisionnement).

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- Avoir **Capturé** la Balise Ennemie à la fin de la partie (3 Points d'Objectif).
- Avoir **Capturé** la Balise Ennemie avec votre DataTracker à la fin de la partie (2 Points d'Objectif supplémentaires).
- Avoir **Capturé** la Balise Ennemie dans votre propre Zone de Déploiement à la fin du jeu (1 Point d'Objectif).
- Éviter que l'ennemie ait **Capturé** votre Balise à la fin du jeu (3 Points d'Objectif).

CLASSIFIÉ

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

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.

Il n'est pas autorisé de se déployer au contact des Balises.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

BALISES

Il y a au total 2 Balises, 1 pour chaque joueur, placées dans différentes moitiés de la table, à 30 cm du centre et à 60 cm du bord de table.

La Balise Ennemie est celle qui est la plus proche de la Zone de Déploiement ennemie.

Les Balises doivent être représentées par un Marqueur Balise (BEACON) ou par un décor de même diamètre (comme les Tactical Beacons de Micro Art Studio, les Beacons Tracking Beacons de Warsenal ou les Mark One Beacons de Customeeple).

RAMASSER UNE BALISE (COMPÉTENCE COURTE)

ÉTIQUETTES

Attaque.

CONDITIONS

- Le Soldat doit être dans une des situations suivantes :
 - Le soldat est en contact avec une figurine dans un État *Inapte* qui a une *Balise Ennemie*.
 - Le soldat est en contact avec un soldat ami dans un État Normal avec une *Balise Ennemie*.
 - Le soldat est en contact avec une *Balise Ennemie* sans qu'aucune troupe ennemie ne soit également en contact avec elle.
 - Le soldat est seul en contact avec une *Balise Ennemie*.

EFFETS

- Un soldat peut ramasser une Balise Ennemie dans n'importe laquelle des situations précédemment citées en dépensant une Compétence Courte, sans avoir besoin de faire un Jet de dé.
- Les troupes doivent satisfaire aux **Règles Communes des Balises**.

RÈGLES COMMUNES DES BALISES

- Chaque figurine peut porter au maximum 1 *Balise*. Par exception, les troupes possédant la Compétence Spéciale Bagage, peuvent transporter jusqu'à 2 *Balises*.
- Seules les **figurines**, et non les Marqueurs (Camouflage, Supplantation, Holo-Écho...) peuvent porter les *Balises*.
- Si la figurine portant une *Balise* entre dans un État *Inapte*, le joueur doit alors laisser le Marqueur Balise sur la table avec un Marqueur *Déconnecté (Disconnected)* à côté.

BALISE ENNEMIE CAPTURÉE

Une Balise Ennemie est considérée comme étant Capturée par un joueur tant que ce joueur est le seul à avoir au moins une troupe (comme figurine, pas comme Marqueur) en contact avec elle. Par conséquent, il ne doit y avoir aucun ennemi en contact avec la Balise. Les troupes en État *Inapte* (Inconscient, Mort, Sepsitorisé ...) ne comptent pas.

DATATRACKER

À la fin de la Phase de Déploiement, chaque joueur doit déclarer quelle troupe de sa Liste d'Armée est le DataTracker. La Troupe désignée doit toujours être une figurine déployée sur la table. Les joueurs ne peuvent pas choisir de troupes en Déploiement Caché ou en État de Marqueur. Cette troupe doit toujours être sur la table de jeu en tant que figurine et non en Marqueur (Camouflage, TO, Holo-écho...). Les troupes Irrégulières et les troupes de Type D.C.D ne peuvent pas être désignées comme DataTracker.

Le DataTracker est identifié avec un Marqueur DataPack (DATA PAQUET).

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 troupe G: Serviteur pour réaliser les tâches réservées aux Troupes Spécialistes.

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

Une Troupe Spécialiste avec Marqueur Désactivé (Disabled) peut toujours remplir les Objectifs de ce scénario.

HVT NON UTILISÉE

Dans ce scénario, les figurines HVT et la règle Sécurisé la HVT, ne sont pas appliquées. Les Joueurs ne déploieront pas de figurine HVT sur la table de jeu et ils devront enlever toutes les cartes HVT du Paquet d'Objectifs Classifiés.

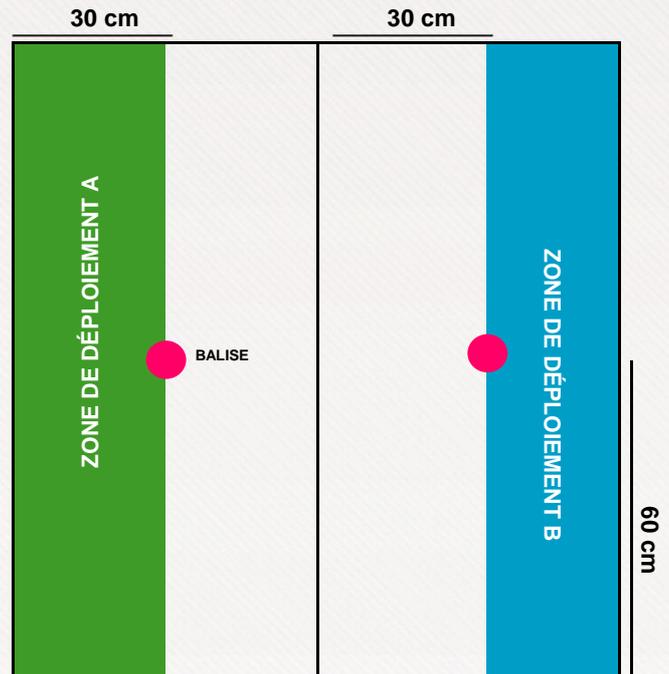
CARTE INTELCOM (PROVISIONS / APPROVISIONNEMENT)

L'Objectif Classifié avec le symbole  donne 1 Point d'Objectif supplémentaire, mais seulement si le joueur a moins de 10 Points d'Objectifs.

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.



CENTRE DES COMMUNICATIONS

Configuration de Table : N.

Règles Spéciales : Zone d'Exclusion, Le Réseau, Tués, Troupes Spécialistes, Bonus Hacker, Cible Désignée, Carte INTELCOM (Counterespionnage / Contre-espionnage).

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- Avoir le **même nombre** d'Antennes Connectées que l'adversaire à la fin de la partie (2 Points d'Objectif, seulement si le nombre est d'au moins 1 Antenne Connectée).
- Avoir plus d'Antennes Connectées que l'adversaire à la fin de la partie (4 Points d'Objectif).
- Tuer plus de Troupes Spécialiste que l'adversaire (2 Points d'Objectif).
- Tuer la Cible Désignée (1 Point d'Objectif).

CLASSIFIÉ

Chaque joueur a 3 Objectifs Classifiés (1 Point d'Objectif).

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.

Il n'est pas autorisé de se déployer au contact d'une Antenne.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

LE RÉSEAU

Il y'a 9 Antennes au total. Une est placée au milieu de la table de jeu, Deux autres sont placées sur la ligne central de la table à 30 cm des bords. Les 6 autres Antennes sont placées dans les moitiés de la table de jeu. 4 sont placées à 20 cm parallèlement à la ligne centrale de la table de jeu et à 30 cm des bords. Les deux dernières sont placées à 20 cm parallèlement à la ligne centrale de la table de jeu et à 60 cm des bords (voir la carte).

Chaque 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).

CONNECTER LES ANTENNES (COMPÉTENCE COURTE)

ÉTIQUETTES

Attaque.

CONDITIONS

- Seules les Troupes Spécialistes peuvent déclarer cette compétence.
- La Troupe Spécialiste doit être en contact par son socle avec une Antenne.

EFFETS

- Permet à la Troupe Spécialiste de faire un Jet Normal de **VOL** pour Connecter 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 Connectée peut être Connectée encore une fois par un autre joueur, en appliquant la même procédure. Dans ce cas, l'Antenne n'est alors plus considérée Connectée par l'adversaire.
- Des Marqueurs de Joueur A et de Joueur B peuvent être utilisés pour indiquer les Antennes Connectées. Il est recommandé d'utiliser un type de Marqueur différent pour chaque joueur.

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.

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 Specialist Operative peuvent accomplir les différentes fonctions des Troupes Spécialistes dans ce scénario.

Une Troupe Spécialiste avec Marqueur Désactivé (Disabled) peut toujours remplir les Objectifs de ce scénario.

BONUS HACKER

Les Troupes possédant la Compétence Spéciale Hacker (Piratage), ont un MOD +3 à leur jet de VOL pour Connecter une Antenne. De plus, elles peuvent faire deux Jets de VOL à chaque fois qu'elles dépensent une Compétence Courte pour Connecter l'Antenne.

CIBLE DÉSIGNÉE

Dans ce scénario, la HVT ennemie est considérée comme une troupe ennemie au lieu d'un Civil Neutre, elle peut être ciblée par des Attaques. Tuer la HVT adverse n'entraînera pas de défaite, ni ne donnera de Points d'Objectif compensatoire à l'adversaire.

Les HVT seront réactives et hostiles, réagissant à tout Ordre exécuté par un soldat ennemi actif dans sa LdV ou sa ZdC.

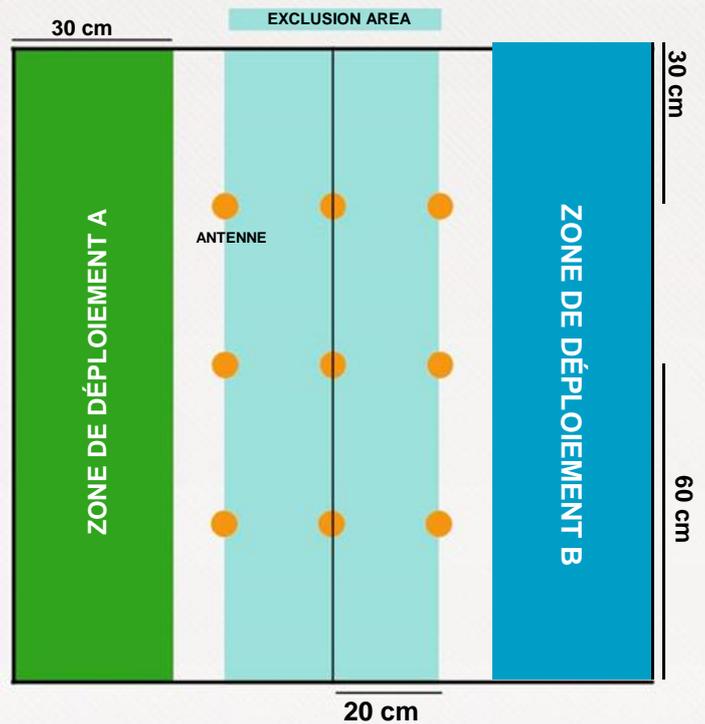
CARTE INTELCOM (COUNTERESPIONNAGE / CONTRE- ESPIONNAGE)

A la fin de la partie, lorsque les joueurs comptent leurs points, chaque Objectif Classifié accompli par un joueur qui a le symbole  annulera un Objectif Classifié accompli par le joueur adverse qui a ce symbole .

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 dans une situation de Retraite!, Le jeu prendra alors fin à la fin de ce Tour.



DANSE MORTELLE

Configuration de Table : I.

Règles Spéciales : Quadrants (ZO), Quadrant Assigné, Domination de ZO, Shasvastii, Bagage, Domination de TAG, Avant-Garde Blindée, Consoles, Piratages des Communications, Troupes Spécialistes, Bonus Hacker, DataTracker, Ordre Spécial DataTracker, Tués.

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- Dominer les Quadrants Assignés à la fin de chaque Tour de Jeu. (1 Point d'Objectif).
- Avoir un TAG Dominant dans votre Quadrant Assigné à la fin de chaque Tour de Jeu (1 Point d'Objectif).
- Dominer **plus** de Quadrants Assignés que l'adversaire à la fin du jeu (1 Point d'Objectif).
- Tuer le DataTracker ennemi (2 Points d'Objectif).

CLASSIFIÉ

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

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.

Il n'est pas autorisé de se déployer au contact des Balises ou des Consoles.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

QUADRANTS (ZO)

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

QUADRANT ASSIGNÉ

Au début du premier Tour de Jeu, avant la Phase Tactique du premier joueur, les deux joueurs doivent lancer un dé dans la Table des Quadrants Assignés. Le résultat du jet de dé déterminera le Quadrant Assigné de chaque joueur.

TABLE QUADRANT ASSIGNÉ	
Quadrant 1	1-5
Quadrant 2	6-10
Quadrant 3	11-15
Quadrant 4	16-20

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

Avant la Phase de Déploiement les joueurs doivent décider qui sera le Joueur A et le Joueur B, pour déterminer l'effet de la règle de Piratage des Communications pendant la partie.

DOMINATION DE ZO

Une Zone d'Opérations (ZO) est considérée Dominée par un joueur s'il possède plus de Points d'Armée que l'adversaire dans la zone. 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'Opérations 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.

TAG DOMINANT

Lors de la vérification des Quadrants Assignés à la fin de chaque Tour de jeu. Les joueurs qui ont un TAG dans n'importe quel État non Inapte dans leur Quadrant Assigné, gagnent 1 Point d'Objectif supplémentaire maximum.

AVANT-GARDE BLINDÉ

Dans ce scénario, les unités de TAG peuvent se déployer comme si elles avaient la Compétence Spéciale Déploiement Avancé N1, sans coût supplémentaire.

CONSOLES

Il y a 4 Consoles, placées au centre de chaque Quadrant, chacune à 30 cm d'un bord de la table (voir la carte). Chaque Console doit être représentée par un Marqueur de Console A ou par un élément de décor de même diamètre (comme les Human Consoles de Micro Art Studio, les Tech Consoles and the Communications Array de Warsenal ou la Comlink Console de Customeeple).

PIRATAGE DES COMMUNICATIONS

ÉTIQUETTES

Attaque.

CONDITIONS

- Seules les Troupes Spécialistes peuvent déclarer cette compétence.
- La Troupe Spécialiste doit être au contact avec la Console.

EFFETS

- Au début des **deuxième** et **troisième** *Tour de Jeu*, avant la première Phase Tactique du joueur. Chaque joueur prendra l'attribut VOL le plus élevé de ses *Troupes Spécialistes* en contact par leur socle, avec une *Console*. Et fera un jet Normal ou d'Opposition ; en utilisant l'attribut **VOL**. Le gagnant du jet de dé, aura alors *Piraté* (Hack) les *Communications* de l'adversaire.
- Le gagnant doit tirer une *Carte* de son *Paquet Classifié*, si la valeur de la *Carte* est paire, le *Quadrant Assigné* du joueur ennemi sera déplacé vers le quadrant suivant dans le sens horaire de l'aiguille d'une montre (quadrant 2 au quadrant 4, par exemple)
- Si la valeur de la *Carte* est un nombre impair, le *Quadrant Assigné* du joueur ennemi sera déplacé dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

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 troupe G: Serviteur pour réaliser les tâches réservées aux Troupes Spécialistes.

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

Une Troupe Spécialiste avec Marqueur Désactivé (Disabled) peut toujours remplir les Objectifs de ce scénario.

BONUS HACKER

Les Troupes possédant la Compétence Spéciale Hacker (Piratage), ont un MOD +3 à leur jet de VOL lors des Piratages de Communications. De plus, elles peuvent faire deux Jets de VOL à chaque fois qu'elles dépensent une Compétence Courte pour Pirater les Communications.

DATATRACKER

À la fin de la Phase de Déploiement, chaque joueur doit déclarer quelle troupe de sa Liste d'Armée est le DataTracker. La Troupe désignée doit toujours être une figurine déployée sur la table. Les joueurs ne peuvent pas choisir de troupes en Déploiement Caché ou en État de Marqueur. Cette troupe doit toujours être sur la table de jeu en tant que figurine et non en Marqueur (Camouflage, TO, Holo-écho...). Les troupes Irrégulières et les troupes de Type D.C.D ne peuvent pas être désignées comme DataTracker.

Le DataTracker est identifié avec un Marqueur DataPack (DATA PAQUET).

ORDRE SPÉCIAL DU DATATRACKER

Le DataTracker a un Ordre Irrégulier supplémentaire spécial, qui n'est que pour son usage uniquement, et cet Ordre ne pourra être transformé en Ordre Régulier. Cet Ordre n'est pas inclus dans la Réserve d'Ordre.

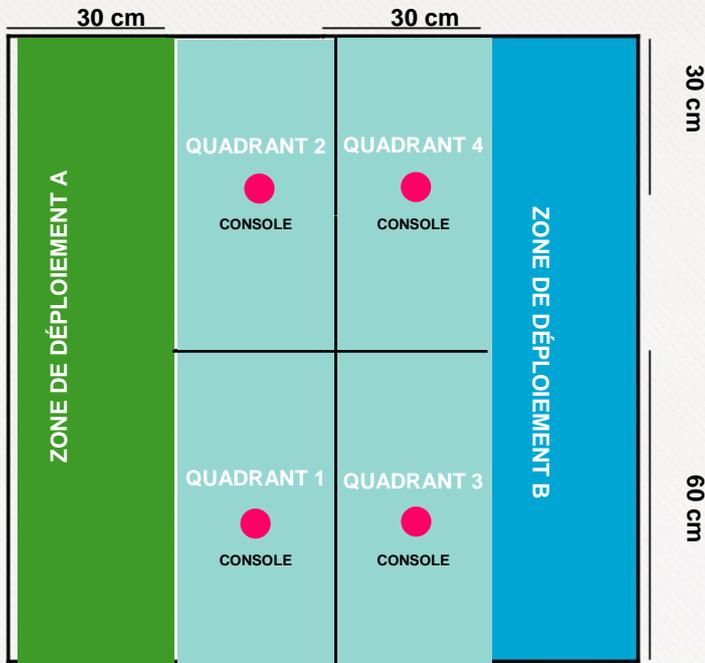
TUÉS

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.



DÉCAPITATION

Configuration de Table : A.

Règles Spéciales : Lien Tactique Renforcé, DataTracker, Cible Désigné, Tués, Paquet Classifié Non Utilisé.

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- Tuer plus de *Points d'Armée* que l'adversaire (3 Points d'Objectif).
- Tuer le même nombre de *Lieutenant* que l'adversaire (2 Points d'Objectif, mais seulement si au moins 1 *Lieutenant* a été tué par le joueur).
- Tuer plus de *Lieutenants* que l'adversaire (4 Points d'Objectif).
- Tuer la Cible Désignée (2 Points d'Objectif).
- Tuer la Cible Désignée avec votre DataTracker (1 Points d'Objectif supplémentaires).

CLASSIFIÉ

- Il n'y a pas d'Objectif Classifié.

DÉPLOIEMENT

Les deux joueurs se déploient sur les bords opposés de la table de jeu, dans une Zone de Déploiement standard de 40cm de profondeur.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

LIEN TACTIQUE RENFORCÉ

Dans ce scénario, la règle Perte du Lieutenant n'est pas appliquée.

Dans cette mission, l'identité du Lieutenant est toujours une Information Publique. Le joueur doit indiquer quel marqueur est le Lieutenant s'il est dans un État Marqueur (Camouflage, Camouflage TO...) ou quels sont les marqueurs qui sont le Lieutenant dans le cas d'un Holo-projecteur.

Le Lieutenant doit être placé sur la table de jeu au début du premier Tour de Jeu, soit comme figurine, soit comme marqueur. Les joueurs ne peuvent pas déployer leurs Lieutenants dans l'État de Déploiement Caché.

Si le joueur n'a pas de Lieutenant durant la Phase Tactique de son Tour Actif parce que ce soldat n'a pas été déployé ou parce qu'il est dans un État Isolé, Immobilisé (IMM-1 ou IMM-2), ou un État Inapte (Inconscient, Mort, Sepsitorisé...), alors le joueur doit en nommer un nouveau, sans dépense d'Ordre. L'identité de ce nouveau Lieutenant est aussi une Information Publique. Il est obligatoire que ce Lieutenant soit une figurine ou un Marqueur, placé sur la table de jeu.

DATATRACKER

À la fin de la Phase de Déploiement, chaque joueur doit déclarer quelle troupe de sa Liste d'Armée est le DataTracker. La Troupe désignée doit toujours être une figurine déployée sur la table. Les joueurs ne peuvent pas choisir de troupes en Déploiement Caché ou en État de Marqueur. Cette troupe doit toujours être sur la table de jeu en tant que figurine et non en Marqueur (Camouflage, TO, Holo-écho...). Les troupes Irrégulières et les troupes de Type D.C.D ne peuvent pas être désignées comme DataTracker.

Le DataTracker est identifié avec un Marqueur DataPack (DATA PAQUET).

CIBLE DÉSIGNÉE

Dans ce scénario, la HVT ennemie est considérée comme une troupe ennemie au lieu d'un Civil Neutre, elle peut être ciblée par des Attaques. Tuer la HVT adverse n'entraînera pas de défaite, ni ne donnera de Points d'Objectif compensatoire à l'adversaire.

Les HVT seront réactives et hostiles, réagissant à tout Ordre exécuté par un soldat ennemi actif dans sa LdV ou sa ZdC.

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 appliquées.



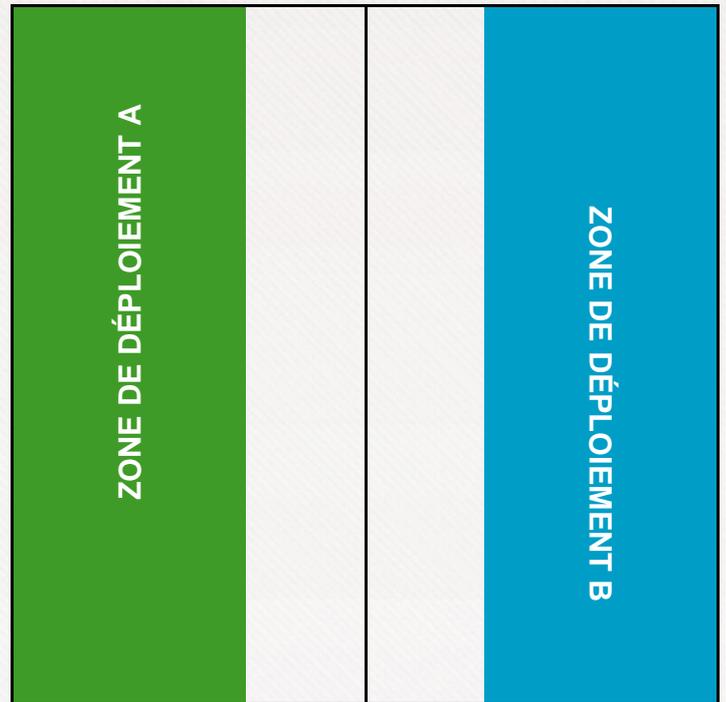
PAQUET CLASSIFIÉ NON UTILISÉ

Les joueurs n'utiliseront pas le Paquet Classifié dans 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.

40 cm



SALLE DES MACHINES

Configuration de Table : G.

Règles Spéciales : Intérieur, Salle d'Objectif (ZO), Sécurisation de ZO, Consoles, Troupes Spécialistes, Xénotech, Placer un Multiscanner.

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- Avoir **le même nombre** de Consoles Connectées que l'adversaire à la fin de la partie (2 Points d'Objectif, seulement si le joueur a Connecté au moins 1 Console).
- Avoir **plus** de Consoles Connectées que l'adversaire à la fin de la partie (5 Points d'Objectif).
- **Sécuriser** la Salle d'Objectif à la fin de la partie (3 Points d'Objectif).
- Avoir votre DataTracker à l'intérieur de la Salle d'Objectif Sécurisée à la fin de la partie (1 Point d'Objectif supplémentaire pour la Sécurisation de la Salle d'Objectif).
- Placer un Multiscanner (1 Point d'Objectif).

CLASSIFIÉ

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

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.

Le Déploiement à l'intérieur ou au contact avec la Salle d'Objectif ou la Console, n'est pas autorisé.

Intérieur. Ce scénario se situe à l'intérieur d'un vaisseau ; l'utilisation des Niveaux 3, 4 et 5 de la Compétence Spéciale Déploiement Aérien : Saut de Combat est donc interdite. Cependant, les autres niveaux de cette Compétence Spéciale sont autorisés. Les Balises IA doivent être déployées sur le bord de la table de jeu, hors des Zones de Déploiement sans avoir à faire de Jet de PH. Intérieur n'affecte pas les autres Compétences Spéciales de Déploiement.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

SALLE D'OBJECTIF (ZO)

Dans ce scénario la Salle d'Objectif est considérée comme une Zone d'Opérations (ZO).

La Salle d'Objectif est placée au centre de la table, couvrant une superficie de 20 cm par 20 cm. En termes de jeu, elle a des murs de hauteur infinie qui bloquent complètement la Ligne de Vue.

Pour la représenter, nous vous recommandons d'utiliser l'Objectif Room de Micro Art Studio, le Command Bunker de Warsenal, la Operations Room de Plastcraft ou la Panic Room de Customeeple.

L'intérieure de la Salle d'Objectif est une Zone de Saturation.

La Salle d'Objectif a quatre Portes, une au milieu de chaque mur (voir carte). Les Portes de la Salle d'Objectif doivent être représentés par des Marqueurs de Porte Étroite (Narrow Gate) ou un décor de même diamètre. Les Portes de la Salle d'Objectif ont une largeur d'Accès Étroit.

Les portes de la Salle d'Objectif sont ouvertes au commencement de la partie.

SÉCURISATION DE ZO

Une Zone d'Opérations (ZO) est considérée Sécurisée par un joueur, quand un joueur est le seul à avoir un ou plusieurs soldats à l'intérieur de la Salle dans un État non Inapte.

CONSOLES

Il y a 4 Consoles, placées au centre de chaque quart de la table, chacune à 20 cm de la ligne centrale de la table et à 30 cm des bords de table (voir carte). Il y'a aussi une cinquième Console, placée au centre de la Salle d'Objectif.

Chaque Console doit être représentée par un Marqueur de Console A ou par un élément de décor de même diamètre (comme les Human Consoles de Micro Art Studio, les Tech Consoles and the Communications Array de Warsenal ou la Comlink Console de Customeeple).

CONNECTER LES CONSOLES (COMPÉTENCE COURTE)

ÉTIQUETTES

Attaque.

CONDITIONS

- Seules les Troupes Spécialistes peuvent déclarer cette compétence.
- La Troupe Spécialiste doit être au contact avec la Console.

EFFETS

- Permet à la *Troupe Spécialiste* de faire un Jet Normal de VOL pour Connecter la Console. 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 *Console* peut être *Connectée* à nouveau par l'autre joueur, en appliquant la même procédure. Dans cette situation, la *Console* n'est alors plus considérée comme *Connectée* par l'adversaire.
- Des Marqueurs de Joueur A et de Joueur B peuvent être utilisés pour indiquer les *Consoles* Connectées. Il est recommandé d'utiliser un type de Marqueur différent pour chaque joueur.

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 Specialist Operative peuvent accomplir les différentes fonctions des Troupes Spécialistes dans ce scénario.

Une Troupe Spécialiste avec Marqueur Désactivé (Disabled) peut toujours remplir les Objectifs de ce scénario.

XENOTECH

Les Xénotechnologues (xénotechs ou xénotechs, en abrégé), sont responsables du pistage et de la localisation de la relique Teutonique, perdue dans les forêts septentrionales de Norstralia.

Tous les joueurs doivent inclure un Xénotech dans leur Liste d'Armée, qui sera gratuit et sans prendre place dans un Groupe de Combat.

Pour représenter le Xénotech, vous pouvez utiliser n'importe quelle figurine des gammes Infinity ou Infinity Bootleg, de préférence celles désignées comme HVT ou comme Civil. Pour exemples vous avez le Haut Commissaire de l'O-12, la Diplomate Tohaa, Go-Go Marlene, le Fusilier Angus, les Pilotes de TAG, la VIP Executive ou la Spécialiste A1 HAZMAT.

EFFETS

- Le Xénotechs est considérés par les deux joueurs comme un Civil Neutre et ne déclenche pas d'ORA.
- Durant la Phase de Déploiement, le Xénotech sera déployé dans l'État CivEvac, Synchronisé avec un soldat qui répond aux conditions requises pour déclarer la Compétence Synchroniser un Civil.
- Durant la partie, le Xénotech peut être synchronisé par n'importe quelle troupe du joueur, en utilisant la Compétence Synchroniser un Civil.
- L'objectif du Xénotech est de placer un Marqueur Multiscanner. Si cet objectif n'est pas atteint, 1 point objectif sera soustrait (pour un minimum de 0).

PLACER UN MULTISCANNER (COMPÉTENCE COURTE)

ÉTIQUETTES

CONDITIONS

- Seuls les Xénotechs en État CivEvac peuvent déclarer cette Compétence.
- Le Xenotech doit être à un minimum de 10 cm de sa Zone de Déploiement

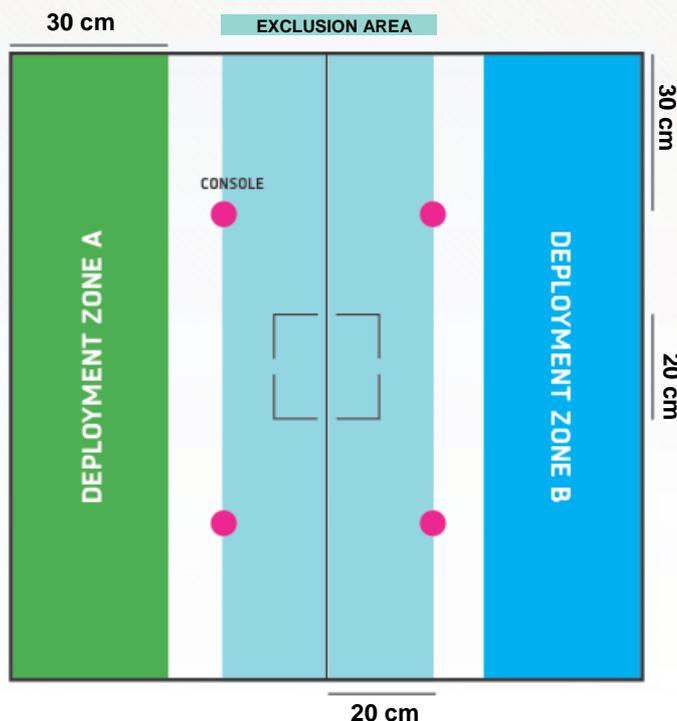
EFFETS

- En déclarant cette Compétence Spéciale, le Contrôleur du Xénotech en État CivEvac sera comme ayant déclaré *Attendre*.
- Après déclaration de cette Compétence, le joueur effectuera une mesure. Si le *Xénotech* n'est pas au moins à 10 cm de sa *Zone de Déploiement*, alors les 2 soldats seront considérés comme ayant déclarés *Attendre*.
- Un succès au Jet de VOL indiquera que le Multiscanner aura été placé par le *Xénotech*.
- Si échec au Jet, il pourra être répété autant de fois que nécessaire, à chaque fois en dépensant la Compétence Courte correspondante et en refaisant le jet.

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 dans une situation de Retraite!, Le jeu prendra alors fin à la fin de ce Tour.



BARRAGE

Configuration de Table : B.

Règles Spéciales : Tués, Pas de Quartier, Aire d'Atterrissage Désignée, Panoplies, Troupes Spécialistes, DataTracker.

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- Tuer plus de *Troupes Spécialistes* que l'adversaire (1 Point d'Objectif).
- Tuer plus de *Lieutenants* que l'adversaire (2 Points d'Objectif).
- Tuer plus de *Points d'Armée* que l'adversaire (3 Points d'Objectif).
- Acquérir plus d'Armes ou d'Équipements des Panoplies que l'adversaire, à la fin de la partie (1 Point d'Objectif).
- Tuer le DataTracker ennemi (1 Point d'Objectif).

CLASSIFIÉ

- Chaque joueur a 2 Objectifs Classifiés (1 Point d'Objectif pour chacun).

DÉPLOIEMENT

- Les deux joueurs se déploient sur les bords opposés de la table de jeu, dans une Zone de Déploiement standard de 40 cm de profondeur.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

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, seront considérés Tués par l'adversaire.

PAS DE QUARTIER

Dans ce scénario, Les règles Retraite! ne sont pas appliquées.

AIRE D'ATTERRISSAGE DÉSIGNÉE

Toute la table de jeu est considérée comme Aire d'Atterrissage Désignée. N'importe quel soldat avec la Compétence Spéciale Déploiement Aérien peut appliquer pour son déploiement un MOD +3 à son jet de PH. Ce MOD est cumulatif avec tout autre MOD apporté par d'autres règles.

De plus, les troupes avec n'importe quel Niveau de cette Compétence Spéciale, ignorent les règles de Déviation et l'interdiction de Déploiement dans le cas d'un déploiement à l'intérieur de la Zone de Déploiement ennemi.

PANOPLIES

Il y'a 3 Panoplies, placées sur les ligne centrale de la table de jeu, une d'elles au centre de la table et les deux autres à 30cm des bords (voir carte).

Chaque Panoplie doit être représentée par un Marqueur Objectif ou un élément de décor de même diamètre (comme les Info Hubs de Micro Art Studio).

UTILISER LES PANOPLIES (COMPÉTENCE COURTE)

ÉTIQUETTES

Attaque.

CONDITIONS

- Le Soldat doit être en contact par son socle avec une Panoplie.

EFFETS

- Permet au soldat d'utiliser le Trait Logistique d'une Panoplie :
 - En réussissant un Jet de VOL, la troupe peut faire un Jet dans n'importe quel Tableau de Butin pour obtenir une arme ou un Équipement. Une fois qu'elle a obtenu un succès, cette troupe ne peut plus utiliser le Trait Logistique de cet élément de décor.
 - Les troupes possédant les Compétences Spéciales Butin ou Pilleur, ou toute autre Compétence qui le spécifie, n'ont pas à faire de Jet de VOL et peuvent automatiquement faire un Jet dans n'importe quel Tableau de Butin ;
 - Une troupe au contact de cet élément de décor peut dépenser une Compétence Courte d'un Ordre pour annuler son État Vidé.
 - Dans le cas où le résultat du gain est une Moto dans la Table de Butin, les troupes avec S1, S2, S3 et S5 auront S4 tant que Monté. Les troupes avec S6, S7 et S8 ne modifieront que leur attribut de MOV.
 - En réussissant un Jet de VOL, les Troupes Spécialistes peuvent faire deux Jets dans n'importe quel Tableau de Butin, en ne conservant qu'un seul résultat.

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 Specialist Operative peuvent accomplir les différentes fonctions des Troupes Spécialistes dans ce scénario.

Une Troupe Spécialiste avec Marqueur Désactivé (Disabled) peut toujours remplir les Objectifs de ce scénario.

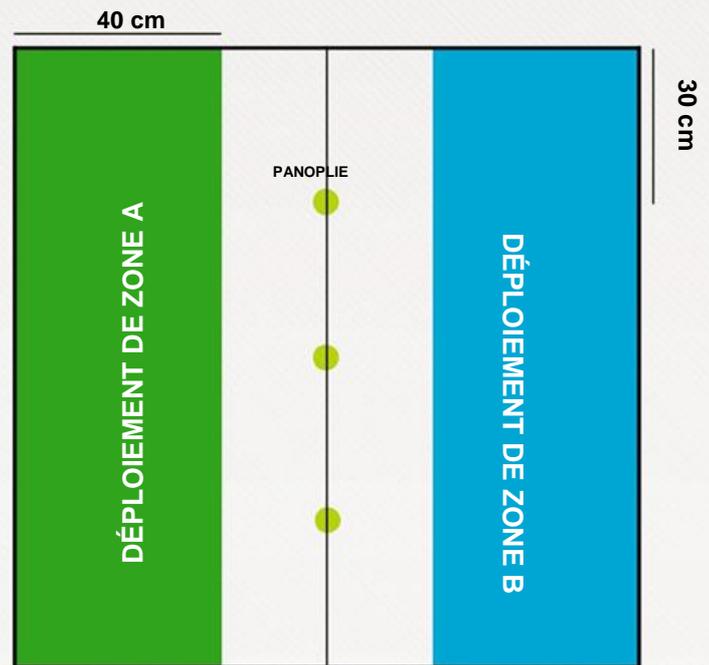
DATATRACKER

À la fin de la Phase de Déploiement, chaque joueur doit déclarer quelle troupe de sa Liste d'Armée est le DataTracker. La Troupe désignée doit toujours être une figurine déployée sur la table. Les joueurs ne peuvent pas choisir de troupes en Déploiement Caché ou en État de Marqueur. Cette troupe doit toujours être sur la table de jeu en tant que figurine et non en Marqueur (Camouflage, TO, Holo-écho...). Les troupes Irrégulières et les troupes de Type D.C.D ne peuvent pas être désignées comme DataTracker.

Le DataTracker est identifié avec un Marqueur DataPack (DATA PAQUET).

FIN DE MISSION

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



LIGNE DE FRONT

Configuration de Table : A.

Règles Spéciales : Secteurs (ZO), Domination de ZO, Xénotech, Placer un Multiscanner, Carte INTELCOM (Support and Control / Appui et Contrôle).

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- Dominer le Secteur **le plus proche** de votre Zone de Déploiement (1 Point d'Objectif).
- Dominer le Secteur **central** (2 Points d'Objectif).
- Dominer le Secteur **central** avec votre Xénotech à l'intérieur (1 Point d'Objectif supplémentaire au précédent).
- Dominer le Secteur le plus **lointain** de votre Zone de Déploiement (4 Points d'Objectif).
- Placer un Multiscanner (1 Point d'Objectif).

CLASSIFIÉ

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

DÉPLOIEMENT

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

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

SECTEURS (ZO)

À la fin de la partie, mais pas avant, la table est divisée en 3 Secteurs. Ces Secteurs font 20 cm de profondeur et sont aussi larges que la table de jeu. Deux de ces Secteurs sont placés à 10 cm de la ligne centrale de la table de jeu, chacun d'un côté, et le troisième Secteur est une bande de 20 cm de profondeur sur la zone centrale de la table.

Dans ce scénario, chaque Secteur est considéré comme Zone d'Opérations (ZO).

DOMINATION DE ZO

Une Zone d'Opérations (ZO) est considérée Dominée par un joueur s'il possède plus de Points d'Armée que l'adversaire dans la zone. 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'Opérations 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.

XENOTECH

Les Xénotechnologues (xénotechs ou xénotechs, en abrégé), sont responsables du pistage et de la localisation de la relique Teutonique, perdue dans les forêts septentrionales de Norstralia.

Tous les joueurs doivent inclure un Xénotech dans leur Liste d'Armée, qui sera gratuit et sans prendre place dans un Groupe de Combat.

Pour représenter le Xénotech, vous pouvez utiliser n'importe quelle figurine des gammes *Infinity* ou *Infinity Bootleg*, de préférence celles désignées comme HVT ou comme Civil. Pour exemples vous avez le Haut Commissaire de l'O-12, la Diplomate Tohaa, Go-Go Marlene, le Fusilier Angus, les Pilotes de TAG, la VIP Executive ou la Spécialiste A1 HAZMAT.

EFFETS

- Le Xénotechs est considérés par les deux joueurs comme un Civil Neutre et ne déclenche pas d'ORA.
- Durant la Phase de Déploiement, le Xénotech sera déployé dans l'État CivEvac, Synchronisé avec un soldat qui répond aux conditions requises pour déclarer la Compétence Synchroniser un Civil.
- Durant la partie, le Xénotech peut être synchronisé par n'importe quelle troupe du joueur, en utilisant la Compétence Synchroniser un Civil.
- L'objectif du Xénotech est de placer un Marqueur Multiscanner. Si cet objectif n'est pas atteint, 1 point objectif sera soustrait (pour un minimum de 0).

Mode Appui & Contrôle (Support & Control) : Le joueur peut ajouter la valeur de sa Carte INTELCOM, au total des Points d'Armée qu'il possède, dans la Zone d'Opérations (ZO) de son choix, mais seulement s'il y possède au moins une troupe en État non Inapte.

FIN DE MISSION

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

PLACER UN MULTISCANNER (COMPÉTENCE COURTE)

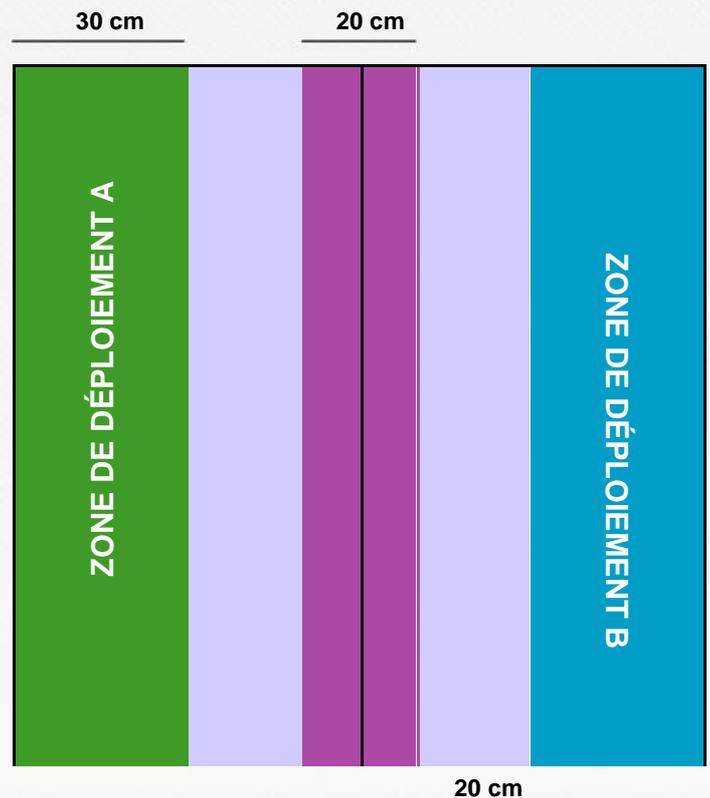
ÉTIQUETTES

CONDITIONS

- Seuls les Xénotechs en État CivEvac peuvent déclarer cette Compétence.
- Le Xenotech doit être à un minimum de 10 cm de sa Zone de Déploiement

EFFETS

- En déclarant cette Compétence Spéciale, le Contrôleur du Xénotech en État CivEvac sera comme ayant déclaré *Attendre*.
- Après déclaration de cette Compétence, le joueur effectuera une mesure. Si le Xénotech n'est pas au moins à 10 cm de sa Zone de Déploiement, alors les 2 soldats seront considérés comme ayant déclarés *Attendre*.
- Un succès au Jet de VOL indiquera que *Multiscanner* aura été placé par le Xénotech.
- Si échec au Jet, il pourra être répété autant de fois que nécessaire, à chaque fois en dépensant la Compétence Courte correspondante et en refaisant le jet.



CARTE INTELCOM (SUPPORT AND CONTROL / APPUI ET CONTRÔLE)

Avant le début de la partie, mais après avoir choisi son Objectif Classifié, chaque joueur doit déclarer à son adversaire si cette carte sera son Objectif Classifié ou sa Carte INTELCOM. Chaque joueur lance un dé et celui qui obtient le score le plus élevé, est le premier à annoncer sa décision à son adversaire. Le contenu de la carte, qu'il s'agisse de la mission ou de la valeur de la carte, est considéré comme une Information Privée, quel qu'en soit l'usage choisi par le joueur.

À la Fin du troisième Tour de Jeu, lorsque les joueurs comptent leurs points, et suivant l'ordre établi par l'Initiative, le joueur peut utiliser sa Carte INTELCOM en appliquant le Mode Appui et Contrôle (Support and Control).

CONGELER

Configuration de Table : D2.

Règles Spéciales : Zone d'Exclusion, Insertion Limité, Tueur Froid, Zones Mortes, Sécuriser la Zone Exclusion, Unité Thermique, Consoles, Connecter une Console, Tués, Troupes Spécialistes, DataTracker, Ordre Spécial DataTracker.

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- Tuer plus de *Points d'Armée* que l'adversaire (3 Points d'Objectif).
- Tuer le DataTracker ennemi (2 Points d'Objectif).
- Avoir **Sécuriser** la Zone d'Exclusion à la fin de la partie (3 Points d'Objectif).
- Avoir au moins une Unité Thermique Active à la fin de la partie (1 Point d'Objectif).

CLASSIFIÉ

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

DÉPLOIEMENT

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

Il est interdit de se déployer au contact d'une Unité Thermique.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

TUEUR FROID

Le froid est si extrême, que seuls ceux qui portent un appareil thermique personnel actif, peuvent le tolérer.

En termes de jeu, tous les soldats qui, à la fin du troisième Tour de jeu se trouvent dans la Zone d'Exclusion ou dans une Zone de Déploiement / Zone Morte, sans appareil thermique actif, devront être considérés comme Tués par l'ennemi.

Cette règle n'est pas appliquée aux troupes qui sont du Type d'Infanterie Lourde (ILO) ou TAG. Ainsi qu'au soldat que le joueur a désigné comme DataTracker.

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).

SÉCURISER LA ZONE D'EXCLUSION

La Zone d'Exclusion est considérée Sécurisée par un joueur, seulement quand un joueur est le seul à avoir un DataTracker à l'intérieur de la Zone d'Exclusion dans un État non Inapte.

UNITÉS THERMIQUES

Il y a un total de quatre Unités Thermiques, dont deux sur chaque moitié de la table. Les Unités Thermiques placés à 25 cm du centre de la table et à 60 cm des bords de table, sont les Unités Thermiques des Zones Mortes. Les Unités Thermique placés à 50 cm du centre de la table et à 60 cm des bords de table, sont les Unités Thermiques des Zones de Déploiement.

Chaque Unité Thermique doit être représenté par un Marqueur Objectif (Objectif) ou par un décor de même diamètre (comme l'Info Hubs de Micro Art Studio).

Les Marqueurs Joueur A et Joueur B peuvent être utilisés pour marquer les Unités Thermiques Actives. Il est recommandé que chaque joueur utilise un Marqueur identique propre à chacun.

Dans ce scénario, les Unités Thermiques ont un profil d'Élément de Décors. Ils peuvent être ciblés en appliquant une variante des règles de Structures de Décors. Une Unité Thermique ne pourra être endommagée que par des Attaques CC avec des Armes CC, possédant le Trait Anti-matériel.

Une Unité Thermique en État Endommagé ou Détruit, ne sera plus considérée comme Actif.

CONSOLES

Il y a 3 Consoles, une d'entre-elles placées au centre de de la table, puis les deux autres le long de la ligne centrale à 30 cm des bords de table (voir la carte).

Chaque Console doit être représentée par un Marqueur de Console A ou par un élément de décor de même diamètre (comme les Human Consoles de Micro Art Studio, les Tech Consoles and the Communications Array de Warsenal ou la Comlink Console de Customeeple).

CONNECTER UNE CONSOLE (COMPÉTENCE COURTE)

ÉTIQUETTES

Attaque.

CONDITIONS

- Seules les Troupes Spécialistes ou le DataTracker peuvent déclarer cette compétence.
- La Troupe Spécialiste ou le DataTracker doit être au contact avec la Console.

EFFETS

- Permet à la Troupe Spécialiste ou au DataTracker de faire un Jet Normal de **VOL** pour Connecter la Console. 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 ;
- Quand une Console est Connectée, le joueur déclare quel Unité Thermique est Activée.
- Vous ne pouvez pas Activer plus d'un Unité Thermique par Console.
- Une Console Connectée peut être Reconnectée à nouveau par l'autre joueur, en appliquant la même procédure.

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.

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 Specialist Operative peuvent accomplir les différentes fonctions des Troupes Spécialistes dans ce scénario.

Une Troupe Spécialiste avec Marqueur Désactivé (Disabled) peut toujours remplir les Objectifs de ce scénario.

DATATRACKER

À la fin de la Phase de Déploiement, chaque joueur doit déclarer quelle troupe de sa Liste d'Armée est le DataTracker. La Troupe désignée doit toujours être une figurine déployée sur la table. Les joueurs ne peuvent pas choisir de troupes en Déploiement Caché ou en État de Marqueur. Cette troupe doit toujours être sur la table de jeu en tant que figurine et non en Marqueur (Camouflage, TO, Holo-écho...). Les troupes Irrégulières et les troupes de Type D.C.D ne peuvent pas être désignées comme DataTracker.

Le DataTracker est identifié avec un Marqueur DataPack (DATA PAQUET).

ORDRE SPÉCIAL DU DATATRACKER

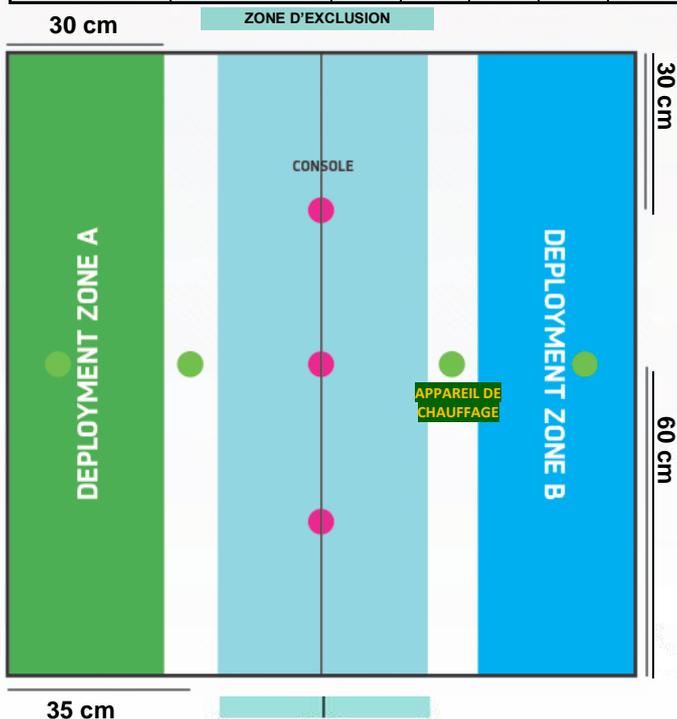
Le DataTracker a un Ordre Irrégulier supplémentaire spécial, qui n'est que pour son usage uniquement, et cet Ordre ne pourra être transformé en Ordre Régulier. Cet Ordre n'est pas inclus dans la Réserve d'Ordre.

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.

TYPE D'ÉLÉMENT	NOM	BLI	PB	STR	LA	TRAITS
DÉCOR	UNITÉ THERMIQUE	2	0	3	--	--



LE RÉSEAU

Configuration de Table : N.

Règles Spéciales : Fourré, Le Réseau, Antennes Désignées, Troupes Spécialistes, DataTracker, Cible Désignée, Tués, Paquet Classifié Non Utilisé.

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- Avoir le même nombre d'Antennes Désignées que l'adversaire à la fin de la partie (2 Points d'Objectif, mais seulement si le joueur a Désigné au moins 1 Antenne).
- Avoir plus d'Antennes Désignées que l'adversaire à la fin de la partie (4 Points d'Objectif).
- Avoir Détruit le même nombre d'Antennes que l'adversaire à la fin de la partie (2 Points d'Objectif, mais seulement si le joueur à *Détruit* au moins 1 Antenne).
- Avoir *Détruit plus* d'Antenne que l'adversaire à la fin de la partie (4 Points d'Objectif).
- Tuer la Cible Désigné (2 Points d'Objectif).

CLASSIFIÉ

Il n'y a pas d'Objectif Classifié.

DÉPLOIEMENT

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

Il est interdit de se déployer au contact des Antennes.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

FOURRÉ

L'aire de 25 cm de chaque côté de la ligne centrale de la table de jeu, représentera une Zone de Saturation pour la durée de la partie.

LE RÉSEAU

Il y'a 9 Antennes au total. Une est placée au milieu de la table de jeu, Deux autres sont placées sur la ligne central de la table à 30 cm des bords. Les 6 autres Antennes sont placées dans les moitiés de la table de jeu. 4 sont placées à 20 cm parallèlement à la ligne centrale de la table de jeu et à 30 cm des bords. Les deux dernières sont placées à 20 cm parallèlement à la ligne centrale de la table de jeu et à 60 cm des bords (voir la carte).

Chaque 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).

DÉSIGNER UNE ANTENNE (COMPÉTENCE COURTE)

ÉTIQUETTES

Attaque.

CONDITIONS

- Seules les Troupes Spécialistes peuvent déclarer cette compétence.
- La Troupe Spécialiste doit être en contact par son socle avec une Antenne.

EFFETS

- Permet à la Troupe Spécialiste de faire un Jet Normal de **VOL** pour Désigner 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 ;
 - La Compétence de *Désignation d'Antenne* peut être remplacée par la Compétence Spéciale d'**Observateur d'Artillerie** pour les troupes qui l'ont, en appliquant leurs règles et conditions, pour obtenir le même effet dans cette mission.
 - Une *Antenne Désignée* peut être Désignée encore une fois, par un autre joueur en appliquant la même procédure. Dans ce cas, l'Antenne n'est alors plus considérée comme *Désignée* par l'adversaire.
- Une fois qu'une Antenne a été Détruite, elle ne peut pas être Détruite encore une fois par un autre joueur.
- Des Marqueurs de Joueur A et de Joueur B peuvent être utilisés pour indiquer les *Antennes Désignées*. Il est recommandé d'utiliser un type de Marqueur différent pour chaque joueur.

DÉTRUIRE LES ANTENNES

Dans ce scénario, les Antennes ont un Profil d'Élément de Décor (voir Infinity N3), de sorte qu'elles peuvent être ciblées, en appliquant les Règles de Structure de Décor, mais pas avant le deuxième Tour de jeu.

Une Antenne doit avoir été préalablement Désignée par une Troupe Spécialisée du même camp avant qu'un soldat puisse la Détruire.

Un joueur ne peut pas Détruire une Antenne qui n'a pas son Marqueur (PLAYER A ou PLAYER B).

Les joueurs ne sont pas autorisés à Détruire des Antennes avant le second Tour de Jeu.

Une antenne Désignée qui a été détruite compte toujours comme antenne Désignée.

Si un joueur effectue une Attaque qui affecte une Antenne (lors de l'utilisation d'un Gabarit d'Arme, par exemple) qui n'était pas Désignée auparavant, ou avant le Deuxième Tour de Jeu, les joueurs n'appliqueront alors pas les règles de Structures de Décor et ne lanceront pas de Jet BLI / STR pour l'Antenne.

Seules les Antennes dont le socle est entièrement placé dans la moitié ennemie de la table de jeu, seront considérées comme valides pour accomplir l'Objectif de Détruire le plus d'Antennes situées dans la moitié ennemie.

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 Specialist Operative peuvent accomplir les différentes fonctions des Troupes Spécialistes dans ce scénario.

Une Troupe Spécialiste avec Marqueur Désactivé (Disabled) peut toujours remplir les Objectifs de ce scénario.

CIBLE DÉSIGNÉE

Dans ce scénario, la HVT ennemie est considérée comme une troupe ennemie au lieu d'un Civil Neutre, elle peut être ciblée par des Attaques. Tuer la HVT adverse n'entraînera pas de défaite, ni ne donnera de Points d'Objectifs compensatoire à l'adversaire.

Les HVT seront réactives et hostiles, réagissant à tout Ordre exécuté par un soldat ennemi actif dans sa LdV ou sa ZdC.

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.

PAQUET CLASSIFIÉ NON UTILISÉ

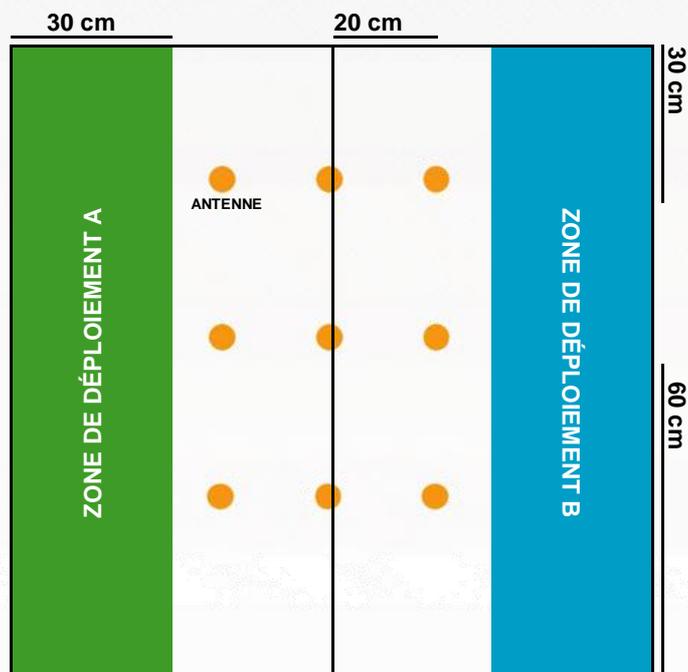
Les joueurs n'utiliseront pas le Paquet Classifié dans ce scénario.

FIN DE MISSION

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

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

TYPE D'ÉLÉMENT	NOM	BLI	PB	STR	LA	TRAITS
DÉCOR	ANTENNE DE TRANSMISSION	4	3	2	--	--



HAUTEMENT CLASSIFIÉ

Configuration de Table : A.

Règles Spéciales : Objectifs Classifiés Principaux, Objectif Classifié Secondaire, Sécuriser la HVT, Mode Haute Difficulté, Mode Extrême.

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- Avoir accompli **plus d'Objectif Classifié** que l'adversaire à la fin de la partie (4 Points d'Objectif).
- Avoir accompli **le même nombre d'Objectifs Classifiés** que l'adversaire à la fin de la partie (2 Points d'Objectif, mais seulement si **au moins 1 Point d'Objectif** a été accompli).
- Pour l'accomplissement des *Objectifs Classifiés Principaux* (1 Point d'Objectif chaque).

OBJECTIFS SECONDAIRES

- Chaque joueur a 1 **Objectif Classifié Secondaire** (2 Points d'Objectif).

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.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

OBJECTIFS CLASSIFIÉS PRINCIPAUX

Les joueurs ont 4 Objectifs Classifiés Principaux, qui sont identiques aux deux joueurs et sont considérés comme Information Ouverte (Publique).

Pour les choisir, chaque joueur mélangera son propre Paquet Classifié devant son adversaire et choisira deux cartes qu'il lui montrera. Ces quatre cartes seront les Objectifs Classifiés Principaux des deux joueurs.

Les quatre Objectifs Classifiés devront être différents et ne pourront être répétés. Si l'une des cartes tirées est identique à une carte déjà tirée, elle devra être défaussée et le joueur en choisira une autre, jusqu'à ce qu'il y ait quatre Objectifs Classifiés Principaux différents.

OBJECTIF CLASSIFIÉ SECONDAIRE

Les joueurs choisiront leur Objectif Classifié Secondaire après avoir sélectionné les Objectifs Classifiés Principaux. Chaque joueur choisira deux cartes de son Paquet Classifié et devra en garder une et écartier l'autre.

L'Objectif Classifié Secondaire doit être différent des Objectifs Classifiés Principaux. Ainsi, le joueur défaussera la carte en doublon d'un Objectif Principal, en choisissant une nouvelle carte jusqu'à ce qu'il ait deux options différentes, pour faire son choix d'Objectif Secondaire. L'Objectif Classifié Secondaire est considéré comme Information Privé.

SÉCURISER LA HVT

Dans ce scénario, l'option Sécuriser la HVT est seulement autorisé pour remplacer l'Objectif Classifié Secondaire.

MODE HAUTE DIFFICULTÉ

Ce scénario peut être joué à un niveau de difficulté plus élevé. Dans ce mode, les joueurs ne pourront pas choisir leur Objectif Classifié Secondaire.

En mode Haute Difficulté, chaque joueur ne pourra choisir qu'une carte pour déterminer son Objectif Classifié Secondaire. Cet Objectif Classifié Secondaire devra toujours être différent des Objectifs Classifiés Principaux.

MODE EXTRÊME

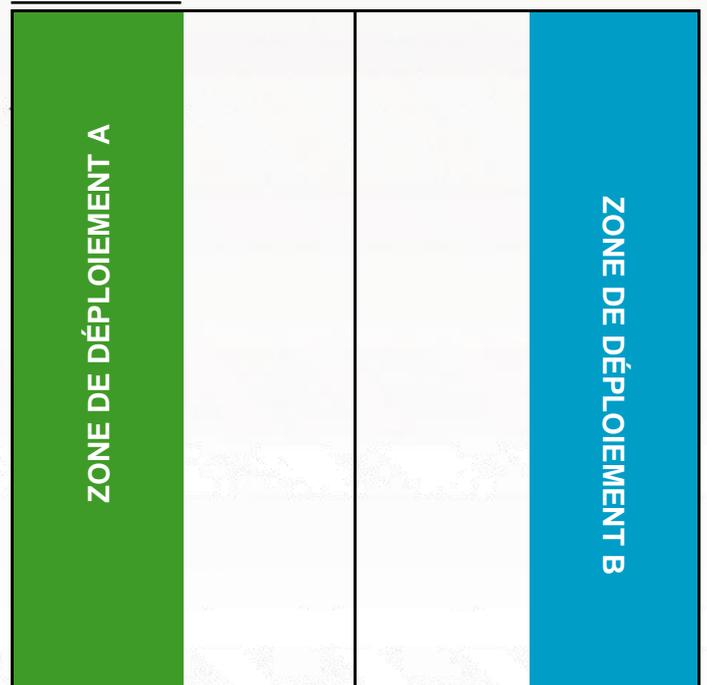
Ce scénario peut être joué à un niveau de difficulté extrême. Dans ce mode, les joueurs devront utiliser le Paquet d'Objectifs classifiés Extrême (The red one).

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 dans une situation de Retraite!, Le jeu prendra alors fin à la fin de ce Tour.

30 cm



PARTIE DE CHASSE

Configuration de Table : B1.

Règles Spéciales : *Portée Réduite, Antennes, Connecter une Antenne, Traque d'Objectifs, Mission de Chasse, Lien Tactique Renforcé (version Capture), Troupes Spécialistes, Carte INTELCOM (Counterespionnage / Contre-espionnage).*

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- Connecter les Antennes (1 Point d'Objectif chaque Antenne Connectée).
- Traquer **plus** de Troupes Spécialistes ennemies que l'adversaire (2 Points d'Objectif).
- Traquer **autant** de Lieutenants ennemis que l'adversaire (3 Points d'Objectif, mais seulement si au moins 1 Lieutenant a été Traqué par le joueur).
- Traquer **plus** de Lieutenants ennemis que l'adversaire (4 Points d'Objectif).

CLASSIFIÉ

- Chaque joueur a 2 Objectifs Classifiés (1 Point d'Objectif chaque).

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.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

PORTÉE RÉDUITE

La structure de la zone d'opérations 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 ce dernier est un échec automatique sans qu'il soit nécessaire de faire un Jet de dé.

ANTENNES

Il y a 2 Antennes sur la ligne centrale de la table de jeu, placées à 20cm des bords de la table. Chaque 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).

CONNECTER UNE ANTENNE (COMPÉTENCE COURTE)

ÉTIQUETTES

Attaque.

CONDITIONS

- Seules les Troupes Spécialistes peuvent déclarer cette compétence.
- La Troupe Spécialiste doit être en contact avec une Antenne.

EFFETS

- Permet à la *Troupe Spécialiste* de faire un Jet Normal de **VOL** pour *Connecter* une *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* Connectée peut être *Reconnectée* par l'autre joueur, en appliquant la même procédure. Dans une telle situation, l'Antenne n'est alors plus considérée comme étant *Connectée* par l'adversaire.
- Les marqueurs Joueur A et Joueur B, peuvent être utilisés pour marquer l'*Antenne Connectée*. Il est recommandé que chaque joueur utilise un marqueur différent.

TRAQUE D'OBJECTIFS

Le Lieutenant et la Troupe Spécialisée sont considérés Traqués lorsqu'ils sont en État Isolé ou Immobilisé (IMM-1 ou IMM-2) à la fin de la partie.

Tous les Lieutenants et Troupes Spécialistes qui n'ont pas été déployés sur la table de jeu à la fin de la partie seront considérés comme Traqués par l'adversaire.

PARTIE DE CHASSE

Dans ce scénario, l'ensemble des troupes possédant n'importe quel type de Pistolet, possèdera également un Pistolet Étourdissant sans coût supplémentaire.

De plus, toutes les troupes possédant la Classification de Troupe : Troupe Vétérans, Troupe d'Élite, Troupe du Quartier Général, posséderont également un Lance-Adhésifs, sans coût supplémentaire.

Les Armes TR MULTI peuvent utiliser le Mode Étourdissant pour tirer une Munition Spéciale Étourdissante.

Dans ce scénario, la Munition Spéciale Étourdissante, provoque l'État Immobilisé-1 au lieu de l'État Étourdi.

LIEN TACTIQUE RENFORCÉ

Dans ce scénario, la règle Perte du Lieutenant n'est pas appliquée.

Dans cette mission, l'identité du Lieutenant est toujours une Information Publique. Le joueur doit indiquer quel marqueur est le Lieutenant s'il est dans un État Marqueur (Camouflage, Camouflage TO...) ou quels sont les marqueurs qui sont le Lieutenant dans le cas d'un Holoprojecteur.

Le Lieutenant doit être placé sur la table de jeu au début du premier Tour de Jeu, soit comme figurine, soit comme marqueur. Les joueurs ne peuvent pas déployer leurs Lieutenants dans l'État de Déploiement Caché.

Si le joueur n'a pas de Lieutenant durant la Phase Tactique de son Tour Actif parce que ce soldat n'a pas été déployé ou parce qu'il est dans un État Isolé, Immobilisé (IMM-1 ou IMM-2), ou un État Inapte (Inconscient, Mort, Sepsitorisé...), alors le joueur doit en nommer un nouveau, sans dépense d'Ordre. L'identité de ce nouveau Lieutenant est aussi une Information Publique. Il est obligatoire que ce Lieutenant soit une figurine ou un Marqueur, placé sur la table de jeu.

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 Specialist Operative peuvent accomplir les différentes fonctions des Troupes Spécialistes dans ce scénario.

Une Troupe Spécialiste avec Marqueur Désactivé (Disabled) peut toujours remplir les Objectifs de ce scénario.

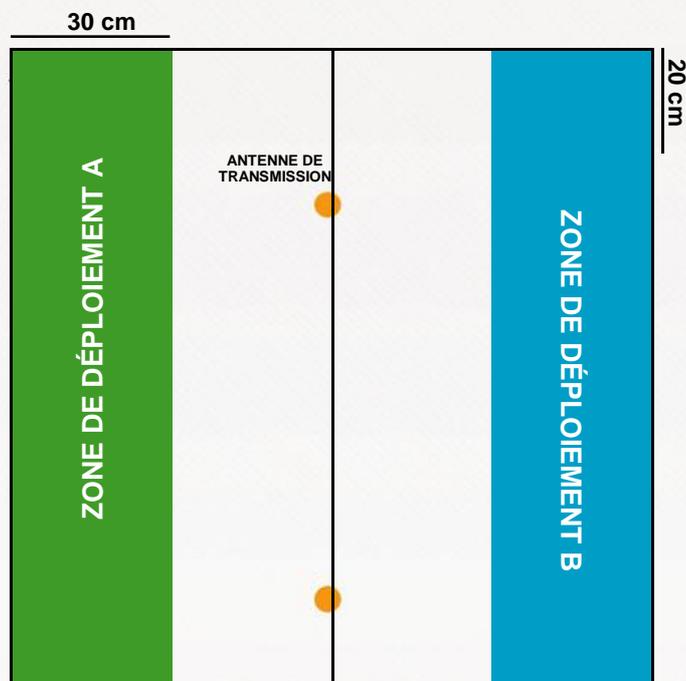
CARTE INTELCOM (COUNTERESPIONNAGE / CONTRE-ESPIONNAGE)

A la fin de la partie, lorsque les joueurs comptent leurs points, chaque Objectif Classifié accompli par un joueur qui a le symbole  annulera un Objectif Classifié accompli par le joueur adverse qui a ce symbole .

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.



PILLAGE ET SABOTAGE

Configuration de Table : D1.

Règles Spéciales : AC2, Endommager et Détruire une AC2, Furie Blindée, Panoplies, Utiliser les Panoplies, Troupes Spécialistes.

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- Protéger votre propre AC2(1 Point d'Objectif par point de STR que l'AC2 aura encore à la fin de la partie).
- Endommager l'AC2 ennemie (1 Point d'Objectif par point de STR que l'AC2 aura perdue à la fin de la partie).
- Détruire l'AC2 ennemie (2 Points d'Objectif en supplément des Objectifs précédents).
- Acquérir plus d'armes ou d'Équipements des Panoplies que l'adversaire à la fin de la partie (1 Point d'Objectif).

CLASSIFIÉ

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

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.

Il n'est pas autorisé de se déployer au contact avec des AC2 et des Panoplies.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

LES AC2

Il y a 2 AC2 (Advanced Communications Consoles), une pour chaque joueur, chacune d'entre-elles à 30 cm du centre et à 60 cm des bords de la table (voir carte).

Les AC2 peuvent être représentées par un marqueur d'Antenne d'Émission (TRANS. ANTENNA) ou par un élément de décor de même diamètre (tel que la Communications Array de Warsenal ou la Sat Station Antenna de Customeeple).

L'AC2 ennemi est celle qui est la plus proche de la Zone de Déploiement ennemie.

ENDOMMAGER ET DÉTRUIRE UNE AC2

Dans ce scénario, les AC2 ont un Profil d'Élément de Décor. Elles peuvent être ciblées en appliquant une variante des Règles des Structures de Décor.

Une AC2 ne peut être endommagée que par des Attaques CC avec des Armes CC, possédant le Trait Anti-matériel.

Si l'Attribut Structure atteint une valeur inférieure à 0, l'Élément de Décor passera à l'État Détruit.

FURIE BLINDÉE

Dans ce scénario, les TAG peuvent appliquer le Trait Anti-matériel à toutes leurs Attaques CC, effectuées directement avec leurs poings contre une AC2.

PANOPLIES

Il y'a 2 Panoplies, placées sur les ligne centrale de la table de jeu, les deux à 30cm des bords (voir carte).

Chaque Panoplie doit être représentée par un Marqueur Objectif ou un élément de décor de même diamètre (comme les Info Hubs de Micro Art Studio).

UTILISER LES PANOPLIES (COMPÉTENCE COURTE)

ÉTIQUETTES

Attaque.

CONDITIONS

- Le Soldat doit être en contact par son socle avec une Panoplie.

EFFETS

- Permet au soldat d'utiliser le Trait *Logistique* d'une Panoplie :
- En réussissant un Jet de VOL, la troupe peut faire un Jet dans n'importe quel Tableau de Butin pour obtenir une arme ou un Équipement. Une fois qu'elle a obtenu un succès, cette troupe ne peut plus utiliser le Trait Logistique de cet élément de décor.
- Les troupes possédant les Compétences Spéciales Butin ou Pilleur, ou toute autre Compétence qui le spécifie, n'ont pas à faire de Jet de VOL et peuvent automatiquement faire un Jet dans n'importe quel Tableau de Butin ;
- Une troupe au contact de cet élément de décor peut dépenser une Compétence Courte d'un Ordre pour annuler son État Vidé.
- Dans le cas où le résultat du gain est une Moto dans la Table de Butin, les troupes avec S1, S2, S3 et S5 auront S4 tant que Monté. Les troupes avec S6, S7 et S8 ne modifieront que leur attribut de MOV.
- En réussissant un Jet de VOL, les *Troupes Spécialistes* peuvent remplacer le résultat du jet dans le Tableau de Butin avec des **Charges Creuses**.

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.

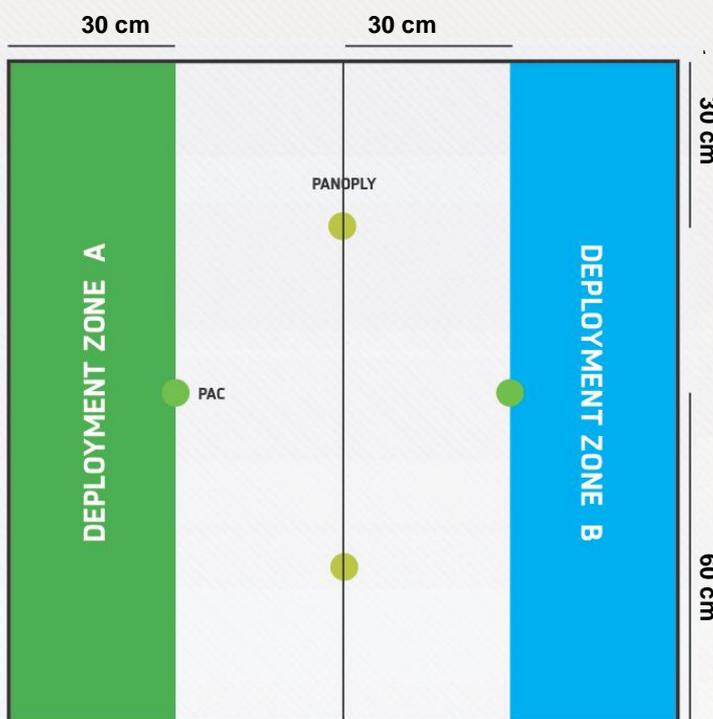
Une Troupe Spécialiste avec Marqueur Désactivé (Disabled) peut toujours remplir les Objectifs de ce scénario

FIN DE MISSION

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

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

TYPE D'ÉLÉMENT	NOM	BLI	PB	STR	LA	TRAITS
ACCESSOIRE	AC2	8	9	3	--	--



POWER PACK

Configuration de Table : D.

Règles Spéciales : Zone de Saturation, Antennes, Activer une Antenne, Système Pare-Feu, Connecter une Console, Contrôler une Console, Troupes Spécialistes, Bonus de Chaîne de Commandement, Xénotech, Placer un Multiscanner.

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- Avoir Activé le même nombre d'Antennes que l'adversaire à la fin de la partie (2 Points d'Objectif, si seulement le joueur à **au moins** Activé 1 Antenne).
- Avoir Activé plus d'Antennes que l'adversaire à la fin de la partie (4 Points d'Objectif).
- Contrôler la Console ennemie à la fin de la partie (2 Points d'Objectif).
- Placer le Multiscanner dans la Zone de Saturation (2 Points d'Objectif supplémentaires).
- Avoir empêché l'ennemi de Connecter votre Console à la fin de la partie (1 Point d'Objectif).

CLASSIFIÉ

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

DÉPLOIEMENT

Les deux joueurs se déploient sur les bords opposés de la table de jeu. Les joueurs ont deux Zones de Déploiement de 30 cm x 40 cm placées à chaque coin de la table (voir carte).

Les troupes possédant la Compétence Spéciale Déploiement Avancé N1 pourront se déployer dans une Zone de 40 cm x 50 cm. Les troupes possédant la Compétence Spéciale Déploiement Avancé N2 pourront se déployer dans n'importe quel point de leur moitié de table.

Il n'est pas autorisé de se déployer au contact des Consoles et des Antennes.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

ZONE DE SATURATION

Une zone de 20 cm, des deux côtés de la ligne centrale, de la table de jeu, sera considérée comme Zone de Saturation.

ANTENNES

Il y'a 3 Antennes Communication placées sur la ligne centrale de la table. Une dans le centre de la table et les deux autres à 30cm des bords de table. Chaque 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 UNE ANTENNE (COMPÉTENCE COURTE)

ÉTIQUETTES

Attaque.

CONDITIONS

- Seules 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

SYSTÈME PARE-FEU

- Un joueur ne pourra pas avoir plus de deux Antennes Activées simultanément. Même s'il réussit son jet de VOL avec une troisième Antenne, le joueur ne pourra donc pas la marquer Activée.

CONSOLES

Il y'a 2 Consoles placées dans chaque moitié de la table, à 30 cm du centre de la table et à 60 cm des bords de table. La Console ennemie est celle se trouvant dans sa moitié de table (voir carte).

Les Consoles doit être représentée par un Marqueur de Console A ou B, par un élément de décor de même diamètre (comme les Human Consoles de Micro Art Studio, les Tech Consoles and the 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 (en tant que figurine, non en Marqueur) à son contact. Il ne doit donc pas y avoir de figurine ennemie en contact avec la Console. Les figurines en État Inapte ne sont pas prises en compte.

BONUS DE CHAÎNE DE COMMANDEMENT

Les Troupes possédant la Compétence Spéciale Chaîne de Commandement, ont un MOD +3 à leur jet de VOL, nécessaire pour Activer une Antenne. De plus, elles pourront faire deux Jets de VOL à chaque fois qu'elles dépenseront une Compétence Courte pour Activer une Antenne.

La présence d'alliés avec la Compétence Chaîne de Commandement sur la table de jeu, dans un État non Inapte, donnera un MOD +3 au jet de VOL pour placer le Multiscanner.

XENOTECH

Les Xénotechnologues (xénotechs ou xénotechs, en abrégé), sont responsables du pistage et de la localisation de la relique Teutonique, perdue dans les forêts septentrionales de Norstralia.

Tous les joueurs doivent inclure un Xénotech dans leur Liste d'Armée, qui sera gratuit et sans prendre place dans un Groupe de Combat.

Pour représenter le Xénotech, vous pouvez utiliser n'importe quelle figurine des gammes *Infinity* ou *Infinity Bootleg*, de préférence celles désignées comme HVT ou comme Civil. Pour exemples vous avez le Haut Commissaire de l'O-12, la Diplomate Tohaa, Go-Go Marlene, le Fusilier Angus, les Pilotes de TAG, la VIP Executive ou la Spécialiste A1 HAZMAT.

EFFETS

- Le Xénotech est considéré par les deux joueurs comme un Civil Neutre et ne déclenche pas d'ORA.
- Durant la Phase de Déploiement, le Xénotech sera déployé dans l'État CivEvac, Synchronisé avec un soldat qui répond aux conditions requises pour déclarer la Compétence Synchroniser un Civil.
- Durant la partie, le Xénotech peut être synchronisé par n'importe quelle troupe du joueur, en utilisant la Compétence Synchroniser un Civil.
- L'objectif du Xénotech est de placer un Marqueur Multiscanner. Si cet objectif n'est pas atteint, 1 point objectif sera soustrait (pour un minimum de 0).

PLACER UN MULTISCANNER (COMPÉTENCE COURTE)

ÉTIQUETTES

CONDITIONS

- Seuls les Xénotechs en État *CivEvac* peuvent déclarer cette Compétence.
- Le Xénotech doit être à un minimum de 10 cm de sa Zone de Déploiement.

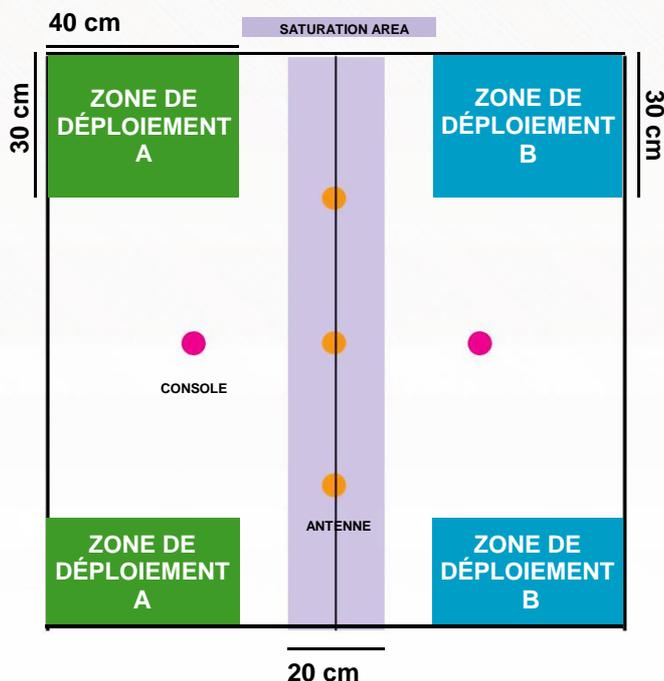
EFFETS

- En déclarant cette Compétence Spéciale, le Contrôleur du Xénotech en État *CivEvac* sera comme ayant déclaré *Attendre*.
- Après déclaration de cette Compétence, le joueur effectuera une mesure. Si le Xénotech n'est pas au moins à 10 cm de sa Zone de Déploiement, alors les 2 soldats seront considérés comme ayant déclarés *Attendre*.
- Un succès au Jet de VOL indiquera que le Multiscanner aura été placé par le Xénotech.
- Si échec au Jet, il pourra être répété autant de fois que nécessaire, à chaque fois en dépensant la Compétence Courte correspondante et en refaisant le jet.

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 dans une situation de Retraite!, la partie se termine à la fin de ce Tour.



CONTRÔLE DE QUADRANT

Configuration de Table : A.

Règles Spéciales : Quadrants (ZO), Dominer une ZO, Carte INTELCOM (Support and Control / Appui et Contrôle), DataTracker, Ordre Spécial du DataTracker, Domination de DataTracker.

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- **Dominer le même nombre de Quadrants** que l'adversaire à la fin de chaque Tour de Jeu (1 Point d'Objectif, mais si au moins 1 Quadrant est Dominé par le joueur).
- **Dominer plus de Quadrants** que l'adversaire à la fin de chaque Tour de Jeu (3 Points d'Objectif).
- **Avoir votre DataTracker en Domination** dans un Quadrant Dominé à la fin de chaque tour de jeu (1 Point d'Objectif).

CLASSIFIÉ

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

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.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

QUADRANTS (ZO)

À la fin de chaque Tour de Jeu, 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'Opérations (ZO).

DOMINATION DE ZO

Une Zone d'Opérations (ZO) est considérée Dominée par un joueur s'il possède plus de Points d'Armée que l'adversaire dans la zone. 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'Opérations 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.

CARTE INTELCOM (SUPPORT AND CONTROL / APPUI ET CONTRÔLE)

Avant le début de la partie, mais après avoir choisi son Objectif Classifié, chaque joueur doit déclarer à son adversaire si cette carte sera son Objectif Classifié ou sa Carte INTELCOM. Chaque joueur lance un dé et celui qui obtient le score le plus élevé, est le premier à annoncer sa décision à son adversaire. Le contenu de la carte, qu'il s'agisse de la mission ou de la valeur de la carte, est considéré comme une Information Privée, quel qu'en soit l'usage choisi par le joueur.

À la Fin du troisième Tour de Jeu, lorsque les joueurs comptent leurs points, et suivant l'ordre établi par l'Initiative, le joueur peut utiliser sa Carte INTELCOM en appliquant le Mode Appui et Contrôle (Support and Control).

Mode Appui & Contrôle (Support & Control): Le joueur peut ajouter la valeur de sa Carte INTELCOM, au total des Points d'Armée qu'il possède, dans la Zone d'Opérations (ZO) de son choix, mais seulement s'il y possède au moins une troupe en État non Inapte.

DATATRACKER

À la fin de la Phase de Déploiement, chaque joueur doit déclarer quelle troupe de sa Liste d'Armée est le DataTracker. La Troupe désignée doit toujours être une figurine déployée sur la table. Les joueurs ne peuvent pas choisir de troupes en Déploiement Caché ou en État de Marqueur. Cette troupe doit toujours être sur la table de jeu en tant que figurine et non en Marqueur (Camouflage, TO, Holo-écho...). Les troupes Irrégulières et les troupes de Type D.C.D ne peuvent pas être désignées comme DataTracker.

Le DataTracker est identifié avec un Marqueur DataPack (DATA PAQUET).

ORDRE SPÉCIAL DU DATATRACKER

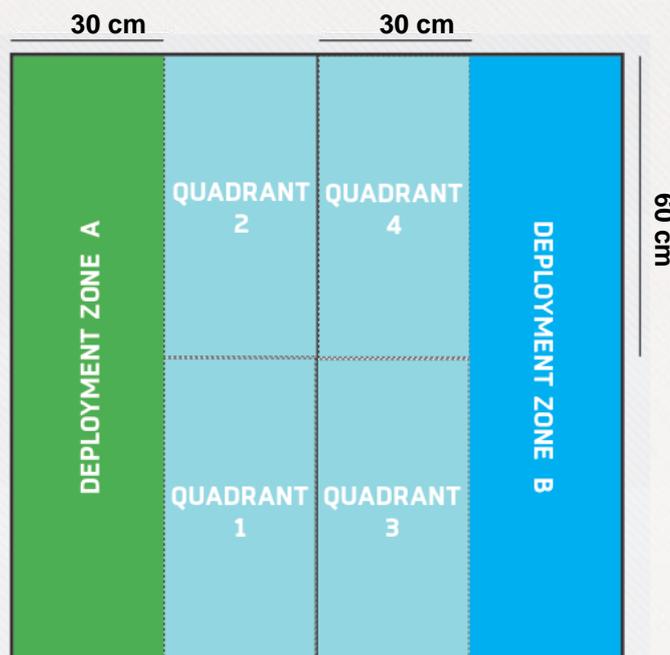
Le DataTracker a un Ordre Irrégulier supplémentaire spécial, qui n'est que pour son usage uniquement, et cet Ordre ne pourra être transformé en Ordre Régulier. Cet Ordre n'est pas inclus dans la Réserve d'Ordre.

DOMINATION DE DATATRACKER

Au moment de la vérification de la Domination des ZO, à la fin de chaque Tour de Jeu. Un joueur qui a son DataTracker en État non Inapte dans un Quadrant Dominé par lui, gagnera un maximum d'1 Point Objectif supplémentaire par Tour.

FIN DE MISSION

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



SAUVETAGE

Configuration de Table : A.

Règles Spéciales : Zone d'Exclusion, Zones Mortes, Civils, Troupes Spécialistes, DataTracker, Ordre Spécial du DataTracker.

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- Avoir **plus de** Civils en État CivEvac dans la Zone d'Exclusion que l'adversaire à la fin de la partie (1 Point d'Objectif).
- Avoir **autant** de Civils en État CivEvac dans sa propre Zone Morte, que l'adversaire en a dans sa Zone Morte à la fin de la partie (2 Points d'Objectif, uniquement si le joueur a au moins 1 Civil dans cet État dans la Zone Morte) ;
- Avoir **plus de** Civils en État CivEvac dans sa propre Zone Morte, que l'adversaire en a dans sa Zone Morte à la fin de la partie (3 Points d'Objectif).
- Avoir **plus de** Civils en État CivEvac dans sa propre Zone de Déploiement, que l'adversaire en a dans sa Zone de déploiement à la fin de la partie (3 Points d'Objectif).
- Avoir **1** Civil en État CivEvac avec le DataTracker du joueur, dans sa propre Zone Morte à la fin de la partie (1 Point d'Objectif).
- Avoir **1** Civil en État CivEvac avec le DataTracker du joueur dans sa propre Zone de Déploiement à la fin de la partie (2 Points d'Objectif maximum).

CLASSIFIÉ

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

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.

Il n'est pas autorisé de se déployer au contact d'un Civil.

ZONE D'EXCLUSION

Les joueurs doivent considérer la Zone d'Exclusion comme étant une Zone de Saturation et une Zone de Terrain Difficile. Les troupes possédant la Compétence Spéciale Terrain (n'importe quel type) ou Multi-terrain peuvent l'utiliser pour éviter les effets de la Zone de Terrain Difficile

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.

CIVILS

Il y a un total de huit Civils sur la table de jeu, quatre par joueur.

Chaque joueur place ses quatre Civils dans la Zone d'Exclusion, au contact de la limite de la Zone Morte ennemie, dans la moitié de table de l'adversaire. Deux des Civils doivent être placés respectivement à 30 cm et 50 cm d'un des bords de la table, alors que les deux autres doivent être placés respectivement à 30 cm et 50 cm de l'autre bord (voir carte).

Les joueurs ne peuvent pas placer leurs Civils au sommet ou dans un Élément de Décor ou un Bâtiment. Ils doivent toujours être déployés dans un emplacement accessible de la table. Le placement des décors doit faciliter cela.

Les joueurs ne peuvent Synchroniser que leurs propres Civils.

Dans ce scénario, les Troupes Spécialistes peuvent avoir simultanément jusqu'à deux Civils en État de CivEvac. Les autres troupes capables de déclarer Synchroniser un Civil, ne peuvent avoir qu'un Civil dans cet État.

Les joueurs peuvent utiliser n'importe quelle figurine de la gamme Infinity ou Infinity Bootleg, de préférence celles désignées comme HVT ou comme Civil tels le Haut Commissaire de l'O-12, la Diplomate Tohaa, Go-Go Marlene, le Fusilier Angus, les Pilotes de T.A.G, la VIP ou la Spécialiste HAZMAT A1. Les joueurs peuvent également utiliser les Marqueurs de Joueur A et de Joueur B pour identifier leurs figurines ou bien même pour représenter leurs Civils.

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 Specialist Operative peuvent accomplir les différentes fonctions des Troupes Spécialistes dans ce scénario.

Une Troupe Spécialiste avec Marqueur Désactivé (Disabled) peut toujours remplir les Objectifs de ce scénario.

DATATRACKER

À la fin de la Phase de Déploiement, chaque joueur doit déclarer quelle troupe de sa Liste d'Armée est le DataTracker. La Troupe désignée doit toujours être une figurine déployée sur la table. Les joueurs ne peuvent pas choisir de troupes en Déploiement Caché ou en État de Marqueur. Cette troupe doit toujours être sur la table de jeu en tant que figurine et non en Marqueur (Camouflage, TO, Holo-écho...). Les troupes Irrégulières et les troupes de Type D.C.D ne peuvent pas être désignées comme DataTracker.

Le DataTracker est identifié avec un Marqueur DataPack (DATA PAQUET).

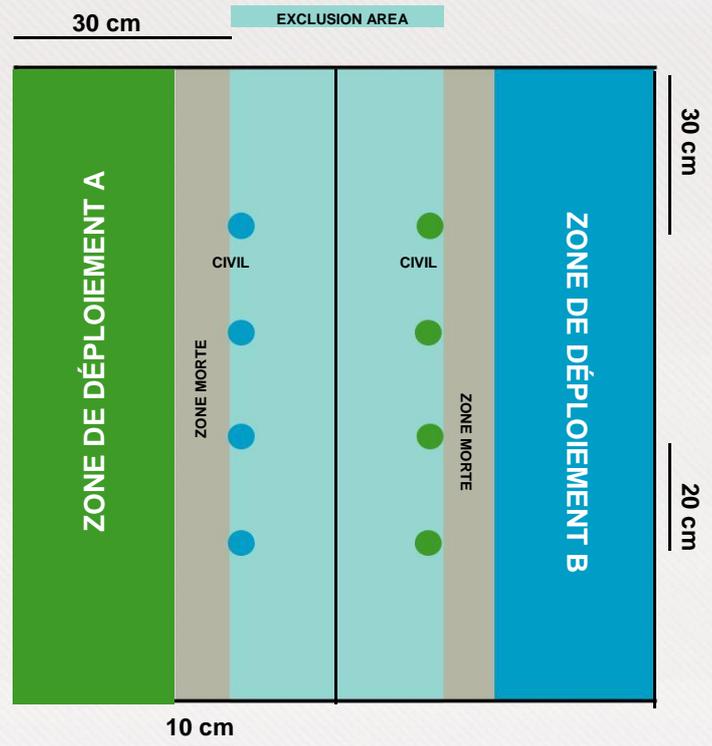
ORDRE SPÉCIAL DU DATATRACKER

Le DataTracker a un Ordre Irrégulier supplémentaire spécial, qui n'est que pour son usage uniquement, et cet Ordre ne pourra être transformé en Ordre Régulier. Cet Ordre n'est pas inclus dans la Réserve d'Ordre.

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 dans une situation de Retraite!, le jeu prendra alors fin à la fin de ce Tour.



ZONE SÉCURISÉE

Configuration de Table : I.

Règles Spéciales : Sections (ZO), Dominer une ZO, Consoles, Contrôler les Consoles, Troupes Spécialistes, Xénotech, Placer un Multiscanner, Carte INTELCOM (Support and Control/Interference / Appui et Contrôle/Interférence).

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- **Dominer le même nombre de Sections** que l'adversaire à la fin de la partie (2 Points d'Objectif, mais seulement si au moins 1 Section est Dominée par le joueur).
- **Dominer plus de Sections** que l'adversaire à la fin de la partie (3 Points d'Objectif).
- **Avoir votre Xénotech** dans une Section Dominée par vous à la fin de la partie (1 Point d'Objectif).
- **Contrôler une Console** à la fin de la partie (1 Point d'Objectif pour chaque Console Contrôlée).
- Placer un Multiscanner (1 Point d'Objectif).

CLASSIFIÉ

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

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.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

SECTIONS

A la fin du jeu, la table est divisée en quatre Sections de 60 x 30 cm comme sur la carte. Chaque joueur vérifie le nombre de Sections qu'il domine et les Points d'Objectif seront alors comptés.

Dans ce scénario, chaque Section est considérée comme Zone d'Opérations (ZO).

DOMINATION DE ZO

Une Zone d'Opérations (ZO) est considérée Dominée par un joueur s'il possède plus de Points d'Armée que l'adversaire dans la zone. 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 Répéteurs 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'Opérations 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.

CONSOLES

Il y a 4 Consoles, placées au centre de chaque Quadrant, chacune à 30 cm d'un bord de la table (voir la carte). Chaque Console doit être représentée par un Marqueur de Console A ou par un élément de décor de même diamètre (comme les Human Consoles de Micro Art Studio, les Tech Consoles and the 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'ennemi de la contrôler en étant en contact avec elle. Les figurines en État Inapte (Inconscient, Mort, Sepsitorisé, ...) ne peuvent pas Contrôler non plus.

XENOTECH

Les Xénotechnologues (xénotechs ou xénotecs, en abrégé), sont responsables du pistage et de la localisation de la relique Teutonique, perdue dans les forêts septentrionales de Norstralia.

Tous les joueurs doivent inclure un Xénotech dans leur Liste d'Armée, qui sera gratuit et sans prendre place dans un Groupe de Combat.

Pour représenter le Xénotech, vous pouvez utiliser n'importe quelle figurine des gammes *Infinity* ou *Infinity Bootleg*, de préférence celles désignées comme HVT ou comme Civil. Pour exemples vous avez le Haut Commissaire de l'O-12, la Diplomate Tohaa, Go-Go Marlene, le Fusilier Angus, les Pilotes de TAG, la VIP Executive ou la Spécialiste A1 HAZMAT.

EFFETS

- Le Xénotechs est considéré par les deux joueurs comme un Civil Neutre et ne déclenche pas d'ORA.
- Durant la Phase de Déploiement, le Xénotech sera déployé dans l'État CivEvac, Synchronisé avec un soldat qui répond aux conditions requises pour déclarer la Compétence Synchroniser un Civil.
- Durant la partie, le Xénotech peut être synchronisé par n'importe quelle troupe du joueur, en utilisant la Compétence Synchroniser un Civil.
- L'objectif du Xénotech est de placer un Marqueur Multiscanner. Si cet objectif n'est pas atteint, 1 point objectif sera soustrait (pour un minimum de 0).

PLACER UN MULTISCANNER (COMPÉTENCE COURTE)

ÉTIQUETTES

CONDITIONS

- Seuls les Xénotechs en État CivEvac peuvent déclarer cette Compétence.
- Le Xenotech doit être à un minimum de 10 cm de sa Zone de Déploiement.

EFFETS

- En déclarant cette Compétence Spéciale, le Contrôleur du Xénotech en État CivEvac sera comme ayant déclaré *Attendre*.
- Après déclaration de cette Compétence, le joueur effectuera une mesure. Si le Xénotech n'est pas au moins à 10 cm de sa Zone de Déploiement, alors les 2 soldats seront considérés comme ayant déclarés *Attendre*.
- Un succès au Jet de VOL indiquera que le Multiscanner aura été placé par le Xénotech.
- Si échec au Jet, il pourra être répété autant de fois que nécessaire, à chaque fois en dépensant la Compétence Courte correspondante et en refaisant le jet.

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 (Disabled) peut toujours remplir les Objectifs de ce scénario.

CARTE INTELCOM (SUPPORT AND CONTROL / INTERFERENCE)

Avant le début de la partie, mais après avoir choisi son Objectif Classifié, chaque joueur doit déclarer à son adversaire si cette carte sera son Objectif Classifié ou sa Carte INTELCOM. Chaque joueur lance un dé et celui qui obtient le score le plus élevé, est le premier à annoncer sa décision à son adversaire. Le contenu de la carte, qu'il s'agisse de la mission ou de la valeur de la carte, est considéré comme une Information Privée, quel qu'en soit l'usage choisi par le joueur.

À la Fin du troisième Tour de Jeu, lorsque les joueurs comptent leurs points et suivant l'ordre établi par l'Initiative, le joueur peut utiliser sa Carte INTELCOM en appliquant le Mode Appui et Contrôle (Support and Control) ou le Mode Interférence (Interference), de son choix :

- **MODE APPUI ET CONTRÔLE (SUPPORT AND CONTROL)**

Le joueur peut ajouter la valeur de sa Carte INTELCOM au total des Points d'Armée qu'il possède, dans la Zone d'Opérations (ZO) de son choix, mais seulement s'il a au moins un soldat en État non Inapte à l'intérieur.

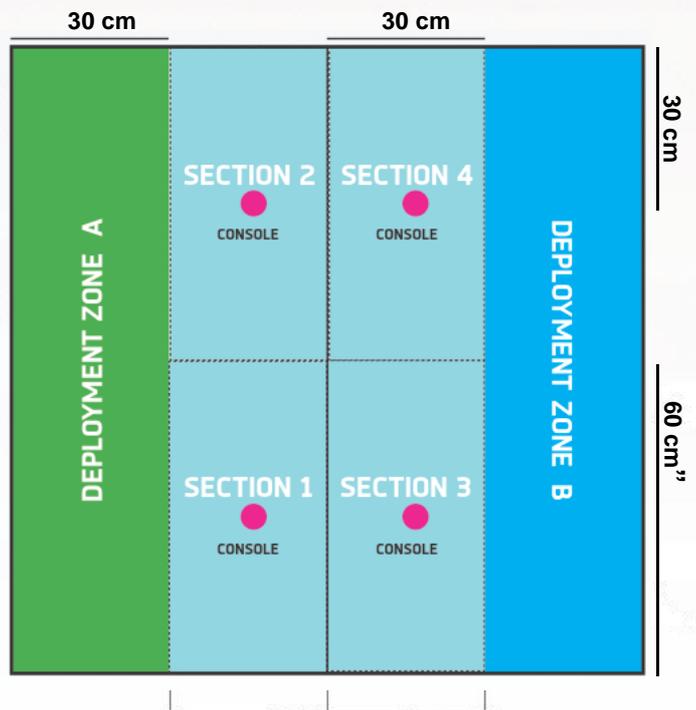
- **MODE INTERFÉRENCE**

Le joueur peut utiliser sa carte INTELCOM en appliquant le mode Interférence, afin qu'une Troupe Spécialiste ennemie compte comme Non-Spécialiste, pour le contrôle des Consoles.

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 dans une situation de Retraite!, le jeu prendra alors fin à la fin de ce Tour.



DÉMONSTRATION DE FORCE

Configuration de Table : A1.

Règles Spéciales : Contrôler l'Antenne de Transmission, Panoplies, Avant-Garde Blindée, DataTracker, Tués, HVT et Paquet Classifié Non Utilisé.

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- Contrôler l'Antenne de Transmission à la fin de la partie (**2 Points d'Objectif**).
- Contrôler l'**Antenne de Transmission** avec un TAG à la fin de la partie (**3 Points d'Objectif supplémentaires**).
- Tuer plus de Points d'Armée que l'adversaire (**2 Points d'Objectif**).
- Tuer le DataTracker ennemi (3 Points d'Objectif).

CLASSIFIÉ

- Il n'y a pas d'Objectif Classifié.

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.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

ANTENNE DE TRANSMISSION

Il y'a 1 Antenne placée au milieu 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).

CONTRÔLER L'ANTENNE DE TRANSMISSION

L'Antenne de Transmission est considérée Contrôlée par un joueur, lorsqu'il est le seul à avoir une troupe (comme figurine, non comme marqueur) en contact avec elle. Il ne doit donc pas y avoir de troupes ennemies en contact avec l'Antenne de Transmission. Les Soldat en État Inapte ne comptent pas.

Comme indiqué dans les Objectifs principaux, si la troupe qui Contrôle l'Antenne est un TAG (ou une troupe possédant la Compétence Spéciale Pilote ou Pilote à Distance), le joueur gagne 3 Points d'Objectif supplémentaires.

PANOPLIES

Il y'a 2 Panoplies, placées sur les ligne centrale de la table de jeu, les deux à 30cm des bords (voir carte).

Chaque Panoplie doit être représentée par un Marqueur Objectif ou un élément de décor de même diamètre.

Les joueurs ne peuvent pas déclarer d'Attaque contre les Panoplies, excepté Utiliser Panoplie, avant le second Tour de jeu.

UTILISER LES PANOPLIE (COMPÉTENCE COURTE)

ÉTIQUETTES

Attaque.

CONDITIONS

- Le Soldat doit être en contact par son socle avec une Panoplie.

EFFETS

- Permet au soldat d'utiliser le Trait Logistique d'une Panoplie :
 - En réussissant un Jet de VOL, la troupe peut faire un Jet dans n'importe quel Tableau de Butin pour obtenir une arme ou un Équipement. Une fois qu'elle a obtenu un succès, cette troupe ne peut plus utiliser le Trait Logistique de cet élément de décor.
 - Les troupes possédant les Compétences Spéciales Butin ou Pilleur, ou toute autre Compétence qui le spécifie, n'ont pas à faire de Jet de VOL et peuvent automatiquement faire un Jet dans n'importe quel Tableau de Butin ;
 - Une troupe au contact de cet élément de décor peut dépenser une Compétence Courte d'un Ordre pour annuler son État Vidé.
 - Dans le cas où le résultat du gain est une Moto dans la Table de Butin, les troupes avec S1, S2, S3 et S5 auront S4 tant que Monté. Les troupes avec S6, S7 et S8 ne modifieront que leur attribut de MOV.

- En réussissant un Jet de VOL, les *Troupes Spécialistes* peuvent faire deux Jets dans n'importe quel Tableau de Butin, en ne conservant qu'un seul résultat.

AVANT-GARDE BLINDÉ

Dans ce scénario, les unités de TAG peuvent se déployer comme si elles avaient la Compétence Spéciale Déploiement Avancé N1, sans coût supplémentaire.

DATATRACKER

À la fin de la Phase de Déploiement, chaque joueur doit déclarer quelle troupe de sa Liste d'Armée est le DataTracker. La Troupe désignée doit toujours être une figurine déployée sur la table. Les joueurs ne peuvent pas choisir de troupes en Déploiement Caché ou en État de Marqueur. Cette troupe doit toujours être sur la table de jeu en tant que figurine et non en Marqueur (Camouflage, TO, Holo-écho...). Les troupes Irrégulières et les troupes de Type D.C.D ne peuvent pas être désignées comme DataTracker.

Le DataTracker est identifié avec un Marqueur DataPack (DATA PAQUET).

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.

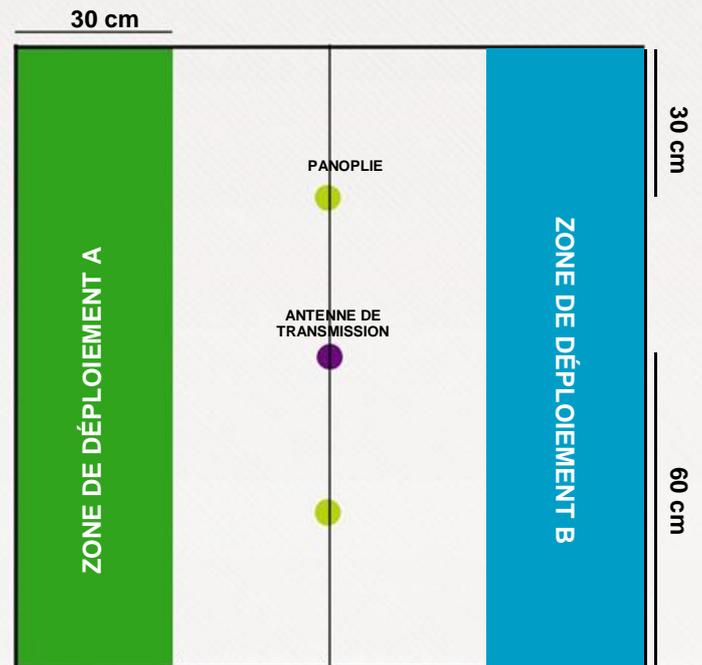
HVT ET PAQUET CLASSIFIÉ NON UTILISÉ

Dans ce scénario, les figurines HVT et la règle Sécuriser la HVT, ne sont pas appliquées. Les Joueurs ne déploieront pas de figurine HVT sur la table de jeu et ils ne pourront pas utiliser le Paquet Classifié dans 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.

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



RAVITAILLEMENT

Configuration de Table : B.

Règles Spéciales : Cercueil Technologique, Caisses de Ravitaillement, Troupes Spécialistes, Bonus Docteur et Infirmier, Carte INTELCOM (Counterespionnage / Contre-espionnage).

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- Pour **chaque** Caisse de Ravitaillement Contrôlé à la fin de la partie (1 Point d'Objectif).
- Si vous avez **Contrôlé plus de** Caisses de Ravitaillement que votre adversaire à la fin de la partie (3 Points d'Objectif).
- Si votre adversaire **n'a pas** Contrôlé de Caisse de Ravitaillement à la fin de la bataille (2 Points d'Objectif).

CLASSIFIÉ

- Chaque joueur a **2 Objectifs Classifiés** (1 Point d'Objectif chaque).

DÉPLOIEMENT

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

Il n'est pas autorisé de se déployer en contact avec un Cercueil Technologique (Tech-Coffin).

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

CERCUEILS-TECHNOLOGIQUES

Il y'a un total de 3 Cercueils-Technologiques (Tech-Coffin). L'un d'eux doit être placé au centre de la table, tandis que les deux autres, doivent être placés le long de la ligne centrale de la table, à 30 cm des bords. De plus, à l'intérieur de chaque Cercueil-Technologique il y'aura une Caisse de Ravitaillement.

Les Cercueils-Technologiques doivent être représentés par un Marqueur Tech-Coffin ou un élément de décor de même diamètre (comme les Stasis Coffins de Warsenal ou les Cryo Pods de Customeeple).

CAISSES DE RAVITAILLEMENT

Les Caisses de Ravitaillement doivent être représentées par un Marqueur Caisse de Ravitaillement (Supply Box) ou un élément de décor similaire (comme les Tech Crate de Micro Art Studio, les Gang Tie Containers de Bandua Wargames, les Supply Boxes de Warsenal ou les Cargo Crates de Customeeple, etc.

EXTRACTION DE CAISSE DE RAVITAILLEMENT (COMPÉTENCE COURTE)

ÉTIQUETTES

Attaque.

CONDITIONS

- Seules les Troupes Spécialistes peuvent déclarer cette compétence.
- La Troupe Spécialiste doit être en contact avec le Cercueil Technologique.

EFFETS

- Permet à la *Troupe Spécialiste* de faire un Jet Normal **WIP**, pour Extraire la Caisse de Ravitaillement, si Extraction réussie, alors placez à côté du Cercueil un Marqueur Caisse de Ravitaillement.
- 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 fois le jet réussi, le marqueur *Cercueil-Technologique* est alors retiré de la table de jeu.
- Si un élément de décor est utilisé à la place d'un Marqueur, il peut être conservé sur la table de jeu, mais un Marqueur Désactivé (Disabled) (DIS) devra être placé à côté.

RAMASSER UNE CAISSE DE RAVITAILLEMENT (COMPÉTENCE COURTE)

ÉTIQUETTES

Attaque.

CONDITIONS

Le soldat doit se trouver dans l'une des situations suivantes :

- Être en contact avec un soldat en État *Inapte* ayant un marqueur Caisse de Ravitaillement (SUPPLY BOX).
- Être en contact avec un soldat allié en État Normal ayant un marqueur Caisse de Ravitaillement (SUPPLY BOX).
- Le soldat est seul en contact avec une Caisse de Ravitaillement (SUPPLY BOX).

EFFETS

- En dépensant une Compétence Courte, sans besoin de jet de dé, n'importe quelle troupe pourra Ramasser une Caisse de Ravitaillement, dans n'importe laquelle des situations mentionnées précédemment.
- Les troupes pourront accomplir les Règles Communes des Caisses de Ravitaillement.

RÈGLES COMMUNES DES CAISSES DE RAVITAILLEMENT

- Chaque figurine peut porter un maximum de **1 Caisse de Ravitaillement**. À titre d'exception, les troupes possédant la compétence spéciale *Bagage* peuvent transporter jusqu'à **2 Caisnes**.
- Seules les figurines, et non les marqueurs (Camo, Supplantation, Holo-echo ...) peuvent porter les *Caisnes de Ravitaillement*.
- Le marqueur de *Caisse de Ravitaillement* doit toujours être gardé sur la table, même si la figurine qui le porte passe à un État *Inapte*.

CONTRÔLER UNE CAISSE DE RAVITAILLEMENT

Une Caisse de Ravitaillement est considérée Contrôlée par un joueur, si à la fin de la partie, ce joueur a une figurine qui en porte une, mais pas en État Marqueur. Ce soldat ne doit pas être dans un État Inapte et en contact avec une figurine ennemie.

BONUS DOCTEUR ET INFIRMIER

Les troupes possédant la Compétence Spéciale Médecin ou Infirmier, ont un MOD+3 aux jets de VOL, pour extraire les Caisnes de Ravitaillement. Ce MOD n'est pas cumulable avec le MOD des Compétences Spéciales Médecin Plus ou Médecin Akbar. De plus, elles pourront faire deux Jets de VOL, chaque fois qu'elles dépenseront une Compétence Courte pour extraire des Caisse de Ravitaillement.

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 (Disabled) peut toujours remplir les Objectifs de ce scénario.

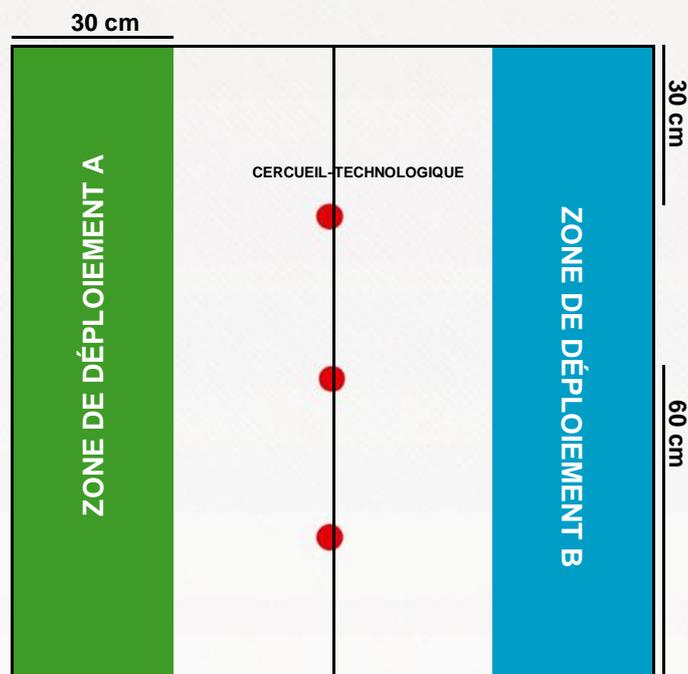
CARTE INTELCOM (COUNTERESPIONNAGE / CONTRE-ESPIONNAGE)

A la fin de la partie, lorsque les joueurs comptent leurs points, chaque Objectif Classifié accompli par un joueur qui a le symbole annulera un Objectif Classifié accompli par le joueur adverse qui a ce symbole .

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 dans une situation de Retraite!, Le jeu prendra alors fin à la fin de ce Tour.



SUPRÉMATIE

Configuration de Table : I.

Règles Spéciales : Quadrants (ZO), Dominer une ZO, Consoles, Piratage des Consoles, Troupes Spécialistes, Bonus Hacker, Carte INTELCOM (Provisions / Approvisionnement).

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- Dominer plus de **Quadrants** que l'adversaire à la fin de chaque *Tour de Jeu* (1 Point d'Objectifs).
- Pirater une Console (1 Point d'Objectif pour chaque Console Piratée jusqu'à un maximum de 3 Points d'Objectif).
- Placer un Multiscanner (1 Point d'Objectif).

CLASSIFIÉ

- Chaque joueur a 1 Objectif Classifié (1 Point d'Objectif mais seulement si le joueur a moins de 10 Points d'Objectif).

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.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

QUADRANTS (ZO)

À la fin de chaque Tour de Jeu, 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'Opérations (ZO).

DOMINATION DE ZO

Une Zone d'Opérations (ZO) est considérée Dominée par un joueur s'il possède plus de Points d'Armée que l'adversaire dans la zone. 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'Opérations 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.

CONSOLES

Il y a 4 Consoles, placées au centre de chaque Quadrant, chacune à 30 cm d'un bord de la table (voir la carte). Chaque Console doit être représentée par un Marqueur de Console A ou par un élément de décor de même diamètre (comme les Human Consoles de Micro Art Studio, les Tech Consoles and the Communications Array de Warsenal ou la Comlink Console de Customeeple).

Dans ce scénario, les Consoles ont un Profils d'Élément de Décor, de sorte qu'elles peuvent être ciblées, en appliquant les Règles de Structure de Décor, mais pas avant le deuxième Tour de jeu.

PIRATAGE DES CONSOLES (COMPÉTENCE COURTE)

ÉTIQUETTES

Attaque.

CONDITIONS

- Seules les Troupes Spécialistes peuvent déclarer cette compétence.
- La Troupe Spécialiste doit être au contact avec la Console.

EFFETS

- Permet à la *Troupe Spécialiste* de faire un Jet Normal de **VOL** pour Pirater la Console.
- 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 *Console Piratée* peut être *Piratée* à nouveau par l'autre joueur, en appliquant la même procédure. Dans ce cas, les 2 joueurs compteront cette Console.
- Les marqueurs Joueur A et Joueur B, peuvent être utilisés pour marquer les Consoles Piratées. Il est recommandé d'utiliser un type de Marqueur différent pour chaque joueur.

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: Servants pour réaliser des 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 (Disabled) peut toujours remplir les Objectifs de ce scénario.

XENOTECH

Les Xénotechnologues (xénotechs ou xénotecs, en abrégé), sont responsables du pistage et de la localisation de la relique Teutonique, perdue dans les forêts septentrionales de Norstralia.

Tous les joueurs doivent inclure un Xénotech dans leur Liste d'Armée, qui sera gratuit et sans prendre place dans un Groupe de Combat.

Pour représenter le Xénotech, vous pouvez utiliser n'importe quelle figurine des gammes *Infinity* ou *Infinity Bootleg*, de préférence celles désignées comme HVT ou comme Civil. Pour exemples vous avez le Haut Commissaire de l'O-12, la Diplomate Tohaa, Go-Go Marlene, le Fusilier Angus, les Pilotes de TAG, la VIP Executive ou la Spécialiste A1 HAZMAT.

EFFETS

- Le Xénotechs est considérés par les deux joueurs comme un Civil Neutre et ne déclenche pas d'ORA.
- Durant la Phase de Déploiement, le Xénotech sera déployé dans l'État CivEvac, Synchronisé avec un soldat qui répond aux conditions requises pour déclarer la Compétence Synchroniser un Civil.
- Durant la partie, le Xénotech peut être synchronisé par n'importe quelle troupe du joueur, en utilisant la Compétence Synchroniser un Civil.
- L'objectif du Xénotech est de placer un Marqueur Multiscanner. Si cet objectif n'est pas atteint, 1 point objectif sera soustrait (pour un minimum de 0).

PLACER UN MULTISCANNER (COMPÉTENCE COURTE)

ÉTIQUETTES

CONDITIONS

- Seuls les Xénotechs en État CivEvac peuvent déclarer cette Compétence.
- Le Xénotech doit être à un minimum de 10 cm de sa Zone de Déploiement.

EFFETS

- En déclarant cette Compétence Spéciale, le Contrôleur du Xénotech en État CivEvac sera comme ayant déclaré *Attendre*.
- Après déclaration de cette Compétence, le joueur effectuera une mesure. Si le Xénotech n'est pas au moins à 10 cm de sa Zone de Déploiement, alors les 2 soldats seront considérés comme ayant déclarés *Attendre*.
- Un succès au Jet de VOL indiquera que le *Multiscanner* aura été placé par le Xénotech.
- Si échec au Jet, il pourra être répété autant de fois que nécessaire, à chaque fois en dépensant la Compétence Courte correspondante et en refaisant le jet.

XENOTECH PLACÉ

La présence de votre Xénotech en État non *Inapte*, dans le *Quadrant Dominé* accordera un maximum d'1 Point d'Objectif supplémentaire, au moment de la vérification de la *Domination des Quadrants* à la fin de chaque Tour de Jeu.

BONUS HACKER

Les troupes possédant la Compétence Spéciale Hacker, auront un MOD+3 à leurs Jets de VOL pour le Piratage des Consoles. De plus, elles peuvent faire deux Jets de VOL à chaque fois qu'elles dépensent une Compétence Courte pour Pirater des Consoles.

La présence d'un Hacker allié ou plus sur la table en État non *Inapte*, apportera un MOD+3 supplémentaire aux Jets de VOL pour Placer un Multiscanner.

CARTE INTELCOM (PROVISIONS / APPROVISIONNEMENT)

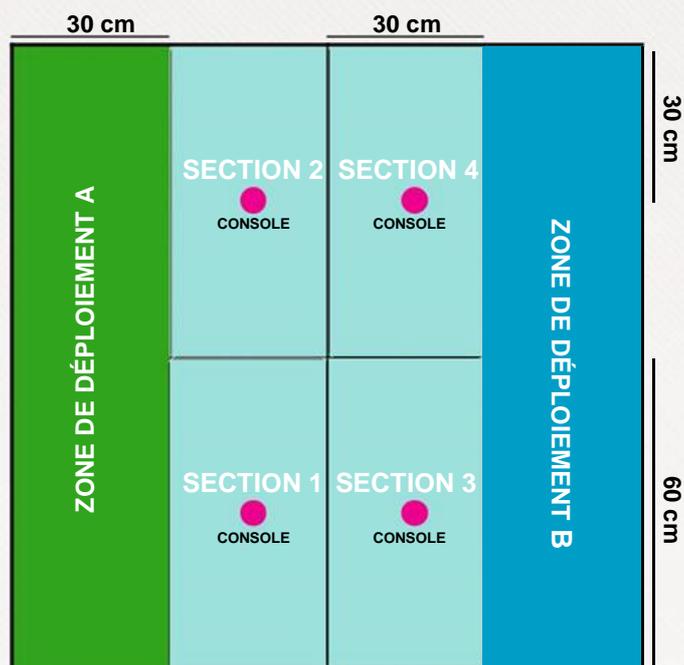
L'Objectif Classifié avec le symbole  donne 1 Point d'Objectif supplémentaire, mais seulement si le joueur a moins de 10 Point d'Objectifs.

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.

TYPE D'ÉLÉMENT	NOM	BLI	PB	STR	LA	TRAITS
DÉCOR	CONSOLE	0	0	1	--	Piratable (Jet de VOL)



L'ARMURERIE

Configuration de Table : F.

Règles Spéciales : Zone d'Exclusion, L'Armurerie (ZO), Dominer une ZO, Panoplies, Troupes Spécialistes, Carte INTELCOM (Support and Control / Appui et Contrôle).

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- Dominer l'Armurerie à la fin de chaque Tour de Jeu (1 Point d'Objectif).
- Dominer l'Armurerie à la fin de la partie (4 Points d'Objectif).
- Obtenir plus d'Armes ou d'Équipements des Panoplies que l'adversaire à la fin de la partie (2 Points d'Objectif).

CLASSIFIÉ

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

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, Supplantation, Infiltration et Déploiement Mécanisé ne peuvent pas être utilisées pour se déployer dans la Zone d'Exclusion. Cela ne s'applique pas aux troupes subissant une Déviation.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

L'ARMURERIE (ZO)

Dans ce scénario, l'Armurerie est considérée comme Zone of Operations (ZO).

Placée au centre de la table, elle couvre une zone de 20 cm sur 20 cm. Pour représenter l'Armurerie nous vous recommandons d'utiliser l'Objectif Room de Micro Art Studio, le Command Bunker de Warsenal ou la Panic Room de Customeeple.

En termes de jeux, elle est considérée comme ayant des murs d'une hauteur infinie qui bloquent complètement la Ligne de Vue. Elle a quatre Portes, une au milieu de chaque mur (voir la carte). Les Portes de l'Armurerie sont fermées au début de la partie. Les Portes de l'Armurerie doivent être représentées par un Marqueur de Porte Étroite (NARROW GATE) ou par un élément de décor de la même taille. Les Portes de l'Armurerie ont la Largeur d'une Porte Étroite.

Les règles de Structure de Décor sont autorisées dans ce scénario.

OUVRIRE LES PORTES DE L'ARMURERIE (COMPÉTENCE COURTE)

ÉTIQUETTES

Attaque.

CONDITIONS

- Seules les Troupes Spécialistes peuvent déclarer cette compétence.
- La Troupe Spécialiste doit être en contact avec une Porte.

EFFETS

- Permet à la Troupe Spécialiste de faire un Jet de **VOL** pour Ouvrir les Portes. Un succès ouvrira **toutes les Portes** de l'Armurerie. 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 ;

DOMINATION DE ZO

Une Zone d'Opérations (ZO) est considérée Dominée par un joueur s'il possède plus de Points d'Armée que l'adversaire dans la zone. 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'Opérations 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.

PANOPLIES

Il y'a 2 Panoplies, placées à l'intérieur de l'Armurerie à différents coins (voir carte).

Chaque Panoplie doit être représentée par un Marqueur Objectif ou un élément de décor de même diamètre.

Les joueurs ne peuvent pas déclarer d'Attaque contre les Panoplies, excepté Utiliser Panoplie, avant le second Tour de jeu.

UTILISER LES PANOPLIES (COMPÉTENCE COURTE)

ÉTIQUETTES

Attaque.

CONDITIONS

- Le Soldat doit être en contact par son socle avec une Panoplie.

EFFETS

- Permet au soldat d'utiliser le Trait Logistique d'une Panoplie :
 - En réussissant un Jet de VOL, la troupe peut faire un Jet dans n'importe quel Tableau de Butin pour obtenir une arme ou un Équipement. Une fois qu'elle a obtenu un succès, cette troupe ne peut plus utiliser le Trait Logistique de cet élément de décor.
 - Les troupes possédant les Compétences Spéciales Butin **ou** Pilleur, ou toute autre Compétence qui le spécifie, n'ont pas à faire de Jet de VOL et peuvent automatiquement faire un Jet dans n'importe quel Tableau de Butin ;
 - Une troupe au contact de cet élément de décor peut dépenser une Compétence Courte d'un Ordre pour annuler son État Vidé.
 - Dans le cas où le résultat du gain est une Moto dans la Table de Butin, les troupes avec S1, S2, S3 et S5 auront S4 tant que Monté. Les troupes avec S6, S7 et S8 ne modifieront que leur attribut de MOV.
- En réussissant un Jet de VOL, les *Troupes Spécialistes* peuvent faire deux Jets dans n'importe quel Tableau de Butin, en ne conservant qu'un seul résultat.

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 (Disabled) peut toujours remplir les Objectifs de ce scénario

CARTE INTELCOM (SUPPORT AND CONTROL / APPUI ET CONTRÔLE)

Avant le début de la partie, mais après avoir choisi son Objectif Classifié, chaque joueur doit déclarer à son adversaire si cette carte sera son Objectif Classifié ou sa Carte INTELCOM. Chaque joueur lance un dé et celui qui obtient le score le plus élevé, est le premier à annoncer sa décision à son adversaire. Le contenu de la carte, qu'il s'agisse de la mission ou de la valeur de la carte, est considéré comme une Information Privée, quel qu'en soit l'usage choisi par le joueur.

À la Fin du troisième Tour de Jeu, lorsque les joueurs comptent leurs points, et suivant l'ordre établi par l'Initiative, le joueur peut utiliser sa Carte INTELCOM en appliquant le Mode Appui et Contrôle (Support and Control).

Mode Appui & Contrôle (Support & Control): Le joueur peut ajouter la valeur de sa Carte INTELCOM, au total des Points d'Armée qu'il possède, dans la Zone d'Opérations (ZO) de son choix, mais seulement s'il y possède au moins une troupe en État non Inapte.

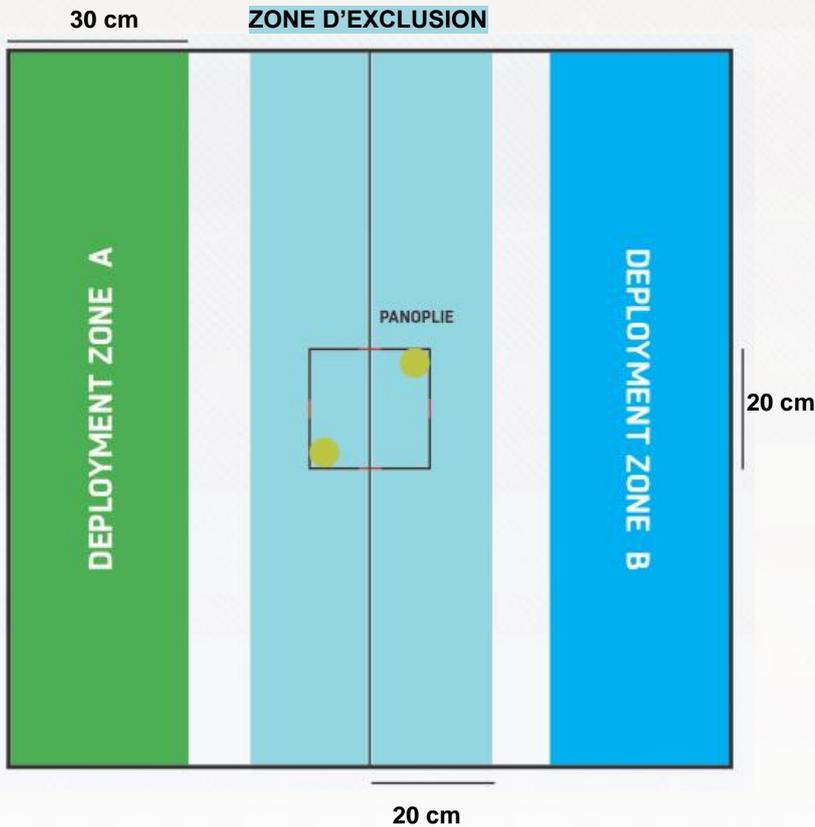
FIN DE MISSION

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.

TYPE DE BÂTIMENT	TYPE DE CONSTRUCTION	TYPE D'ACCÈS	LARGEUR D'ACCÈS	TRAITS
ARMURERIE	Mur Extérieur (x4)	Porte de Sécurité (x4)	Accès Étroit (x4)	Panoplie (x2)

TYPE DE D'ÉLÉMENT	NOM	BLI	PB	STR	LA	TRAIT
ACCÈS	PORTE DE SÉCURITÉ	3	3	2	Narrow Gate Porte Étroite	Piratable (Jet de VOL)
CONSTRUCTION	MURS EXTÉRIEURS	10	0	3	--	--
ACCESSOIRES	PANOPLIES	0	0	1	--	Logistique



MORPION

Configuration de Table : N.

Règles Spéciales : Antennes, Troupes Spécialistes, Bonus de Dispositif de Piratage EVO.

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- Être le seul joueur qui a trois *Antennes Connectées* sur une ligne horizontale, verticale ou diagonale, à la fin de la partie (4 Points d'Objectif).
- Les deux joueurs ont trois *Antennes Connectées* sur une ligne horizontale, verticale, ou diagonale à la fin de la partie (2 Points d'Objectif).
- Avoir plus d'Antennes Connectées que l'adversaire à la fin de la partie (3 Points d'Objectif).
- Avoir au moins une Antenne Connectée dans la moitié de table ennemie à la fin de la partie (2 Points d'Objectif).

CLASSIFIÉ

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

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.

Il n'est pas autorisé de se déployer au contact avec Antenne.

ANTENNES

Il y'a 9 Antennes au total. Une est placée au milieu de la table de jeu, Deux autres sont placées sur la ligne central de la table à 30 cm des bords. Les 6 autres Antennes sont placées dans les moitiés de la table de jeu. 4 sont placées à 20 cm parallèlement à la ligne centrale de la table de jeu et à 30 cm des bords. Les deux dernières sont placées à 20 cm parallèlement à la ligne centrale de la table de jeu et à 60 cm des bords (voir la carte).

Chaque 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).

CONNECTER LES ANTENNES (COMPÉTENCE COURTE)

ÉTIQUETTES

Attaque.

CONDITIONS

- Seules les Troupes Spécialistes peuvent déclarer cette compétence.
- La Troupe Spécialiste doit être en contact avec une Antenne.

EFFETS

- Permet à la *Troupe Spécialiste* de faire un Jet Normal de **VOL** pour Connecter 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 Connectée* peut être *Reconnectée* par l'autre joueur, en appliquant la même procédure. Dans une telle situation, l'*Antenne* n'est alors plus considérée comme étant *Connectée* par l'adversaire.
- Les marqueurs Joueur A et Joueur B, peuvent être utilisés pour marquer les *Antennes Connectées*. Il est recommandé d'utiliser un type de Marqueur différent pour chaque joueur.

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 *Specialist Operative* peuvent accomplir les différentes fonctions des Troupes Spécialistes dans ce scénario.

Une Troupe Spécialiste avec Marqueur Désactivé (Disabled) peut toujours remplir les Objectifs de ce scénario.

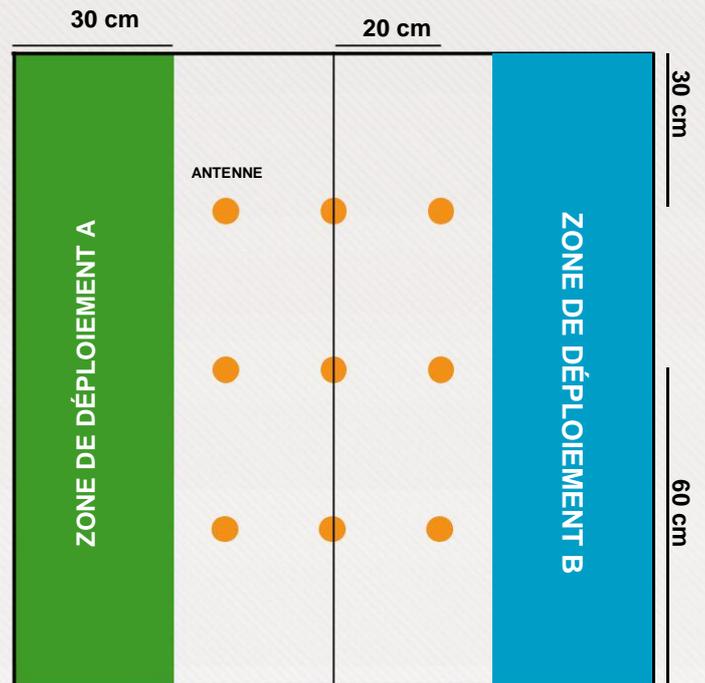
BONUS DE DISPOSITIF DE PIRATAGE EVO

Si un joueur possède au moins une troupe équipée d'un Dispositif de Piratage EVO qui ne se trouve pas en État Inapte sur la table de jeu, alors il peut bénéficier d'un MOD de +3 aux Jets de VOL nécessaires pour Connecter les Antennes. De plus, elles peuvent faire deux Jets de VOL à chaque fois qu'elles dépensent une Compétence Courte pour Connecter l'Antenne.

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.



MATRICE DE TRANSMISSION

Configuration de Table : J.

Règles Spéciales : Aires de Transmission (ZO), Dominer une ZO, DataTracker, Cible Désignée, Carte INTELCOM (Provisions / Approvisionnement).

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- **Dominer le même nombre d'Aires de Transmission** que l'adversaire à la fin de chaque Tour de Jeu (1 Point d'Objectif, mais si au moins 1 Aire de Transmission est Dominée par le joueur).
- **Dominer plus d'Aires de Transmission** que l'adversaire à la fin de chaque Tour de Jeu (2 Points d'Objectif).
- Tuer la Cible Désignée (1 Point d'Objectif).
- Tuer la Cible Désignée avec votre DataTracker (2 Points d'Objectif supplémentaires).

CLASSIFIÉ

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

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.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

AIRES DE TRANSMISSION (ZO)

Il y'a 5 Aires de Transmission de 10 cm de diamètre. Une est placée au centre de la table de jeu. Puis deux Aires de Transmission placés à chaque côté de la table de jeu, à 30 cm des bords de table et à 30 cm de la ligne centrale.

Le centre de chaque Aire de Transmission 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).

Dans ce scénario, chaque Aire de Transmission est considérée comme Zone d'Opérations (ZO).

Les Antennes de Transmission sont des Répétiteurs pour les Hackers des joueurs. Les Antennes de Transmission n'appliqueront les Mod de Firewall.

DOMINATION DE ZO

Une Zone d'Opérations (ZO) est considérée Dominée par un joueur s'il possède plus de Points d'Armée que l'adversaire dans la zone. 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'Opérations 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.

DATATRACKER

À la fin de la Phase de Déploiement, chaque joueur doit déclarer quelle troupe de sa Liste d'Armée est le DataTracker. La Troupe désignée doit toujours être une figurine déployée sur la table. Les joueurs ne peuvent pas choisir de troupes en Déploiement Caché ou en État de Marqueur. Cette troupe doit toujours être sur la table de jeu en tant que figurine et non en Marqueur (Camouflage, TO, Holo-écho...). Les troupes Irrégulières et les troupes de Type D.C.D ne peuvent pas être désignées comme DataTracker.

Le DataTracker est identifié avec un Marqueur DataPack (DATA PAQUET).

CIBLE DÉSIGNÉE

Dans ce scénario, la HVT ennemie est considérée comme une troupe ennemie au lieu d'un Civil Neutre, elle peut être ciblée par des Attaques. Tuer la HVT adverse n'entraînera pas de défaite, ni ne donnera de Points d'Objectifs compensatoire à l'adversaire.

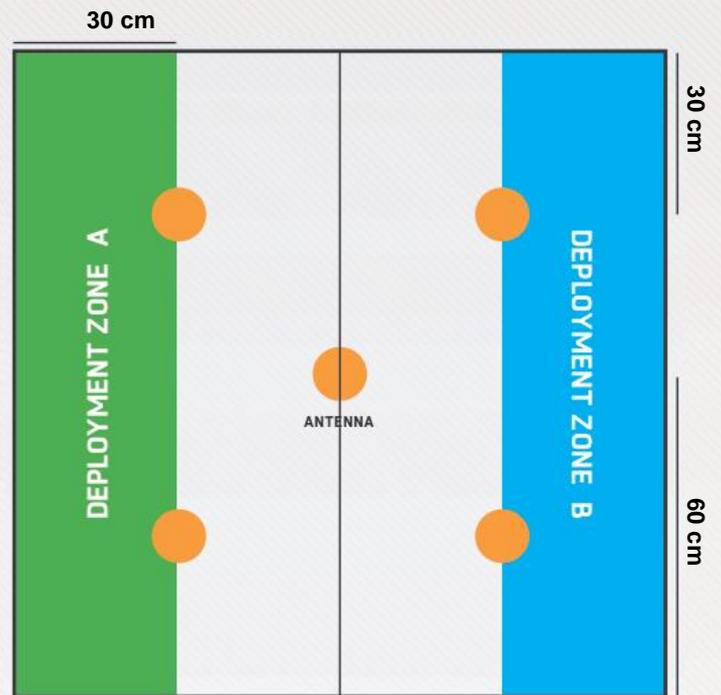
Les HVT seront réactives et hostiles, réagissant à tout Ordre exécuté par un soldat ennemi actif dans sa LdV ou sa ZdC.

CARTE INTELCOM (PROVISIONS / APPROVISIONNEMENT)

L'Objectif Classifié avec le symbole  donne 1 Point d'Objectif supplémentaire, mais seulement si le joueur a moins de 10 Point d'Objectifs.

FIN DE MISSION

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



DÉMASQUAGE

Scénario par le Warcor HurVo

Configuration de Table : B.

Règles Spéciales : Zone d'Exclusion, Subterfuge, Consoles, Troupes Spécialistes, Bonus Hacker, DataTracker, Cible Désignée, Tués, Paquet Classifié Non Utilisé.

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- Tuer la Cible Désignée ennemie, mais seulement si elle avait été précédemment Révélée (3 Points d'Objectif).
- Tuer **plus de Cibles Leurre** que l'ennemie, mais seulement si elles avaient été précédemment Révélées (1 Point d'Objectif).
- Tuer la Cible Désignée ennemie avec votre DataTracker (2 Points d'Objectif Supplémentaires).
- Avoir le **même nombre de Consoles Activées** que votre adversaire à la fin de la partie (1 Point d'Objectif mais uniquement si le joueur avait au moins 1 Console Activée).
- Avoir plus de Consoles *Activées* que votre adversaire à la fin de la partie (2 Points d'Objectif).
- Avoir votre propre *Cible Désignée* non Tuée à la fin de la partie (1 Point d'Objectif).
- Avoir votre propre DataTracker non Tuée à la fin de la partie (1 Point d'Objectif).

CLASSIFIÉ

- Il n'y a pas d'Objectif Classifié.

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.

Il n'est pas autorisé de se déployer au contact avec une HVT.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

SUBTERFUGE

Chaque joueur devra déployer trois HVT, en appliquant les règles normales, mais seule une d'entre-elles sera la Cible Désignée. Ce choix sera fait par chaque joueur durant la Phase de Déploiement, ce choix devra être considéré comme une Information Privé et devra être écrit pour le montrer cette information à votre adversaire s'il le demande. Les deux autres HVT seront considérées comme Cibles Leurre.

Toutes les HVT ont un profil HVT (Civil Neutre) tant qu'elles n'ont pas été révélées comme la Cible Désignée ou une Cible Leurre.

Une HVT conserve le profil HVT (Cible Désignée) à la fin de l'Ordre dans lequel elle a été Révélée comme Cible Désignée ou comme Cible Leurre.

CONSOLES

Il y'a 3 Consoles, placées sur la ligne centrale de la Table de Jeu. Une d'elle est placée au centre de la Table et les deux autres à 30cm sur les côtés (voir carte ci-dessous).

Chaque Console doit être représentée par un Marqueur de Console A ou par un élément de décor de même diamètre (comme les Human Consoles de Micro Art Studio, les Tech Consoles and the Communications Array de Warsenal ou la Comlink Console de Customeeple).

ACTIVER UNE CONSOLE (COMPÉTENCE COURTE)

ÉTIQUETTES

Attaque.

CONDITIONS

- Seules les Troupes Spécialistes peuvent déclarer cette compétence.
- La Troupe Spécialiste doit être au contact avec la Console.

EFFETS

- Permet à la *Troupe Spécialiste* de faire un Jet Normal de **VOL** pour Activer la Console.
- 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 fois la *Console Activée*, le joueur peut choisir l'une des *HVT* ennemies, que l'adversaire devra alors Révéler s'il s'agit de la Cible Désignée ou s'il s'agit de l'une des *Cibles Leurre*.
- Une Console Activée par un joueur ne peut plus être *Activée* à nouveau par un même joueur pour *Révéler* une autre HVT.

- Une Console Activée peut être à nouveau *Activée* par l'autre joueur, en appliquant la même procédure. Dans une telle situation, la *Console* n'est plus considérée *Activée* par l'adversaire ;

- Les marqueurs Joueur A et Joueur B, peuvent être utilisés pour indiquer les *Consoles Activées*. Il est recommandé d'utiliser un type de marqueur différent pour chaque joueur.

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 *Specialist Operative* peuvent accomplir les différentes fonctions des Troupes Spécialistes dans ce scénario.

Une Troupe Spécialiste avec Marqueur Désactivé (Disabled) peut toujours remplir les Objectifs de ce scénario.

BONUS HACKER

Les troupes spécialistes possédant la Compétence Spéciale Hacker bénéficient d'un MOD de +3 au jet de VOL nécessaire pour Connecter les Consoles. De plus, elles peuvent faire deux Jets de VOL à chaque fois qu'elles dépensent une Compétence Courte pour Pirater des Consoles.

DATATRACKER

À la fin de la Phase de Déploiement, chaque joueur doit déclarer quelle troupe de sa Liste d'Armée est le DataTracker. La Troupe désignée doit toujours être une figurine déployée sur la table. Les joueurs ne peuvent pas choisir de troupes en Déploiement Caché ou en État de Marqueur. Cette troupe doit toujours être sur la table de jeu en tant que figurine et non en Marqueur (Camouflage, TO, Holo-écho...). Les troupes Irrégulières et les troupes de Type D.C.D ne peuvent pas être désignées comme DataTracker.

Le DataTracker est identifié avec un Marqueur DataPack (DATA PAQUET).

CIBLE DÉSIGNÉE

Dans ce scénario, une fois qu'une figurine HVT ennemie est Révélée comme la véritable Cible Désignée ou comme une des Cibles Leurre, cette HVT ennemie est alors considérée comme un soldat ennemi au lieu d'un Civil Neutre, elle pourra donc être ciblée par des Attaques. Tuer cette HVT ennemie n'entraîne pas d'échec du jeu, ni ne donne de Points d'Objectifs compensatoires à l'adversaire.

Les HVT révélés comme Cibles Désignées ou Cibles Leurre seront réactives et hostiles, réagissant à tout Ordre exécuté par un soldat ennemi actif dans sa LdV ou sa ZdC.

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.

IMPORTANT :

Les Joueurs ne sont pas autorisés à Tuer une HVT ennemie tant qu'elle n'a pas été révélée comme la Cible Désignée, ou une Cible Leurre.

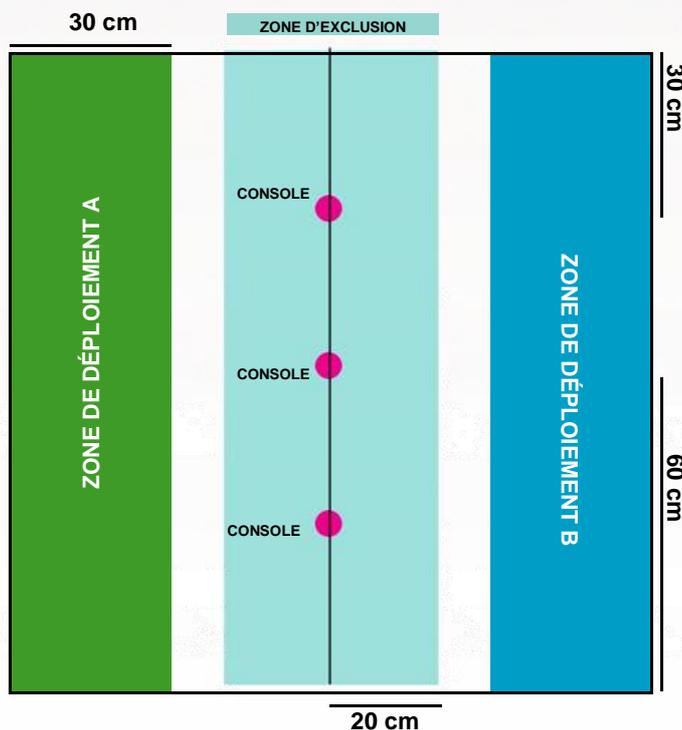
PAQUET CLASSIFIÉ NON UTILISÉ

Les joueurs n'utiliseront pas le Paquet Classifié dans 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.

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



RÈGLES DE BASE

En tant qu'Événements officiels, toutes les Ligues devront se conformer aux règles de base de l'ITS. En cas de divergence entre les règles et les règles de base, ce document prévaudra.

FORMAT DE L'ÉVÉNEMENT

Il s'agit du format ITS de base pour les Ligues. Ce format permet à 4 joueurs ou plus, de jouer en un contre un, sur 8 rondes de Ligue.

LEAGUE CONTROL SHEET

Au début de l'Événement, chaque joueur recevra une League Control Sheet. Les joueurs devront inscrire dans leur feuille, leur nom, code PIN ITS et leur Faction ou Armée Sectorielle.

Durant la Ligue, les joueurs devront utiliser cette feuille pour noter le score de leur partie, à la fin de chaque Ronde de Ligue. Ils devront également utiliser leur feuille afin de noter leurs Informations Privées, afin qu'elles puissent être validées par leurs adversaires ou par l'Arbitre si nécessaire.

PAIRES DE JOUEURS

Les paires de joueurs pour la première Ronde de Ligue seront assignées aléatoirement.

Dès la deuxième Ronde de Ligue, le système Suisse est utilisé. Les joueurs seront classés en fonction de leurs scores de Points de Tournoi, puis départagés en cas d'égalité, en comparant les scores de Points d'Objectif. Si l'égalité persiste, comparez les Points de Victoire accumulés des joueurs et si cela ne permet pas de briser l'égalité, le total des Points d'Objectif de tous leurs précédents adversaires dans la Ligue. Une fois tous les joueurs classés, les adversaires seront assignés par ordre décroissant du classement (premier contre deuxième, troisième contre quatrième, etc.).

NOMBRE IMPAIR DE JOUEURS (EXEMPTION)

Si le nombre de joueurs dans la Ligue n'est pas pair, à chaque Ronde de Ligue, un des joueurs devra attendre la prochaine Ronde de Ligue pour jouer ; on dit que ce joueur a reçu "une exemption". Un joueur qui reçoit une exemption se verra attribuer une Victoire (*d'une valeur de 2 Points de Tournoi*), 0 Points d'Objectif et 0 Points de Victoire pour cette Ronde de Ligue.

L'Organisateur doit s'assurer que jamais un même joueur ne se voit accorder plus d'une exemption au cours d'une Ligue.

Dans la première Ronde de Ligue, le dernier joueur arrivé sera le premier à prendre une exemption. Dans les rondes suivantes de la Ligue, le joueur avec le score le plus bas prendra l'exemption.

Lorsque les joueurs prennent une exemption, ils devront en prendre note dans leur League Control Sheet.

Une fois la dernière Ronde de Ligue terminée, les joueurs qui auront reçu une exemption suivront ces étapes pour le calcul du score :

1. Additionnez tous les Points d'Objectif que le joueur a gagnés durant la Ligue.
2. Multipliez le résultat par 8.
3. Divisez le résultat par le nombre de rondes de Ligue jouées (normalement de 7), puis arrondissez au nombre supérieur.

Le résultat final sera leur score final de *Points d'Objectif*. En cas d'égalité, répétez le processus avec les *Points de Victoire* du joueur.

LISTES D'ARMÉES

Chaque joueur soumet une liste d'armée par Ronde de Ligue. Les listes d'un joueur doivent toutes appartenir à la même Faction ou Armée Sectorielle.

Les listes devront suivre les règles de constitution d'Armée, énoncées dans les règles Infinity.

Chaque joueur devra apporter deux copies imprimées de chaque liste et en remettre une à l'Organisateur avant le début de la Ronde de Ligue.

L'Organisateur du Tournoi pourra demander aux joueurs de lui remettre leurs Listes d'Armées à l'avance, pour vérifier leur validité.

Le seul outil de gestion de Liste d'Armée officiellement approuvé pour le jeu ITS est Infinity Army, disponible gratuitement sur le site Infinity.

RONDES DES LIGUES

L'Organisateur pourra déterminer la durée de chaque Ronde de Ligue afin de mieux répondre aux besoins des joueurs qui y participent.

Chaque Ronde de Ligue a des conditions de jeu spéciales différentes. L'Organisateur pourra choisir les scénarios qui seront joués dans la Ligue, parmi les scénarios ITS disponibles et sans aucune restriction.

RAPPEL :

Assurez-vous que l'ensemble des joueurs soient au courant de ces conditions spéciales, avant chaque Ronde de Ligue.

EXTRAS

L'Organisateur pourra choisir d'utiliser dans le format de la Ligue, un ou plusieurs Extra modificateurs. Dans ce cas, l'Organisateur devra préciser les Extras utilisés lors de l'annonce initiale de l'Événement.

ESCALATION LEAGUE

Les Ligues qui appliquent ces Extras, n'auront que six Rondes, quel que soit le nombre de joueurs. Ces six rondes se conformeront aux scénarios avec leurs conditions spéciales à chaque Ronde. Vous pouvez consulter les règles spéciales de Ronde de Ligue, ci-dessous, dans ce même document.

CLASSEMENT ITS

Le Classement ITS des joueurs changera en fonction de leurs résultats à la fin de chaque Ronde de Ligue. Le nombre des points reçus dépendra du type de pack de Ligue utilisé et de la moyenne du Classement ITS de tous les participants.

A la fin de chaque Ronde de la Ligue, l'Organisateur rapportera les résultats en utilisant le Gestionnaire Officiel du Tournoi (Official Tournament Manager - OTM).

RAPPORTER LES RÉSULTATS

Pour la mise à jour du Classement ITS avec les résultats de chaque Ronde de la Ligue, les Organisateur devront rapporter ces résultats en utilisant le Gestionnaire Officiel du Tournoi (Official Tournament Manager - OTM) à <https://its.infinitythegame.com>.

Les Organisateur sont invités à lire le guide tutoriel du Gestionnaire Officiel de Tournoi d'Infinity, disponible dans le Guide pour l'organisation du Tournoi ITS.

Si vous rencontrez des problèmes au cours du processus de rapport, veuillez nous contacter (en **anglais** ou en **espagnol**) à : tournament@corvusbelli.com.

ITS ESCALATION LEAGUES : RONDE 1

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- Faire perdre entre 30 et 50 Points d'Armée à l'ennemi (1 Point d'Objectif).
- Faire perdre à l'ennemi entre 51 et 80 de Points d'Armée (3 Points d'Objectif).
- Faire perdre à l'ennemi plus de 90 de Points d'Armée (5 Points d'Objectif).
- Avoir entre 30 et 50 de vos Points d'Armée ayant survécu à la partie (1 Point d'Objectif).
- Avoir entre 51 et 80 de vos Points d'Armée ayant survécu à la partie (3 Points d'Objectif).
- Avoir plus de 90 de vos Points d'Armée ayant survécu à la partie (5 Points d'Objectif).

Toutes les troupes n'ayant pas été déployées à la fin du jeu, seront considérées Tués.

FORCES

CAMP A : 100 points.

CAMP B : 100 points.

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.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

MISSION D'ENTRAÎNEMENT

Les armées ne devront pas inclure de Lieutenant, ainsi la règle Perte de Lieutenant ne s'appliquera pas.

Les joueurs ne peuvent pas utiliser les Règles Avancées.

FIN DE MISSION

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

La règle Retraite ! n'est pas appliquée dans cette mission.

ITS ESCALATION LEAGUES : RONDE 2

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- Faire perdre à l'ennemi entre 30 et 60 de Points d'Armée (1 Point d'Objectif).
- Faire perdre à l'ennemi entre 61 et 90 de Points d'Armée (3 Points d'Objectif).
- Faire perdre à l'ennemi plus de 90 de Points d'Armée (5 Points d'Objectif).
- Avoir entre 30 et 60 de vos Points d'Armée ayant survécu à la partie (1 Point d'Objectif).
- Avoir entre 51 et 60 de vos Points d'Armée ayant survécu à la partie (3 Points d'Objectif).
- Avoir plus de 90 de vos Points d'Armée ayant survécu à la partie (5 Points d'Objectif).

Toutes les troupes n'ayant pas été déployées à la fin du jeu, seront considérées Tués.

FORCES

CAMP A : 120 points.

CAMP B : 120 points.

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.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

MISSION D'ENTRAINEMENT

Les armées ne devront pas inclure de Lieutenant, ainsi la règle Perte de Lieutenant ne s'appliquera pas.

Les joueurs ne peuvent pas utiliser les Règles Avancées.

FIN DE MISSION

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

La règle Retraite ! n'est pas appliquée dans cette mission

ITS ESCALATION LEAGUES : RONDE 3

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- Faire perdre à l'ennemi entre 35 et 75 de Points d'Armée (1 Point d'Objectif).
- Faire perdre à l'ennemi entre 76 et 110 de Points d'Armée (3 Points d'Objectif).
- Faire perdre à l'ennemi plus de 110 de Points d'Armée (5 Points d'Objectif).
- Avoir entre 35 et 75 de vos Points d'Armée ayant survécu à la partie (1 Point d'Objectif).
- Avoir entre 76 et 110 de vos Points d'Armée ayant survécu à la partie (3 Points d'Objectif).
- Avoir plus de 110 de vos Points d'Armée ayant survécu à la partie (5 Points d'Objectif).

Toutes les troupes n'ayant pas été déployées à la fin du jeu, seront considérées Tués.

FORCES

CAMP A : 150 points.

CAMP B : 150 points.

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.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

MISSION D'ENTRAINEMENT

Les joueurs ne peuvent pas utiliser les Règles Avancées.

FIN DE MISSION

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

La règle Retraite ! n'est pas appliquée dans cette mission



ITS ESCALATION LEAGUES : RONDE 4

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- Faire perdre à l'ennemi entre 50 et 100 de Points d'Armée (1 Point d'Objectif).
- Faire perdre à l'ennemi entre 101 et 150 de Points d'Armée (2 Points d'Objectif).
- Faire perdre à l'ennemi plus de 151 de Points d'Armée (3 Points d'Objectif).
- Avoir entre 50 et 100 de vos Points d'Armée ayant survécu à la partie (1 Point d'Objectif).
- Avoir entre 101 et 150 de vos Points d'Armée ayant survécu à la partie (2 Points d'Objectif).
- Avoir plus de 150 de vos Points d'Armée ayant survécu à la partie (3 Points d'Objectif).

Toutes les troupes n'ayant pas été déployées à la fin du jeu, seront considérées Tués.

CLASSIFIÉ

- Chaque joueur a 2 Objectifs Classifiés (valant 2 Points d'Objectif chaque).

FORCES

CAMP A : 200 points.

CAMP B : 200 points.

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.

FIN DE MISSION

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

La règle Retraite ! n'est pas appliquée dans cette mission

ITS ESCALATION LEAGUES : RONDE 5

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- Faire perdre à l'ennemi entre 60 et 125 de Points d'Armée (1 Point d'Objectif).
- Faire perdre à l'ennemi entre 126 et 185 de Points d'Armée (2 Points d'Objectif).
- Faire perdre à l'ennemi plus de 185 de Points d'Armée (3 Points d'Objectif).
- Avoir entre 60 et 125 de vos Points d'Armée ayant survécu à la partie (1 Point d'Objectif).
- Avoir entre 126 et 185 de vos Points d'Armée ayant survécu à la partie (2 Points d'Objectif).
- Avoir plus de 185 de vos Points d'Armée ayant survécu à la partie (3 Points d'Objectif).

Toutes les troupes n'ayant pas été déployées à la fin du jeu, seront considérées Tués.

CLASSIFIÉ

- Chaque joueur a 2 Objectifs Classifiés (2 Points d'Objectif chacun).

FORCES

CAMP A : 250 points.

CAMP B : 250 points.

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.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

SPEC-OPS

Chaque joueur pourra aligner un Spec-Ops avec 12 Points d'Expérience (voir Campagne : Paradiso).

FIN DE MISSION

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

La règle Retraite ! n'est pas appliquée dans cette mission

ITS ESCALATION LEAGUES : RONDE 6

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- Pour chaque Antenne Capturée à la fin de la partie (3 Points d'Objectif).

CLASSIFIÉ

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

FORCES

CAMP A : 300 points

CAMP B : 300 points

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.

Les troupes ne peuvent pas être déployées au contact des Antennes.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

CAPTURER LES ANTENNES

Trois Antennes sont placées sur la table, une au centre et les deux autres dans chaque moitié de la table, à 30 cm du centre et 60 cm des bords de table.

Chaque Antenne doit être représentée par un Marqueur Antenne de Transmission (TRANS. ANTENNA) ou par un élément de décor de même diamètre.

Pour capturer une Antenne, une Troupe Spécialiste doit être en contact avec elle, dépenser une Compétence Courte ou un ORA, puis réussir un Jet Normal de VOL. Si le jet est un échec, il pourra être répété autant de fois que nécessaire, en dépensant à chaque fois la Compétence Courte ou l'ORA correspondante.

Un joueur peut Capturer une Antenne qui a déjà été Capturée par l'ennemi. Dans ce cas l'Antenne ne sera plus considérée comme Capturée par l'ennemi.

Vous pouvez utiliser les Marqueurs Possédé (POS) et Immobilisé (IMM) afin de conserver la trace des Antennes Capturées. Nous vous recommandons d'utiliser un type de marqueur différent pour chaque Joueur.

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.

Une *Troupe Spécialiste* avec Marqueur Désactivé (Disabled) 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.

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

XENOTECH

