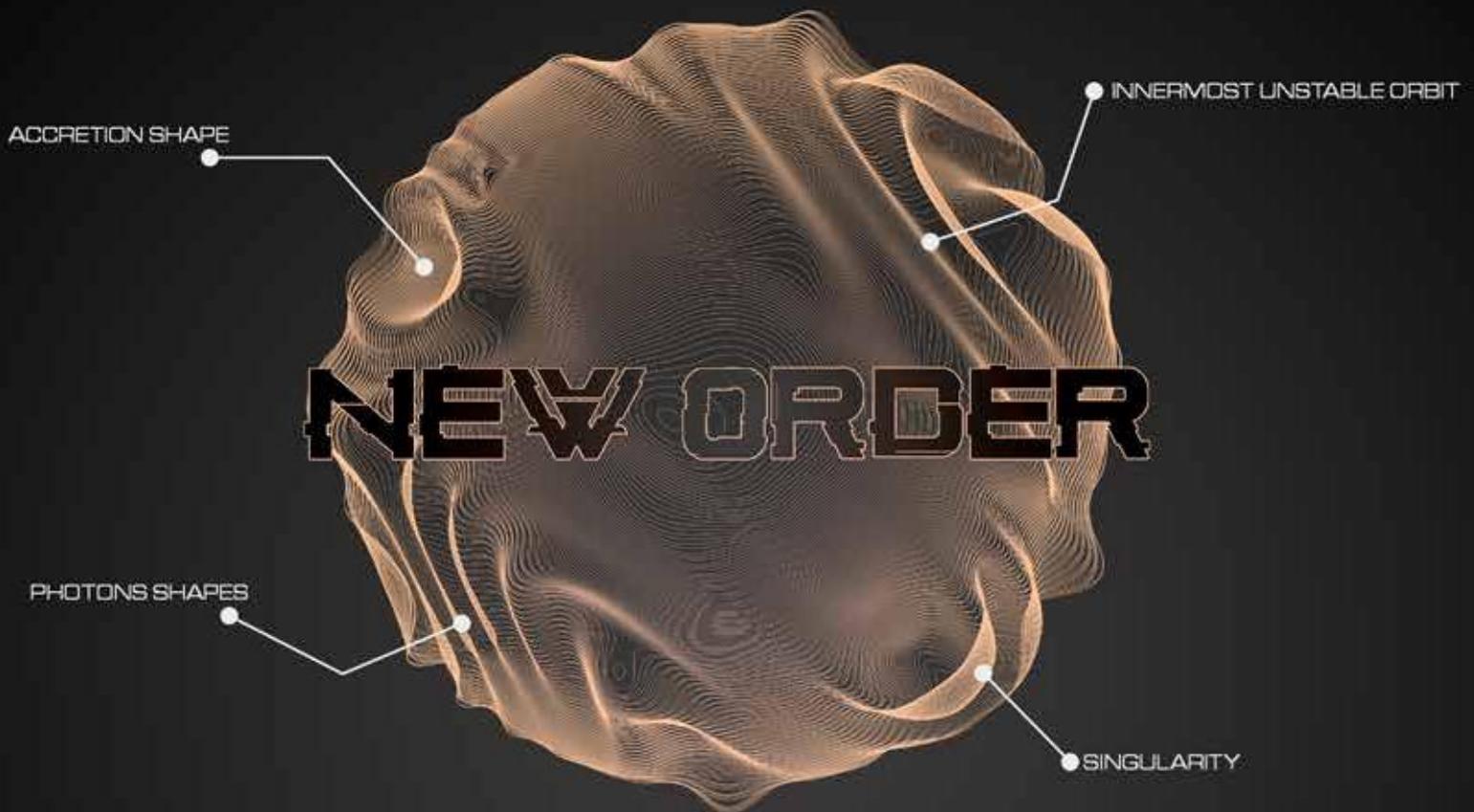




ITS SEASON 15



Proposé sur



FANTRAD VF

CORVUS BELLI
INFINITY



ITS SEASON 15

INDEX

A NEW ORDER	3
ITS: BASIC RULES	4
TOURNAMENT RULES	6
SEASON 15	10
EXTRAS	12
CLASSIFIÉ OBJECTIVES	14
ITS RANKING	15
ITS SCENARIOS	15
ACQUISITION	16
B-PONG	18
BIOTECHVORE	20
CAPTURE AND PROTECT	22
COUNTERMEASURES	24
DECAPITATION	26
EVACUATION	28
FIREFIGHT	30
FROSTBYTE	32
FRONTLINE	35
HIGHLY CLASSIFIÉ	37
LAST LAUNCH	39
LOOTING AND SABOTAGING	42
MINDWIPE	44
PANIC ROOM	47
POWER PACK	50
SUPPLIES	52
SUPREMACY	55
THE ARMORY	57
UNMASKING	60
ITS DIRECT ACTION	62
ANNIHILATION	62
BATTLEGROUND	64
CUTTHROAT	66
SUPERIORITY	68
UPLINK CENTER	70
RESILIENCE OPERATIONS	72



UN NOUVEL ORDRE

Nous appelons cela la paix alors qu'il ne s'agit en fait que d'un cessez-le-feu. Ce sont deux notions très différentes. La situation peut sembler similaire, mais ce n'est pas le cas. Ce que nous avons signé avec l'Hégémonie Ur et son Armée Combinée était un armistice, pas un traité de paix. Nous ne devons pas l'oublier.

L'IE a compris que, malgré sa puissance écrasante, malgré le fait d'avoir réussi à percer le Blocus de Cerbère et les défenses orbitales de Concilium Prima, et malgré le fait que des vaisseaux Capitaux aient été déployés sur nos principales villes, nous ne rendrions jamais la planète sans livrer un combat. Une bataille inutile et stupide qui ne pouvait que se terminer par notre défaite, mais qui priverait aussi l'IE de la possibilité de s'emparer du Compileteur T'zechi et de ses sondes avant que les anomalies quantiques engendrées par ces dernières ne provoquent la destruction totale de la planète.

L'IE nous a donc offert la seule chose qui nous inciterait à faire marche arrière et à évaluer sérieusement le danger qui menaçait Concilium Prima et tous ses citoyens : un armistice, au lieu de la balle dans la tête à laquelle nous nous attendions tous. Mais un armistice n'est pas une véritable paix, c'est une guerre froide, un conflit secret, sournois et dissimulé, qui ne peut s'intensifier tant que la situation sur la planète n'est pas stable ou que l'une des parties n'est pas en mesure de prendre le contrôle du Compileteur.

En attendant, l'humanité est tenue en laisse par l'IE, car nous dépendons de sa technologie de confinement quantique pour tenir en échec les zones d'anomalie quantique (QAZ) sur Concilium Prima et les empêcher de fissurer la planète à partir de son noyau. En conséquence, l'IE s'est vu accorder le contrôle et la souveraineté sur les territoires qu'elle a conquis sur Concilium Prima (une bonne partie de Helheim et de Durgama), Paradiso (les territoires dont elle s'est emparée lors de la Troisième Offensive) et sur Aube (la moitié nord-est de Novyy Cimmeria).

Ainsi, l'humanité est désormais piégée dans un statu quo perpétuel, une situation qui ne changera jamais, comme des mouches dans un bloc d'ambre, et tout mouvement doit être fait subrepticement et en secret.

Toutes les puissances de la Sphère Humaine ont montré leur engagement envers Concilium Prima en aidant la population civile, et en gagnant ainsi du prestige et de l'influence au sein de l'O-12. Mais elles l'ont également fait pour occuper le territoire autour des QAZ et pouvoir ainsi les étudier et y déployer des

équipes de récupération et de sauvetage. Ces patrouilles sont susceptibles de trouver des informations et des artefacts précieux, voire une sonde ou le Compileteur T'zechi lui-même, dans la mesure où elles survivent aux dangers de ces zones. Ces dangers vont des conditions environnementales difficiles, voire extraterrestres dans de nombreux cas, aux monstres vicieux de toutes tailles, y compris certains de taille colossale, en passant par les patrouilles des autres puissances rivales, en particulier celles de l'Armée Combinée, la plus dangereuse d'entre elles.

Mais il ne faut pas oublier non plus la situation qui prévaut dans tous les autres points chauds de la Sphère Humaine. Aucune puissance humaine n'est satisfaite de ce qui s'est passé sur Paradiso, sauf peut-être Ariadna, qui n'a que peu d'intérêt pour cette planète où elle n'a pas eu sa part du gâteau. Tous les autres veulent récupérer leurs territoires, mais aussi sauver la population piégée dans les zones occupées, c'est pourquoi les escarmouches frontalières sont constantes, même de la part de l'Armée Combinée, car elle se prépare déjà au cas où l'armistice s'enflammerait. Cette situation est similaire à celle rencontrée sur Aube, où Yu Jing, le Grand Japon Indépendant et Ariadna revendiquent la propriété de la moitié des terres de l'île-continent de Novyy Cimmeria qui, selon eux, leur a été vilement arrachée par l'Armée Combinée. Et pour ne rien arranger, les autres puissances ont également jeté leur dévolu sur cette région qui regorge de néomatériaux stratégiques.

Et puis, il y a aussi le mandat d'arrêt qui autorise l'usage d'une force létale contre le Spiral Corps pour crimes contre l'humanité en tant qu'instigateur de la catastrophe de Concilium Prima.

Ainsi, la situation actuelle est loin d'être une situation de paix, ou même un véritable cessez-le-feu, puisque des coups de feu sont encore tirés, même si c'est discrètement et dans l'obscurité. La situation actuelle s'apparente plutôt à une partie de poker, où chacun pointe son arme sous la table. Une partie que nous risquons encore de perdre si nous oublions que le danger de voir Concilium Prima détruit est bien réel, et que, même s'il est maintenant commode de travailler ensemble, l'IE reste l'ennemi.

*Colonel Mariëtte Wijnkoop du Bureau Aegis, lors d'une séance à huis clos devant le Conseil de Sécurité de l'O-12.
Niveau d'habilitation requis : Alpha.*



ITS SEASON 15

ITS : REGLES DE BASE

L'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
- Dés
- Paquet Classifié/Opérations
- 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 doit représenter correctement la Troupe qu'elle représente, notamment en ce qui concerne ses options en matière d'équipement et d'armes. Si un joueur ne possède pas la figurine officielle, il peut, à la discrétion de l'organisateur du tournoi, utiliser une autre figurine de Corvus Belli en remplacement, mais il doit clairement informer son adversaire de ce que cette figurine représente.

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 de la Troupe représentée.

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.



ITS SEASON 15

LISTES D'ARMEES

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 l'application Infinity Army, v. web ou mobile ([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.

① [Manuel de l'App. Mobile](#)

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 et les Listes d'Armées Officielles sont celles publiées par Corvus Belli sur son site officiel :

<https://infinitytheuniverse.com/resources>

Ainsi que son application de construction de Liste :

<https://infinitytheuniverse.com/army-app>

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

① 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 VF).

ORGANISATEUR D'ÉVÉNEMENT

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

Les Organisateurs 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://infinitytheuniverse.com/games/infinity/its>
- 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.

CLASSEMENT

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 400/350	NIVEAU 300/250	NIVEAU 200/150
Tournoi ou Ligue	K+15%	K=32	K-15%
One Shot	K=4	K=4	K=4

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 :

- Déverrouillage du succès Couronne Quantronique ("Quantronic Crown") dans le profil du joueur.



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 à la prochaine saison de l'Interplanetario Tournament en Espagne.
- Une figurine exclusive de la Saison ITS en cours, peinte par l'équipe de Corvus Belli.
- Un trophée officiel de la Saison ITS en cours.

ITS : REGLES DU TOURNOI

REGLES 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 1 contre 1, sur 3 rondes de Tournoi ou plus.

FEUILLE DE CONTRÔLE DE TOURNOI

Au début de l'Événement, chaque joueur recevra une Feuille de Contrôle de Tournoi (Tournament Control Sheet). Les joueurs devront inscrire sur leur feuille leur nom, code PIN ITS et leur Faction Généraliste 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 Fantrad VF, dans le sujet de la fantrad de l'ITS, sur le Bureau-Aegis en version Pdf ou Excel.

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	4	Obtenir plus de Points d'Objectif que l'adversaire.
Égalité	2	Obtenir autant de Points d'Objectif que l'adversaire.
Défaite	0	Obtenir moins de Points d'Objectif que l'adversaire.
Bonus Offensif	+1	Obtenir 5 Points d'Objectif ou plus. Ce Point de Tournoi est ajouté au résultat obtenu.
Bonus Défensif	+1	Perdre avec une différence de 2 Points d'Objectif ou moins que l'adversaire. Ce Point de Tournoi est ajouté au résultat obtenu.

EXEMPLE 1 :

Le Joueur A obtint 4 Points d'Objectif durant sa Ronde de Tournoi, tandis que son adversaire, le Joueur B obtint 1 Point d'Objectif. Le résultat de la Ronde fut donc une Victoire pour le joueur A (4 Points de Tournoi). Et une Défaite pour le joueur B (0 Points de Tournoi).

EXEMPLE 2 :

Le Joueur A obtint 7 Points d'Objectif durant sa Ronde de Tournoi, tandis que son adversaire, le Joueur B obtint 6 Points d'Objectif. Le résultat de la Ronde fut donc encore une Victoire pour le joueur A gagnant 5 Points de Tournoi (Victoire : 4 + Bonus Offensif : 1 = 5). Et une Défaite pour le joueur B, mais obtenant 2 Points de Tournoi (Défaite : 0 + Bonus Offensif : 1 + Bonus Défensif : 1 = 2).



ITS SEASON 15

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.

APPARIEMENT

L'appariement des joueurs pour la première Ronde de Tournoi est assigné 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 4 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 sur l'[OTM](#) (Online Tournament Manager), 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, mais seulement après la fin de la Phase de Déploiement.

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 l'[App. Infinity Army](#), disponible gratuitement sur le site Infinity.



ITS SEASON 15

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 400/350 : 400 Points d'Armée et 8 CAP ou 350 Points d'Armée et 7 CAP.
- NIVEAU 300/250 : 300 Points d'Armée et 6 CAP ou 250 Points d'Armée et 5 CAP.
- NIVEAU 200/150 : 200 Points d'Armée et 4 CAP ou 150 Points d'Armée et 3 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.

① Vous pouvez en trouver en Français sur le Bureau-Aegis dans les sections [Aides de Jeux et Scénarios Personnalisés](#).

DIAMÈTRE DES JETONS ITS

Pour faciliter le travail de l'organisateur lors de la préparation d'un tournoi ITS, ce tableau contient les diamètres de tous les jetons utilisés dans les différentes missions.

JETON	DIAMÈTRE
Trans. Antenna	40mm
Tech-Coffin	40mm
Console	40mm
Objective	40mm
DropPod	40mm
Supply Box	25mm
Beacon	25mm
Player A o B	25mm
Data Pack	25mm
Defensive Turret	25mm
CivEvac	25mm

TROUPES SPÉCIALISTES

Seuls les Hackers, Médecins, Ingénieurs, Observateurs d'Artillerie, Infirmiers, et les troupes possédant les Compétences Spéciales Chaîne de Commandement ou Agent Spécialiste (Specialist Opérative) sont considérés comme étant des Troupes Spécialistes.



ITS SEASON 15

LES TABLES INFINITY

Vous pouvez installer une table Infinity comme vous le souhaitez, il y a de nombreuses façons de le faire et, en tant que joueur ou organisateur de tournoi, vous ne devez pas avoir peur d'essayer différentes choses, parce qu'il n'y a pas une seule façon parfaite de le faire. La configuration de la table doit permettre aux joueurs d'élaborer leurs propres stratégies, ce qui fera de chaque partie une expérience unique.

Cependant, les organisateurs qui préparent leurs premiers tournois trouveront ici quelques conseils de la communauté sur la façon de configurer les tables Infinity.

DENSITÉ DES DECORS

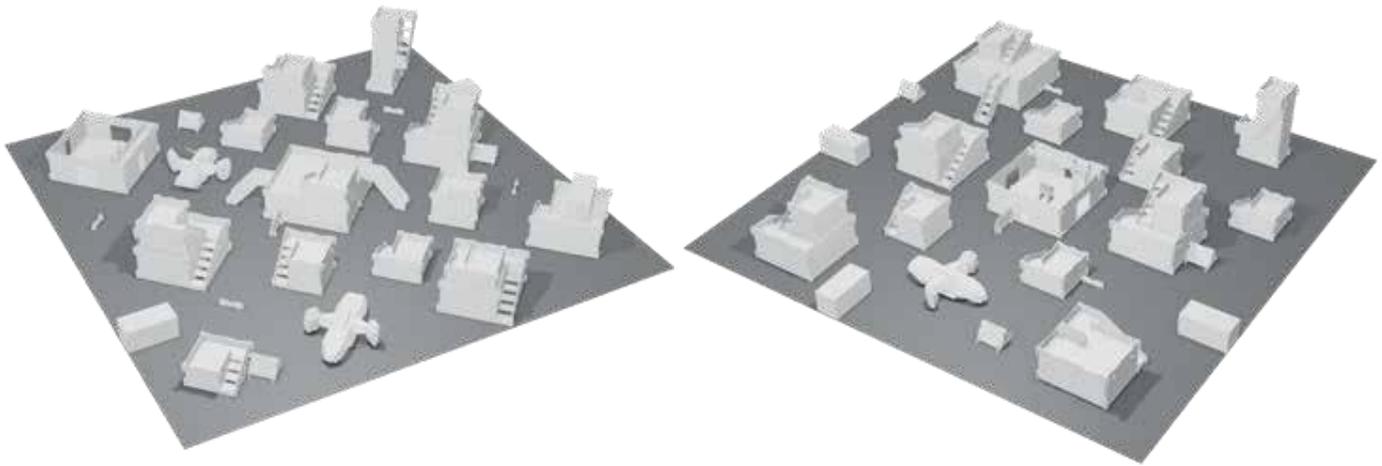
Il n'y a pas de nombre minimum ou maximum d'éléments de décor qu'une table de jeu doit comporter. L'essentiel est de trouver un bon équilibre dans la quantité de décors utilisés. Il est préférable d'éviter les grands espaces sans couvert, car il sera trop difficile de s'y déplacer, ainsi que les configurations trop denses, qui pourraient empêcher les troupes équipées d'armes à longue portée de s'illustrer.

De nombreux organisateurs de tournois recommandent d'utiliser neuf éléments de décor de grande taille, quatre ou cinq éléments de taille moyenne et un bon nombre d'éléments de petite taille qui fourniront un couvert et permettront à vos troupes de se déplacer en toute sécurité.

Cependant, la meilleure façon de savoir combien d'éléments de décor vous avez besoin pour une partie d'Infinity est d'installer de nombreuses tables de jeu. L'expérience et les commentaires des joueurs deviendront alors votre référence pour vous permettre d'adapter à chaque partie la quantité de décors dont vous aurez besoin.



ITS SEASON 15



EXEMPLE AVEC QUELQUES DISPOSITIONS DE TABLE

CONFIGURATION DES DECORS

Vous trouverez un guide pour l'installation des tables de jeu Infinity à la page 140 du livre de règles N4. Cependant, vous trouverez ici quelques conseils supplémentaires qui pourront vous être utiles lors de l'organisation d'un tournoi.

Au moment d'installer une table de jeu, vous pouvez mentalement la diviser en quadrants, ce qui permettra de mieux répartir les éléments de décor et d'éviter que des zones de la table ne soient dépourvues de couvert pour les troupes.

Il est important de vérifier les lignes de tir, même le long des bords de la table, et d'essayer d'éviter une disposition des décors qui permettrait à un tireur d'élite de contrôler toute la table ou à un parachutiste de prendre tout le bord arrière d'une zone de déploiement.

Il y a un point important à ne jamais négliger : les tables de jeu peuvent également être asymétriques ! Le choix de la Zone de Déploiement en début de partie prend alors toute son importance. Lorsque ce type de disposition est utilisé, il convient de rendre les deux zones intéressantes de manière différente. Par exemple, une zone peut avoir plus d'éléments de couvert, tandis que l'autre peut avoir des espaces ouverts plus larges, mais offrir des points de vue élevés.

Vous devez vous assurer que tous les objectifs de la mission ne peuvent pas être contrôlés à partir d'un seul point de la table. Et bien sûr, n'hésitez pas à les placer au-dessus d'un élément de décor : c'est à cela que servent les Compétences de Mouvement !

TABLES THÉMATIQUES

Tout peut être utilisé pour installer une table Infinity ! De la simple boîte de chaussures à l'incroyable bâtiment conçu par un partenaire officiel. Tant qu'il y a suffisamment de couverts pour que le jeu ne devienne pas une simple fusillade, c'est plus que suffisant. Mais une table qui a de l'allure et qui "raconte une histoire" offrira une bien meilleure expérience de jeu. Ce n'est pas la même chose d'infiltrer une installation secrète située à l'intérieur d'un bâtiment futuriste pour voler une précieuse technologie de pointe que de capturer une importante HVT qui se cache juste entre quelques boîtes de biscuits.

Une table thématique peut également permettre de tirer parti des règles de Terrain et de donner aux troupes dotées de ces compétences une chance de se démarquer.

En résumé, la prise en compte des différentes compétences des troupes lors de la mise en place de la table permettra de réaliser des mouvements épiques et mémorables à chaque partie.



ITS SEASON 15

SAISON 15

Durant cette Saison, les règles suivantes sont appliquées :

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.

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

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

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 n'apportent pas de MOD CC.
- ▶ Les Civils ignorent les Effets et les Dommages qu'ils peuvent subir, qu'ils proviennent d'une Attaque ou de toute autre cause. 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 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.

IMPORTANT

Un Civil étant considéré comme une figurine Neutre, être en contact Silhouette avec lui n'active pas l'état Engagé.

▶ ISC : CIVIL

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	DIS
--	6	5	10	11	-	-	-	2	-
Armes TR : - ; Armes CC : - ; CAP : - ; Coût : -									

CIVEVAC

Cette compétence permet à la Troupe de transporter d'autres figurines qui sont dans un état Étourdi, Immobilisé ou Inconscient.

CIVEVAC

COMPÉTENCE COURTE DE MOUVEMENT

Optionnelle.

CONDITIONS

- ▶ Seuls les Figurines, et non les marqueurs (Camouflage, par exemple) peuvent effectuer cette Compétence Commune. Tout Marqueur qui déclare CivEvac est automatiquement révélé.
- ▶ Les Troupes doivent être ou atteindre le contact Silhouette avec le Civil ciblé.
- ▶ Le Civil ciblé ne doit pas être en contact Silhouette avec une Figurine ennemie, et ne doit pas avoir de jeton CivEvac.
- ▶ Une Troupe ne peut pas déclarer cette Compétence Commune si l'une des situations suivantes est vraie :
 - ▶ Il est déjà en train de réaliser un CivEvac de deux Civils.
 - ▶ Il possède la Compétence Spéciale Impétueux, ou l'a obtenu via la Compétence Spéciale Frénésie ou par d'autres circonstances du jeu.
 - ▶ Il possède la Compétence Spéciale Périphérique.
 - ▶ Son type de troupe est DCD (REM).
 - ▶ Il exécute un Ordre Coordonné ou fait partie d'une Fireteam.

EFFETS

- ▶ Si la Troupe réussit un jet de VOL+3, la Troupe peut CivEvac le Civil, en plaçant un jeton CivEvac près du Civil pour l'indiquer.
- ▶ Si le jet échoue, il peut être répété autant de fois que nécessaire, en dépensant à chaque fois la Compétence Courte correspondante et en effectuant le jet.
- ▶ Le Civil CivEvac doit toujours rester en contact Silhouette avec la Troupe qui le CivEvac.
 - ▶ À la fin du mouvement de la Troupe, placez le Civil en contact Silhouette avec celle-ci. La Troupe doit terminer son mouvement dans une position où le Civil peut être placé en contact Silhouette.
- ▶ Le nombre maximum de Civils qu'une Troupe peut avoir en CivEvac avec elle est de deux.
- ▶ Le Civil doit toujours rester sur la table, même si la Troupe qui le CivEvac entre en état Inapte.
- ▶ Dans les situations suivantes, le CivEvac est automatiquement annulé à la fin de l'ordre, en retirant le jeton CivEvac :
 - ▶ La Troupe qui effectue le CivEvac entre en état Isolé, Immobilisé, ou tout autre état Inapte qui l'indique.
 - ▶ La Troupe qui fait le CivEvac devient membre d'une Fireteam.
 - ▶ La Troupe qui CivEvac le Civil entre dans un État qui remplace la figurine par un Marqueur (Camouflage, Supplantation, Holocho...).
 - ▶ La Troupe qui CivEvac le Civil devient Impétueux via la Compétence Spéciale Frénésie, ou une autre circonstance de jeu.
- ▶ La Troupe peut annuler le CivEvac volontairement lorsqu'il est activé



ITS SEASON 15

par tout Ordre ou ORA, en retirant le jeton CivEvac, sans qu'aucun jet ne soit nécessaire.

- ▶ Lorsque le CivEvac est annulé, le Civil doit être laissé sur une surface horizontale de la table de jeu.
- ▶ Si le Civil est Hostile, en raison d'une condition de jeu ou d'une règle spéciale du scénario, alors le jet de VOL pour CivEvac n'applique pas le MOD +3.
- ▶ Un Civil Hostile est identifié par un jeton Hostile.

RÈGLE CIVIL ET EXEMPLE DE JEU CIVEVAC

Pendant son Tour Actif, le joueur PanOcéanien déclare la première Compétence Courte de Mouvement de sa Troupe Orc : Se Déplacer jusqu'à ce qu'ils atteignent un contact Silhouette avec le civil Neoterran Corporate Executive, la HVT PanOcéanienne. Avec la seconde Compétence Courte de l'Ordre, le joueur déclare CivEvac et réussit un jet de VOL +3, plaçant ainsi un jeton CivEvac à côté de la HVT.

Dans l'ordre suivant, le joueur PanOcéanien déclare à nouveau Se Déplacer comme première Compétence Courte de Mouvement de sa Troupe Orc. Maintenant, la HVT se déplace en contact Silhouette avec l'Orc. Dans la deuxième Compétence Courte de Mouvement de l'Ordre, le joueur PanOcéanien déclare Esquiver pour éviter une Attaque qui se présente. Comme l'Orc gagne le jet d'Opposition, il peut aussi se déplacer de 5 cm, avec la HVT qui se déplace à ses côtés en contact Silhouette. Dans l'ordre suivant, le joueur PanOcéanien déclare un Saut, ainsi l'Orc et la HVT en contact Silhouette peuvent se déplacer au-dessus d'un obstacle, les plaçant ainsi de l'autre côté de celui-ci.

Dans un autre ordre, le joueur PanOcéanien déclare à nouveau Se Déplacer comme première Compétence Courte de Mouvement de son Orc. Ce mouvement place la HVT dans la Ligne de Vue d'un Gangbuster. Cependant, comme les Civils ne déclenchent pas d'ORA, la Troupe O-12 ne peut pas réagir. Ensuite, le joueur PanOcéanien déclare la seconde Compétence Courte de l'Ordre : Se Déplacer à nouveau. L'Orc entre alors dans la Ligne de Vue (LdV) du Gangbuster, qui peut alors déclarer un ORA : une attaque TR avec son Anti-émeute Léger. Comme il s'agit d'une Arme à Gabarit Direct, elle affecte la HVT. Le joueur PanOcéanien déclare la seconde Compétence Courte de l'Ordre : une attaque TR avec son Fusil MULTI contre le Gangbuster, car la HVT, en tant que Civil, ne bloque pas la LdV. La HVT ignore les effets de la Munition Adhésive. Cependant, l'Orc est affecté normalement par le Gabarit et devra effectuer un jet de PH-6.

Lors du prochain Round de Jeu, un Epsilon utilise sa Compétence Spéciale Escalader Plus pour terminer un Mouvement à mi hauteur d'un mur avec une HVT CivEvac en contact Silhouette. Pendant le Tour Actif du joueur, l'Epsilon entre en état Inconscient. La HVT n'est alors plus CivEvac, donc le joueur doit retirer le jeton CivEvac et replacer la HVT sur la table de jeu, en contact avec le mur, puisque la HVT ne peut pas rester suspendue à mi-hauteur du mur.

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.

Comme s'ils étaient une Troupe ennemie, les HVT seront réactives et hostiles, réagissant à tout Ordre exécuté par une Troupe ennemie.

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

▶ ISC : HVT (Cible Désignée)										
MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	DIS	
10-10	6	8	11	11	1	0	1	2	-	
Armes TR : Pistolet étourdissant										
Armes CC : - ; CAP : - ; Coût : -										

CASEVAC

Cette compétence permet aux Troupes de porter d'autres figurines qui sont en État Étourdi, Immobilisé ou Inconscient.

CASEVAC

COMPÉTENCE COURTE

Optionnelle.

CONDITIONS

- ▶ Seule une Figurine et non un Marqueur peut réaliser cette Compétence Commune. Tout Marqueur qui déclare Casevac est automatiquement révélé.
- ▶ La Troupe doit être en contact Silhouette avec une Troupe alliée en État Étourdi, Immobilisé (IMM-A ou IMM-B) ou Inconscient. Quelques Règles Spéciales de Scénario pourront modifier ça.
- ▶ La Troupe doit avoir un Attribut PH supérieur ou égal à l'Attribut PH de la troupe qu'elle souhaite porter. Les Troupes ayant la pièce d'Équipement Bagages peuvent ignorer cette Condition.

EFFETS

- ▶ Permet à une Troupe d'activer l'État de Casevac, en plaçant le jeton Casevac.

ISC: (DESIGNATED TARGET) HVT



ITS SEASON 15

CASEVAC (ÉTAT)

CASEVAC

ACTIVATION

- ▶ Une Troupe au contact d'une Troupe alliée en état Étourdi, Immobilisé (IMM-1 ou IMM-2) ou Inconscient, déclare la Compétence Commune Casevac.
- ▶ Une Troupe ne peut activer l'État Casevac que si elle possède un Attribut de PH supérieur ou égal à l'Attribut de PH de la troupe qu'elle souhaite porter.

EFFETS

- ▶ En État Casevac, le joueur active les deux Troupes avec un seul Ordre ou ORA.
- ▶ En État Casevac, le joueur déplacera simultanément les deux Troupes en contact Silhouette, en utilisant les valeurs MOV de la Troupe qui porte ;
- ▶ Dans cet État, la Troupe portée (en État Étourdi, Immobilisé ou Inconscient) ne peut pas déclarer d'Ordre ou d'ORA. Les Ordres et les ORA sont toujours déclarés et exécutés par la troupe qui la porte ;
- ▶ En État Casevac, les deux Troupes ne provoquent qu'un seul ORA de la part de chaque ennemi ayant une LdV ou une ZdC ;
- ▶ Un joueur déclarant une Attaque avec une Arme à Gabarit contre une troupe en État Casevac ou une Troupe portée doit appliquer la Règle d'Arme à Gabarit sur un Corps à Corps ;
- ▶ En État Casevac, la Troupe portée ne bloque pas la LdV
- ▶ En État Casevac, la Troupe portée ne confère pas le MOD de +1 à la R lors d'un engagement au CC ;
- ▶ À moins qu'une Règle Spéciale de Scénario n'indique le contraire, une Troupe en État Casevac ne peut pas porter plus d'une troupe Immobilisée, Étourdie ou Inconsciente.

ANNULATION

- ▶ L'État Casevac est automatiquement annulé si la Troupe ayant déclarée Casevac, déclare une Compétence autre que Déplacement Prudent, Escalader, Esquiver, Sauter, Reset, ou une Compétence Courte de Mouvement ;
- ▶ Cet État est également automatiquement annulé si la Troupe ayant déclaré Casevac est activée pendant la Phase Impétueuse ;
- ▶ L'État Casevac est également annulé lorsque la Troupe ayant déclaré Casevac passe à l'État Immobilisé (IMM-1 ou IMM-2), Inapte, ou tout autre état le précisant ;
- ▶ Cet État également annulé si la Troupe ayant déclaré Casevac passe dans un État qui remplace la figurine par un Marqueur (Camouflage, Supplantation, Holo-écho...);
- ▶ L'État Casevac est automatiquement annulé si la Troupe portée perd son État Immobilisé (IMM-1 ou IMM-2), Étourdi, ou Inconscient ;
- ▶ La Troupe qui déclare Casevac peut l'annuler volontairement en dépensant une Compétence Courte d'un Ordre, sans Jet requis.

SERVICE LONG

Durant cette Saison, toute troupe dont la Classification de Troupe est « Personnage », aura également la Classification de Troupe : Vétéran.

PRESTIGE DE L'O-12

Les joueurs peuvent faire une Utilisation Tactique d'un Pion de Commandement une fois par Round de Jeu, en dépensant un Pion de Commandement pour ajouter un Ordre Régulier à leur Réserve d'Ordres de l'un de leurs Groupes de Combat.

ESCARMOUCHES FRONTALIÈRES

Une fois par partie, chaque joueur pourra déployer une Troupe possédant une Compétence Spéciale avec l'étiquette Déploiement Aéroporté (DA) à l'intérieur de n'importe quelle Zone d'Exclusion.

Si la Troupe utilise un Saut de Combat, aucun Jet de PH ne sera nécessaire, mais elle devra se déployer en contact Silhouette avec le bord de la Zone d'Exclusion.



ITS SEASON 15

EXTRAS

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

TOURNOI EN ESCALADE

L'organisateur doit faire connaître les points d'armée lors de la première annonce de l'événement.

Les Tournois appliquant cet Extra ne compteront que trois Rondes, quelque soit le nombre de joueurs. La première Ronde se jouera au NIVEAU 150/200, puis à la deuxième Ronde au NIVEAU 250/300 et à la dernière Ronde du Tournoi au NIVEAU 350/400. 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.

JEU LIBRE

Cet Extra supprime la limite à 15 Troupes d'une Liste d'Armée. Ainsi les joueurs pourront utiliser des Listes d'Armée allant au-delà de 15 Troupes.

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 a la Compétence Spéciale Opérateur Spécialiste et est considéré Troupe Spécialiste dans les Scénarios qui le spécifie, pouvant appliquer les Règles Spéciales de Scénario spécifiques à ces Troupes.

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

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 85 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 (SWC) par liste d'armée.

L'utilisation de cet Extra ne permettra pas de dupliquer les Personnages.

COMMANDEMENT RENFORCÉ

Avec cet Extra, la règle Perte de Lieutenant n'est pas appliqué durant le tournoi.

CQB

La structure de la zone d'opérations limite la portée des armes de tir. Avec la sélection de cet Extra, toute Attaque TR où la portée de la cible est de 80 cm ou plus entraîne un échec automatique sans qu'il soit nécessaire de faire un jet de dé.

ACTION DIRECTE

L'extra Action Directe consiste en un set complet de cinq scénarios, que vous trouverez à la fin de ce livret, qui ne font pas appel au Paquet Classifié ou aux figurines de HVT.

Il s'agit d'un extra de tournoi "sans fioritures". Sans règles de Terrain, ni mécanisme d'Objectifs Classifiés. Juste un set qui joue des Objectifs Principaux et vos compétences tactiques contre celles de votre adversaire.

Si vous avez récemment commencé à jouer à Infinity N4 et que vous souhaitez mettre immédiatement vos compétences à l'épreuve, sans avoir à apprendre tous les mécanismes de l'ITS, Action Directe est parfait pour vous. Grâce à ce set de scénarios, vous pourrez vous concentrer sur la mission à accomplir et tester vos capacités tactiques. Mais ne vous y trompez pas, car ces scénarios ne sont pas plus faciles : bien qu'ils n'incluent pas tous les mécanismes de l'ITS, ils ne laissent rien de côté. Dans Action Directe, la mission passe avant tout.

Pour les joueurs vétérans qui connaissent bien Infinity, un mot d'avertissement : ce ne sont pas exactement les mêmes scénarios que ceux que vous connaissez. Les objectifs et les scores ont été



ITS SEASON 15

modifiés, l'expérience de jeu est donc différente.

Ici, vos Compétences Spéciales de Terrain ne vous donneront pas d'avantages, et vous ne bénéficierez pas de la même flexibilité pour marquer des points que celle offerte par les Objectifs Classifiés. Si vous pensiez être en terrain sûr, vous allez découvrir à quel point vous aviez tort !

Dans les scénarios officiels d'Infinity, les Objectifs Classifiés sont des objectifs supplémentaires qu'un joueur peut accomplir pour obtenir plus de Points Objectifs.

RENFORTS

Avec cet Extra, les Règles de Renforts sont utilisées pendant le tournoi (voir l'Annexe sur les Renforts). Tous les joueurs devront utiliser des Renforts.

CONTRACTANTS MERCENAIRES

Cet Extra permet aux deux joueurs d'ajouter l'une des Troupes Mercenaires listées ci-dessous, même si l'Unité n'est pas disponible pour leurs armées et sans appliquer de Coût ou de CAP. Cependant, son Coût est pris en compte pour la Domination de ZO. Cette Troupe comptera dans la limite des 10 Troupes par Groupe de Combat ou dans la limite des 15 Troupes par Liste d'Armée.

Contractants Mercenaires :

- ITS SeCDet CSU, Corporate Security Unit.
- ITS Bashi Bazouks Corsair.
- ITS Motorized Bounty Hunter.

Vous pouvez consulter leurs profils et leurs options dans l'application Army.

OPÉRATIONS DE RÉSILIENCE

Cet Extra de tournoi est une façon nouvelle et différente de faire des parties. Il mettra à l'épreuve la résistance des joueurs et leur capacité à surmonter des difficultés inattendues.

En tant qu'Événements Officiels, tous les Tournois sont tenus de respecter les Règles de Base de l'ITS, à l'exception du fait qu'ils ne peuvent pas utiliser les scénarios de l'ITS ni le Paquet Classifié. Toutefois, les joueurs devront utiliser le Paquet d'Objectifs Tactiques (Tactical Objectives Deck) et le Paquet de Conditions de Bataille (Battle Conditions Deck).

Vous trouverez les règles détaillées dans la section Opérations de Résilience de ce document.



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 pas donner de Points d'Objectif supplémentaires.

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.

CARTE INTELCOM

Comme indiqué dans certains scénarios, il sera possible de renoncer à l'Objectif Classifié, pour l'utiliser comme 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.

Lorsque cela est spécifié dans la mission, et dans l'ordre d'Initiative, le joueur peut utiliser sa carte INTELCOM.

PAQUET CLASSIFIÉ

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 VF disponible gratuitement sur :

Version VF de l'officiel en cours :

<https://www.cjoint.com/c/MHqkMXO7abw>

Version VF pour l'ITS Saison 10

<http://www.bureau-aegis.org/forum/index.php?topic=9679.0>

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

EFFETS

- ▶ Les HVT sont des Civils Neutres pour tous les joueurs.



ITS SEASON 15

OBJECTIF CLASSIFIÉ SÉCURISER LA HVT

A la fin de 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 lors du tirage dans le Paquet Classifié.

L'Objectif Classifié optionnel : Sécuriser la HVT, est accompli à la fin de la partie, 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.

Un Objectif Classifié auquel vous avez renoncé, pour être utilisé comme une carte INTELCOM, ne peut pas être remplacé par Sécuriser la HVT.

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.infinitytheuniverse.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.

Tuto Youtube : <https://www.youtube.com/watch?v=BW4szsdcvqY>

Si vous rencontrez des problèmes au cours du processus de rapport, veuillez nous contacter (en anglais ou espagnol) à :

tournament@corvusbelli.com

SCENARIOS ITS

La souplesse tactique des mécanismes de jeu d'Infinity permet aux parties d'être bien plus que de simples parties d'extermination de l'ennemi. Dans l'ITS (Infinity Tournament System), le système de tournoi organisé d'Infinity, les parties sont présentées avec un nombre déterminé d'objectifs à atteindre (par exemple, prendre le contrôle d'un bâtiment), ou avec des conditions de jeu spécifiques (par exemple, des zones de terrain spécial). Ces types de parties sont appelés missions ou scénarios, et ils recréent des situations tactiques ainsi que des opérations de la sphère militaire et des cercles d'espionnage de très haut niveau.

Il est vrai qu'une mission ou un scénario présente un niveau de difficulté plus élevé, nécessitant une plus grande planification de la Liste d'Armée ainsi qu'un meilleur contrôle des capacités tactiques et de jeu de la part du joueur. Cependant, cela signifie également un niveau de plaisir et de divertissement plus élevé comparé à une partie d'extermination habituel.

Merci au Warcor Tristan228 pour son aide inestimable et son travail incroyable avec les cartes de scénarios.



ITS SEASON 15