



STAKEOUT

Proposé sur



FANTRAD VF





INDEX

STAKEOUT.....	3
ITS : RÈGLES DE BASE.....	4
ITS: RÈGLES DU TOURNOI.....	6
SAISON 11.....	8
EXTRAS.....	11
CLASSEMENT ITS.....	12
OBJECTIFS CLASSIFIÉS.....	12

INDEX MISSION

ACQUISITION / ACQUISITION	14
ANNIHILATION / ANNIHILATION	17
BIOTECHVORE / BIOTECHVORE	19
CAPTURE AND PROTECT / CAPTURER & PROTÉGER.....	21
COUNTERMEASURES / CONTRE-MESURES	23
DECAPITATION / DÉCAPITATION	25
FIREFIGHT / BARRAGE.....	27
FRONTLINE / LIGNE DE FRONT.....	29
HIGHLY CLASSIFIED / HAUTEMENT CLASSIFIÉ	31
HUNTING PARTY / PARTIE DE CHASSE	33
LOOTING AND SABOTAGING / PILLAGE ET SABOTAGE	35
POWER PACK / POWER PACK.....	37
QUADRANT CONTROL / CONTRÔLE DE QUADRANT	39
SAFE AREA / ZONE SÉCURISÉE	41
SHOW OF FORCE / DÉMONSTRATION DE FORCE	44
SUPPLIES / RAVITAILLEMENT	46
SUPREMACY / SUPRÉMATIE	49
THE ARMORY / L'ARMURERIE	52
TRANSMISSION MATRIX / MATRICE DE TRANSMISSION.....	55
UNMASKING / DÉMASQUAGE.....	57



STAKEOUT

À l'heure actuelle, quand la pression exercée par les forces de l'IE semble prête à briser nos défenses sur le front de Paradiso, les conclusions formulées par notre équipe d'analystes pourraient vous sembler farfelues. Mais vous devez nous croire, cette menace est réelle et épouvantable. Je vous en prie, faites comme nous l'avons fait : regardez au-delà de l'agitation et de la conflagration du combat sur Paradiso. Levez vos yeux vers le néant insondable et voyez ce qui s'y cache.

Il se pourrait très bien que la conséquence la plus néfaste de toute la Troisième Offensive lancée par l'Armée Combinée sur Paradiso, soit d'avoir servi à détourner toute notre attention de leur infiltration dans les Confins de l'Humanité.

Il est vrai que nous soupçonnions déjà que des équipes isolées d'agents Shasvastii pouvaient avoir brisé le Blocus de l'Abîme qui protège la Porte de Saut reliant Paradiso aux Confins de l'Humanité. Nos soupçons étaient basés sur les signalements de certaines irrégularités dans le trafic de cette Porte, que nous avons également extrapolés d'après l'incursion qui a traversé le Blocus du Dédale vers le système Ereeva ; il y a d'autres informations dans les [fichiers classifiés de Daedalus' Fall]. Cependant, nous n'avions jamais pu imaginer l'ampleur réelle de cette infiltration.

L'exposition fortuite d'une cellule Shasvastii à Novyy Bangkok (voir pour plus d'informations, les rapports sur l'Opération : Asteroid Blues et le fichier lié "Incident de Bubba's Khantiñā") a permis de révéler un réseau clandestin capable de déplacer furtivement une force d'incursion de l'Onyx et une grande quantité d'équipements d'ingénierie dans la Sphère Humaine. Cette opération étant toujours en cours, nous n'avons pas été en mesure de déterminer le but et la cible finale de tout ce matériel logistique et de la force de l'Onyx. Néanmoins, si nous considérons les connexions des Portes de Saut aux Confins de l'Humanité, il en ressort deux cibles flagrantes : les Systèmes Solaire et Concilium, respectivement le berceau de l'Humanité et le cœur de notre gouvernement international. Peu importe lequel est visé, il est évident que l'IE se tourne vers notre cœur et que nous devrions mettre ces systèmes sous surveillance rapprochée.

C'est pourquoi il est d'une importance vitale que toutes les puissances travaillent ensemble pour patrouiller et effectuer des opérations de recherche et de destruction à la fois contre les cellules Shasvastii et les escadrons d'incursion de l'Onyx, que contre les équipes d'ingénieurs que l'IE pourrait avoir infiltrées dans ces deux systèmes.

Même si les Shasvastii et l'Onyx peuvent sembler être la menace la plus immédiate, nos analystes pensent que le plus grand danger pourrait provenir de ces équipes d'ingénieurs, étant donné que nous n'avons pas été capables de déterminer encore leur but et que tant que nous ne pourrions éclaircir cette énigme, ils représenteront une menace que nous serons incapables de contenir.

Les tâches de surveillance et de sécurité devront être redoublées dans les Confins de l'Humanité, au cas où les forces de l'Armée Combinée n'auraient pas encore réussi à percer les Portes de Saut du Système Solaire et de Concilium. Mais le danger est trop grand pour négliger ces deux systèmes stratégiques. Les flottes des puissances collaborant avec le Commandement Coordonné de Paradiso seront autorisées à mener des patrouilles conjointes dans le système Concilium, où en principe le transit des vaisseaux spatiaux armés est interdit. Tous les officiers commandants et troupes spécialistes devront être en communication directe avec le commandement du Bureau Aegis désigné afin de coordonner ces opérations et de traiter toutes les informations recueillies.

Notre équipe d'analystes souhaite souligner que, comme dans d'autres scénarios où des cellules Shasvastii ont été impliquées, la paranoïa et la suspicion ont conduit nos forces à subir des pertes de tir ami, en plus d'avoir été exploitées par certaines puissances pour leur bénéfice propre afin d'obtenir un avantage sur les nations rivales.

Je vous prie instamment d'empêcher que de telles situations ne se reproduisent encore. Il n'est pas exagéré de dire que ce qui est en jeu ici est l'avenir même de la Sphère Humaine. Si la Terre ou Concilium devait tomber, le reste des systèmes suivrait alors bientôt. Je vous en supplie, agissez avec détermination, mais faites-le ensemble. Il est évident, d'après l'expérience acquise au cours de toutes ces années, que divisés nous ne survivrons pas. Je vous remercie.

Colonel Mariëtte Wijnkoop, Officier du Bureau Aegis, lors d'une session restreinte du Conseil de Sécurité de l'O-12. Autorisation d'accès requise : Alpha.



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 façons 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
- DèS
- 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 dépenserez 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 nouveaux socles de Corvus Belli, 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. Mais cela est recommandé pour profiter au maximum de l'expérience du hobby.

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 qu'elle 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.

Des traductions non officielles peuvent également être disponibles sur le forum du Bureau-Aegis (néanmoins en cas de litige la valeur de la règle Officielle quelque soit la langue est supérieure à la Fantrad) : <http://www.bureau-aegis.org>

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 participé, 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'Interplanetario Tournament, pourront avoir des facteurs K différents.

À la fin de la saison, le vainqueur du Classement se verra remettre les prix suivants:

- Une place garantie au 8ème Interplanetario Tournament en Espagne, incluant l'hébergement pendant toute la durée de l'Événement.
- Une figurine exclusive de la 11ème Saison ITS, peinte par l'équipe de Corvus Belli.
- Un trophée officiel de la 11ème Saison ITS

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 8ème Interplanetario Tournament en Espagne, incluant l'hébergement pendant toute la durée de l'Événement.
- Une figurine exclusive de la 11ème Saison ITS, peinte par l'équipe de Corvus Belli.
- Un trophée officiel de la 11ème Saison ITS

ITS: RÈGLES DU TOURNOI

RÈGLES DE BASE

En tant qu'Événement Officiel, 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.

FEUILLE DE CONTRÔLE DE TOURNOI

Au début de l'Événement, chaque joueur recevra une Tournament Control Sheet ou Feuille de Contrôle de Tournoi. Les joueurs devront inscrire sur 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.

Cette feuille est également disponible en Français, dans le Sujet *Que télécharger pour jouer à Infinity ? des Questions de Règles* du Bureau-Aegis.

NOMBRE DE RONDES DU TOURNOI

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

Nombre de Joueurs	Nombre de 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 gagne 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 feuille de contrôle de tournoi.

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

- Additionnez 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 du 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.

CHOISIR 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

Le Niveau de Tournoi déterminera 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. Un même Scénario ne pourra pas 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 11

Durant la Saison 11, les règles suivantes sont appliquées :

SCANNER TACTIQUE POUR UNITÉ MÉCANISÉ (ATS)

Durant la Saison 11, grâce à un scanner comportant un lien tactique amélioré et des systèmes sensoriels et de communications avancées, les TAG auront la Compétence Spéciale **Conscience Tactique**, ajout qui figurera déjà dans le Profil de Troupe dans l'App. Infinity Army.

ENDURCI

Durant la Saison 11 toute troupe possédant le Type TAG, obtiendra gratuitement la Compétence Spéciale **Fatalité N1**, ajout qui figurera déjà dans le Profil de Troupe dans l'App. Infinity Army.



OFFICIER DE LIAISON



Les Officiers de Liaison ont la tâche spéciale de collecter toutes les informations et renseignements recueillis durant l'opération et de les transmettre au Commandement Coordonné de la Défense Globale, géré par le O-12.

A la fin de la *Phase de Déploiement*, dans l'ordre d'*Initiative*, les joueurs devront déclarer quelle troupe de leur Liste d'Armée, possédant la Compétence Spéciale **Observateur d'Artillerie** sera leur *Officier de Liaison*. La troupe choisie devra toujours être l'une des figurines ou des Marqueurs déployés sur la table de jeu. Les joueurs ne seront pas autorisés à choisir des troupes en *Déploiement Caché*. De même, les troupes dont le Type est DCD ne seront pas non plus éligibles pour être *Officier de Liaison*.

L'*Officier de Liaison* de chaque joueur est identifié par un marqueur Liaison Officer (LIAISON OF.).

A la fin de la partie, si l'*Officier de Liaison* d'un joueur est dans un état non-*Inapte* et complètement hors de sa *Zone de Déploiement*, le joueur devra alors faire un Jet de VOL+3 en utilisant l'Attribut de VOL de l'*Officier de Liaison*. Si le jet est réussi, le joueur gagnera 1 Point d'Objectif supplémentaire (jusqu'à un total maximum de 10 Points d'Objectif).

Si le jet est raté, il peut être répété en dépensant le Pion de Commandement et en refaisant le Jet correspondant.

CONSEIL DE CONCILIUM

Un joueur gagnera 1 Point d'Objectif supplémentaire (jusqu'à un total maximum de 10 Points Objectif), si, à la fin de la partie les trois conditions suivantes sont remplies :

- Le joueur a une troupe ayant la Compétence Spéciale **Journaliste** sur la table de jeu et dans un état non-*Inapte*.
- Cette troupe a une figurine ennemie se trouvant dans sa *Zone de Contrôle* et dans un état non-*Inapte*.
- La figurine ennemie possède dans son Profil de Troupe une arme figurant dans le tableau des Armes Interdites par la Convention de Concilium.

Le *Conseil de Concilium* ne donnera pas plus de 1 Point d'Objectif par joueur, quel que soit le nombre de troupes dont dispose le joueur et qui remplissent les conditions précédemment citées.

Cette règle n'est pas appliquée si la figurine ennemie possède la Compétence Spéciale **Conciliateur**.

ARMES INTERDITES PAR LA CONVENTION DE CONCILIUM

Mine Antipersonne I	Drop Bears	Lance-Flammes Lourd	Fusil d'Abordage T2
Fusil d'Abordage	Grenades E/M	Fusil à Pompe Lourd	Mine Viral
Blitzen	E/Marat	Lance-Flammes Léger	Fusil à Pompe Vulkan
Chain-colt	E/Mauler	Fusil à Pompe Léger	WildParrot
Chain Rifle	E/Mitter	Mines Monofilament	Zapper
Mines Thoraciques	Flammenspe- er	Nanopulseur	

CIVILS DANS INFINITY

Les opérations clandestines constituent la marque d'Infinity. Ce sont généralement des frappes chirurgicales, extrêmement précises, exécutées sans témoin afin d'en garder le secret.

Pendant, les objectifs de la mission peuvent parfois inclure des civils. Dans cette situation, les troupes peuvent interagir avec le personnel non-combattant, en se synchronisant avec lui et en réalisant ce que l'on appelle une *CivEvac*.

Toutefois, les règles d'engagement interdisent de blesser les Civils.

Cette règle de saison remplacera dans les tournois ITS, la règle normale des Civils et toute autre règle relative aux Civils des règles N3 et HS N3.



EFFETS

- Un **Civil** est un élément de jeu disposant d'un **Profil de Troupe** et n'appartenant à aucune **Liste d'Armée** des joueurs.
- Par conséquent, les **Civils** ne font partie d'aucun **Groupe de Combat** et ne fournissent aucun **Ordre** à la **Réserve d'Ordres** ;
- Les **Civils** sont **Neutres**, à moins qu'une règle, une **Compétence Spéciale** ou un **Équipement** n'indique le contraire ;
- Les **Civils** ne bloquent pas la **LdV**.
- Les **Civils** ignorent les **Effets et les Dommages** qu'ils peuvent subir, qu'ils proviennent d'une **Attaque** ou de toute autre cause (Comme un **Dommage de Chute**, par exemple). Par conséquent, ils ne possèdent pas les attributs **BLI**, **PB** et **Blessure**.

Certaines Règles Spéciales de Scénario ou Objectifs de mission peuvent modifier cette règle.

- Les **Civils** ne peuvent pas activer d'armes ou **Équipements Positionnables**
- Les **Civils Synchronisés** ne génèrent pas d'ORA.
- Les **Gabarits** qui affecteraient un **Civil** ne sont pas considérés comme annulés, mais n'auront pas d'effet sur le **Civil**.

RAPPEL :

Un **Civil** étant considéré comme une figurine **Neutre**, être en contact avec lui n'active pas l'état **Engagé** (voir **Infinity N3**).

ISC: CIVILS										
CIVILS										
MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	DIS	
10-10	6	5	10	11	-	-	1	2		

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
CIVILS				

Exemple de jeu de la Règle Civils

Durant son **Tour Actif**, le joueur **PanOcéanien** déclare la première **Compétence Courte de Mouvement** de sa **Troupe Orc** : **Se Déplacer**. L'**Orc** est **Synchronisé** dans le même temps avec le **Neoterran Corporate Executive**, **HVT** de la **PanOcéanie**. Ce mouvement place la **HVT** dans la **Ligne de Vue** d'un **Gangbuster**, cependant, comme les **civils** ne déclenchent pas d'ORA, ce soldat de l'**O-12** ne peut réagir.

la première **Compétence Courte de Mouvement** du nouvel **Ordre**, l'**Orc** entre dans la **Ligne de Vue (LdV)** du **Gangbuster**, qui peut déclarer l'ORA : **Attaque TR** avec son **Riotstopper Léger**. Comme il s'agit d'une arme à **Gabarit**, elle affecte également la **HVT**, entre temps le joueur **PanOcéanien** déclare la deuxième **Compétence Courte de l'Ordre** : **Attaque TR** avec son fusil **MULTI** contre le **Gangbuster**, car la **HVT**, comme tout autre **Civil**, ne bloque pas la **LdV**. La **HVT** ignorera les **Effets de la Munition Spéciale Adhésive**. Cependant, l'**Orc** qui est touché par le **Gabarit** devra effectuer un **Jet de PH-6**.

BRAVOURE

Durant la **Saison 11** toutes les troupes du type **Infanterie Moyenne (IM)** auront la **Compétence Spéciale 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 À 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 11**, 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.

Ensuite, le joueur **PanOcéanien** déclare la deuxième **Compétence Courte de l'Ordre** : **Se Déplacer**. A présent, dans



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 :

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	Armes TR	Armes CC	CAP	P
(Cible Désignée) HVT	Pistolet Étourdissant			

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, dans l'ordre d'Initiative, 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.

GROUPE DE COMBAT RÉDUIT

Pour l'ensemble des modes de Tournoi de la Saison 11, 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 ou du Bureau-Aegis.

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 : Dadedalus' Fall).

- 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.

FENÊTRE TACTIQUE

Cet Extra indique que les scénarios auront une fenêtre d'insertion limitée, avec un avantage tactique, ne permettant qu'à de petites équipes et à un groupe de soutien d'être insérées dans la Zone d'Opérations. Ainsi, les joueurs ne sont pas autorisés à utiliser de Listes d'Armées avec plus de 15 troupes.



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.

TOURNOI EN ESCALADE

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 confèrera 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 DES 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 (VF : Appui et Contrôle ou Interférence – VO : 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.

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.

Paquet Classifié V.F dispo. gratuitement 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 a blessé 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 total 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.



ACQUISITION / 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, Officier de Liaison.

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 (Tech-Coffin) à la fin de la partie (3 Points d'Objectif).
- Contrôler le Cercueil Technologique (Tech-Coffin) avec votre DataTracker à la fin de la partie (2 Points d'Objectif supplémentaires).
- Contrôler le Cercueil Technologique (Tech-Coffin) avec votre Officier de Liaison à la fin de la partie (1 Point d'Objectif supplémentaire, 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 (Tech-Coffin) 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 30 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 (comme les Communications Array de Warsenal ou Sat Station Antenna de Customeeple).

ACTIVER UNE ANTENNE DE COMMUNICATION (COMPÉTENCE COURTE)

ÉTIQUETTES

Attaque.

CONDITIONS

- Seules les Troupes Spécialistes peuvent déclarer cette Compétence.
- La Troupe Spécialiste doit être en contact d'une Antenne de Communication.

EFFETS

- Permet à la Troupe Spécialiste de faire un Jet Normal de **VOL** pour Activer une Antenne de Communication. 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 de Communication Activée peut être à nouveau Activée par l'autre joueur en appliquant la même procédure. Dans ce cas, l'Antenne de Communication n'est plus considérée Activée par l'adversaire ;
- Des Marqueurs Joueur A et Joueur B peuvent être utilisés pour marquer l'Antenne de Communication Activée. 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) à être en contact avec le socle du décor. L'*Antenne de Communication* ne doit donc pas être en contact avec des troupes ennemies. 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 (Tech-Coffin)* 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. Le *Cercueil Technologique (Tech-Coffin)* ne doit donc pas être en contact avec des troupes ennemies. Les Figurines 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 *Opérateur 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.

BONUS HACKER ET INGÉNIEUR

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

DATATRACKER

À la fin de la *Phase de Déploiement*, dans l'Ordre de l'*Initiative* 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 DataPaquet (DATA PACK).

OFFICIER DE LIAISON

Les Officiers de Liaison ont la tâche spéciale de collecter toutes les informations et renseignements recueillis durant l'opération et de les transmettre au Commandement Coordonné de la Défense Globale, géré par le O-12.

A la fin de la *Phase de Déploiement*, dans l'ordre d'*Initiative*, les joueurs devront déclarer quelle troupe de leur Liste d'Armée, possédant la Compétence Spéciale ***Observateur d'Artillerie*** sera leur *Officier de Liaison*. La troupe choisie devra toujours être l'une des figurines ou des Marqueurs déployés sur la table de jeu. Les joueurs ne seront pas autorisés à choisir des troupes en *Déploiement Caché*. De même, les troupes dont le Type est DCD ne seront pas non plus éligibles pour être *Officier de Liaison*.

L'*Officier de Liaison* de chaque joueur est identifié par un marqueur Officier de Liaison (LIAISON OF.).

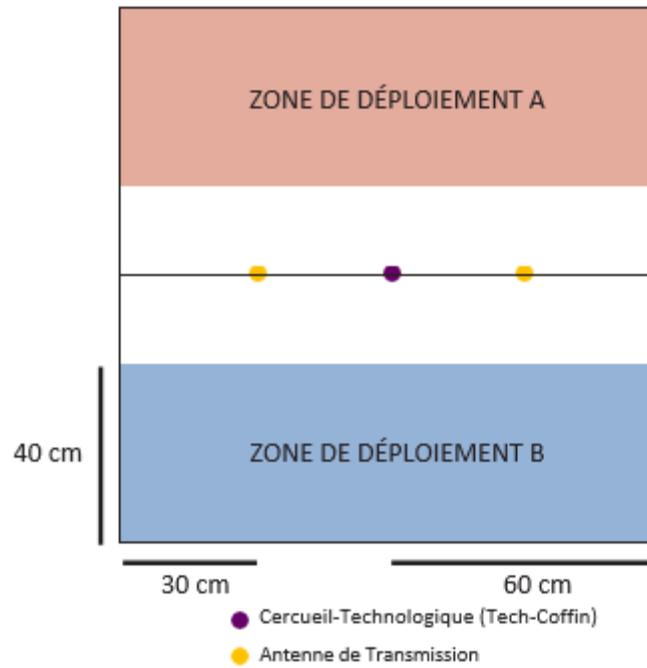
A la fin de la partie, si l'Officier de Liaison d'un joueur est dans un état non-*Inapte* et complètement hors de sa *Zone de Déploiement*, le joueur devra alors faire un Jet de VOL+3 en utilisant l'Attribut de VOL de l'Officier de Liaison. Si le jet est réussi, le joueur gagnera 1 Point d'Objectif supplémentaire (jusqu'à un total maximum de 10 Points d'Objectif).

Si le jet est raté, il peut être répété autant de fois que nécessaire, en dépensant un Pion de Commandement et en refaisant le Jet correspondant.

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 de Joueur*.





ANNIHILATION / ANNIHILATION

Configuration de Table : A.

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

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

NIVEAU INFÉRIEUR	NIVEAU INTERMÉDIAIRE	NIVEAU SUPÉRIEUR	POINTS D'OBJECTIF
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'Objectif
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'Objectif
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 Points d'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'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 d'Objectif

- 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 30 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 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*, dans l'ordre d'Initiative, 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 Data Paquet (DATA PAQUET).

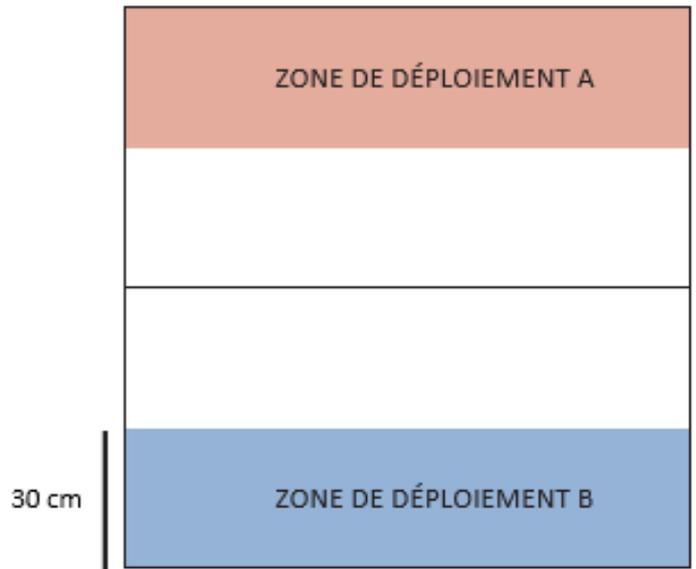
HVT ET PAQUET CLASSIFIÉ NON UTILISÉ

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**.



BIOTECHVORE / 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	POINTS D'OBJECTIF
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 d'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'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 d'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* 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. De plus, si le jet est raté et que l'utilisation de la Compétence Spéciale avait requis un Jet de dé (par exemple pour se déployer au-delà de la ligne médiane de la table avec Infiltration, ou se déployer dans la Zone de Déploiement ennemie avec Supplantation), le soldat perdra son état Camouflage ou Supplantation et toute Arme ou Équipement déployables déployés.

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 **Domage** de 14.

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 encore à l'intérieur d'une *Zone Biotechvore* sera considéré comme 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.

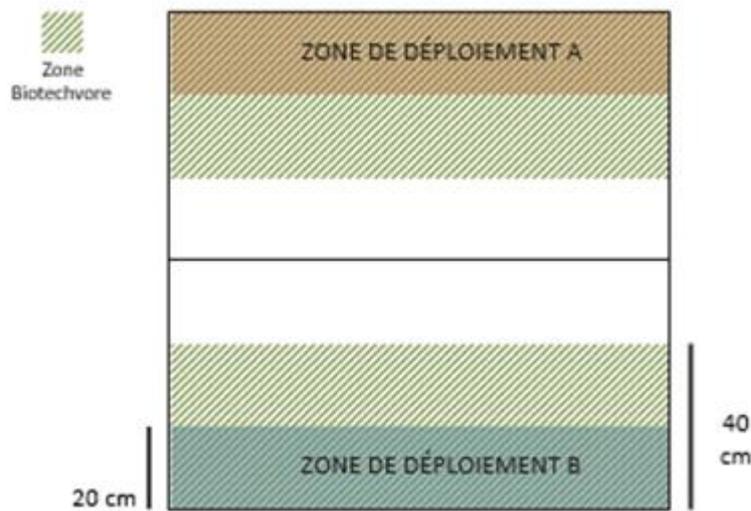
Les troupes qui **n'ont pas été déployées sur la table de jeu** à la fin de la partie sont considérées comme étant *Tuées* par l'adversaire.

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**.





CAPTURE AND PROTECT / 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 30 cm de profondeur.

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

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

BALISES

Il y a au total 2 Balises, 1 pour chaque joueur, placées dans les différentes moitiés de la table, à 30 cm du centre et à 60 cm des bords 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 porter 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 (Beacon) sur la table avec un Marqueur *Déconnecté* (Disconnected) à côté.

BALISE ENNEMIE CAPTUREE

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*, dans l'ordre d'Initiative, 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 Data Paquet (DATA PACK).

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 *Opérateur 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.

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.

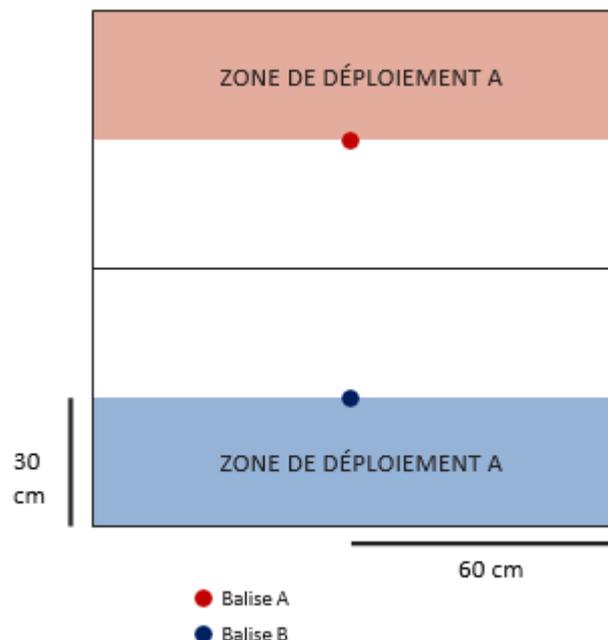
CARTE INTELCOM (PROVISIONS / APPROVISIONNEMENT)

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





COUNTERMEASURES / CONTRE-MESURES

Scénario par Micky Ward pour le White Noise Design a Mission Contest.

Configuration de Table : A.

Règles Spéciales : Zone d'Exclusion, Objectifs Classifiés, DataTracker, Ordre Spécial du DataTracker, HVT Multiple, Sécuriser la HVT, Mode Extrême.

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- Avoir accompli **plus** d'Objectifs Classifiés que l'adversaire à la fin de la partie (4 Points Objectifs).
- 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** Objectif Classifié a été accompli).
- Accomplir les Objectifs Classifiés (1 Point d'Objectif chaque, jusqu'à un maximum de 4 Points d'Objectif).
- Accomplir un Objectif Classifié ou plus, avec votre DataTracker (2 Points d'Objectif).

CLASSIFIÉ

- Voir les Règles Spéciales de Scénario.

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. La Zone d'Exclusion couvre 20 cm de chaque côté de la ligne centrale de la table de jeu. Les Compétences Spéciales *Déploiement Aéroporté*, *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 HVT.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

OBJECTIFS CLASSIFIÉS

Au début de la partie, en utilisant un seul Paquet Classifié (Mode Standard), tirez trois cartes et placez-les à côté de la zone de jeu. Ces trois cartes seront les Objectifs de Mission Actifs. Placez le reste du paquet à côté d'elles, en laissant de l'espace pour une pile de défausse.

Lors du début de la Phase Tactique de chaque tour de joueur, ce joueur pourra choisir et défausser l'une des trois Cartes d'Objectifs de Mission Actifs, la retirant alors sur la pile de défausse et en tirant une nouvelle du paquet.

Durant chaque Tour de Joueur, si un Objectif de Mission Actif est accompli, la carte est conservée par le joueur qui l'a rempli. Si les joueurs ont accompli le même Objectif de Mission Actifs dans le même Ordre, les deux troupes comptent comme ayant accompli la Mission. A la fin du Tour de Joueur, tirez de nouvelles cartes du paquet jusqu'à ce qu'il y ait trois Objectifs de Mission Actifs.

Si le paquet est vide, mélangez la pile de défausse pour former un nouveau paquet.

Tous les Objectifs de Mission Actifs qui sont cochés "à la fin de la partie" peuvent être accomplis à la fin de chaque Tour de Joueur.

DATATRACKER

À la fin de la Phase de Déploiement, dans l'ordre d'Initiative, 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 Data Paquet (DATA PACK).

ORDRE SPÉCIAL DU DATATRACKER

Le *DataTracker* dispose d'un Ordre Irrégulier supplémentaire spécial, pour son usage exclusif, et qui ne peut être converti en Ordre Régulier. Cet Ordre n'est pas inclus dans la *Réserve d'Ordres* ; c'est un Ordre Irrégulier supplémentaire réservé au *DataTracker*.

HVT MULTIPLE

Chaque joueur devra déployer **trois** figurines *HVT*, en suivant les règles habituelles de déploiement des *HVT*.

Chaque *HVT* ne pourra être utilisée qu'une seule fois pour accomplir un Objectif Classifié - une fois qu'un Objectif Classifié ciblant cette *HVT* aura été accomplie, cette figurine *HVT* devra être retirée de la table de jeu.

SÉCURISER LA HVT

Dans ce scénario, la règle *Sécuriser la HVT* n'est pas appliquée.

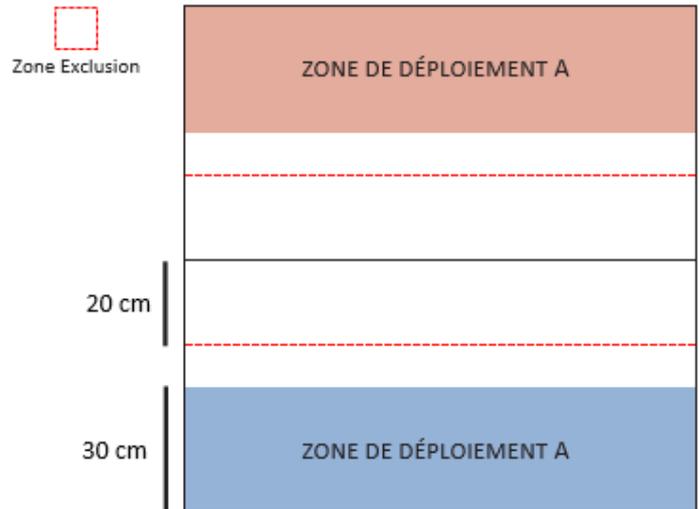
MODE EXTRÊME

Ce scénario peut être joué à un niveau de difficulté extrême. Dans ce mode, les joueurs devront alors utiliser le Paquet Classifié Extrême (Rouge) à la place du Paquet Standard.

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*.





DECAPITATION / DÉCAPITATION

Configuration de Table : A.

Règles Spéciales : Lien Tactique Renforcé, DataTracker, Cible Désignée, Tués, Paquet Classifié Non Utilisé, Conseil de Concilium.

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 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, 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, dans l'ordre d'Initiative, 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 Data Paquet (Data Pack).

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'utilisent pas le Paquet Classifié dans ce scénario.

CONSEIL DE CONCILIUM

Un joueur gagnera 1 Point d'Objectif supplémentaire (jusqu'à un total maximum de 10 Points Objectif), si, à la fin de la partie les trois conditions suivantes sont remplies :

- Le joueur a une troupe ayant la Compétence Spéciale **Journaliste** sur la table de jeu et dans un état non-*Inapte*.
- Cette troupe a une figurine ennemie se trouvant dans sa *Zone de Contrôle* et dans un état non-*Inapte*.
- La figurine ennemie possède dans son Profil de Troupe une arme figurant dans le tableau des Armes Interdites par la Convention de Concilium.

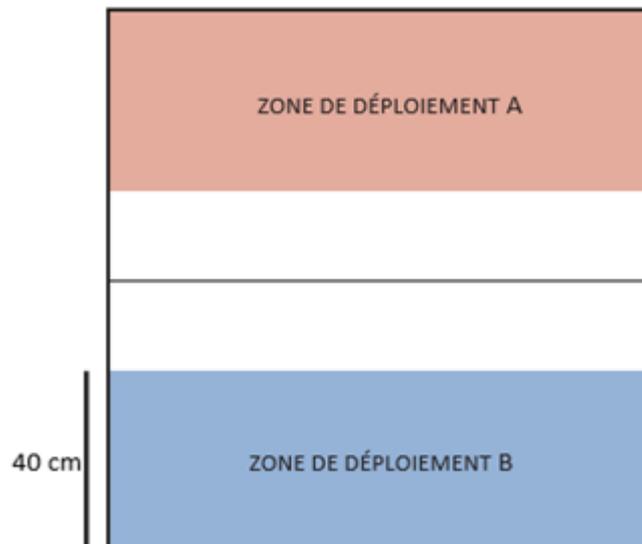
Le Conseil de Concilium ne donnera pas plus de 1 Point d'Objectif par joueur, quel que soit le nombre de troupes dont dispose le joueur et qui remplissent les conditions précédemment citées.

Cette règle n'est pas appliquée si la figurine ennemie possède la Compétence Spéciale **Conciliateur**.

ARMES INTERDITES PAR LA CONVENTION DE CONCILIUM			
Mine Antipersonnel	Drop Bears	Lance-Flammes Lourd	Fusil d'Abordage T2
Fusil d'Abordage	Grenades E/M	Fusil à Pompe Lourd	Mine Viral
Blitzen	E/Marat	Lance-Flammes Léger	Fusil à Pompe Vulkan
Chain-colt	E/Mauler	Fusil à Pompe Léger	WildParrot
Chain Rifle	E/Mitter	Mines Monofilament	Zapper
Mines Thoraciques	Flammenspeer	Nanopulseur	

FIN DE MISSION

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





FIREFIGHT / 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 cumulable avec tout autre MOD apporté par d'autres règles.

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

PANOPLIES

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

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

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 à nouveau 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 *Opérateur 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.

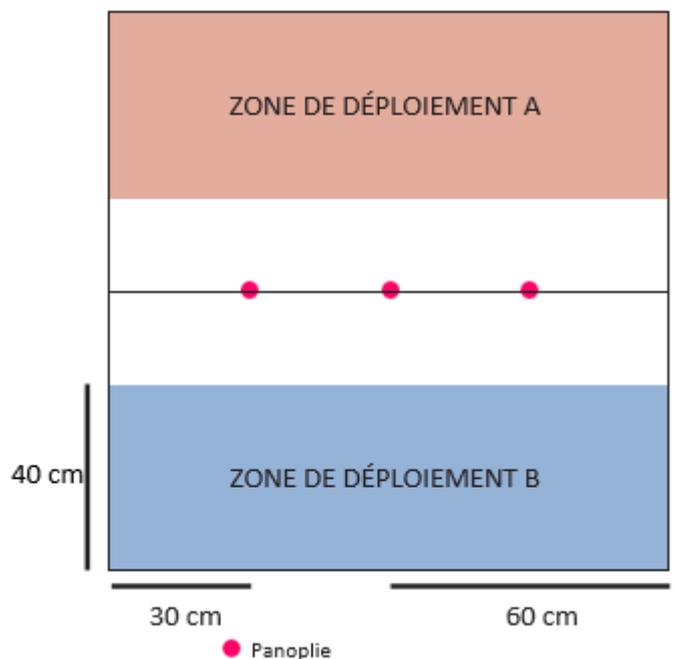
DATATRACKER

À la fin de la *Phase de Déploiement*, dans l'Ordre de l'*Initiative* 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 *DataPaquet* (DATA PACK).

FIN DE MISSION

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





FRONTLINE / LIGNE DE FRONT

Configuration de Table : A.

Règles Spéciales : Secteurs (ZO), Domination de ZO, Carte INTELCOM (Support and Control / Appui et Contrôle), Officier de Liaison.

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- Dominer le Secteur **le plus proche** de votre Zone de Déploiement (1 Point d'Objectif).
- Dominer le Secteur **Central** (3 Points d'Objectif).
- Dominer le Secteur **Central** avec votre Officier de Liaison à l'intérieur, en état non-Inapte (1 Point d'Objectif supplémentaire).
- Dominer le Secteur **le plus lointain** de votre Zone de Déploiement (4 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 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 comme 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*, le 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 du Mode Appui & Contrôle 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*.

OFFICIER DE LIAISON

Les Officiers de Liaison ont la tâche spéciale de collecter toutes les informations et renseignements recueillis durant l'opération et de les transmettre au Commandement Coordonné de la Défense Globale, géré par le O-12.

A la fin de la *Phase de Déploiement*, dans l'ordre d'*Initiative*, les joueurs devront déclarer quelle troupe de leur Liste d'Armée, possédant la Compétence Spéciale **Observateur d'Artillerie** sera leur Officier de Liaison. La troupe choisie devra toujours être l'une des figurines ou des Marqueurs déployés sur la table de jeu. Les joueurs ne seront pas autorisés à choisir des troupes en *Déploiement Caché*. De même, les troupes dont le Type est DCD ne seront pas non plus éligibles pour être *Officier de Liaison*.

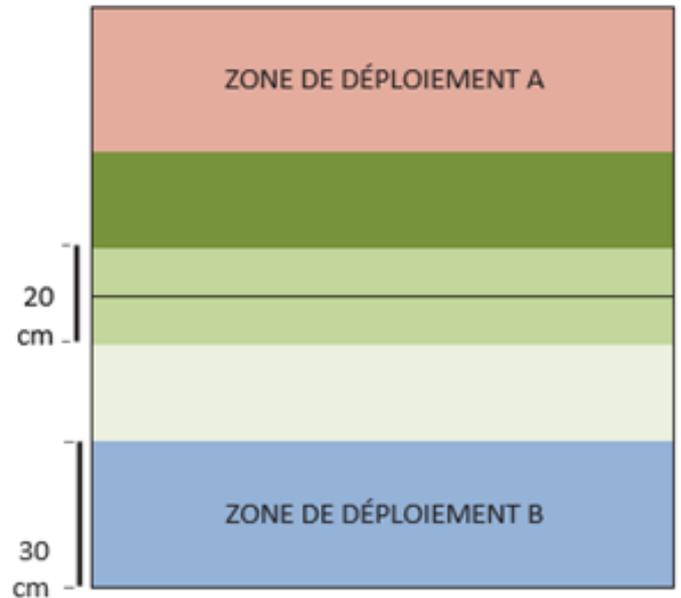
L'*Officier de Liaison* de chaque joueur est identifié par un marqueur Officier de Liaison (LIAISON OF.).

A la fin de la partie, si l'Officier de Liaison d'un joueur est dans un état non-*Inapte* et complètement hors de sa *Zone de Déploiement*, le joueur devra alors faire un Jet de VOL+3 en utilisant l'Attribut de VOL de l'Officier de Liaison. Si le jet est réussi, le joueur gagnera 1 Point d'Objectif supplémentaire (jusqu'à un total maximum de 10 Points d'Objectif).

Si le jet est raté, il peut être répété autant de fois que nécessaire, en dépensant un Pion de Commandement et en refaisant le Jet correspondant.

FIN DE MISSION

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





HIGHLY CLASSIFIED / HAUTEMENT CLASSIFIÉ

Configuration de table : A.

Règles spéciales : Objectifs Classifiés Principaux, Objectif Classifié Secondaire, Sécuriser la HVT, Mode de difficulté élevée, Mode de difficulté extrême.

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- Avoir rempli **plus** d'Objectifs Classifiés (principaux et secondaires) que l'adversaire à la fin de la partie (4 Points d'Objectif).
- Avoir rempli **autant** d'Objectifs Classifiés (principaux et secondaires) que l'adversaire à la fin de la partie (2 Points d'Objectif, mais seulement si **au moins** 1 Objectif Classifié a été rempli).
- Remplir des Objectifs Classifiés Principaux (1 Point d'Objectif chacun).

OBJECTIF SECONDAIRE

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 30 cm de profondeur.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

OBJECTIFS CLASSIFIÉS PRINCIPAUX

Les joueurs ont 4 Objectifs Classifiés Principaux qui sont les mêmes pour chacun. Les Objectifs Classifiés Principaux sont considérés comme une Information Publique.

Pour les choisir, chaque joueur mélange son propre Paquet Classifié devant son adversaire et tire deux cartes qu'il montre à ce dernier. Ces quatre cartes constituent les Objectifs Classifiés Principaux des deux joueurs.

Les quatre Objectifs Classifiés Principaux doivent être différents et ne peuvent pas être répétés. Si une des cartes tirées est la même qu'une carte déjà obtenue, alors elle doit être retirée et le joueur doit en piocher une nouvelle jusqu'à ce qu'il y ait quatre Objectifs Classifiés Principaux différents.

OBJECTIF CLASSIFIÉ SECONDAIRE

Les joueurs choisissent leur Objectif Classifié Secondaire après avoir sélectionné leurs Objectifs Classifiés Principaux. Chaque joueur tire deux cartes de son Paquet Classifié et doit en choisir une.

L'Objectif Classifié Secondaire doit être différent des Objectifs Classifiés Principaux. Ainsi, le joueur doit retirer n'importe quelle carte identique à un Objectif Classifié Principal, et en tirer une nouvelle jusqu'à ce qu'il ait deux options différentes à choisir pour son Objectif Classifié Secondaire.

L'Objectif Classifié Secondaire est considéré comme une Information Privée.

SÉCURISER LA HVT

Dans ce scénario, l'option Sécuriser la HVT ne peut remplacer que l'Objectif Classifié Secondaire.

MODE DE DIFFICULTÉ ÉLEVÉE

Ce scénario peut être joué dans un niveau de difficulté plus élevé. Dans ce Mode, les joueurs ne peuvent pas choisir leur *Objectif Classifié Secondaire*.

En Mode de Difficulté Élevée, chaque joueur ne peut tirer qu'une seule carte pour déterminer son *Objectif Classifié Secondaire*. Comme précédemment, cet *Objectif Classifié Secondaire* doit être différent des *Objectifs Classifiés Principaux*.

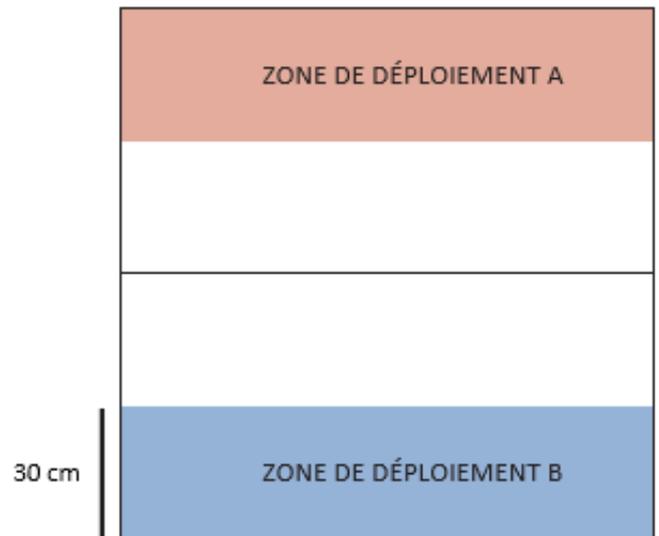
MODE DE DIFFICULTÉ EXTRÊME

Ce scénario peut être joué dans un niveau de difficulté extrême. Dans ce Mode, les joueurs doivent utiliser le *Paquet Classifié Extrême* (de couleur rouge).

FIN DE MISSION

Ce scénario est limité dans le temps et 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 de Joueur*.





HUNTING PARTY / PARTIE DE CHASSE

Configuration de Table : B1.

Règles Spéciales : Antennes, Connecter une Antenne, Traque d'Objectifs, Mission de Chasse, Lien Tactique Renforcé, 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 Lieutenant ennemi que l'adversaire (3 Points d'Objectif, mais seulement si au moins 1 Lieutenant a été Traqué par le joueur).
- Traquer **plus** de Lieutenant ennemi 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 30 cm de profondeur.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

ANTENNES

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

EFFECTS

- 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** est considéré *Traqué* lorsqu'il est en État **Isolé** ou **Immobilisé** (IMM-1 ou IMM-2) à la fin de la partie.

La **Troupe Spécialiste** est considérée *Traquée* lorsqu'elle est en État **Isolée** ou **Immobilisée** (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, aura 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 *Opérateur 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

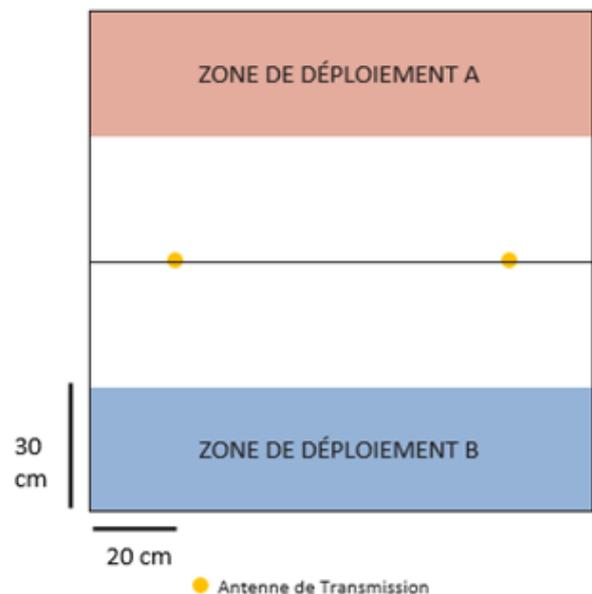
Ce scénario est limité dans le temps et il se terminera automatiquement à la fin du **troisième Tour de Jeu**.

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

Modificateurs de Portée



Dommage: - Rafale: 1 Munition: Adhésive
 Traits: Non Létal.





LOOTING AND SABOTAGING /

PILLAGE ET SABOTAGE

Configuration de Table : D-1.

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 30 cm 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 ennemie 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 la ligne centrale de la table de jeu, les deux à 30 cm 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 (L&S version) (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 à nouveau 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*.

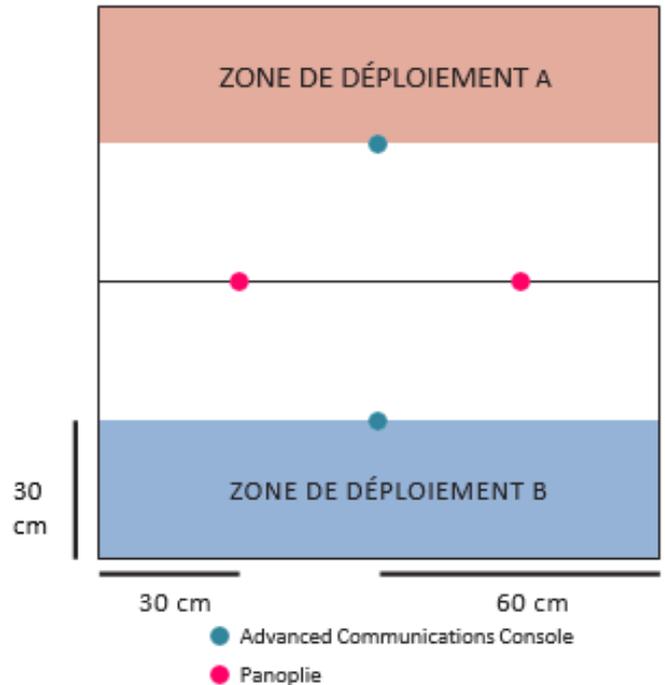
Rappel : Les troupes possédant la Compétence Spéciale *Troupe Spécialiste* peuvent accomplir les différentes fonctions des *Troupes Spécialistes* dans ce scénario.

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 de Joueur*.



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



POWER PACK / POWER PACK

Configuration de Table : D.

Règles Spéciales : one de Saturation, Antennes, Activer une Antenne, Système Pare-Feu, Connecter une Console, Contrôler une Console, Troupes Spécialistes, Bonus de Chaîne de Commandement, Conseil de Concilium.

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, seulement si le joueur a **Activé au moins 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).
- Avoir empêché l'ennemi de **Contrôler** votre Console à la fin de la partie (2 Point d'Objectif).

CLASSIFIÉ

Chaque joueur a **2 Objectif Classifié** (1 Point d'Objectif chaque).

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 20 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 (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 dépendent une Compétence Courte pour *Activer* une *Antenne*.

CONSEIL DE CONCILIUM

Un joueur gagnera 1 Point d'Objectif supplémentaire (jusqu'à un total maximum de 10 Points Objectif), si, à la fin de la partie les trois conditions suivantes sont remplies :

- Le joueur a une troupe ayant la Compétence Spéciale **Journaliste** sur la table de jeu et dans un état non-*Inapte*.
- Cette troupe a une figurine ennemie se trouvant dans sa *Zone de Contrôle* et dans un état non-*Inapte*.
- La figurine ennemie possède dans son Profil de Troupe une arme figurant dans le tableau des Armes Interdites par la Convention de Concilium.

Le Conseil de Concilium ne donnera pas plus de 1 Point d'Objectif par joueur, quel que soit le nombre de troupes dont dispose le joueur et qui remplissent les conditions précédemment citées.

Cette règle n'est pas appliquée si la figurine ennemie possède la Compétence Spéciale **Conciliateur**.

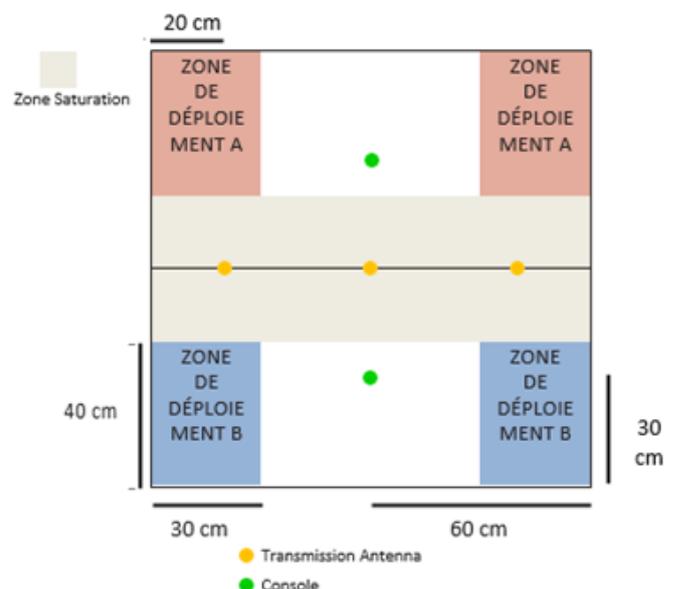
ARMES INTERDITES PAR LA CONVENTION DE CONCILIUM

Mine Antipersonnel	Drop Bears	Lance-Flammes Lourd	Fusil d'Abordage T2
Fusil d'Abordage	Grenades E/M	Fusil à Pompe Lourd	Mine Viral
Blitzen	E/Marat	Lance-Flammes Léger	Fusil à Pompe Vulkan
Chain-colt	E/Mauler	Fusil à Pompe Léger	WildParrot
Chain Rifle	E/Mitter	Mines Monofilament	Zapper
Mines Thoraciques	Flammenspeer	Nanopulseur	

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 de Jeu*.





QUADRANT CONTROL / 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*, *DataTracker Dominant*.

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- Dominer **autant de Quadrants** que l'adversaire à la fin de chaque Tour de Jeu (1 *Point d'Objectif*, mais seulement si le joueur *Domine* au moins 1 *Quadrant*).
- Dominer **plus de Quadrants** que l'adversaire à la fin de chaque Tour de Jeu (2 *Points d'Objectifs*).
- Avoir son *DataTracker Dominant* dans un *Quadrant Dominé* à la fin de chaque Tour de Jeu (1 *Point d'Objectif*).

OBJECTIF SECONDAIRE

Chaque joueur a 1 *Objectif Classifié Secondaire* (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

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 une *Zone d'Opérations (ZO)*.

DOMINER UNE ZO

Une *Zone d'Opérations (ZO)* est considérée comme *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*, présentes dans une *Zone d'Opérations* et qui ne sont pas en État *Inapte*, comptent 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*, le 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 du Mode Appui & Contrôle 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*, dans l'Ordre de l'*Initiative* 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 *DataPaquet (DATA PACK)*.

ORDRE SPÉCIAL DU DATATRACKER

Le *DataTracker* dispose d'un Ordre Irrégulier supplémentaire spécial, pour son usage exclusif, et qui ne peut être converti en Ordre Régulier. Cet Ordre n'est pas inclus dans la *Réserve d'Ordres* ; c'est un Ordre Irrégulier supplémentaire réservé au *DataTracker*.

DATATRACKER DOMINANT

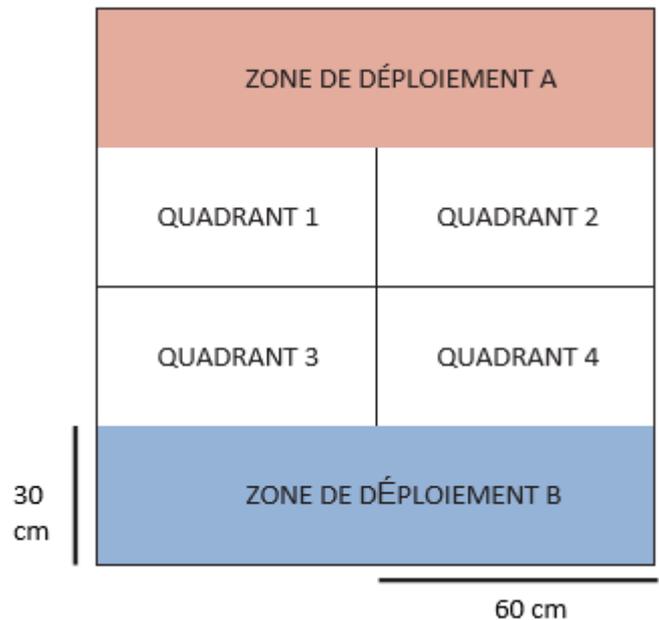
Un joueur dont le *DataTracker* en état non-Inapte est présent dans un *Quadrant Dominé* gagne 1 *Point*

d'*Objectif* supplémentaire au moment de vérifier la *Domination des ZO* à la fin de chaque *Tour de Jeu*.

FIN DE MISSION

Ce scénario est limité dans le temps et 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 de Joueur*.





SAFE AREA / ZONE SÉCURISÉE

Configuration de Table : I.

Règles Spéciales : Sections (ZO), Dominer une ZO, Consoles, Contrôler les Consoles, Troupes Spécialistes, Officier de Liaison, 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 (4 Points d'Objectif)
- Avoir son **Officier de Liaison** en état non-*Inapte*, dans une Section que vous Dominée, 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).

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

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 Section qu'il domine et les Points d'Objectif seront alors comptés.

Dans ce scénario, chaque Section est considéré comme une *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'Opérations*, 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 Section, 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.



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.

OFFICIER DE LIAISON

Les Officiers de Liaison ont la tâche spéciale de collecter toutes les informations et renseignements recueillis durant l'opération et de les transmettre au Commandement Coordonné de la Défense Globale, géré par le O-12.

À la fin de la *Phase de Déploiement*, dans l'ordre d'*Initiative*, les joueurs devront déclarer quelle troupe de leur Liste d'Armée, possédant la Compétence Spéciale **Observateur d'Artillerie** sera leur *Officier de Liaison*. La troupe choisie devra toujours être l'une des figurines ou des Marqueurs déployés sur la table de jeu. Les joueurs ne seront pas autorisés à choisir des troupes en *Déploiement Caché*. De même, les troupes dont le Type est DCD ne seront pas non plus éligibles pour être *Officier de Liaison*.

L'*Officier de Liaison* de chaque joueur est identifié par un marqueur Officier de Liaison (LIAISON OF.).

À la fin de la partie, si l'Officier de Liaison d'un joueur est dans un état non-*Inapte* et complètement hors de sa *Zone de Déploiement*, le joueur devra alors faire un Jet de VOL+3 en utilisant l'Attribut de VOL de l'Officier de Liaison. Si le jet est réussi, le joueur gagnera 1 Point d'Objectif supplémentaire (jusqu'à un total maximum de 10 Points d'Objectif).

Si le jet est raté, il peut être répété en dépensant le Pion de Commandement et en refaisant le Jet correspondant.

CARTE INTELCOM (SUPPORT AND CONTROL / INTERFERENCE)

Avant le début de la partie, mais après avoir choisi son *Objectif Classifié*, le 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 Interférences* (Interference) de leur 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.

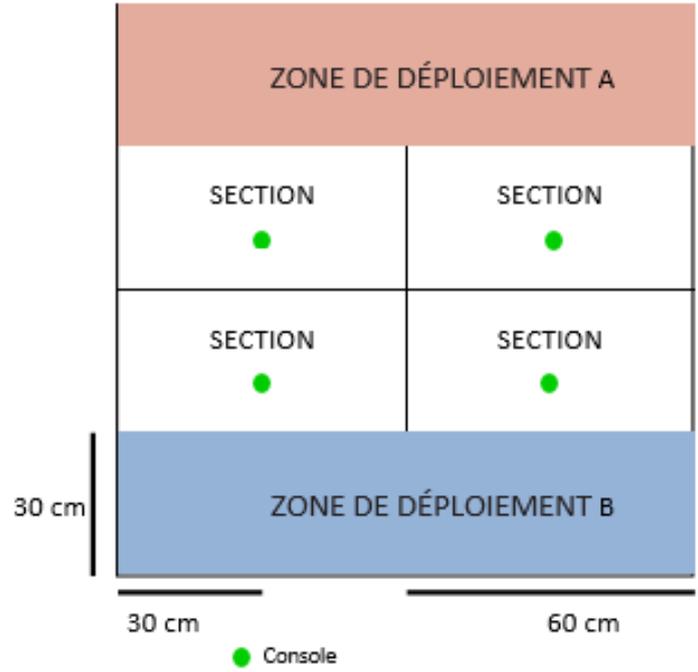
MODE INTERFÉRENCE

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 de Joueur*.





SHOW OF FORCE / DÉMONSTRATION DE FORCE

Configuration de Table : A1.

Règles Spéciales : Antenne de Transmission, 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 (**3 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 (**3 Points d'Objectif**).
- Contrôler l'**Antenne de Transmission** avec votre DataTracker 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 30 cm de profondeur.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

ANTENNE DE TRANSMISSION

Il y'a 1 Antenne de Transmission 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, Pilote à Distance, ou Poids Lourd), 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 30 cm des bords (voir carte).

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

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 à nouveau 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**.
- 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.
- 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.

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*, dans l'Ordre de l'*Initiative* 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 DataPaquet (DATA PACK).

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 poseront pas de figurine *HVT* sur la table de jeu et ils ne

pourront pas utiliser le *Paquet Classifié* dans ce scénario.

TUÉS

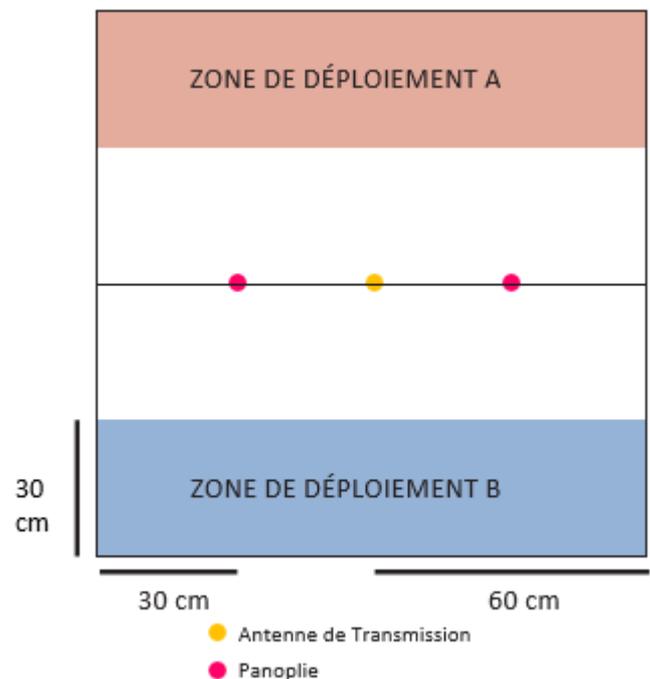
Une troupe est considérée *Tuée* quand elle passe à l'État *Mort*, ou qu'elle est en État *Inapte* à la fin de la partie.

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.

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 de Joueur*.





SUPPLIES / RAVITAILLEMENT

Configuration de Table : B.

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

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 au contact du socle d'un Cercueil Technologique (Tech-Coffin).

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

CERCUEIL 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 table. De plus, à l'intérieur de chaque Cercueil-Technologique il y aura une Caisse de Ravitaillement.

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).

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).

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 par son socle avec le Cercueil Technologique (Tech-Coffin).

EFFETS

- Permet à la Troupe Spécialiste de faire un Jet Normal **WIP** pour Extraire la Caisse de Ravitaillement, si le jet est réussi, la Troupe Spécialiste emporte alors immédiatement une Caisse de Ravitaillement. Placez un marqueur de Caisse de Ravitaillement (SUPPLY BOX) à côté de la Troupe Spécialiste. 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 (TECH-COFFIN) 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 Caisse de Ravitaillement.
- Seules les figurines, et non les marqueurs (Camo, Supplantation, Holo-echo ...) peuvent porter les Caisses de Ravitaillement.
- Le marqueur de Caisse de Ravitaillement (Supply Box) 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 et non un Marqueur, qui en porte une. Ce soldat ne doit pas être dans un État Inapte et en contact avec une figurine 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 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.

BONUS MÉDECIN ET INFIRMIER

Les troupes possédant la Compétence Spéciale Médecin ou Infirmier ont un **MOD+3** aux jets de VOL pour Extraire les Caisses 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.

CARTE INTELCOM (COUNTERESPIONNAGE / CONTRE-ESPIONNAGE)

À 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 ☒.

CONSEIL DE CONCILIUM

Un joueur gagnera 1 Point d'Objectif supplémentaire (jusqu'à un total maximum de 10 Points Objectif), si, à la fin de la partie les trois conditions suivantes sont remplies :

- Le joueur a une troupe ayant la Compétence Spéciale **Journaliste** sur la table de jeu et dans un état non-Inapte.
- Cette troupe a une figurine ennemie se trouvant dans sa Zone de Contrôle et dans un état non-Inapte.
- La figurine ennemie possède dans son Profil de Troupe une arme figurant dans le tableau des Armes Interdites par la Convention de Concilium.

Le Conseil de Concilium ne donnera pas plus de 1 Point d'Objectif par joueur, quel que soit le nombre de troupes dont dispose le joueur et qui remplissent les conditions précédemment citées.

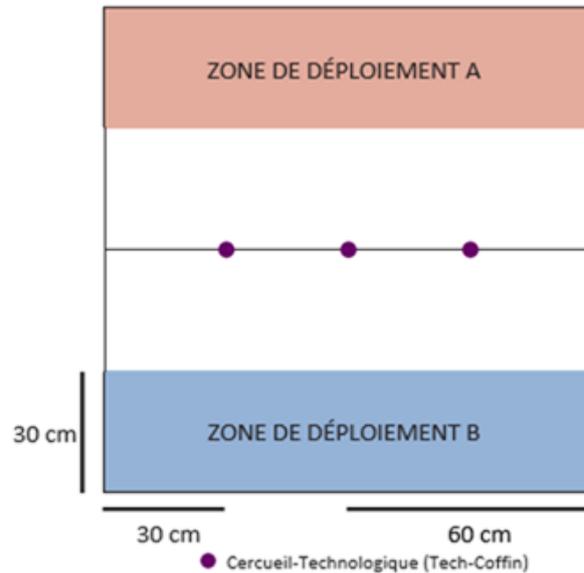
Cette règle n'est pas appliquée si la figurine ennemie possède la Compétence Spéciale **Conciliateur**.

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 de Joueur*.

ARMES INTERDITES PAR LA CONVENTION DE CONCILIUM			
Mine Antipersonnel	Drop Bears	Lance-Flammes Lourd	Fusil d'Abordage T2
Fusil d'Abordage	Grenades E/M	Fusil à Pompe Lourd	Mine Viral
Blitzen	E/Marat	Lance-Flammes Léger	Fusil à Pompe Vulkan
Chain-colt	E/Mauler	Fusil à Pompe Léger	WildParrot
Chain Rifle	E/Mitter	Mines Monofilament	Zapper
Mines Thoraciques	Flammenspeer	Nanopulseur	





SUPREMACY / 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 (2 Points d'Objectifs).
- Pirater une Console (1 Point d'Objectif pour chaque Console Piratée jusqu'à un maximum de 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 30 cm 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 une *Zone d'Opérations* (ZO).

DOMINATION DE ZO

Une *Zone d'Opérations* (ZO) est considérée comme *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*, présentes dans une *Zone d'Opérations* et qui ne sont pas en État *Inapte*, comptent 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 *Profil 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 par son socle 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* pour leurs Points d'Objectif.

- 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.

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*.

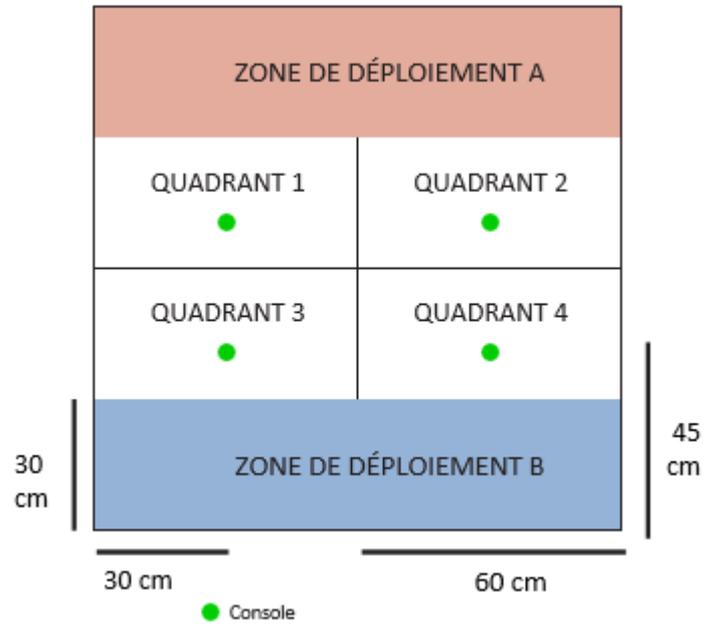
CARTE INTELCOM (PROVISIONS / APPROVISIONNEMENT)

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 de Joueur*.



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



THE ARMORY / 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'Objectifs).
- **Obtenir plus** d'armes ou d'équipements des *Panoplies* que l'adversaire à la fin de la partie (2 Points d'Objectifs)

OBJECTIF SECONDAIRE

Chaque joueur a 1 *Objectif Classifié Secondaire* (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. La *Zone d'Exclusion* couvre 20 cm de chaque côté de la ligne centrale de la table de jeu. Les Compétences Spéciales *Déploiement Aéroporté*, *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*.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

L'ARMURERIE (ZO)

Dans ce scénario, l'Armurerie est considérée comme une *Zone d'Opérations* (ZO).

Placée au centre de la table, elle couvre une zone de 20x20cm. Pour représenter l'Armurerie nous vous recommandons d'utiliser l'Objective Room de Micro Art Studio, le Command Bunker de Warsenal, l'Operations Room de Plascraft ou la Panic Room de Customeeple.

En termes de jeu, elle est considérée comme ayant des murs d'une hauteur infinie qui bloquent complètement toute *Ligne de Vue*. Elle a quatre *Portes*, une au milieu de chaque mur (voir plan ci-dessous). 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 décors de la même taille. Les *Portes* de l'Armurerie ont la *Largeur* d'une *Porte Étroite*.

Les règles de *Structure de Décors* 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 par son socle avec une *Porte*.

EFFETS

- Permet à la *Troupe Spécialiste* d'effectuer un jet de **VOL** pour *Ouvrir les Portes*. Une réussite ouvre **toutes les Portes** de la *Salle d'Objectif*. Si le jet est raté, il peut être répété autant de fois que nécessaire, en dépensant à chaque fois la Compétence Courte correspondante pour effectuer le jet.



DOMINER UNE ZO

Une *Zone d'Opérations* (ZO) est considérée comme *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*, présentes dans une *Zone d'Opérations* et qui ne sont pas en État *Inapte*, comptent en appliquant les Points d'Armée supplémentaires apportés par cet Équipement.

PANOPLIES

Il y a **deux** *Panoplies*, placées à l'intérieur de l'*Armurerie* dans des coins opposés (cf plan).

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

Les joueurs ne peuvent déclarer aucune *Attaque* contre les *Panoplies* **avant le deuxième Tour de Jeu**, à part la Compétence *Utiliser les Panoplies*.

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 à nouveau 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 troupe *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*, le 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.

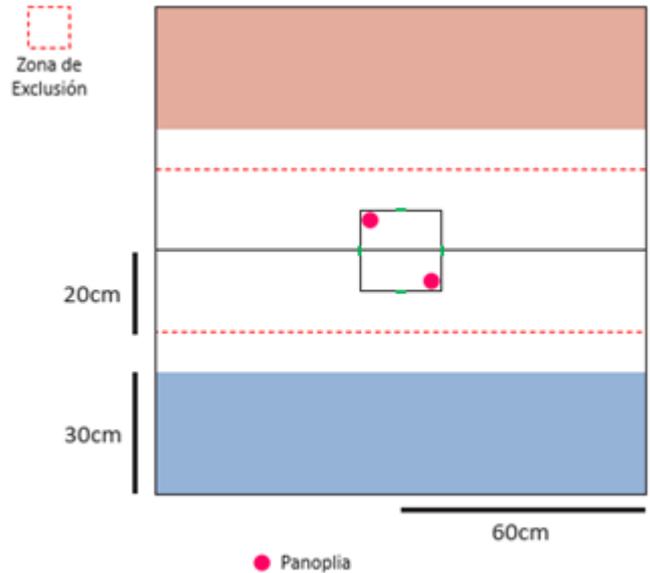
À la Fin du troisième *Tour de Jeu*, lorsque les joueurs comptent leurs points, et suivant l'ordre établi par l'*Initiative*, le joueur peut utiliser sa *Carte INTELCOM* en appliquant le *Mode Appui et Contrôle (Support and Control)*.

Mode Appui & Contrôle (Support & Control) : Le joueur peut ajouter la valeur de sa Carte du Mode Appui & Contrôle 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 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 de Joueur*.



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



TRANSMISSION MATRIX /

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 30 cm 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'appliquent pas 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 comptent pas. 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*, dans l'ordre d'*Initiative*, 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 Data Paquet (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*.

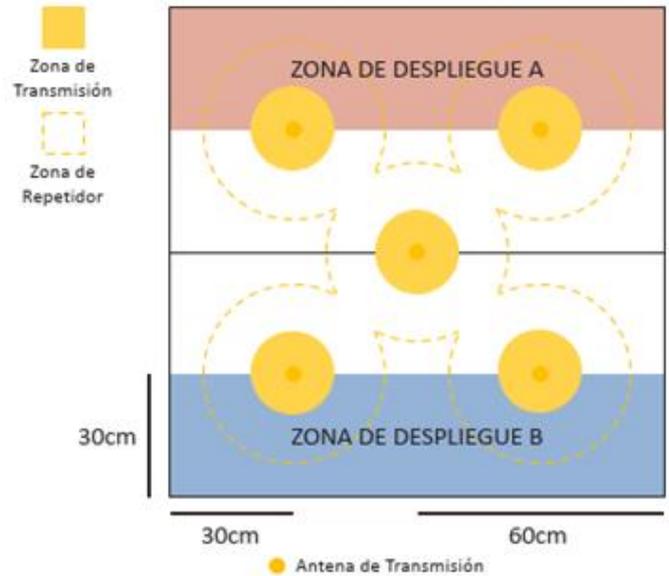
CARTE INTELCOM (PROVISIONS / APPROVISIONNEMENT)

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 de Joueur*.





UNMASKING / 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 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 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 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 ;
- A l'activation de la *Console*, le joueur doit 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 le 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 *Opérateur 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.

BONUS HACKER

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

DATATRACKER

À la fin de la *Phase de Déploiement*, dans l'ordre d'*Initiative*, 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 Data Paquet (DATA PAQUET).

CIBLE DÉSIGNÉE

Dans ce scénario, une fois qu'une figurine *HVT* ennemie est *Révélee* 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 Désigné, ou une Cible Leurre.

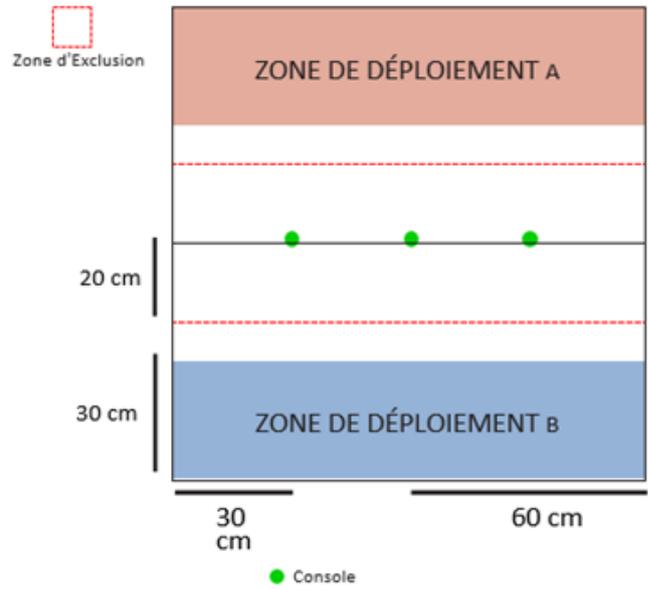
PAQUET CLASSIFIÉ NON UTILISÉ

Les joueurs n'utilisent 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 de Joueur*.





CORVUS BELLI
INFINITY

Proposé sur



FANTRAD VF

