



**ENSEMBLE DE MISSIONS
MEROVINGIEN DE HELL**



SOMMAIRE

<u>ENSEMBLE DE MISSIONS MÉROVINGIEN DE HELL</u>	<u>3</u>
<u>RECHERCHE ET SAUVETAGE</u>	<u>6</u>
<u>PÉRIMÈTRE DE SÉCURITÉ</u>	<u>9</u>
<u>JUSQU'AU DERNIER</u>	<u>12</u>

ÉPOPÉE MÉROVINGIENNE

Durant une mission visant à contrôler l'île de Novyy Cimmeria, un groupe de combat de la Force de Réponse Rapide Mérovingienne ariadnaise a découvert une tête de pont de l'Armée Combinée. Dépassés numériquement et technologiquement, les braves Mérovingiens ont donné leur vie pour avertir le reste de l'humanité de la menace qui se terrait sur leur planète. Cet ensemble de missions permet aux joueurs de recréer cet épisode de l'histoire militaire ariadnaise.

« Dernier chargeur, mes braves, ensuite il sera temps de sortir Rosalie et de les passer au fil de l'épée. Nous allons leur montrer que les Mérovingiens meurent toujours sur les cadavres de leurs ennemis ! »

Capitaine Louise Grandjean, officier commandant du détachement de la FRRM, derniers moments de la Bataille du Groupe De Hell. Plaines de Novyy Cimmeria.

LA BATAILLE DU GROUPE DE HELL

Le Groupe De Hell était une escadrille composée de trois ekranoplans d'assaut, l'AEP *De Hell*, l'AEP *De Lisle*, et l'AEP *Desarnod*. Envoyée avec un contingent de la Force de Réponse Rapide Mérovingienne (FRRM) afin d'étendre le périmètre géographique des opérations en Novyy Cimmeria, cette force avait pour objectif d'établir une nouvelle tête de pont destinée à agrandir la zone d'influence ariadnaise dans le territoire de Kurage.

Le Groupe De Hell, constitué de troupes bien équipées, et nommé d'après le plus gros ekranoplan menant l'opération, était la force expéditionnaire de la FRRM la plus importante à être déployée depuis les Conflits Commerciaux Ariadnaïes.

Pourtant, le Groupe De Hell subit un destin tragique. Il croisa par hasard la Force de Contact Onyx dans un emplacement dissimulé en Novyy Cimmeria. Ce lieu était totalement inconnu des forces humaines, et il le serait resté si l'apparition soudaine du Groupe De Hell n'avait pas fait croire aux troupes aliens qu'elles étaient attaquées, les faisant réagir en conséquence et révélant leur position.

Les trois ekranoplans, pris par surprise, furent abattus par la puissance supérieure des batteries antiaérienne de l'Onyx. L'AEP *De Lisle* et l'AEP *Desarnod*, nommés respectivement d'après un explorateur et un peintre de scènes de batailles français ayant travaillé en Russie, explosèrent en une boule de feu alors qu'ils tentaient d'atterrir. L'ekranoplan leader, l'AEP *De Hell*, nommé d'après un explorateur et cartographe français de la Russie impériale, réussit à se poser et à mettre en place un périmètre défensif. Là, les troupes mérovingiennes organisèrent une défense acharnée, combattant jusqu'au dernier homme. La supériorité numérique et l'armement sophistiqué de la Force Onyx eurent raison de la résistance tenace des Mérovingiens, mais ne purent empêcher les troupes franco-ariadnaïses d'alerter la Stavka de la présence de la Force Onyx en Novyy Cimmeria. Une fois découverte, l'Onyx dut quitter sa position, détruisant une grande quantité de matériel et d'équipement qu'elle dut abandonner. Le courage et l'héroïsme des Mérovingiens durant cette bataille déjouèrent les plans de l'Armée Combinée, visant à établir une tête de pont permanente sur Aube. Néanmoins, les énormes pertes humaines et matérielles de la Mérovingie dans cette bataille affaiblirent considérablement la FRRM. Un coup sévère dont elle mettrait un long moment à se remettre.

ENSEMBLE DE MISSIONS MÉROVINGIEN DE HELL

Après Infinity Uprising, l'histoire de l'univers d'Infinity continue d'évoluer à travers les événements ITS et les campagnes annexes. Dans ce scénario post-insurrection, le territoire japonais de Kurage, sur l'île de Novvy Cimmeria, devient un point focal suite à la découverte de nouvelles veines de Teseum. Durant les opérations dans cette zone, les Mérovingiens se sont sacrifiés pour alerter l'Ariadna de la présence de la Force de Contact Onyx.

Cet ensemble de missions a été conçu pour commémorer l'exploit mérovingien et recréer certains des moments les plus intenses de l'action durant cette cruelle bataille, à travers les trois scénarios qui le composent.

- **Recherche et Sauvetage**, représente le sauvetage des survivants des trois ekranoplans abattus ;
- **Périmètre de Sécurité**, recrée les efforts des forces mérovingiennes pour établir une zone sécurisée depuis laquelle repousser les attaques de la Force de Contact Onyx ;
- **Jusqu'au Dernier**, retranscrit le moment critique de l'affrontement opposant les forces de l'Onyx et mérovingiennes, ainsi que le sacrifice de cette dernière pour alerter le quartier général ariadnais.

Tous ces scénarios contiennent un Mode Narratif. Celui-ci permet aux joueurs d'aligner les deux forces de façon à refléter les événements de cette sinistre journée et à pouvoir recréer les scènes d'action incroyables qui se sont déroulées lors de la bataille.

Des profils de troupes sont également inclus pour permettre la création de nouveaux types de Fireteams avec la Force de Réponse Rapide Mérovingienne. Ces nouvelles options de profils sont totalement officielles et valides en ITS. Elles sont disponibles dans Infinity Army.

À cause des Modes Narratifs exceptionnels, cet Ensemble de Mission ne peut pas être utilisé en ITS. Toutefois, le système utilisé dans ces scénarios est le même que pour l'ITS, et le nombre de missions permet parfaitement l'organisation d'un Tournoi Infinity, bien que ce dernier ne puisse pas être officiel. Alors n'attendez pas plus longtemps, choisissez un camp et prenez part à l'histoire de l'univers d'Infinity !



MISSIONS

RECHERCHE ET SAUVETAGE

En dépit du puissant blizzard, les restes brûlants des ekranoplans étaient dispersés dans la steppe, la transformant en un champ de flammes. Le détachement militaire de l'AEP *De Hell* pouvait voir au loin les boules de feu de l'AEP *De Lisle* et de l'AEP *Desarnod*, tous deux dévorés par une série d'explosions dès qu'ils eurent touché le sol. Peut-être y avait-il des survivants ayant sauté par les hublots avant le crash ; un des avantages du vol bas des ekranoplans. Bien évidemment, la vitesse et l'impact au sol pouvaient tuer n'importe qui, mais les troupes mérovingiennes n'étaient pas « n'importe qui ». De plus, les survivants de l'AEP *De Hell* avaient besoin de tous les renforts possibles, car, aussi vrai que demain arriverait, ceux qui les avaient abattus viendraient les achever.

Configuration de Table : A.

Règles Spéciales : Portée Réduite, Zone d'Exclusion, Zone Morte, Troupes Spécialistes, DataTracker, Mode Narratif.

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

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

CLASSIFIÉ

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

DÉPLOIEMENT

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

Il est interdit de se déployer au contact d'un *Civil*.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

PORTÉE RÉDUITE

Les restes enflammés des ekranoplans limitent la portée des armes à feu. Dans ce scénario, si une cible se trouve à plus de 80 cm lors d'un **Tir**, alors ce dernier est un échec automatique sans qu'il soit nécessaire de faire un Jet de dé.

ZONE D'EXCLUSION

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

ENSEMBLE DE MISSIONS MÉROVINGIEN DE HELL

ZONE MORTE

Il y a 2 Zones Mortes. Ce sont des zones de 10 cm de profondeur dans chaque moitié de la table, placées entre la Zone de Déploiement et la Zone d'Exclusion (voir la carte ci-dessous).

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

CIVILS

Il y a un total de 4 Civils sur la table de jeu, placés le long de la ligne centrale de la table. Deux des Civils doivent être placés respectivement à 30 cm et 50 cm d'un des bords de la table, alors que les deux autres doivent être placés respectivement à 30 cm et 50 cm de l'autre bord (voir la carte ci-dessous).

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

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

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

TROUPES SPÉCIALISTES

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

Les Hackers, Médecins et Ingénieurs ne peuvent pas utiliser de Répétiteur ou de 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 un Marqueur Désactivé peut toujours remplir les Objectifs de ce scénario.



ENSEMBLE DE MISSIONS MÉROVINGIEN DE HELL

DATATRACKER

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

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

MODE NARRATIF

Ce scénario est décrit de façon générique mais peut être joué en Mode Narratif, reflétant des événements qui se sont déroulés lors de la Bataille du Groupe De Hell. Durant cette mission, chaque joueur obtiendra un bonus à sa Liste d'Armée.

Les joueurs doivent décider qui sera le Camp A et le Camp B avant la *Phase de Déploiement*, afin de déterminer quel bonus chacun d'eux obtiendra.

CAMP A : en Mode Narratif, le Camp A sera toujours l'Armée Sectorielle de la **Force de Réponse Rapide Mérovingienne**.

Les troupes mérovingiennes du Camp A réussissent automatiquement le Jet de **VOL** requis pour *Synchroniser un Civil*.

CAMP B : en Mode Narratif, le Camp B sera toujours une Armée Sectorielle de la **Force de Contact Onyx**.

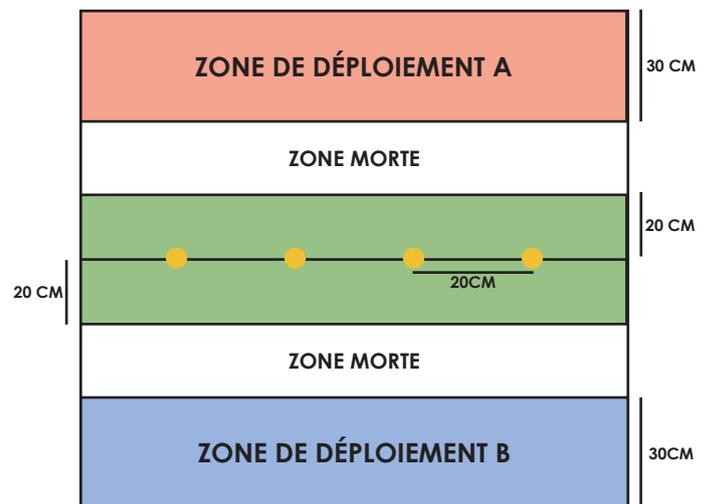
Dans ce scénario, les Civils sont considérés Hostiles envers la Force de Contact Onyx.

Le Camp B obtient un bonus de 25 Points d'Armée supplémentaires pour sa Liste d'Armée lors de cette mission.

FIN DE LA MISSION

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

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



PÉRIMÈTRE DE SÉCURITÉ

Ayant secouru une poignée de survivants des ekranoplans AEP *De Lisle* et AEP *Desarnod*, le capitaine Grandjean pressa ses troupes d'établir un périmètre défensif. Malgré le puissant blizzard, ses observateurs avancés avaient constaté que des unités de reconnaissance de l'Onyx convergeaient vers eux. Il ne faisait aucun doute que les Mérovingiens allaient être dépassés en nombre et en armement, mais ils avaient l'avantage de déjà se trouver au sol, et ils pouvaient le contrôler avant que l'ennemi arrive. Avec l'aide de quelques Moblots, les Dozers avaient déplacé des restes enflammés trempés de kérosène, formant un cercle de feu sur leurs flancs, empêchant ainsi toute attaque venant de ces directions. Malheureusement, cela leur coupait également toute possibilité de retraite, mais de toute façon, où se replieraient-ils ? Pour les Mérovingiens, il n'y aurait pas d'autre position que celle-ci, tant qu'ils réussiraient à la consolider.

Configuration de Table : A.

Règles Spéciales : Blizzard, Secteurs (ZO), Dominer une ZO, Établir un Périmètre de Sécurité, DataTracker, Carte INTELCOM (Appui et Contrôle), Pas de Quartier, Mode Narratif.

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 DataTracker dans celui-ci (1 **Point d'Objectif** supplémentaire) ;
- Établir un **Périmètre de Sécurité** dans le Secteur **central** (3 **Points d'Objectif**).

CLASSIFIÉ

Chaque joueur a 1 **Objectif Classifié** (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

BLIZZARD

Une tempête de neige compromet l'acquisition de cibles dans la zone d'opération. Dans ce scénario, toutes les troupes possédant la Compétence **Spéciale Camouflage et Dissimulation**, **Multi-terrain**, **Terrain Montagneux**, ou l'**Équipement DDO**, obtiennent un **MOD de +3** Bonus lorsqu'elles déclarent **Esquiver**, ou toute autre Compétence équivalente (par exemple **Affronter** ou **Engager**), mais pas lorsqu'elles utilisent le Trait de Munition Spéciale **Esquive Spéciale** (tel que **Fumigène** ou **Éclipse**).

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, chacune 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 une **Zone d'Opérations (ZO)**.

ENSEMBLE DE MISSIONS MÉROVINGIEN DE HELL

DOMINER UNE ZO

Une *Zone d'Opérations (ZO)* est considérée *Dominée* par un joueur si 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 de Position), les faux 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.



ÉTABLIR UN PÉRIMÈTRE DE SÉCURITÉ

Un *Périmètre de Sécurité* est considéré *Établi* dans une *Zone d'Opérations (ZO)* par un joueur s'il est le seul à posséder au moins une troupe **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 de Position), les faux 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* ou tout autre état qui ne soit pas *Inapte*.

BAGAGE

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

DATATRACKER

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

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

Le *DataTracker* ne doit pas être en état *Inapte* pour conférer le Point d'Objectif supplémentaire.

ENSEMBLE DE MISSIONS MÉROVINGIEN DE HELL

CARTE INTELCOM (APPUI ET CONTRÔLE)

Avant le début de la partie, mais après avoir choisi son *Objectif Classifié*, chaque joueur doit déclarer à son adversaire si cette carte sera son *Objectif Classifié* ou sa *Carte INTELCOM*. 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 de la partie, 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*.

Mode Appui et Contrôle : le joueur peut ajouter la valeur de la *Carte INTELCOM* au total des *Points d'Armée* qu'il possède dans la *Zone d'Opérations (ZO)* de son choix, mais seulement s'il possède au moins une troupe qui n'est pas en état *Inapte* dans cette *ZO*.

PAS DE QUARTIER

Les règles de *Retraite !* ne sont **pas** appliquées dans ce scénario.

MODE NARRATIF

Ce scénario est décrit de façon générique mais peut être joué en Mode Narratif, reflétant des événements qui se sont déroulés lors de la Bataille du Groupe De Hell. Durant cette mission, chaque joueur obtiendra un bonus à sa Liste d'Armée.

Les joueurs doivent décider qui sera le Camp A et le Camp B avant la *Phase de Déploiement*, afin de déterminer quel bonus chacun d'eux obtiendra.

CAMP A : en Mode Narratif, le Camp A sera toujours l'Armée Sectorielle de la **Force de Réponse Rapide Mérovingienne**.

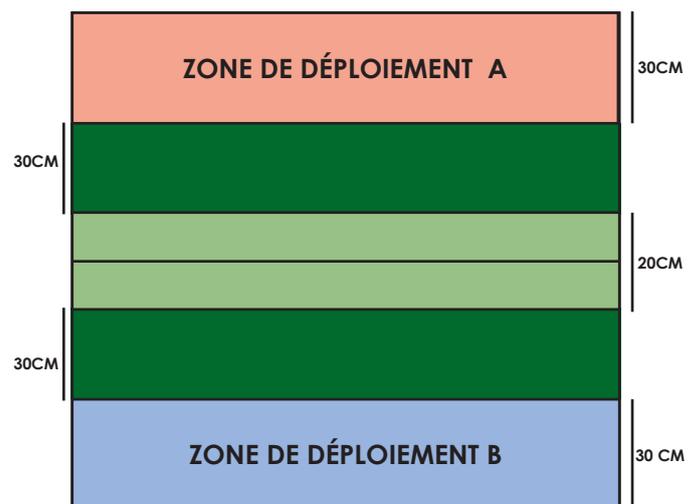
Dans ce scénario, les troupes mérovingiennes du Camp A peuvent se déployer comme si elles possédaient la Compétence Spéciale *Déploiement Avancé N1*, sans *Coût* supplémentaire.

CAMP B : en Mode Narratif, le Camp B sera toujours une Armée Sectorielle de la **Force de Contact Onyx**.

Dans ce scénario, le Camp B obtient un bonus de 1,5 CAP supplémentaires pour sa Liste d'Armée lors de cette mission.

FIN DE LA MISSION

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



JUSQU'AU DERNIER

Les braves troupes du capitaine Greandjean avaient résisté à tout ce que les forces de l'Onyx leur avaient envoyé, mais les pertes étaient constantes, et ce n'était qu'une question de temps avant qu'elles ne succombent à la vague irrésistible des aliens. Il ne faisait aucun doute que l'ennemi essaierait de finir le travail, et qu'il ne permettrait à aucun Mérovingien d'en réchapper. Cependant, la priorité du capitaine n'était pas de quitter la steppe en vie, mais de gagner assez temps pour que ses techniciens terminent de monter un transmetteur radio afin d'alerter la Stavka de la présence alien sur Aube. En dépit de la fumée, le capitaine Grandjean inspira profondément et sourit : cela serait encore un jour glorieux pour Rosalie, la longue baïonnette mérovingienne.

Configuration de Table : A1.

Règles Spéciales : Zone Subarctique, Transmetteur Radio d'Urgence, Contrôler le Transmetteur Radio d'Urgence, Troupes Spécialistes, Officier de Communications, Ordre Spécial de l'Officier des Communications, Tués, Pas de Quartier, HVT et Deck Classifié inutilisés, Mode Narratif.

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- Tuer **plus** de Points d'Armée que l'adversaire (4 Points d'Objectif) ;
- Tuer l'Officier de Communications ennemi (2 Points d'Objectif) ;
- Contrôler le Transmetteur Radio d'Urgence à la fin de la partie (2 Points d'Objectif) ;
- Contrôler le Transmetteur Radio d'Urgence avec votre Officier de Communications à la fin de la partie (1 Point d'Objectif supplémentaire) ;
- Avoir le Transmetteur Radio d'Urgence Synchronisé à la fin de la partie (1 Point d'Objectif supplémentaire).

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 30 cm de profondeur.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

ZONE SUBARCTIQUE

Toute la table est considérée comme une **Zone de Terrain Subarctique**. Les restrictions de Mouvement ne s'appliquent pas dans cette zone, mais toutes les troupes possédant la Compétence Spéciale **Terrain Montagneux** ou **Multi-terrain** gagnent un Bonus de **+2,5 cm** à leur première valeur de MOV.

Ce bonus s'applique uniquement lors d'une Compétence Commune *Se Déplacer*.

TRANSMETTEUR RADIO D'URGENCE

Le *Transmetteur Radio d'Urgence* est *Contrôlé* par un joueur s'il est le seul à posséder au moins une troupe (à l'état de figurine, pas de Marqueur) au contact de celui-ci. Il ne doit donc pas y avoir de figurine ennemie au contact du *Transmetteur Radio d'Urgence*. Les figurines en état *Inapte* ne sont pas prises en compte.

Comme indiqué dans les Objectifs Principaux, si la troupe qui *Contrôle le Transmetteur Radio d'Urgence* est l'**Officier de Communications**, alors le joueur gagne 1 Point d'Objectif supplémentaire.

CONTRÔLER LE TRANSMETTEUR RADIO D'URGENCE

Le *Transmetteur Radio d'Urgence* est *Contrôlé* par un joueur s'il est le seul à posséder au moins une troupe (à l'état de figurine, pas de Marqueur) au contact de celui-ci. Il ne doit donc pas y avoir de figurine ennemie au contact du *Transmetteur Radio d'Urgence*. Les figurines en état *Inapte* ne sont pas prises en compte.

Comme indiqué dans les Objectifs Principaux, si la troupe qui *Contrôle le Transmetteur Radio d'Urgence* est l'**Officier de Communications**, alors le joueur gagne 1 *Point d'Objectif* supplémentaire.

SYNCHRONISER LE TRANSMETTEUR RADIO D'URGENCE (COMPÉTENCE COURTE)

ÉTIQUETTES

- *Attaque.*

CONDITIONS

- Seules les *Troupes Spécialistes* ou l'*Officier de Communications* peuvent déclarer cette Compétence ;
- La *Troupe Spécialiste* ou l'*Officier de Communications* doit être au contact du *Transmetteur Radio d'Urgence* ;

EFFETS

- Permet à la *Troupe Spécialiste* de faire un Jet Normal de **VOL** pour *Synchroniser le Transmetteur Radio d'Urgence*. 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 ;
- Si c'est l'*Officier de Communications* qui déclare cette Compétence, alors il réussit automatiquement le Jet de **VOL** pour *Synchroniser le Transmetteur Radio d'Urgence* ;
- Un *Transmetteur Radio d'Urgence Synchronisé* peut être *Synchronisé* à nouveau par l'autre joueur en appliquant la même procédure. Dans ce cas, le *Transmetteur Radio d'Urgence* n'est plus considéré *Synchronisé* par l'adversaire ;
- Des Marqueurs Joueur A et Joueur B peuvent être utilisés pour indiquer le *Transmetteur Radio d'Urgence Synchronisé*. Il est recommandé que chaque joueur utilise des Marqueurs différents.

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

Les règles de *Retraite !* ne sont **pas** appliquées dans ce scénario



ENSEMBLE DE MISSIONS MÉROVINGIEN DE HELL

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 un Marqueur *Désactivé* peut toujours remplir les Objectifs de ce scénario.

OFFICIER DE COMMUNICATIONS

À la fin de la *Phase de Déploiement*, chaque joueur doit déclarer quelle troupe de sa Liste d'Armée est l'*Officier de Communications*. 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 *Officier de Communications*.

L'*Officier de Communications* est identifié avec un Marqueur *Officier Comms* (C. Officer).

ORDRE SPÉCIAL DE L'OFFICIER DE COMMUNICATIONS

Dans ce scénario, l'*Officier de Communications* possède un *Ordre Irrégulier* supplémentaire pour sa propre utilisation et qui ne peut pas être transformé en *Ordre Régulier*. Cet *Ordre* n'est pas inclus dans la *Réserve d'Ordres* mais conservé séparément pour l'utilisation de l'*Officier de Communications*.

HVT ET DECK CLASSIFIÉ INUTILISÉS

Dans ce scénario, les *figurines de HVT* et la règle *Sécuriser la HVT* ne sont pas utilisées. Les joueurs ne peuvent pas déployer de *figurines de HVT* sur la table de jeu et ils ne peuvent pas utiliser le *Deck Classifié* dans ce scénario.

MODE NARRATIF

Ce scénario est décrit de façon générique mais peut être joué en Mode Narratif, reflétant des événements qui se sont déroulés lors de la Bataille du Groupe De Hell. Durant cette mission, chaque joueur obtiendra un bonus à sa Liste d'Armée.

Les joueurs doivent décider qui sera le Camp A et le Camp B avant la *Phase de Déploiement*, afin de déterminer quel bonus chacun d'eux obtiendra.

CAMP A : en Mode Narratif, le Camp A sera toujours l'Armée Sectorielle de la **Force de Réponse Rapide Mérovingienne**.

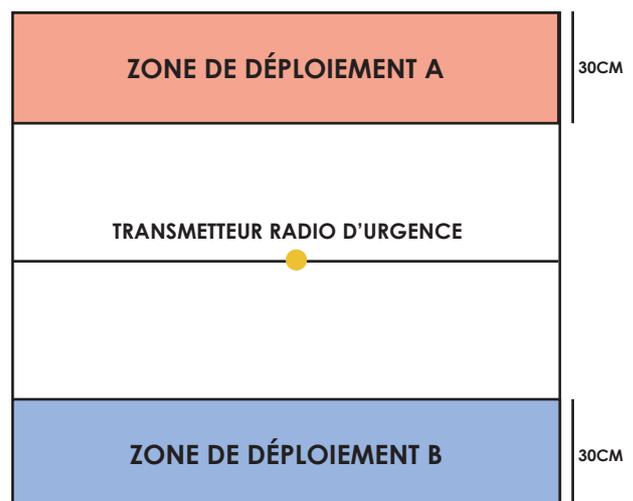
Dans ce scénario, toutes les troupes du Camp A possédant la Caractéristique de Troupe : *Troupe de Vétérans*, peuvent avoir un **Panzerfaust** sans *Coût* supplémentaire.

CAMP B : en Mode Narratif, le Camp B sera toujours une Armée Sectorielle de la **Force de Contact Onyx**.

Dans ce scénario, le Camp B peut ajouter une figurine de T.A.G de l'Armée Sectorielle de la Force de Contact Onyx à sa Liste d'Armée sans *Coût* en Point ni CAP.

FIN DE LA MISSION

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



ENSEMBLE DE MISSIONS MÉROVINGIEN DE HELL

ARIADNA : ARMÉE SECTORIELLE

FORCE DE RÉACTION RAPIDE MÉROVINGIENNE

TROUPES	DISP	FIRETEAM
 TROUPES METROPOLITAINES	Totale	Core, Spéciale
 1er Régiment de PARA-COMMANDOS	6	
 LOUP-GAROU, Groupe Mobile d'Action Spéciale	5	Core, Haris
 ZOUAVES, Régiment Spécial d'Intervention	5	
 BRISCARDS, 8ème Régiment d'Infanterie de Montagne	5	Core, Haris
 13ème de MOBLOTS	5	Core, Spéciale
 4ème de CHASSEURS	4	
 TRAKTOR MUL, Régiment d'Artillerie et Soutien	2	
 112, Service d'Urgence	3	
 DOZERS, Ingénieurs de Campagne	2	
 Mercenaire Nomade: ALGUACIL HACKER	1	Spéciale
 WARDRIVERS, Hackers Mercenaires	1	
 ANACONDA, Escadron TAG Mercenaire	1	
 Brigadier JACQUES BRUANT, Sous-officier de Métros	1	Spéciale
 EQUIPE MIRAGE-5	1	
 WARCORS, Correspondant de Guerre	1	

NOTES

TROUPES METROPOLITAINES

Fireteam : Core Spéciale. Jusqu'à 3 Moblots et jusqu'à 2 Métros.

NOTE: Les troupes possédant Infiltration Inférieure ne peuvent pas composer de Fireteams dans cette Armée Sectorielle.

13ÈME DE MOBLOTS

Fireteam : Core Spéciale. Jusqu'à 3 Moblots et jusqu'à 2 Métros.

NOTE: Les troupes possédant Infiltration ne peuvent pas composer de Fireteams dans cette Armée Sectorielle.

MERCENAIRE NOMADE : ALGUACIL HACKER

Fireteam Spéciale. L'Alguacil Hacker est considéré comme un Métro pour la composition de Fireteam.

Brigadier JACQUES BRUANT, Sous-officier de Métros

Fireteam Spéciale. Bruant est considéré comme un Métro pour la composition de Fireteam.

NOTE: Les troupes possédant Infiltration Inférieure ne peuvent pas composer de Fireteams dans cette Armée Sectorielle.

ENSEMBLE DE MISSIONS MÉROVINGIEN DE HELL

ISC: LOUP-GAROU

T. ENT. SPÉCIAL



LOUP-GAROU, Groupe Mobile d'Action Spéciale

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-10	14	12	11	13	2	0	1	2	5

Équipement: Viseur X
Compétences Spéciales: V: Courage; Fireteam: Core

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	C
LOUP-GAROU (Fireteam: Haris)	Fusil Viral, Grenades Étourdissantes	Pistolet, Couteau	0,5	22

ISC: Briscards, 8ème Régiment d'Infanterie de Montagne

Vétéran Troupes



BRISCARDS, 8ème Régiment d'Infanterie de Montagne

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-10	14	12	11	13	2	0	1	2	5

Équipement: Viseur Multi-Spectral L1
Compétences Spéciales: Terrain Montagne; V: Courage; Fireteam: Core

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	C
BRISCARD (Fireteam: Haris)	Fusil de Précision	Pistolet d'Assaut, Couteau	0,5	25