



ITS SEASON 15

Version 15.1



Proposé sur



FANTRAD VF

CORVUS BELLI
INFINITY



INDEX

UN NOUVEL ORDRE	3
ITS : RÈGLES DE BASE	4
ITS : RÈGLES DU TOURNOI	6
LES TABLES INFINITY	9
SAISON 15	11
EXTRAS	14
OBJECTIFS CLASSIFIÉS	16
CLASSEMENT ITS	17
SCENARIOS ITS	17
ACQUISITION	18
B-PONG	20
BIOTECHVORE	22
CAPTURE AND PROTECT / CAPTURER & PROTÉGER	24
COUNTERMEASURES / CONTRE-MESURES	26
DECAPITATION	28
EVACUATION	30
FIREFIGHT / BARRAGE	32
FROSTBYTE / CONGELER	34
FRONTLINE / LIGNE DE FRONT	37
HIGHLY CLASSIFIED / HAUTEMENT CLASSIFIÉ	39
LAST LAUNCH / DERNIER LANCEMENT	41
LOOTING AND SABOTAGING / PILLAGE ET SABOTAGE	44
MINDWIPE / FORMATAGE DE DISQUE	47
PANIC ROOM / SALLE DE PANIQUE	50
POWER PACK	53
SUPPLIES / RAVITAILLEMENT	56
SUPREMACY / SUPRÉMATIE	59
THE ARMORY / L'ARMURERIE	61
UNMASKING / DÉMASQUAGE	64
ITS DIRECT ACTION	66
ANNIHILATION	66
BATTLEGROUND / CHAMP DE BATAILLE	68
CUTTHROAT / ÉGORGEMENT	70
SUPERIORITY / SUPÉRIORITÉ	72
UPLINK CENTER	74
OPERATIONS DE RÉSILIENCE	76
FICHE MÉMOIRE ITS DE THE DICE ABIDE	80



NEW ORDER

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 (ZAQ) 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 ZAQ 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.

Si vous voulez plus de fluff sur Endsong, il y'a la vidéo de Marduck, ainsi que des résumés sur le forum :

<http://www.bureau-aegis.org/forum/index.php?topic=17249.0>



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.

NEW ORDER

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 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 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://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

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 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).

NEW ORDER

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.



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.

NEW ORDER

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 craindre 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.

① Il y'a également des sujets sur le [forum du Bureau-Aegis](#) qui peuvent vous aider, avec des sujets de discussions, des indexations d'articles et de vidéos :

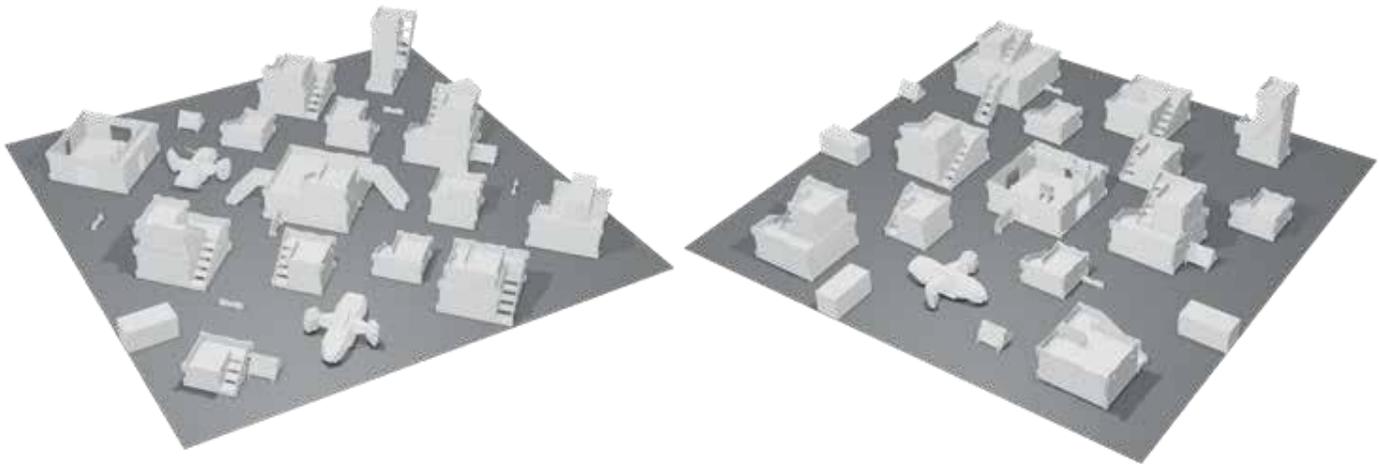
Conseils pour débutant afin de poser sa table Infinity
<http://www.bureau-aegis.org/forum/index.php?topic=7265.0>
Foulophilie et dérive des tables de jeu pour infinity
<http://www.bureau-aegis.org/forum/index.php?topic=16744.0>
Astuces sur la densité du terrain pour Infinity
<http://www.bureau-aegis.org/forum/index.php?topic=6032.0>
[N4] Vidéo Quiet Professional: Tactique & Armes + densité de table
<http://www.bureau-aegis.org/forum/index.php?topic=16969.0>

DENSITÉ DES DÉCORS

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.



EXEMPLE AVEC QUELQUES DISPOSITIONS DE TABLE

CONFIGURATION DES DÉCORS

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.

NEW ORDER

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, Holoecho...).
 - ▶ 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



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.

NEW ORDER

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.

Cependant, les joueurs ne peuvent pas appliquer cette règle aux Groupes de Combat contenant une Troupe ayant la Compétence Spéciale Intuition Tactique.

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 Parachutiste, elle devra toujours se déployer en contact Silhouette avec un bord de la table.

Si la Troupe utilise Saut de Combat, aucun Jet de PH n'est nécessaire, mais elle devra se déployer en contact Silhouette avec soit un bord de la table, soit avec la limite intérieure de la Zone d'Exclusion.



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.

PARTIE 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 appliquée 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.

DIRECT ACTION

L'extra Direct Action 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, Direct Action 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 Direct Action, la mission passe avant tout.

Pour les joueurs vétérans qui connaissent bien Infinity, un mot

NEW ORDER

d'avertissement : ce ne sont pas exactement les mêmes scénarios que ceux que vous connaissez. Les objectifs et les scores ont été 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.

Les missions "aptées à être jouées avec des renforts" sont les suivantes :

- Highly Classified / Hautement Classifié
- Mindwipe / Formatage de Disque
- Countermeasures / Contre-mesures
- Decapitation / Décapitation
- Unmasking / Démasquage
- Evacuation / Évacuation
- Looting and Sabotaging / Pillage & Sabotage
- Supplies / Ravitaillements
- Firefight / Barrage
- Last Launch / Dernier Lancement
- Cutthroat / Égorgement

❶ Les règles de Renforts sont disponibles sur le [forum du Bureau-Aegis](#) :

[N4] Traduction pdf Annexe Mode Renforts + Exrah
<http://www.bureau-aegis.org/forum/index.php?topic=17288.0>

ou

[N4] Pdf+Suivi MàJ des Règles Infinity N4 en français
<http://www.bureau-aegis.org/forum/index.php?topic=17302.0>

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 :

[N4] Paquet Opérations de l'ITS en français (=>ITS 15):

<http://www.bureau-aeGIS.org/forum/index.php?topic=17377.0>

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, entraînent 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.

NEW ORDER

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.

ACQUISITION

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- Avoir une Antenne de Communication Activée à la fin de la partie (2 Points d'Objectif pour chaque Antenne de Communication Activée).
- Contrôler une Antenne de Communication à la fin de la partie (1 Point d'Objectif pour chaque Antenne de Communication Contrôlée).
- Contrôler le Cercueil Technologique (Tech-Coffin) à la fin de la partie (3 Points d'Objectif).

CLASSIFIÉ

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

FORCES ET DÉPLOIEMENT

CAMP A et CAMP B : Les deux joueurs se déploient sur les bords opposés de la table de jeu, dans une Zone de Déploiement dont les dimensions dépendent du nombre de Points d'Armée dans les Listes d'Armée.

CAMP	POINTS D'ARMÉE	CAP	TAILLE DE LA TABLE	TAILLE DES ZONES DE DÉPLOIEMENT
A et B	150	3	60 cm x 80 cm	30 cm x 60 cm
A et B	200	4	80 cm x 120 cm	40 cm x 80 cm
A et B	250	5	80 cm x 120 cm	40 cm x 80 cm
A et B	300	6	120 cm x 120 cm	40 cm x 120 cm
A et B	350	7	120 cm x 120 cm	40 cm x 120 cm
A et B	400	8	120 cm x 120 cm	40 cm x 120 cm

Il est interdit de se déployer en contact Silhouette avec le Cercueil-Technologique (Tech-Coffin) ou avec les 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.

Placées à 30 cm des bords de table en format 300/350/400 points, à 20 cm des bords de table en format 200/250 points et à 10 cm des bords de table en format 150 points.

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

Attaque

CONDITIONS

- Seules les Troupes Spécialistes peuvent déclarer cette compétence.
- La Troupe Spécialiste doit être en contact Silhouette avec 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 lorsqu'il est le seul à avoir une Troupe en contact Silhouette avec elle (en tant que figurine et non pas en tant que marqueur). Il ne doit pas y avoir de Troupes ennemies en contact Silhouette avec l'Antenne de Communication. Les Figurines en État Inapte ne comptent pas.

CERCUEIL TECHNOLOGIQUE (TECH-COFFIN)

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 Tech-Coffin du pack d'Objectif ITS Alpha de Corvus Belli les Stasis Coffins de Warsenal ou les Cryo Pods de Customeeple).

NEW ORDER

CONTRÔLER LE CERCUEIL TECHNOLOGIQUE (TECH-COFFIN)

Le Cercueil Technologique (Tech-Coffin) est considéré Contrôlé par un joueur lorsqu'il est le seul à avoir une Troupe en contact Silhouette avec lui. Seules les Troupes représentées par des Figurines et pas des Marqueurs comptent. Il ne doit pas y avoir de Troupes ennemies en contact Silhouette avec le Cercueil Technologique (Tech-Coffin). Les Figurines en État Inapte ne comptent pas.

TROUPES SPÉCIALISTES

Dans ce scénario, 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.

Les Hacker, Médecins et Ingénieurs ne peuvent pas utiliser de Répétiteur ou de Périphériques (serviteur) pour accomplir des tâches réservées aux Troupes Spécialistes.

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.

CREATURES ZAQ

Avant la Phase de Déploiement, chaque joueur doit placer une Créature ZAQ à un minimum de 10 cm à l'extérieur de la Zone de Déploiement ennemie.

Le joueur qui conserve le Déploiement sera le premier à placer sa Créature ZAQ.

Chaque Créature ZAQ est figée sur place et ne peut pas se déplacer. Elles doivent être représentées par un Marqueur Player A ou Player B ou par une Figurine ou un élément de décor ayant la même valeur de Silhouette (comme les Créatures Sasok de TAG Raid, ou les Créatures Taigha).

Les Créatures ZAQ sont des Armes Déployables, réagissant avec une Attaque CC à tout Ordre déclaré ou exécuté par une Figurine Ennemie active dans sa ZdC (mais pas des Marqueurs).

La Compétence Spéciale Garde des Créatures ZAQ ne nécessite pas de LdV, mais l'Attaque CC se transformera en Attente si le chemin entre la Créature ZAQ et la Figurine Ennemie est bloqué, par exemple par un obstacle infranchissable (un mur d'une hauteur infinie, une porte fermée, ou une pièce scellée...) ou un espace trop petit pour que le Gabarit Silhouette de la Créature ZAQ puisse le franchir.

Les ORA d'Attaque CC des Créatures ZAQ ont une Rafale de 3.

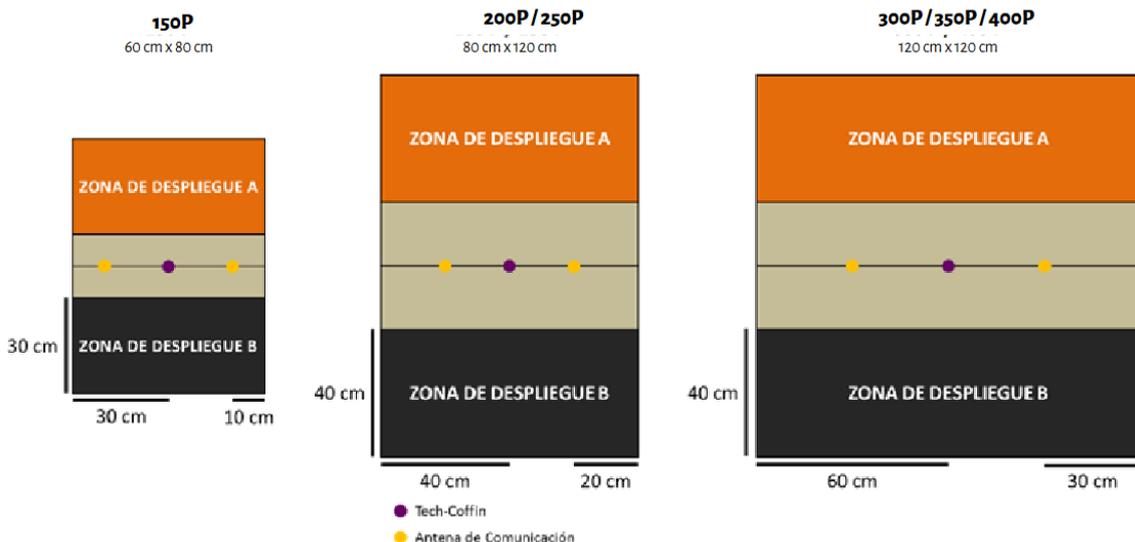
CREATURES ZAQ

► ISC: CREATURE ZAQ [QAZ CREATURES]									
MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	DIS
-	11	-	13	-	1	3	1	1	-
► Compétences Spéciales: Attkue CC (R3 en ORA), Garde (Sans LdV).									
► Armes CC: Arme CC PA.									

FIN DE 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 Situation de Retraite!, la partie se termine à la fin de ce Tour de Joueur.





B-PONG

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- A la fin de chaque Round de Jeu, la Balise de Repérage se trouve totalement dans la moitié ennemie de la table de jeu. (1 Point d'Objectif).
- A la fin de chaque Round de Jeu, vous avez le Contrôle de la Balise de Repérage (1 Point Objectif).
- A la fin de chaque Round de Jeu, Contrôler au moins une Console (1 Point Objectif).

CLASSIFIÉ

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

FORCES ET DÉPLOIEMENT

CAMP A et CAMP B : Les deux joueurs se déploient sur les bords opposés de la table de jeu, dans une Zone de Déploiement dont les dimensions dépendent du nombre de Points d'Armée dans les Listes d'Armée.

CAMP	POINTS D'ARMÉE	CAP	TAILLE DE LA TABLE	TAILLE DES ZONES DE DÉPLOIEMENT
A et B	150	3	60 cm x 80 cm	20 cm x 60 cm
A et B	200	4	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A et B	250	5	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A et B	300	6	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm
A et B	350	7	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm
A et B	400	8	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm

Zone Exclusion. La Zone d'Exclusion s'étend à 20 cm de chaque côté de la ligne centrale de la table de jeu (10 cm pour les parties en 150 pts). Les troupes ne peuvent pas utiliser les Compétences Spéciales de Déploiement Aéroporté (DA) ou ayant une Étiquette de Déploiement Supérieur pour se déployer dans la Zone d'Exclusion.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

BALISE DE REPÉRAGE

Il y a 1 Balise de Repérage placée au centre de la table.

La Balise de Repérage doit être représentée par un Marqueur de Balise (BEACON) ou par un élément de décor de même diamètre (comme la Beacon du ITS Objectives Pack Alpha, les Tactical Beacons de Micro Art Studio, les Tracking Beacons de Warsenal ou les Mark One Beacons de Customeeple).

RÈGLES COMMUNES DE LA BALISE DE REPÉRAGE

Lors du déplacement de la Balise de Repérage, les règles suivantes doivent être respectées :

- La position finale de la Balise de Repérage doit être intégralement supportée par la surface sur laquelle elle est placée, et elle ne peut pas être placée sur une surface verticale.
- Il doit être possible de tracer un chemin entre la position initiale et la position finale de la Balise de Repérage. Le chemin ne peut être bloqué par un obstacle infranchissable (par exemple un mur d'une hauteur infinie, une porte fermée ou une pièce scellée...) ou un espace trop petit pour pouvoir y faire passer le diamètre de la Balise de Repérage.
- La Balise de Repérage est placée dans sa position finale à la Conclusion de l'Ordre.

RELOCALISATION DE LA BALISE DE REPÉRAGE

ORDRE ENTIER

Attaque

CONDITIONS

- ▶ Seules les Troupes Spécialistes peuvent déclarer cette Compétence.
- ▶ La Troupe Spécialiste doit être en contact Silhouette avec la Balise de Repérage.

EFFETS

- ▶ En dépensant un Ordre Entier, sans devoir faire de Jet, le joueur peut Relocaliser la Balise de Repérage.
- ▶ Déplacez la Balise de Repérage à n'importe quel endroit situé à moins de 10 cm de la Troupe qui a déclaré cette Compétence.
- ▶ Chaque Troupe Spécialiste ne peut déclarer cette Compétence qu'une seule fois par Round de Jeu.

CONTRÔLER LA BALISE DE REPÉRAGE

A la fin de chaque Round de Jeu, la Balise de Repérage est Contrôlée par un joueur lorsqu'il est le seul à avoir une Troupe en contact Silhouette avec elle (en tant que figurine et non pas en tant que marqueur). Il ne doit pas y avoir de Troupes ennemies en contact Silhouette avec la Balise de Repérage. Les Figurines en État Inapte ne comptent pas.

CONSOLES

Il y a deux Consoles, placées sur la ligne centrale de la table de jeu. Dans les parties à 400/350/300 points, l'une d'entre elles est au centre de la table et les deux autres sont à 30 cm de la Console centrale (20 cm dans les parties à 250/200 points et 15 cm pour les parties en 150 points), voir la carte ci-dessous.

NEW ORDER

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 Consoles du ITS Objectives Pack Alpha, les Tech Consoles and the Communications Array de Warsenal ou la Comlink Console de Customeeple).

ACTIVER UNE CONSOLE

COMPÉTENCE COURTE

Attaque

CONDITIONS

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

EFFETS

- ▶ Permet à la Troupe Spécialiste de faire un Jet Normal de VOL pour Activer la Console.
- ▶ Si le Jet est un échec, il peut être répété autant de fois que nécessaire en dépensant à chaque fois la Compétence Courte correspondante et en faisant le Jet
- ▶ Une fois que vous avez Activé la Console avec succès, vous devez choisir et effectuer l'une des actions suivantes :
 - ▶ Pousser la Balise de Repérage : Déplacez la Balise de Repérage jusqu'à 5 cm.
 - ▶ Magnétiser la Balise de Repérage : Déplacez la Balise de Repérage jusqu'à 15 cm vers le centre de la table de jeu.
- ▶ Une Console Activée ne peut pas être à nouveau Activée par le même joueur, à moins qu'elle n'ait été Activée par l'adversaire.

CONTRÔLER LES CONSOLES

A la fin de chaque Round de Jeu, une Console est considérée Contrôlée par un joueur lorsqu'il est le seul à avoir une Troupe en contact Silhouette avec elle. Seules les Troupes représentées par des Figurines et pas des Marqueurs comptent. Il ne doit pas y avoir de Troupes ennemies en contact Silhouette avec la Console. Les Figurines en État Inapte ne comptent pas.

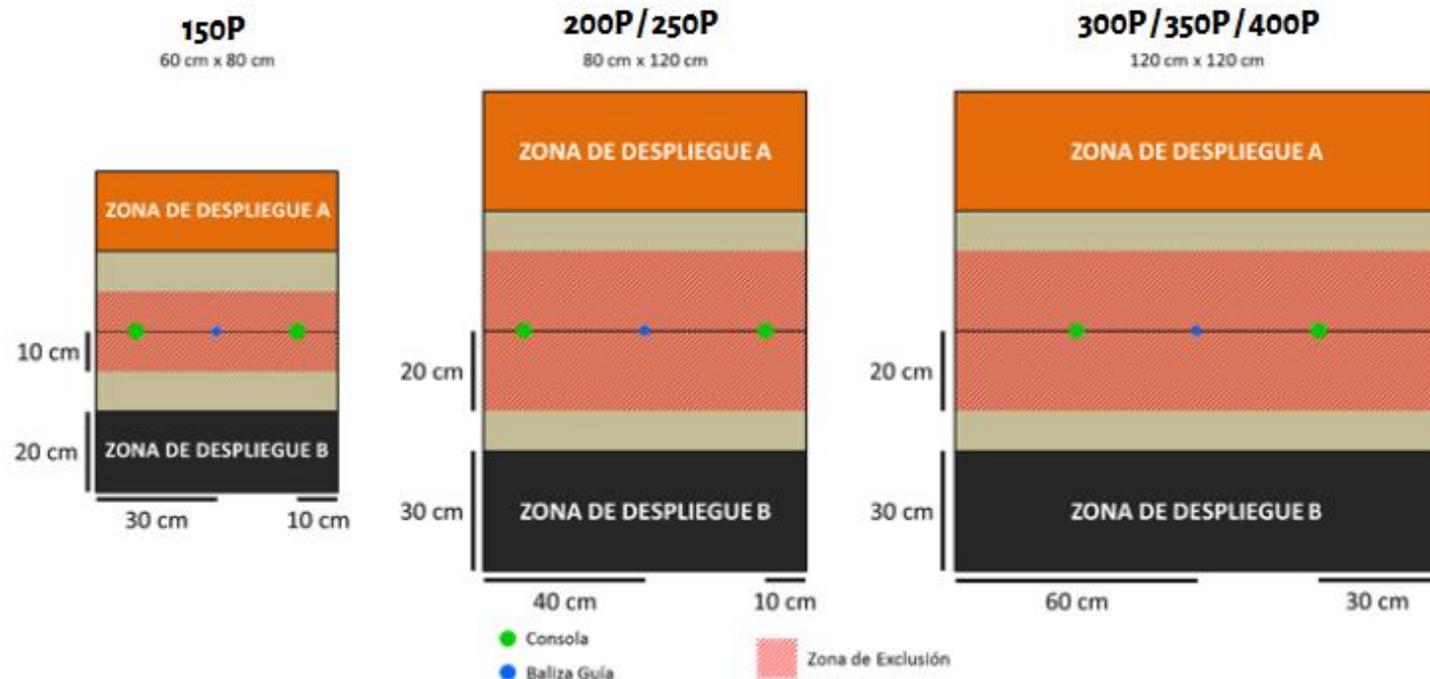
TROUPES SPÉCIALISTES

Dans ce scénario, 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. Les Hacker, Médecins et Ingénieurs ne peuvent pas utiliser de Répétiteur ou de Périphériques (serviteur) pour accomplir des tâches réservées aux Troupes Spécialistes.

FIN DE 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 Situation de Retraite!, la partie se termine à la fin de ce Tour de Joueur.





BIOTECHVORE

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

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

PARTIES EN 150 POINTS	PARTIES EN 200 POINTS	PARTIES EN 250 POINTS	PARTIES EN 300 POINTS	PARTIES EN 350 POINTS	PARTIES EN 400 POINTS	POINTS D'OBJECTIF
Avoir entre 40 et 75 Points d'Armée qui survivent.	Avoir entre 50 et 100 Points d'Armée qui survivent.	Avoir entre 65 et 125 Points d'Armée qui survivent.	Avoir entre 75 et 150 Points d'Armée qui survivent.	Avoir entre 85 et 175 Points d'Armée qui survivent.	Avoir entre 100 et 200 Points d'Armée qui survivent.	1 Point d'Objectif.
Avoir entre 76 et 125 Points d'Armée qui survivent.	Avoir entre 101 et 150 Points d'Armée qui survivent.	Avoir entre 126 et 200 Points d'Armée qui survivent.	Avoir entre 151 et 250 Points d'Armée qui survivent.	Avoir entre 176 et 274 Points d'Armée qui survivent.	Avoir entre 201 et 300 Points d'Armée qui survivent.	2 Points d'Objectifs.
Avoir plus de 125 Points d'Armée qui survivent.	Avoir plus de 150 Points d'Armée qui survivent.	Avoir plus de 200 Points d'Armée qui survivent.	Avoir plus de 250 Points d'Armée qui survivent.	Avoir plus de 275 Points d'Armée qui survivent.	Avoir plus de 300 Points d'Armée qui survivent.	3 Points d'Objectifs.

CLASSIFIÉ

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

FORCES ET DÉPLOIEMENT

CAMPA et CAMPB : Les deux joueurs se déploient sur les bords opposés de la table de jeu, dans une Zone de Déploiement dont les dimensions dépendent du nombre de Points d'Armée dans les Listes d'Armée.

CAMP	POINTS D'ARMÉE	CAP	TAILLE DE LA TABLE	TAILLE DES ZONES DE DÉPLOIEMENT
A et B	150	3	60 cm x 80 cm	10 cm x 60 cm
A et B	200	4	80 cm x 120 cm	20 cm x 80 cm
A et B	250	5	80 cm x 120 cm	20 cm x 80 cm
A et B	300	6	120 cm x 120 cm	20 cm x 120 cm
A et B	350	7	120 cm x 120 cm	20 cm x 120 cm
A et B	400	8	120 cm x 120 cm	20 cm x 120 cm

Déploiement Confus. Toute Troupe utilisant une Compétence Spéciale pour se déployer en dehors de leur Zone de Déploiement devra faire un Jet de PH -3. Ce Jet remplace tous Jet de VOL ou PH qu'une Troupe aurait normalement fait pour se déployer. Ce Jet remplace tous Jet de VOL ou PH qu'une Troupe aurait normalement fait pour se déployer.

Par exemple, une Troupe avec Infiltration doit faire un Jet si elle se déploie en dehors de sa Zone de Déploiement. Elle aura un MOD -3 pour se déployer dans sa moitié de table de jeu, ou un MOD -6 pour

se déployer dans la moitié de table de jeu de l'adversaire. De même, une Troupe avec Saut de Combat (PH=14) devra faire un Jet contre PH11 si elle se déploie en dehors de sa Zone de Déploiement.

Si le joueur échoue au Jet, le soldat sera déployé n'importe où dans sa Zone de Déploiement. De plus, si le jet est raté la Troupe perdra l'option de se déployer en État de marqueur ou en État de Déploiement Caché, et devra être déployé en tant que Figurine. Toute Arme ou Équipement déployables déployés à côté d'elle sera enlevée de la Table de Jeu.

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 (20 cm en partie de 150 pts), comprenant la Zone de Déploiement.

Après chaque Fin d'Étape de Tour de Joueur Actif, toutes les Troupes (Figurine ou Marqueur) appartenant au Joueur Actif qui se trouvent à l'intérieur d'une Zone du Fléau Biotechvore devront faire un Jet de Sauvegarde contre PB, avec Dégâts 14.

Échouer au Jet de Sauvegarde entraîne la perte d'1 Point à l'Attribut Blessure/Structure.

Le fléau Biotechvore est plus agressif contre les êtres artificiels. Les troupes ayant l'attribut STR devront faire deux jets de Sauvegarde au lieu d'un.

A la fin du troisième Round de Jeu, toute Troupe à l'intérieur d'une Zone Biotechvore sera considéré comme automatiquement Tué.

NEW ORDER

BONUS DE PIRATAGE EVO

Dans ce scénario, les Troupes possédant un Dispositif de Piratage EVO et qui ne sont pas dans un État Isolé ou un État Inapte, fournissent 1 Ordre Régulier supplémentaire à la Réserve d'Ordres de leur Groupe de Combat. Le nombre maximum d'ordres supplémentaires qu'ils peuvent fournir est de 1 par Liste d'Armée.

TUER

Une Troupe est considérée Tuée quand elle entre en état Mort, ou qu'elle se trouve en état Inapte à la fin de la partie.

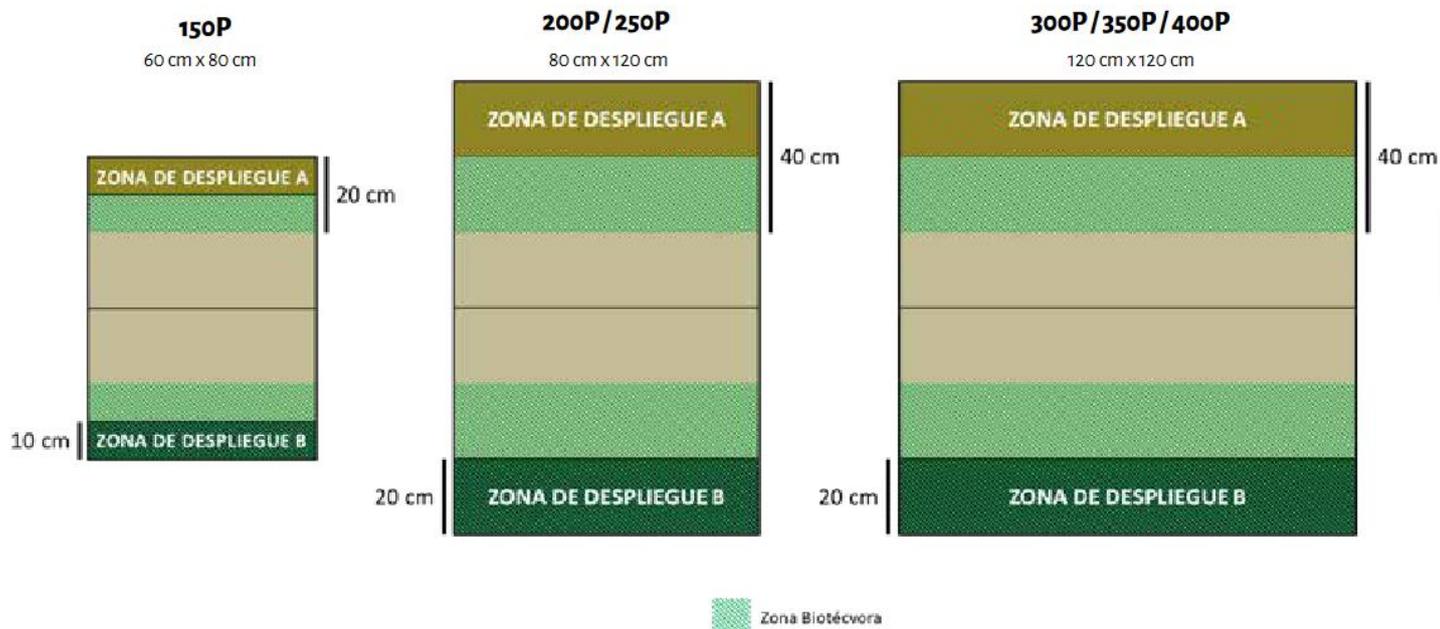
À la fin de la partie, les Troupes qui n'ont pas été déployées sur la table de jeu (en tant que figurine ou de Marqueur) sont considérées comme Tuées par l'adversaire.

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 Round de Jeu.





CAPTURE AND PROTECT / CAPTURER & PROTEGER

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- A la fin de chaque Round de Jeu, avoir Capturé la Balise Ennemie (2 Points d'Objectif).
- Avoir la Balise Ennemie Capturé présente dans votre Zone de Déploiement à la fin du jeu (2 Points d'Objectif).
- Éviter que l'ennemie ait Capturé votre Balise à la fin de la partie (1 Point d'Objectif).

CLASSIFIÉ

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

FORCES ET DÉPLOIEMENT

CAMP A et CAMP B : Les deux joueurs se déploient sur les bords opposés de la table de jeu, dans une Zone de Déploiement dont les dimensions dépendent du nombre de Points d'Armée dans les Listes d'Armée.

CAMP	POINTS D'ARMÉE	CAP	TAILLE DE LA TABLE	TAILLE DES ZONES DE DÉPLOIEMENT
A et B	150	3	60 cm x 80 cm	20 cm x 60 cm
A et B	200	4	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A et B	250	5	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A et B	300	6	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm
A et B	350	7	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm
A et B	400	8	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm

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, au centre de la bordure interne de la Zone de Déploiement (voir carte).

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 Beacons du Pack ITS Objective Alpha, ou 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

Attaque

CONDITIONS

Le Troupe doit être dans une des situations suivantes :

- La Troupe est en contact Silhouette avec une Troupe amie dans un État Normal avec une Balise Ennemie.
- La Troupe est en contact Silhouette avec une Balise Ennemie sans qu'aucune troupe ennemie ne soit également en contact avec elle.

EFFETS

- Une Troupe 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

BALISE ENNEMIE CAPTURÉE

Une Balise Ennemie est considérée comme étant Capturée par un joueur tant que ce joueur est le seul à avoir au moins une troupe (comme Figurine, pas comme Marqueur) en contact Silhouette 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.

TROUPES SPÉCIALISTES

Dans ce scénario, 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.

NEW ORDER

Les Hacker, Médecins et Ingénieurs ne peuvent pas utiliser de Répétiteur ou de Périphériques (serviteur) pour accomplir des tâches réservées aux Troupes Spécialistes.

ZONES D'ANOMALIES QUANTIQUES (ZAQ)

Avant la Phase de Déploiement, chaque joueur doit placer un Gabarit Circulaire. Il peut être placé sur n'importe quelle surface de la table de jeu à condition que sa taille soit égale ou supérieure à celle du Gabarit, et il doit être complètement à l'extérieur des Zones de Déploiement et ne peut pas chevaucher une autre Zone d'Anomalie Quantique (ZAQ).

Le joueur qui a gardé le Déploiement doit placer son Gabarit Circulaire en premier.

Au cours de la partie, chacun de ces Gabarits Circulaires constituera une Zone de Terrain Difficile (Zéro-G) et une Zone de Saturation.

De plus, toute Troupe Active qui déclare ou exécute un Ordre à l'intérieur d'une ZAQ devra faire un Jet de Sauvegarde contre PB, avec Dégât 10.

Échouer au Jet de Sauvegarde entraîne la perte d'1 Point à l'Attribut Blessure/Structure.

OPS HAZMAT

Un Ops Hazmat est un opérateur disposant d'une grande expertise dans les environnements hostiles.

A la fin de la Phase de Déploiement, dans l'ordre d'Initiative, les joueurs devront déclarer quelle Troupe de leur Liste d'Armée sera

leur Ops Hazmat. La Troupe choisie doit toujours être une des figurines déployées sur la table de jeu. Les joueurs ne sont pas autorisés à choisir des Troupes en Déploiement Caché ou en état de Marqueur. Cette Troupe devra toujours être sur la table de jeu en tant que Figurine et non en tant que Marqueur (Camouflé, Holoecho...). De plus, les Troupes Irrégulières et celles dont le Type de Troupe est REM ne sont pas éligibles pour être des Ops Hazmat.

Les Ops Hazmat possèdent la Compétence Spéciale Terrain (Zéro-G) et aussi des Charges Creuses, même si elles ne sont pas listées dans leur Profil d'Unité. L'Ops Hazmat est identifié par un Marqueur Player A ou B.

HVT NON UTILISÉE

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 devront enlever toutes les cartes HVT du Paquet d'Objectifs Classifiés.

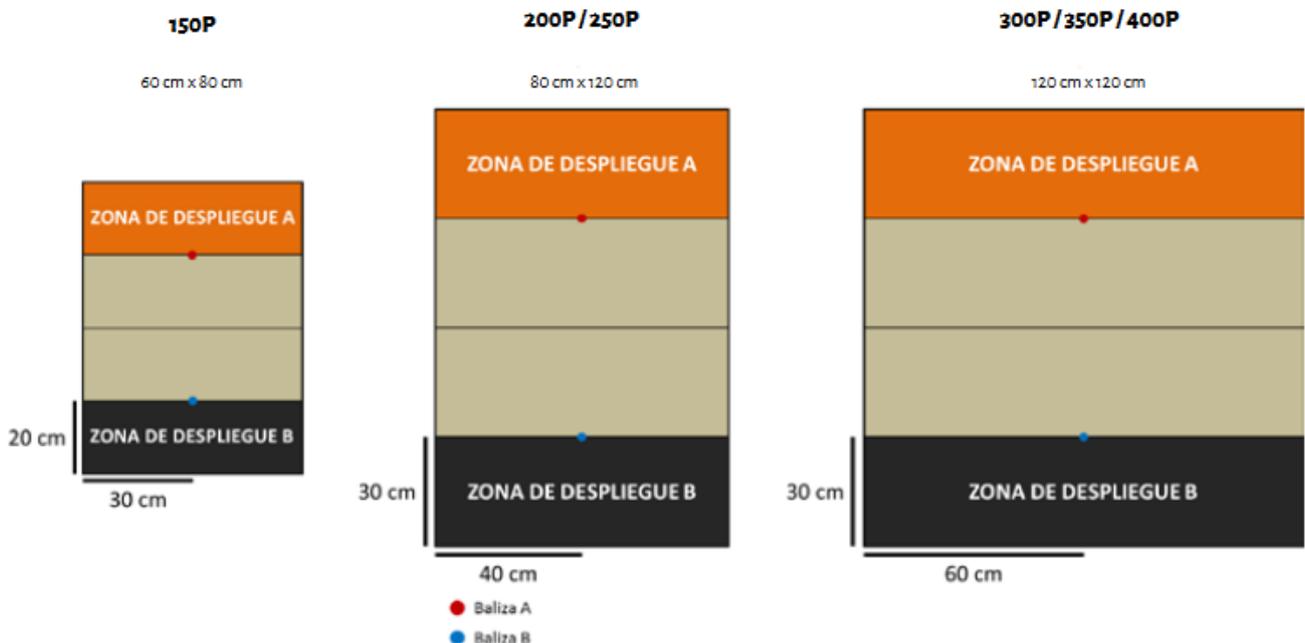
CARTE INTELCOM (PROVISIONS / APPROVISIONNEMENT)

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 Round de Jeu.

Si un des joueurs commence son Tour Actif en Situation 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 ».

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- Avoir accompli plus d'Objectifs Classifiés que l'adversaire à la fin de la partie (2 Point d'Objectifs).
- Avoir accompli le même nombre d'Objectifs Classifiés que l'adversaire à la fin de la partie (1 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 8 Points d'Objectif).

CLASSIFIÉ

- Voir les Règles Spéciales de Scénario.

FORCES ET DÉPLOIEMENT

CAMPA et CAMPB : Les deux joueurs se déploient sur les bords opposés de la table de jeu, dans une Zone de Déploiement dont les dimensions dépendent du nombre de Points d'Armée dans les Listes d'Armée.

CAMP	POINTS D'ARMÉE	CAP	TAILLE DE LA TABLE	TAILLE DES ZONES DE DÉPLOIEMENT
A et B	150	3	60 cm x 80 cm	20 cm x 60 cm
A et B	200	4	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A et B	250	5	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A et B	300	6	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm
A et B	350	7	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm
A et B	400	8	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm

Zone Exclusion. La Zone d'Exclusion s'étend à 20 cm de chaque côté de la ligne centrale de la table de jeu (10 cm pour les parties en 150 pts). Les troupes ne peuvent pas utiliser les Compétences Spéciales de Déploiement Aéroporté (DA) ou ayant une Étiquette de Déploiement Supérieur pour se déployer dans la Zone d'Exclusion.

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

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

OBJECTIFS CLASSIFIÉS

Au début de la partie, en utilisant un seul Paquet Classifié, 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.

Tout Objectif de Mission Actif coché "à la fin de la partie" ou "pendant la partie" peut être accompli à la fin de n'importe quel Tour de Joueur. Si les deux joueurs ont accompli le même Objectif de Mission au cours du même Tour, les deux joueurs le considèrent comme l'ayant accompli.

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

HVT MULTIPLES

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 NON UTILISÉE

Dans ce scénario, la règle Sécuriser la HVT n'est pas appliquée pour remplacer l'Objectif Classifié d'un joueur.

CREATURES ZAQ

Avant la Phase de Déploiement, chaque joueur doit placer une Créature ZAQ à un minimum de 10 cm à l'extérieur de la Zone de Déploiement ennemie.

Le joueur qui conserve le Déploiement sera le premier à placer sa Créature ZAQ.

NEW ORDER

Chaque Créature ZAQ est figée sur place et ne peut pas se déplacer. Elles doivent être représentées par un Marqueur Player A ou Player B ou par une Figurine ou un élément de décor ayant la même valeur de Silhouette (comme les Créatures Sasok de TAG Raid, ou les Créatures Taigha).

Les Créatures ZAQ sont des Armes Déployables, réagissant avec une Attaque CC à tout Ordre déclaré ou exécuté par une Figurine Ennemie active dans sa ZdC (mais pas des Marqueurs).

La Compétence Spéciale Garde des Créatures ZAQ ne nécessite pas de LdV, mais l'Attaque CC se transformera en Attente si le chemin entre la Créature ZAQ et la Figurine Ennemie est bloqué, par exemple par un obstacle infranchissable (un mur d'une hauteur infinie, une porte fermée, ou une pièce scellée...) ou un espace trop petit pour que le Gabarit Silhouette de la Créature ZAQ puisse le franchir.

Les ORA d'Attaque CC des Créatures ZAQ ont une Rafale de 3.

CREATURES ZAQ

► ISC : CREATURE ZAQ [QAZ CRETATURES]									
MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	DIS
-	11	-	13	-	1	3	1	1	-
► Compétences Spéciales: Attque CC (R3 en ORA), Garde (Sans LdV).									
► Armes CC: Arme CC PA.									

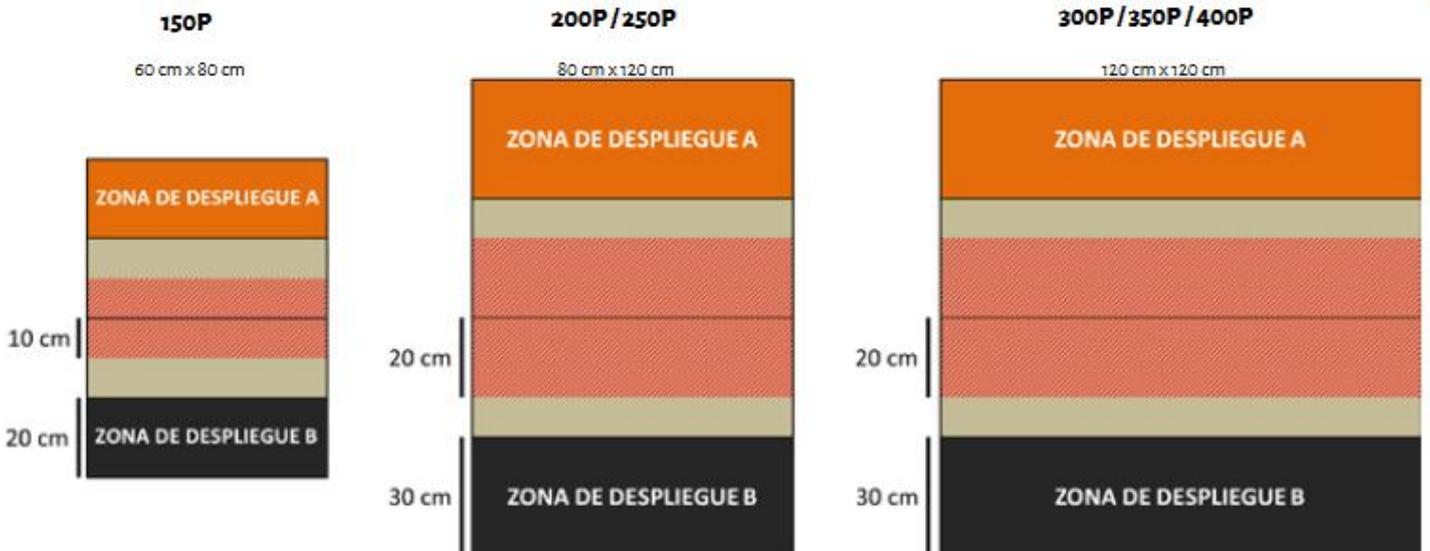
BONUS DE PIRATAGE EVO

Dans ce scénario, les Troupes possédant un Dispositif de Piratage EVO et qui ne sont pas dans un État Isolé ou un État Inapte, fournissent 1 Ordre Régulier supplémentaire à la Réserve d'Ordres de leur Groupe de Combat. Le nombre maximum d'ordres supplémentaires qu'ils peuvent fournir est de 1 par Liste d'Armée.

FIN DE 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 Situation de Retraite!, la partie se termine à la fin de ce Tour de Joueur.



DECAPITATION

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 (3 Points d'Objectif, mais seulement si au moins 1 Lieutenant a été tué par le joueur).
- Tuer la Cible Désignée (2 Points d'Objectif, chacune).

CLASSIFIÉ

- Il n'y a pas d'Objectif Classifié.

FORCES ET DÉPLOIEMENT

CAMP A et CAMP B : Les deux joueurs se déploient sur les bords opposés de la table de jeu, dans une Zone de Déploiement dont les dimensions dépendent du nombre de Points d'Armée dans les Listes d'Armée.

CAMP	POINTS D'ARMÉE	CAP	TAILLE DE LA TABLE	TAILLE DES ZONES DE DÉPLOIEMENT
A et B	150	3	60 cm x 80 cm	30 cm x 60 cm
A et B	200	4	80 cm x 120 cm	40 cm x 80 cm
A et B	250	5	80 cm x 120 cm	40 cm x 80 cm
A et B	300	6	120 cm x 120 cm	40 cm x 120 cm
A et B	350	7	120 cm x 120 cm	40 cm x 120 cm
A et B	400	8	120 cm x 120 cm	40 cm x 120 cm

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

LIEN TACTIQUE RENFORCÉ

Dans ce scénario, la règle Perte de 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 Marqueur État (Camouflage, Leurre, ...) ou le Marqueur Lieutenant dans le cas d'un Holo-projecteur.

Le Lieutenant doit être placé sur la table de jeu au début du premier Round 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 sa Troupe 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.

Chaque fois qu'un Lieutenant est/ou entre en état Inapte à la fin d'un Tour en cours, il est considéré comme Tué pour les Objectifs Principaux, même si la Troupe qui était le Lieutenant n'est plus en état Inapte par la suite.

HVT MULTIPLES

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

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.

Les HVT qui seront Cibles Désignées, seront réactives et hostiles, réagissant comme si elles étaient une Troupe ennemie.

TUER

Une Troupe est considérée Tuée quand elle entre en état Mort, ou qu'elle se trouve en état Inapte à la fin de la partie.

À la fin de la partie, les Troupes qui n'ont pas été déployées sur la table de jeu (en tant que figurine ou de Marqueur) sont considérées comme Tuées par l'adversaire.

Un Lieutenant est considéré comme Tué s'il a été Lieutenant à n'importe quel moment de la partie, et s'il entre dans l'État Mort ou est dans un État Inapte à la fin de la partie.

PAS DE QUARTIER

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

PAQUET CLASSIFIÉ NON UTILISÉ

Dans ce scénario, le Paquet Classifié n'est pas utilisé.

NEW ORDER

ZONES D'ANOMALIES QUANTIQUES (ZAQ)

Avant la Phase de Déploiement, chaque joueur doit placer un Gabarit Circulaire. Il peut être placé sur n'importe quelle surface de la table de jeu à condition que sa taille soit égale ou supérieure à celle du Gabarit, et il doit être complètement à l'extérieur des Zones de Déploiement et ne peut pas chevaucher une autre Zone d'Anomalie Quantique (ZAQ).

Le joueur qui a gardé le Déploiement doit placer son Gabarit Circulaire en premier.

Au cours de la partie, chacun de ces Gabarits Circulaires constituera une Zone de Terrain Difficile (Zéro-G) et une Zone de Saturation.

De plus, toute Troupe Active qui déclare ou exécute un Ordre à l'intérieur d'une ZAQ devra faire un Jet de Sauvegarde contre PB, avec Dégât 10.

Échouer au Jet de Sauvegarde entraîne la perte d'1 Point à l'Attribut Blessure/Structure.

OPS HAZMAT

Un Ops Hazmat est un opérateur disposant d'une grande expertise dans les environnements hostiles.

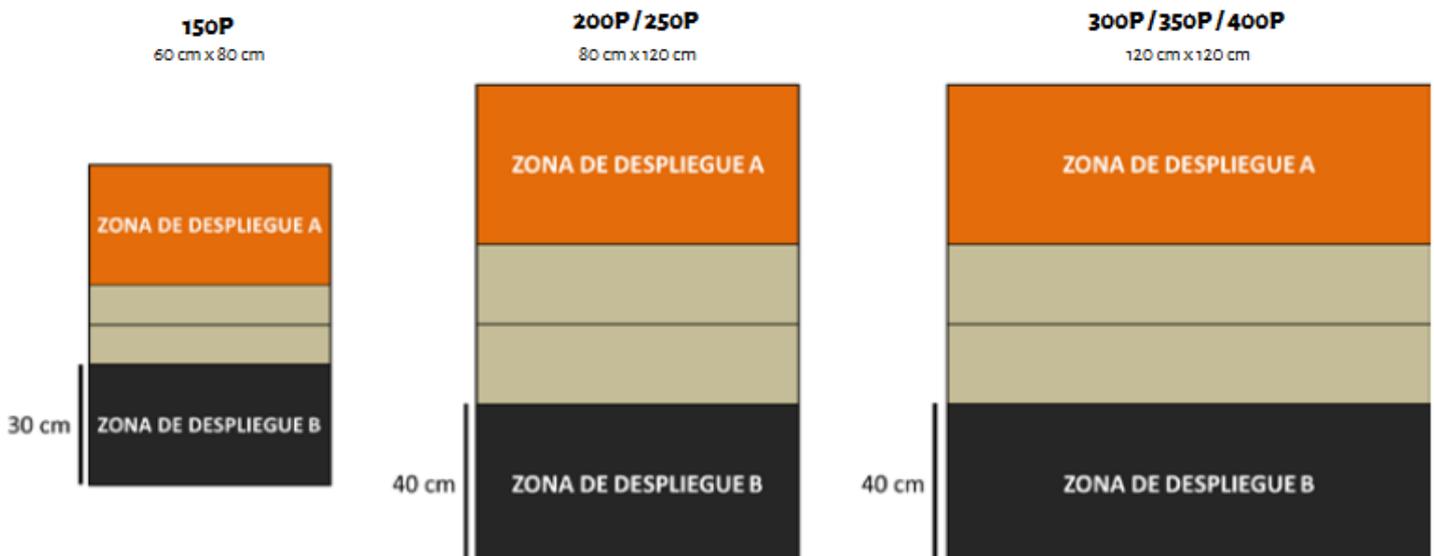
A la fin de la Phase de Déploiement, dans l'ordre d'Initiative, les joueurs devront déclarer quelle Troupe de leur Liste d'Armée sera leur Ops Hazmat. La Troupe choisie doit toujours être une des figurines déployées sur la table de jeu. Les joueurs ne sont pas autorisés à choisir des Troupes en Déploiement Caché ou en état de Marqueur. Cette Troupe devra toujours être sur la table de jeu en tant que Figurine et non en tant que Marqueur (Camouflé, Holoecho...). De plus, les Troupes Irrégulières et celles dont le Type de Troupe est REM ne sont pas éligibles pour être des Ops Hazmat.

Les Ops Hazmat possèdent la Compétence Spéciale Terrain (Zéro-G) et aussi des Charges Creuses, même si elles ne sont pas listées dans leur Profil d'Unité.

L'Ops Hazmat est identifié par un Marqueur Player A ou B.

FIN DE MISSION

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



EVACUATION

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- A la fin de la partie, avoir un Civil Extrait (1 Point d'Objectif pour chaque Civil Extrait).
- A la fin de la partie, avoir Extrait une HVT ennemie (2 Points d'Objectif pour chaque HVT Extraite ennemie).

CLASSIFIÉ

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

FORCES ET DÉPLOIEMENT

CAMP A et CAMP B : Les deux joueurs se déploient sur les bords opposés de la table de jeu, dans une Zone de Déploiement dont les dimensions dépendent du nombre de Points d'Armée dans les Listes d'Armée.

CAMP	POINTS D'ARMÉE	CAP	TAILLE DE LA TABLE	TAILLE DES ZONES DE DÉPLOIEMENT
A et B	150	3	60 cm x 80 cm	20 cm x 60 cm
A et B	200	4	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A et B	250	5	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A et B	300	6	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm
A et B	350	7	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm
A et B	400	8	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm

Zone Exclusion. La Zone d'Exclusion s'étend à 20 cm de chaque côté de la ligne centrale de la table de jeu (10 cm pour les parties en 150 pts). Les troupes ne peuvent pas utiliser les Compétences Spéciales de Déploiement Aéroporté (DA) ou ayant une Étiquette de Déploiement Supérieur pour se déployer dans la Zone d'Exclusion.

Il n'est pas autorisé de se déployer en contact Silhouette avec un Civil.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

CIVILS

Il y a un total de cinq Civils sur la table de jeu, un des Civils est placé au centre de la table de jeu.

Les quatre autres Civils sont placés à l'intérieur de la Zone d'Exclusion, en contact Silhouette avec la limite de la Zone d'Exclusion. Pour les parties à 300/350/400 points, deux d'entre

eux sont placés à 30 cm d'un bord de la table, et les deux autres à 30 cm de l'autre bord (voir la carte ci-dessous).

Pour les parties à 150/200/250 points, deux des Civils sont placés à 10 cm d'un bord de la table, et les deux autres à 10 cm de l'autre bord (voir la carte ci-dessous).

Les Civils ne peuvent pas être placés sur ou à l'intérieur d'un Élément de Décor ou d'un Bâtiment, ils doivent toujours être déployés dans des endroits accessibles sur la table. Le placement des Décors doit faciliter cette démarche.

Les joueurs peuvent utiliser n'importe quelle figurine de la gamme Infinity ou Infinity Bootleg, de préférence celles qui sont désignées comme HVT ou Civil. De bons exemples sont le Haut Commissaire de l'O-12, la Diplomate Tohaa, Go-Go Marlene, le Fusilier Angus, les Pilotes de TAG, le Cadre VIP ou la Spécialiste HAZMAT A1. Les joueurs peuvent également utiliser les jetons Player A et B pour identifier ou même représenter leurs Civils.

HVT MULTIPLES

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

CONSOLES D'EXTRACTION

Il y a un total de 2 Consoles d'Extraction, placées dans les différentes moitiés de la table, chacune au milieu du bord avant de la Zone de Déploiement (voir la 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 Consoles du ITS Objectives Pack Alpha, les Tech Consoles and the Communications Array de Warsenal ou la Comlink Console de Customeeple).

NEW ORDER

ACTIVER UNE CONSOLE D'EXTRACTION

COMPÉTENCE COURTE

Attaque

CONDITIONS

- ▶ Seules les Troupes Spécialistes peuvent déclarer cette compétence.
- ▶ La Troupe Spécialiste doit être en contact Silhouette avec une Console.
- ▶ La Troupe Spécialiste doit être en Civevac avec un Civil ou avec une HVT ennemie.

EFFETS

- ▶ Permet à la Troupe de Spécialistes de faire un Jet Normal de VOL pour Activer une Console d'Extraction.
- ▶ Si le Jet est raté, il peut être répété autant de fois que nécessaire, en dépensant à chaque fois la Compétence Courte correspondante et en refaisant le Jet.
- ▶ Si le Jet est réussi, le joueur choisit alors parmi soit les Civils CivEvac ou les HVT Ennemies de la Troupe Spécialiste. Le Civil ou la HVT choisie est alors Extraite et est retirée de la table de jeu.
- ▶ Une Console d'Extraction peut être Activée à nouveau par l'autre joueur, en appliquant la même procédure.

TROUPES SPÉCIALISTES

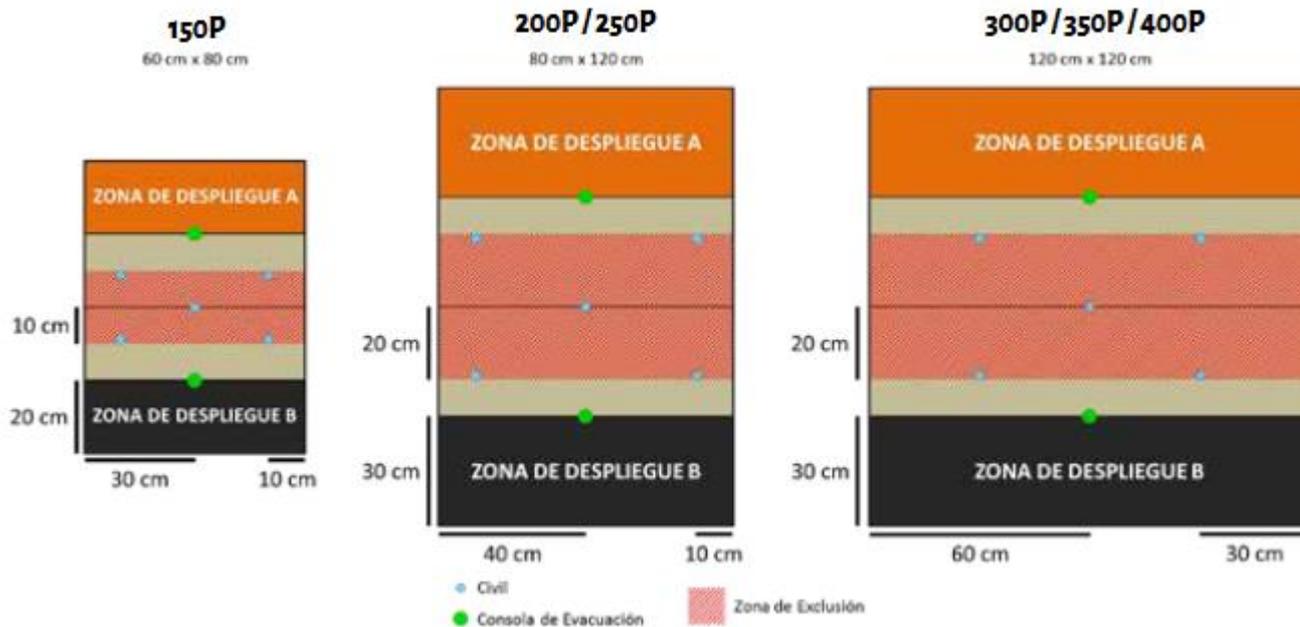
Dans ce scénario, seuls les Hackers, Médecins, Ingénieurs, Observateurs d'Artillerie, Infirmiers, et les troupes possédant les Compétences Spéciales Chaîne de Commandement ou Agent Spécialiste (Specialist Opérative) sont considérés comme étant des Troupes Spécialistes.

Les Hacker, Médecins et Ingénieurs ne peuvent pas utiliser de Répétiteur ou de Périphériques (serviteur) pour accomplir des tâches réservées aux Troupes Spécialistes.

FIN DE 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 Situation de Retraite!, la partie se termine à la fin de ce Tour de Joueur.



FIREFIGHT / BARRAGE

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- Tuer plus de Troupes Spécialistes que l'adversaire (2 Points d'Objectif).
- Tuer plus de Lieutenants que l'adversaire (2 Points d'Objectif).
- Tuer plus de Points d'Armée que l'adversaire (2 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).

CLASSIFIÉ

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

FORCES ET DÉPLOIEMENT

CAMP A et CAMP B : Les deux joueurs se déploient sur les bords opposés de la table de jeu, dans une Zone de Déploiement dont les dimensions dépendent du nombre de Points d'Armée dans les Listes d'Armée.

CAMP	POINTS D'ARMÉE	CAP	TAILLE DE LA TABLE	TAILLE DES ZONES DE DÉPLOIEMENT
A et B	150	3	60 cm x 80 cm	30 cm x 60 cm
A et B	200	4	80 cm x 120 cm	40 cm x 80 cm
A et B	250	5	80 cm x 120 cm	40 cm x 80 cm
A et B	300	6	120 cm x 120 cm	40 cm x 120 cm
A et B	350	7	120 cm x 120 cm	40 cm x 120 cm
A et B	400	8	120 cm x 120 cm	40 cm x 120 cm

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

TUER

Une Troupe est considérée Tuée quand elle entre en état Mort, ou qu'elle se trouve en état Inapte à la fin de la partie.

À la fin de la partie, les Troupes qui n'ont pas été déployées sur la table de jeu (en tant que figurine ou de Marqueur) sont considérées comme Tuées par l'adversaire.

Un Lieutenant est considéré comme Tué s'il a été Lieutenant à n'importe quel moment de la partie, et s'il entre dans l'État Mort ou est dans un État Inapte à la fin de la partie.

PAS DE QUARTIER

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

AIRE D'ATERRISSAGE DÉSIGNÉE

Toute la table de jeu est considérée comme Aire d'Atterrissage Désignée. N'importe quelle Troupe avec la Compétence Spéciale Saut de Combat 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 quelle Étiquette de Déploiement Aéroporté (DA), ignorent les règles d'interdiction de Déploiement, dans le cas d'un déploiement à l'intérieur de la Zone de Déploiement ennemie.

PANOPLIES

Il y'a 3 Panoplies, placées sur la ligne centrale de la table de jeu. Une d'elles au centre de la table et dans les parties à 300/350/400 pts, les deux autres à 20 cm des bords, ou 10 cm dans les parties à 200/250 pts, ou dans les parties à 150 pts au contact des bords de la table (voir carte).

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

UTILISER LES PANOPLIES

COMPÉTENCE COURTE

Attaque

CONDITIONS

- ▶ La Troupe doit être en contact Silhouette avec une Panoplie.

EFFETS

- ▶ 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 la Panoplie.
- ▶ Les troupes possédant la Compétence Spéciale Butin, ou toute autre Compétence qui le spécifie, n'ont pas à faire de Jet de VOL.
- ▶ Une troupe au contact Silhouette de cet élément de décor peut dépenser une Compétence Courte d'un Ordre pour annuler son État Vidé.
- ▶ Si une Troupe obtient une Arme ou Équipement qu'elle possède déjà, elle peut répéter le jet dans le Tableau de Butin.

NEW ORDER

TABLEAU DE BUTIN

1-2	BLI +1	13	Panzerfaust
3-4	Lance-Flammes Léger	14	Arme CC Monofilament
5-6	Grenades	15	MOV 20-10
7-8	Arme CC DA	16	TAG : Attaque TR (Shock) Autres Types de Troupe : Fusil MULTI
9	Viseur Multispectral N1	17	Fusil de Sniper MULTI
10	Arme CC EXP	18	TAG : Immunité (Total) Autres Types de Troupe: +4 BLI
11	Lance-Adhésif (+1R)	19	Mimétisme (-6)
12	TAG : Immunité (PA) Autres Types de Troupe: +2 BLI	20	TAG : Attaque TR (+1R) Autres Types de Troupe: Mitrailleuse (HMG)

TROUPES SPÉCIALISTES

Dans ce scénario, 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.

Les Hacker, Médecins et Ingénieurs ne peuvent pas utiliser de

Répétiteur ou de Périphériques (serviteur) pour accomplir des tâches réservées aux Troupes Spécialistes.

ZONES D'ANOMALIES QUANTIQUES (ZAQ)

Avant la Phase de Déploiement, chaque joueur doit placer un Gabarit Circulaire. Il peut être placé sur n'importe quelle surface de la table de jeu à condition que sa taille soit égale ou supérieure à celle du Gabarit, et il doit être complètement à l'extérieur des Zones de Déploiement et ne peut pas chevaucher une autre Zone d'Anomalie Quantique (ZAQ).

Le joueur qui a gardé le Déploiement doit placer son Gabarit Circulaire en premier.

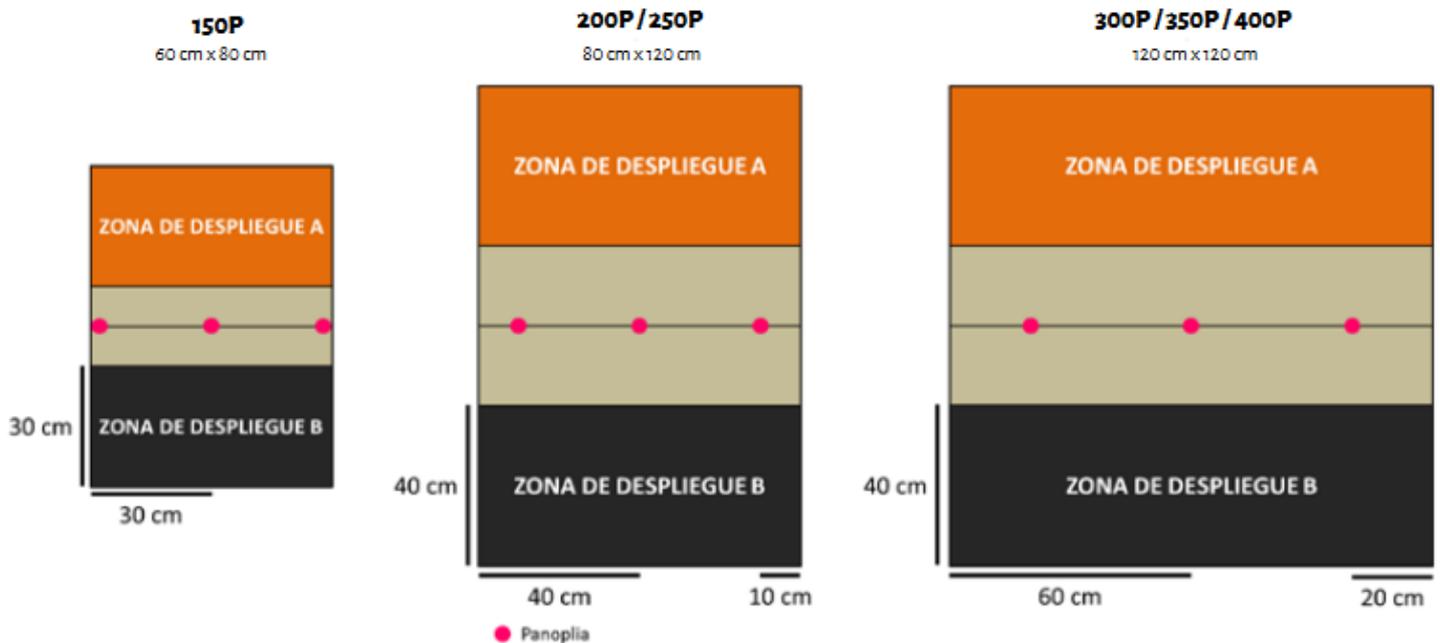
Au cours de la partie, chacun de ces Gabarits Circulaires constituera une Zone de Terrain Difficile (Zéro-G) et une Zone de Saturation.

De plus, toute Troupe Active qui déclare ou exécute un Ordre à l'intérieur d'une ZAQ devra faire un Jet de Sauvegarde contre PB, avec Dégât 10.

Échouer au Jet de Sauvegarde entraîne la perte d'1 Point à l'Attribut Blessure/Structure.

FIN DE MISSION

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



FROSTBYTE / CONGELER

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- Tuer plus de Points d'Armée que l'adversaire (2 Points d'Objectif).
- Dominer la Zone d'Exclusion à la fin de la partie (3 Points d'Objectif).
- Avoir autant d'Unité Thermique Active que l'adversaire à la fin de la partie (2 Points d'Objectif, mais seulement si au moins il y'a 1 Unité Thermique Active).
- Avoir plus d'Unités Thermiques Actives que l'adversaire à la fin de la partie (3 Points d'Objectif).

CLASSIFIÉ

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

FORCES ET DÉPLOIEMENT

CAMP A et CAMP B : Les deux joueurs se déploient sur les bords opposés de la table de jeu, dans deux Zones de Déploiement dont les dimensions dépendent du nombre de Points d'Armée dans les Listes d'Armée.

CAMP	POINTS D'ARMÉE	CAP	TAILLE DE LA TABLE	TAILLE DES ZONES DE DÉPLOIEMENT
A et B	150	3	60 cm x 80 cm	20 cm x 60 cm
A et B	200	4	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A et B	250	5	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A et B	300	6	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm
A et B	350	7	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm
A et B	400	8	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm

Zone Exclusion. La Zone d'Exclusion s'étend à 20 cm de chaque côté de la ligne centrale de la table de jeu (10 cm pour les parties en 150 pts). Les troupes ne peuvent pas utiliser les Compétences Spéciales de Déploiement Aéroporté (DA) ou ayant une Étiquette de Déploiement Supérieur pour se déployer dans la Zone d'Exclusion.

Dans ce scénario la Zone d'Exclusion est la Zone d'Opération (ZO).

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

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

TUEUR FROID

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

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

Cette règle n'est pas appliquée aux troupes qui sont du Type Infanterie Lourde (ILO), Drone (DCD) ou TAG. Ainsi qu'à la Troupe du joueur qui a été désigné Master Breacher.

ZONES MORTES

Il y a deux Zones Mortes, une dans chaque moitié de la table de jeu. Les Zones Mortes sont la zone située entre la Zone de Déploiement et la Zone d'Exclusion (voir la carte ci-dessous).

DOMINER UNE ZO

Une Zone d'Opérations (ZO) est considérée comme Dominée par un joueur s'il possède plus de Points de Victoire que l'adversaire dans la zone. Seules les troupes représentées par des Figurines ou des Marqueurs (Camouflage, Shasvastii-Embryon, Graine-Embryon...) comptent, ainsi que les Proxys et les troupes Périphériques. 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 plus de la moitié de son socle est à l'intérieur de cette ZO.

UNITÉS THERMIQUES

Il y a un total de quatre Unités Thermiques, deux d'entre elles dans chaque moitié de la table. L'Unité thermique de la Zone Morte est placée à 25 cm du centre de la table et à 60 cm du bord de la table (15 cm du centre de la table et 30 cm du bord de la table dans les parties à 150 points). L'Unité Thermique de la Zone de Déploiement est placée à 50 cm du centre de la table et à 60 cm du bord de la table (30 cm du centre de la table et 30 cm du bord de la table dans les parties à 150 points).

Chaque Unité Thermique doit être représenté par un Marqueur Objectif (Objective) ou par un décor de même diamètre (comme les Objective du ITS Objectives Pack Alpha, ou l'Info Hubs de Micro Art Studio).

NEW ORDER

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

Dans ce scénario, les Unités Thermiques ont un profil d'Élément de Décors. Elles peuvent être ciblées, cependant, une Unité Thermique ne peut pas être choisie comme cible d'une Attaque qui affecterait également des Troupes, qu'elles soient ennemies ou alliées.

NOM	BLI	PB	STR	S
Unité Thermique	2	0	3	3
CC FIXE=8, GIZMOKIT (PH=9)				

SYSTÈME DE DÉFENSE AUTOMATISÉ (ADS)

Chaque Unité Thermique est équipée d'un ADS pour éviter que soit altéré le système de chauffage qui sauve des vies.

Toute Attaque contre l'Unité Thermique déclenche une Attaque CC en réaction, qui fait automatiquement un 8.

Toute Attaque CC contre l'Unité Thermique se fait automatiquement par un Jet d'Opposition, même si la Compétence Spéciale Berserk est utilisée. Aucun MOD ne peut être appliqué à l'Attribut de l'Attaque CC.

Si le Jet de 8 de l'ADS est un succès, alors l'attaquant est touché par une Munition Étourdissante, l'obligeant à faire deux Jets de Sauvegarde contre PB, avec Dégâts 15. La Compétence Spéciale Immunité (totale) n'est pas efficace contre ce coup.

ENDOMMAGER ET DÉTRUIRE LES UNITÉS THERMIQUES

Les Unités Thermiques ne peuvent être endommagées que par des Attaques CC avec des Armes possédant le Trait Anti-matériel ou avec des Charges Creuses.

Si l'Attribut de Structure d'une Unité Thermique est réduit à 0 ou moins, elle est Détruite et retirée de la table de jeu.

Les Unités Thermiques peuvent être la cible de la Compétence Spéciale Ingénieur ou de la pièce d'équipement GizmoKit.

Une Unité Thermique qui est détruite n'est pas considérée comme étant Active.

CONSOLES

Il y a trois Consoles, placées sur la ligne centrale de la table de jeu. L'une d'entre elles est au centre de la table et les deux autres sont à 30 cm de la Console centrale (20 cm dans les parties à 150 points), voir la 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 Consoles du ITS Objectives Pack Alpha, les Tech Consoles and the Communications Array de Warsenal ou la Comlink Console de Customeeple).

CONNECTER UNE CONSOLE

COMPÉTENCE COURTE

Attaque.

CONDITIONS

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

EFFETS

- ▶ Permet à la Troupe Spécialiste de faire un Jet Normal de VOL pour Connecter la Console. Si le Jet est un échec, il peut être répété autant de fois que nécessaire en dépensant à chaque fois la Compétence Courte correspondante et en faisant le Jet
- ▶ Quand une Console est Connectée, le joueur déclare quel Unité Thermique est Activée.
- ▶ Vous ne pouvez pas Activer plus d'un Unité Thermique par Console.
- ▶ Vous ne pouvez pas Connecter une nouvelle fois une Console qui a déjà été Connectée.

TUER

Une Troupe est considérée Tuée quand elle entre en état Mort, ou qu'elle se trouve en état Inapte à la fin de la partie.

À la fin de la partie, les Troupes qui n'ont pas été déployées sur la table de jeu (en tant que figurine ou de Marqueur) sont considérées comme Tuées par l'adversaire.

TROUPES SPÉCIALISTES

Dans ce scénario, 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. Les Hacker, Médecins et Ingénieurs ne peuvent pas utiliser de Répétiteur ou de Périphériques (serveur) pour accomplir des tâches réservées aux Troupes Spécialistes.

OPS HAZMAT

Un Ops Hazmat est un opérateur disposant d'une grande expertise dans les environnements hostiles.

A la fin de la Phase de Déploiement, dans l'ordre d'Initiative, les joueurs devront déclarer quelle Troupe de leur Liste d'Armée sera leur Ops Hazmat. La Troupe choisie doit toujours être une des figurines déployées sur la table de jeu. Les joueurs ne sont pas

autorisés à choisir des Troupes en Déploiement Caché ou en état de Marqueur. Cette Troupe devra toujours être sur la table de jeu en tant que Figurine et non en tant que Marqueur (Camouflé, Holoecho...). De plus, les Troupes Irrégulières et celles dont le Type de Troupe est REM ne sont pas éligibles pour être des Ops Hazmat.

Les Ops Hazmat possèdent la Compétence Spéciale Terrain (Zéro-G) et aussi des Charges Creuses, même si elles ne sont pas listées dans leur Profil d'Unité.

L'Ops Hazmat est identifié par un Marqueur Player A ou B.

ORDRE SPÉCIAL DE L'OPS HAZMAT

La Troupe avec le Marqueur Player A ou B lors du Décompte des Ordres reçoit un Ordre Irrégulier supplémentaire en plus de celui fourni par son Entraînement (Régulier ou Irrégulier). Cet Ordre Irrégulier exclusif ne peut pas être transformé en Ordre Régulier, ni être utilisé dans une Fireteam.

PAS DE QUARTIER

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

SHASVASTII

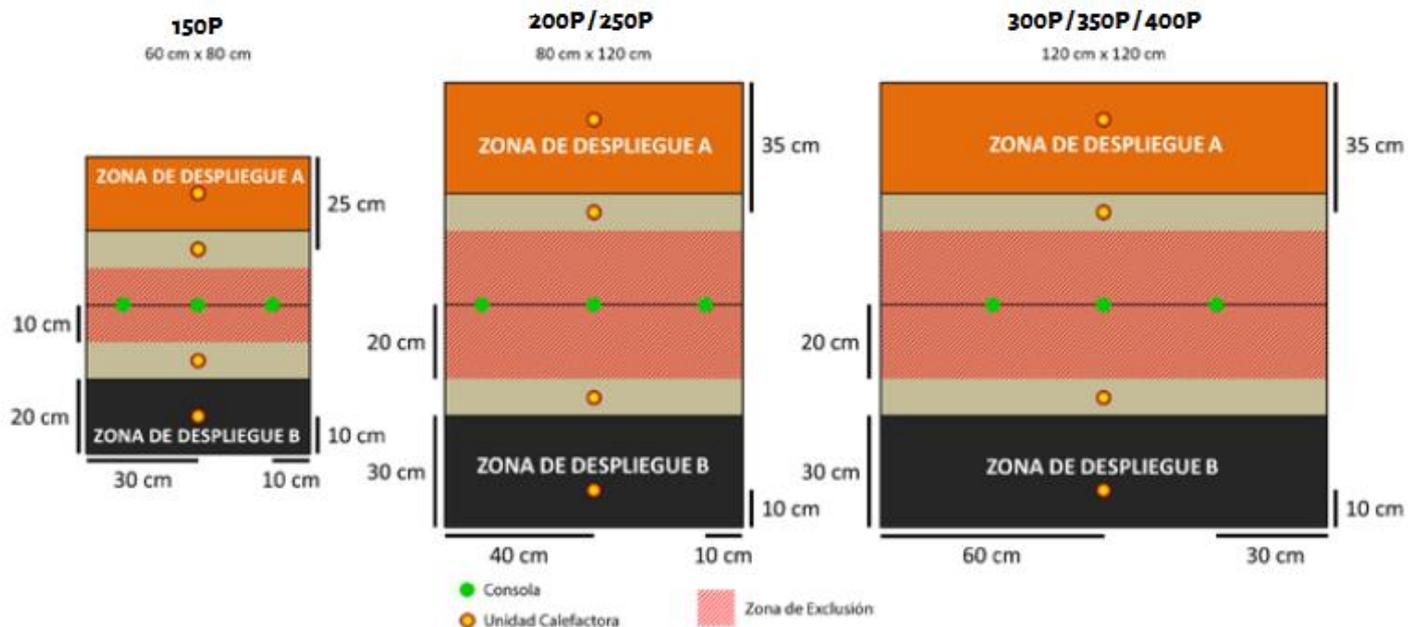
Les Troupes ayant la Compétence Spéciale Shasvastii situées à l'intérieur d'une Zone d'Opérations comptent toujours, tant qu'elles sont dans l'état d'Embryon-Shasvastii ou dans tout état non-Inapte.

BAGAGE

Les Troupes possédant l'Équipement : Bagage, placées dans une Zone d'Opérations et qui ne sont pas en État Inapte, apportent 20 Points de Victoire en plus pour la Domination de la ZO.

FIN DE MISSION

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



NEW ORDER

FRONTLINE / LIGNE DE FRONT

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- Dominer le Secteur le plus proche de votre Zone de Déploiement à la fin de la partie (1 Point d'Objectif).
- Dominer le Secteur Central à la fin de la partie (2 Points d'Objectif).
- Dominer le Secteur le plus lointain de votre Zone de Déploiement à la fin de la partie (3 Point d'Objectifs).

CLASSIFIÉ

- Chaque joueur à 4 Objectifs Classifiés (1 Point d'Objectif chacun).

FORCES ET DÉPLOIEMENT

CAMP A et CAMP B : Les deux joueurs se déploient sur les bords opposés de la table de jeu, dans une Zone de Déploiement dont les dimensions dépendent du nombre de Points d'Armée dans les Listes d'Armée.

CAMP	POINTS D'ARMÉE	CAP	TAILLE DE LA TABLE	TAILLE DES ZONES DE DÉPLOIEMENT
A et B	150	3	60 cm x 80 cm	20 cm x 60 cm
A et B	200	4	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A et B	250	5	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A et B	300	6	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm
A et B	350	7	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm
A et B	400	8	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

SECTEURS (ZO)

À la fin de la partie, mais pas avant, la table est divisée en 3 Secteurs. En parties 200/250/300/350/400 pts, 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, un de chaque côté, et le troisième Secteur est une bande de 20 cm de profondeur sur la zone centrale de la table (voir carte).

En parties 150 pts, ces Secteurs font 10 cm de profondeur et sont aussi larges que la table de jeu. Deux de ces Secteurs sont placés à 5 cm de la ligne centrale de la table de jeu, un de chaque côté, et le troisième Secteur est une bande de 10 cm de profondeur sur la zone centrale de la table (voir carte).

Dans ce scénario, chaque Secteur est considéré comme 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 de Victoire que l'adversaire dans la zone. Seules les troupes représentées par des Figurines ou des Marqueurs (Camouflage, Shasvastii-Embryon, Graine-Embryon...) comptent, ainsi que les Proxys et les troupes Périphériques. 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 plus de la moitié de son socle est à l'intérieur de cette ZO.

SHASVASTII

Les Troupes ayant la Compétence Spéciale Shasvastii situées à l'intérieur d'une Zone d'Opérations comptent toujours, tant qu'elles sont dans l'état d'Embryon-Shasvastii ou dans tout état non-Inapte.

BAGAGE

Les Troupes possédant l'Équipement : Bagage, placées dans une Zone d'Opérations et qui ne sont pas en État Inapte, apportent 20 Points de Victoire en plus pour la Domination de la ZO.

CARTE INTELCOM (SUPPORT AND CONTROL / APPUI ET CONTRÔLE)

Avant le début de la partie, mais après avoir choisi son premier 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 dernier Round 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 de Victoire 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.

ZONES D'ANOMALIES QUANTIQUES (ZAQ)

Avant la Phase de Déploiement, chaque joueur doit placer un Gabarit Circulaire. Il peut être placé sur n'importe quelle surface de la table de jeu à condition que sa taille soit égale ou supérieure à celle du Gabarit, et il doit être complètement à l'extérieur des Zones de Déploiement et ne peut pas chevaucher une autre Zone d'Anomalie Quantique (ZAQ).

Le joueur qui a gardé le Déploiement doit placer son Gabarit Circulaire en premier.

Au cours de la partie, chacun de ces Gabarits Circulaires constituera une Zone de Terrain Difficile (Zéro-G) et une Zone de Saturation.

De plus, toute Troupe Active qui déclare ou exécute un Ordre à l'intérieur d'une ZAQ devra faire un Jet de Sauvegarde contre PB, avec Dégât 10.

Échouer au Jet de Sauvegarde entraîne la perte d'1 Point à l'Attribut Blessure/Structure.

TOURELLE DÉFENSIVE F-13

Avant la Phase de Déploiement, chaque joueur doit placer sa Tourelle Défensive F-13 totalement à l'intérieur de sa Zone de Déploiement.

Le joueur qui a gardé le Déploiement est le premier à placer sa Tourelle Défensive F-13.

Ces tourelles sont fixées au sol et ne peuvent pas bouger. Elles doivent être représentées par un marqueur Defensive Turrent ou par une figurine ou un élément de décor ayant la même valeur de Silhouette (par exemple les tourelles des décors de Defiance ou les tourelles de Fiddler).

Les Tourelles Défensives F-13 sont des Armes Déployables, réagissant avec une Attaque TR ou une Attaque CC à tout Ordre déclaré par une figurine ennemie active (mais pas les marqueurs) en LdV ou en contact Silhouette.

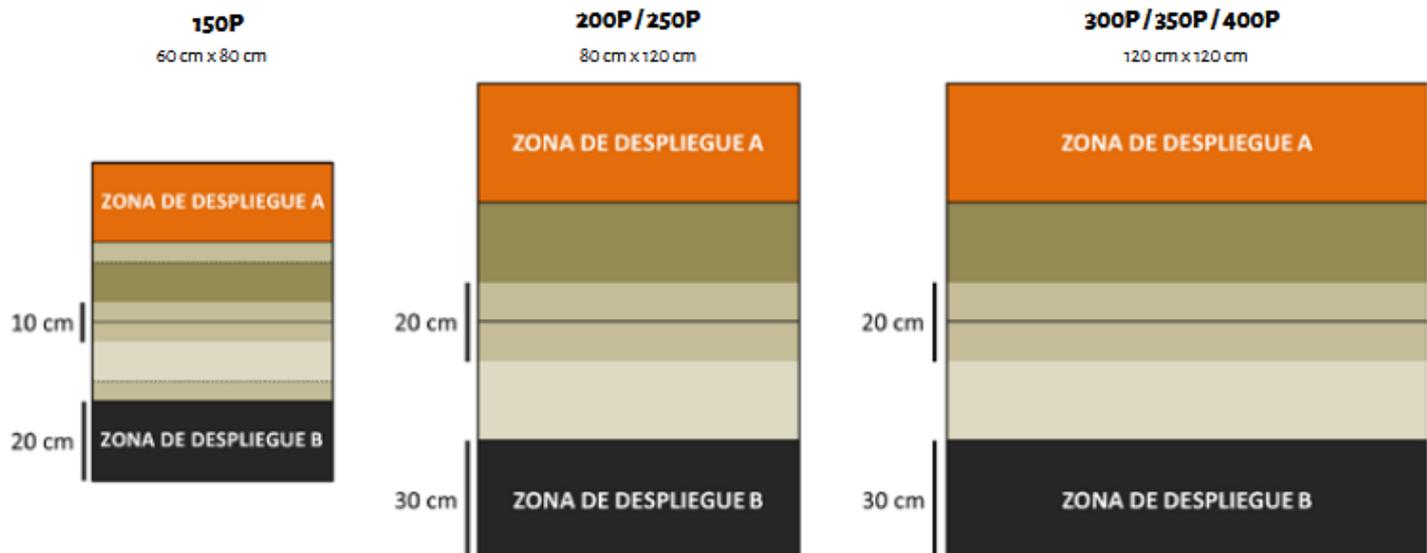
Lorsque la valeur de l'Attribut STR d'une Tourelle Défensive F-13 est inférieure ou égale à 0, elle est retirée de la table de jeu.

TOURELLE DÉFENSIVE F-13

► ISC: TURRET F-13									
MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	STR	S	
--	5	10	--	--	2	3	1	2	
- Équipement : Viseur 360°						- Armes TR : Fusil Combi			
- Compétence Spéciale : Réaction Total						- Armes CC : Arme CC PARA (-3)			

FIN DE MISSION

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





HIGHLY CLASSIFIED / HAUTEMENT CLASSIFIÉ

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- Avoir rempli plus d'Objectifs Classifiés Principaux que l'adversaire à la fin de la partie (3 Point d'Objectifs).
- Avoir rempli autant d'Objectifs Classifiés Principaux 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).

OBJECTIFS SECONDAIRES

- Chaque joueur a 1 Objectif Classifié Secondaire (3 Points d'Objectif).

FORCES ET DÉPLOIEMENT

CAMP A et CAMP B : Les deux joueurs se déploient sur les bords opposés de la table de jeu, dans une Zone de Déploiement dont les dimensions dépendent du nombre de Points d'Armée dans les Listes d'Armée.

CAMP	POINTS D'ARMÉE	CAP	TAILLE DE LA TABLE	TAILLE DES ZONES DE DÉPLOIEMENT
A et B	150	3	60 cm x 80 cm	20 cm x 60 cm
A et B	200	4	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A et B	250	5	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A et B	300	6	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm
A et B	350	7	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm
A et B	400	8	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm

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'autre sera défaussée.

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 Information Privé.

SÉCURISER LA HVT

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

OPS HAZMAT

Un Ops Hazmat est un opérateur disposant d'une grande expertise dans les environnements hostiles.

A la fin de la Phase de Déploiement, dans l'ordre d'Initiative, les joueurs devront déclarer quelle Troupe de leur Liste d'Armée sera leur Ops Hazmat. La Troupe choisie doit toujours être une des figurines déployées sur la table de jeu. Les joueurs ne sont pas autorisés à choisir des Troupes en Déploiement Caché ou en état de Marqueur. Cette Troupe devra toujours être sur la table de jeu en tant que Figurine et non en tant que Marqueur (Camouflé, Holoecho...). De plus, les Troupes Irrégulières et celles dont le Type de Troupe est REM ne sont pas éligibles pour être des Ops Hazmat.

Les Ops Hazmat possèdent la Compétence Spéciale Terrain (Zéro-G) et aussi des Charges Creuses, même si elles ne sont pas listées dans leur Profil d'Unité.

L'Ops Hazmat est identifié par un Marqueur Player A ou B.



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.

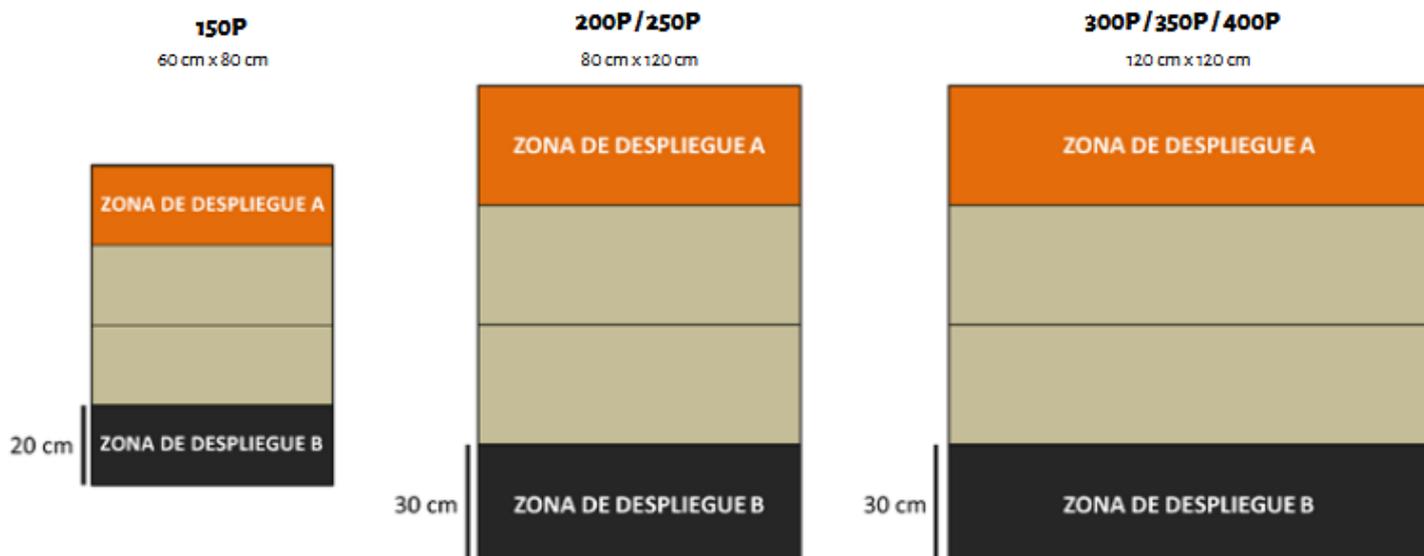
COMMANDEMENT CONJOINT

Dans ce scénario, les joueurs obtiennent un Pion de Commandement supplémentaire.

FIN DE 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 Situation de Retraite!, la partie se termine à la fin de ce Tour de Joueur.



LAST LAUNCH / DERNIER LANCEMENT

Basé sur le scénario de Dante Harrower du défi de la mission personnalisée de Loss of Lieutenant.

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- A la fin de la partie, avoir Extrait plus de Points d'Armée que l'adversaire (4 Points d'Objectif).
- A la fin de la partie, avoir Extrait plus de Troupes Spécialistes que l'adversaire (2 Points d'Objectif).
- A la fin de la partie, avoir Tué plus de Troupes Spécialistes que l'adversaire (2 Points d'Objectif).
- A la fin de la partie, avoir Tué le même nombre de Troupes Spécialistes que l'adversaire (1 Point d'Objectif).
- A la fin de la partie, Dominer la Tour de Lancement (1 Point d'Objectif).

CLASSIFIÉ

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

FORCES ET DÉPLOIEMENT

CAMP A et CAMP B : Les deux joueurs se déploient sur les bords opposés de la table de jeu, dans une Zone de Déploiement dont les dimensions dépendent du nombre de Points d'Armée dans les Listes d'Armée.

CAMP	POINTS D'ARMÉE	CAP	TAILLE DE LA TABLE	TAILLE DES ZONES DE DÉPLOIEMENT
A et B	150	3	60 cm x 80 cm	20 cm x 60 cm
A et B	200	4	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A et B	250	5	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A et B	300	6	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm
A et B	350	7	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm
A et B	400	8	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm

Zone Exclusion. La Zone d'Exclusion s'étend à 20 cm de chaque côté de la ligne centrale de la table de jeu (10 cm pour les parties en 150 pts). Les troupes ne peuvent pas utiliser les Compétences Spéciales de Déploiement Aéroporté (DA) ou ayant une Étiquette de Déploiement Supérieur pour se déployer dans la Zone d'Exclusion.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

PAS DE QUARTIER

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

SCANNER D'IDENTIFICATION

Il y a 2 Scanners d'Identification placés sur la ligne centrale de la table à 20 cm (10 cm dans les parties en 150 points) des bords opposés de la table de jeu.

Les Scanners d'Identification doivent être représentés par un Marqueur Tech-Coffin ou par un élément de décor de même diamètre (comme les Tech-Coffins du ITS Objective Pack Alpha, les Stasis Coffins de Warsenal, ou les Cryo Pods de Customeeple).

TÉLÉCHARGEMENT D'IDENTIFIANT

COMPÉTENCE COURTE

Attaque.

CONDITIONS

- ▶ Seules les Troupes Spécialistes peuvent déclarer cette Compétence.
- ▶ La Troupe Spécialiste doit être en contact Silhouette avec le Scanner d'Identification.

EFFETS

- ▶ Permet à la Troupe Spécialiste de faire un Jet Normal de VOL pour Télécharger un Identifiant, en cas de succès un Marqueur ID doit être placé à côté de celui-ci.
- ▶ Si le Jet est raté, il peut être répété autant de fois que nécessaire, en dépensant à chaque fois la Compétence Courte correspondante et en refaisant le Jet.

ÉCHANGE D'IDENTIFIANT

COMPÉTENCE COURTE

Attaque.

CONDITIONS

- ▶ La Troupe doit être en contact Silhouette avec une Troupe Alliée disposant d'un Marqueur ID.

EFFETS

- ▶ Sans avoir à faire de jet, le joueur peut Échanger le Marqueur ID.
- ▶ Placez le Marqueur ID à côté de la Troupe qui a déclaré cette Compétence.



RÈGLES COMMUNES DES MARQUEURS ID

- Une Troupe munie d'un Marqueur ID ne peut pas entrer ou se trouver en État de Marqueur.
- Une Troupe ne peut avoir qu'un seul Marqueur ID à la fois.

TOUR DE LANCEMENT (ZO)

Dans ce scénario, la Tour de Lancement est une Zone d'Opérations (ZO). Placée au centre de la table, elle couvre une surface de 20 cm sur 20 cm. Pour représenter la Tour de Lancement, il est recommandé d'utiliser la Salle d'Objectif des différents Packs de Décors Infinity d'Expansion, la Objective Room de Micro Art Studio, le Command Bunker de Warsenal, ou encore la Panic Room de Customeeple.

En termes de jeu, elle est considérée comme ayant des murs d'une hauteur infinie qui bloquent complètement la Ligne de Vue. Elle possède quatre Portes Grandes, une au milieu de chaque mur (voir carte ci-dessous). Les Portes de la Tour de Lancement sont ouvertes au début de la partie.

DOMINER UNE ZO

Une Zone d'Opérations (ZO) est considérée comme Dominée par un joueur s'il possède plus de Points de Victoire que l'adversaire dans la zone. Seules les Troupes représentées par des Figurines ou des Marqueurs (Camouflage, Shasvastii-Embryon, Graine-Embryon...) comptent, ainsi que les Proxys et les troupes Périphériques.

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 plus de la moitié de son socle est à l'intérieur de la Tour.

VÉRIFICATEUR D'IDENTIFIANT

Il y a un Vérificateur d'Identifiant placé au centre de la Tour de Lancement.

Le Vérificateur d'Identifiant doit être représenté par un Marqueur Console A ou par un élément de décor de même diamètre (comme les Human Consoles de Micro Art Studio, les Consoles du ITS Objectives Pack Alpha, les Tech Consoles and the Communications Array de Warsenal ou la Comlink Console de Customeeple).

EXTRACTION D'UNE TROUPE IDENTIFIÉE

COMPÉTENCE COURTE

Attaque.

CONDITIONS

- ▶ La Troupe doit avoir un Marqueur ID.
- ▶ La Troupe doit être en contact Silhouette avec le Vérificateur d'Identifiant.
- ▶ Les Troupes qui participent à un Ordre Coordinné ne peuvent pas déclarer cette Compétence.

EFFETS

- ▶ Sans avoir à faire de Jet, le joueur peut Extraire la Troupe.
- ▶ Retirez la Troupe de la table de jeu, ainsi que tous les Périphériques qu'elle utilise et qui se trouvent à l'intérieur de la Tour de Lancement.
- ▶ Ajoutez le coût en points de la Troupe retirée aux Points d'Armée Extraits du joueur. Le total des Points d'Armée Extraits de chaque joueur est une Information Ouverte.
- ▶ Les Troupes retirées de cette manière sont considérées comme étant en État Inapte. Cependant, elles comptent toujours dans les Points de Victoire du joueur, même si elles sont entrées en État Inapte ou en État Mort pendant l'Ordre où elles ont été Extraites.

TUER

Les Troupes sont considérées comme Tuées par l'adversaire lorsqu'elles entrent en État Mort ou sont en État Inapte à la fin de la partie.

À la fin de la partie, les Troupes qui n'ont pas été déployées sur la table de jeu (en tant que figurine ou de Marqueur) sont considérées comme Tuées par l'adversaire.

Les Troupes qui ont été Extraites ne sont jamais considérées comme Tuées par l'adversaire.

TROUPES SPÉCIALISTES

Dans ce scénario, 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.

Les Hacker, Médecins et Ingénieurs ne peuvent pas utiliser de Répétiteur ou de Périphériques (serviteur) pour accomplir des tâches réservées aux Troupes Spécialistes.

BAGAGE

Chaque Troupe possédant l'équipement Bagage qui est Extraite apporte 20 points supplémentaires aux Points d'Armée Extraits du joueur.

Les Troupes possédant l'Équipement : Bagage, placées dans une Zone d'Opérations et qui ne sont pas en État Inapte, apportent 20

NEW ORDER

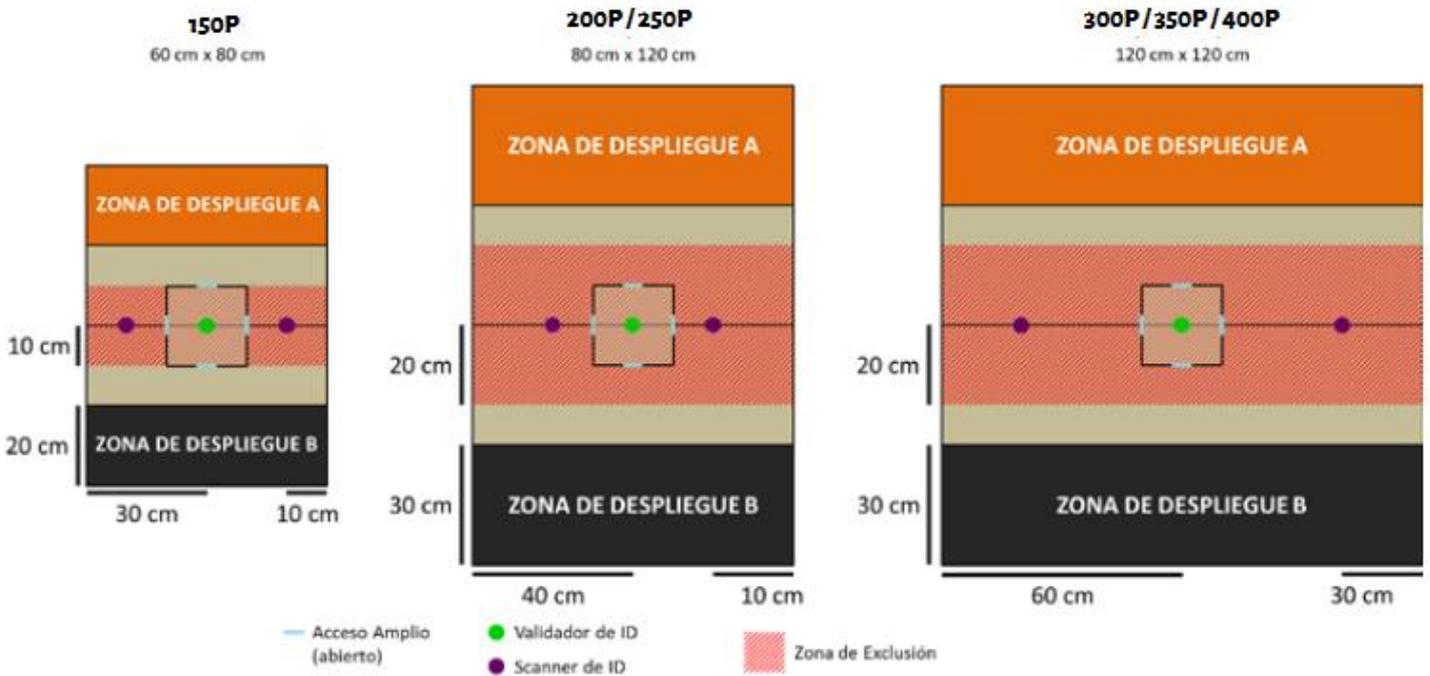
Points de Victoire en plus pour la Domination de la ZO.

HACKERS EVO

Dans ce scénario, les Troupes qui possèdent un Dispositif de Piratage EVO peuvent être Extraites sans avoir de Marqueur ID.

FIN DE MISSION

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



LOOTING AND SABOTAGING / PILLAGE ET SABOTAGE

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- Protéger votre 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, jusqu'à un maximum de 3, 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 à 1 Objectif Classifié (1 Point d'Objectif).

FORCES ET DÉPLOIEMENT

CAMP A et CAMP B : Les deux joueurs se déploient sur les bords opposés de la table de jeu, dans une Zone de Déploiement dont les dimensions dépendent du nombre de Points d'Armée dans les Listes d'Armée.

CAMP	POINTS D'ARMÉE	CAP	TAILLE DE LA TABLE	TAILLE DES ZONES DE DÉPLOIEMENT
A et B	150	3	60 cm x 80 cm	20 cm x 60 cm
A et B	200	4	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A et B	250	5	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A et B	300	6	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm
A et B	350	7	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm
A et B	400	8	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm

Il est interdit de se déployer en contact Silhouette avec une AC2 ou une Panoplie.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

LES AC2S

Il y a 2 AC2 (Advanced Communications Consoles), une pour chaque joueur, placées dans chaque moitié de la table, chacune au centre de la ligne intérieurs de la Zone de Déploiement (voir Carte).

L'AC2 ennemie est celle qui est sur la bordure de la Zone de Déploiement ennemie.

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 les Antenna du ITS Objective Pack Alpha, la Communications Array de Warsenal ou la Sat Station Antenna de Customeeple).

Dans ce scénario les AC2 ont un Profil et peuvent être ciblée. Cependant, une AC2 ne peut pas être choisie comme la cible d'une Attaque qui affecterait également d'autres Troupes, qu'elles soient ennemies ou alliées.

NOM	BLI	PB	STR	S
AC2 (Advanced Communications Console)	6	6	3	5
CC FIXE=8, GIZMOKIT (PH=9)				

SYSTÈME DE DÉFENSE AUTOMATISÉ (ADS)

Chaque AC2 est équipée d'un ADS pour éviter que soit altéré le système d'AC2.

Toute Attaque CC contre l'AC2 déclenche une Attaque CC en réaction, qui fait automatiquement un Jet de 8. Toute Attaque CC contre l'AC2 se fait automatiquement par un Jet d'Opposition, même si la Compétence Spéciale Berserk est utilisée. Aucun MOD ne peut être appliqué à l'Attribut de l'Attaque CC.

Si le jet automatique de 8 de l'ADS est un succès, alors l'attaquant est touché par une Munition Étourdissante, l'obligeant à faire deux Jets de Sauvegarde contre PB, avec Dégâts 15. La compétence spéciale Immunité (totale) n'est pas efficace contre ce coup.

ENDOMMAGER ET DÉTRUIRE LES AC2

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

NEW ORDER

Si l'Attribut Structure de l'AC2 atteint une valeur égale ou inférieure à 0, elle devra être enlevée de la table de jeu.

Les AC2 peuvent être la cible de la Compétence Spéciale Ingénieur ou de l'Équipement GizmoKit.

FURIE BLINDÉE

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

COMMANDEMENT CONJOINT

Dans ce scénario, les joueurs obtiennent un Pion de Commandement supplémentaire.

PANOPLIES

Il y'a 2 Panoplies, placées sur la ligne centrale de la table. Chacune d'elle est placée à 30 cm d'un bord de table en partie 300/350/400 pts, 20 cm en partie 200/250 pts et à 15 cm en parties 150 pts (voir carte).

Chaque Panoplie doit être représentée par un Marqueur Objectif ou un élément de décor de même diamètre (comme les Objectives du ITS Objective Pack Alpha, les Info Hubs de Micro Art Studio).

UTILISER LES PANOPLIES (CHARGES CREUSES)

COMPÉTENCE COURTE

Attaque

CONDITIONS

- La Troupe doit être en contact Silhouette avec une Panoplie.

EFFETS

- En réussissant un Jet de VOL, la Troupe gagne l'arme Charges Creuses ou s'il le préfère le joueur 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 la Panoplie.
- Les Troupes possédant la Compétence Spéciale Butin, ou toute autre Compétence qui le spécifie, n'ont pas à faire de Jet de VOL.
- Une Troupe au contact Silhouette de cet élément de décor peut dépenser une Compétence Courte d'un Ordre pour annuler son État Vidé.
- Si une Troupe obtient une Arme ou Équipement qu'elle possède déjà, elle peut répéter le jet dans le Tableau de Butin.

TABLEAU DE BUTIN

1-2	BLI +1	13	Panzerfaust
3-4	Lance-Flammes Léger	14	Arme CC Monofilament
5-6	Grenades	15	MOV 20-10
7-8	Arme CC DA	16	TAG : Attaque TR (Shock) Autres Types de Troupe : Fusil MULTI
9	Viseur Multispectral N1	17	Fusil de Sniper MULTI
10	Arme CC EXP	18	TAG : Immunité (Total) Autres Types de Troupe: +4 BLI
11	Lance-Adhésif (+1R)	19	Mimétisme (-6)
12	TAG : Immunité (PA) Autres Types de Troupe: +2 BLI	20	TAG : Attaque TR (+1R) Autres Types de Troupe: Mitralleuse (HMG)

TROUPES SPÉCIALISTES

Dans ce scénario, 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.

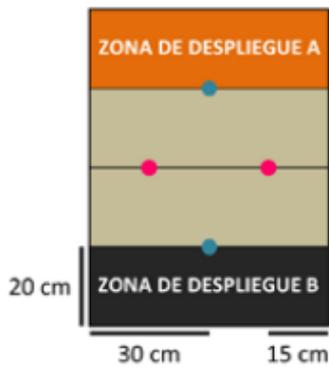
Les Hacker, Médecins et Ingénieurs ne peuvent pas utiliser de Répétiteur ou de Périphériques (serviteur) pour accomplir des tâches réservées aux Troupes Spécialistes.

FIN DE MISSION

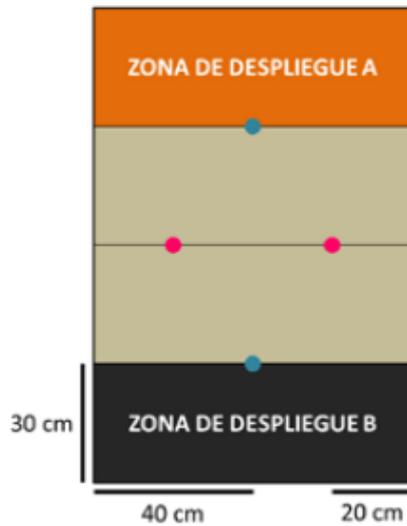
Ce scénario est limité dans le temps et il se terminera automatiquement à la fin du troisième Round de Jeu.

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

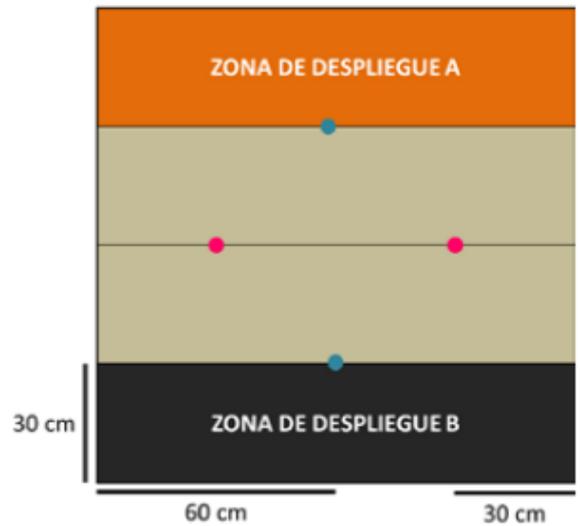
150P
60 cm x 80 cm



200P / 250P
80 cm x 120 cm



300P / 350P / 400P
120 cm x 120 cm



- Puesto Avanzado de Comunicaciones
- Panoplia



MINDWIPE / FORMATAGE DE DISQUE

Scénario par les Warcors Blindsight et CoveredinFish.

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- Avoir détruit, à la fin de la partie, le Serveur Ennemi contenant l'IA Illégale (3 Points d'Objectif).
- Avoir Détruit le même nombre de Serveurs ennemis que votre adversaire à la fin de la partie (1 Point d'Objectif, mais seulement si au moins 1 Serveur a été Détruit par le joueur).
- Avoir Détruit plus de Serveurs que votre adversaire, à la fin de la partie (2 Points d'Objectif).
- A la fin de la partie, si votre Serveur avec l'IA Illégale n'est pas Détruit (2 Points d'Objectif).
- Si aucun de vos Serveurs n'a été Détruit à la fin de la partie (1 Point d'Objectif).
- Activer une Console (1 Point d'Objectif).

CLASSIFIÉ

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

FORCES ET DÉPLOIEMENT

CAMP A et CAMP B : Les deux joueurs se déploient sur les bords opposés de la table de jeu, dans une Zone de Déploiement dont les dimensions dépendent du nombre de Points d'Armée dans les Listes d'Armée.

CAMP	POINTS D'ARMÉE	CAP	TAILLE DE LA TABLE	TAILLE DES ZONES DE DÉPLOIEMENT
A et B	150	3	60 cm x 80 cm	20 cm x 60 cm
A et B	200	4	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A et B	250	5	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A et B	300	6	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm
A et B	350	7	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm
A et B	400	8	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm

Il est interdit de se déployer en contact Silhouette avec une Console ou un Serveur.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

CONSOLES

Il y'a 2 Consoles placées sur la ligne centrale de la table. Elles sont placées à 40 cm des bords de table en partie de 300/350/400 pts ; à 30 cm des bords de table en parties de 200/250 pts ; à 20 cm des bords de table en parties de 150 pts (voir carte).

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

SERVEURS

Il y a 3 serveurs placés dans chaque Zone de Déploiement.

Dans les parties de 300/350/400 points, ils se trouvent à 15 cm de la longueur de la Zone de Déploiement, et à 30 cm (Serveur A), 60 cm (Serveur B), et 90 cm (Serveur C) du bord gauche de la table (voir carte).

Dans les parties de 200/250 points, ils sont à 15 cm de la longueur de la Zone de Déploiement, et à 15 cm (Serveur A), 40 cm (Serveur B), et 65 cm (Serveur C) du bord gauche de la table (voir carte).

Dans les parties de 150 points, ils sont à 10 cm de la longueur de la Zone de Déploiement, et à 10 cm (Serveur A), 30 cm (Serveur B), et 50 cm (Serveur C) du bord gauche de la table (voir carte).

Les Serveurs doivent être représentés par un Marqueur Tech-Coffin ou un élément de décor de même diamètre (comme les Tech-Coffin du ITS Objective Pack Alpha, les Stasis Coffins de Warsenal ou les Cryo Pods de Customeeple).

Les Serveurs ennemis sont ceux qui sont les plus proches de la Zone de Déploiement ennemie.

Dans ce scénario les Serveurs ont un Profil et peuvent être ciblée. Cependant, les Serveurs ne peuvent pas être choisis comme la cible d'une Attaque qui affecterait également d'autres Troupes, qu'elles soient ennemies ou alliées.

NOM	BLI	PB	STR	TRAITS
Serveur	4	6	2	Piratable

Les Serveurs ne peuvent pas être la cible de la Compétence Spéciale Ingénieur ou de l'équipement GizmoKit.

ENDOMMAGER ET DÉTRUIRE LES SERVEURS

Les Serveurs ne peuvent être endommagés que par des Attaques CC avec des Armes CC, possédant le Trait Anti-matériel, ou de Charges-Creuses, ou ayant le Programme de Piratage Spécial : Data Erasure.

Les Serveurs ne peuvent pas être attaqués durant le premier Round de Jeu.

Les Serveurs ne peuvent pas être attaqués par un joueur tant qu'il n'a pas Activé une Console.

Si l'Attribut Structure d'un Serveur atteint une valeur inférieure ou égale à 0, elle devra être enlevée de la table de jeu.

ACTIVER UNE CONSOLE

COMPÉTENCE COURTE

Attaque

CONDITIONS

- ▶ Seules les Troupes Spécialistes peuvent déclarer cette compétence.
- ▶ La Troupe Spécialiste doit être en contact Silhouette avec la Console.
- ▶ Chaque joueur peut Activer une seule 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
- ▶ Un joueur ne peut plus Activer de Console s'il en a déjà activé une. Un joueur ne peut avoir qu'une seule Console activée.
- ▶ Une Console Activée ne peut pas être Désactivée ou Activée une nouvelle fois par l'autre joueur.
- ▶ Une fois que vous avez réussi à Activer la Console, vous découvrirez quel Serveur ennemi contient l'IA Illégale recherchée. Lancez 1d20 et consultez la table :

1D20	RESULT AT
1-6	Serveur A
7-12	Serveur B
13-18	Serveur C
19-20	Sur le Serveur au choix du joueur

DATA ERASURE

DATA ERASURE est un Programme de Piratage spéciale expérimental, développé pour formater les IA Illégales des banques de Serveurs.

A la fin de la Phase de Déploiement, le joueur doit déclarer quel Hacker de sa Liste d'Armée a accès à Data Erasure. La Troupe choisie doit toujours être l'une des Figurines déployées sur la table de jeu, que ce soit en tant que Figurine ou en tant que Marqueur.

Le Hacker ayant accès au programme Data Erasure est identifié par un Token Data Pack (DATA PACK).

Si le Hacker entre dans un État Inapte ou est Tué, le marqueur DATA PACK reste à cet endroit et peut être récupéré par un Hacker allié, par contact Silhouette, en dépensant une Compétence Courte.

ORDRE SPÉCIAL DE L'ÜBERHACKER

Le Hacker avec le Marqueur Data Pack lors du Comptage d'Ordres, reçoit un Ordre Irrégulier supplémentaire, en plus de celui fourni par sa Caractéristique (Régulier ou Irrégulier), qu'il ne peut dépenser que sur lui-même. Cet Ordre Irrégulier exclusif ne peut pas être transformé en Ordre Régulier.

DATA ERASURE

COMPÉTENCE COURTE

Attaque

CONDITIONS

- ▶ La cible doit être un Serveur ennemi.
- ▶ L'utilisateur de ce programme doit avoir le marqueur DATA PACK.

EFFETS

- ▶ La Rafale de 1 de ce Programme permet à l'utilisateur de faire un Jet de VOL contre la cible.
- ▶ Chaque jet réussi, grâce aux Munitions DA, oblige la cible à faire deux Jets de Sauvegarde contre PB, avec Dommage 17.
- ▶ Pour chaque Jet de Sauvegarde raté, la cible perd 1 point de Structure.
- ▶ Un Critique avec Data Erasure force sa cible à faire un Jet de Sauvegarde supplémentaire.
- ▶ La portée de ce Programme est la Zone de Contrôle de l'Hacker. Il ne peut pas être utilisé à travers un Répétiteur.

Nom	Mod Attaque	Mod Adv.	Dégâts	R	Cible	Type de Compétence	Spécial
Data Erasure	0	0	17	1	Serveur Ennemi	Compétence Courte	Munition DA

NEW ORDER

TROUPES SPÉCIALISTES

Dans ce scénario, 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.

Les Hacker, Médecins et Ingénieurs ne peuvent pas utiliser de Répétiteur ou de Périphériques (serviteur) pour accomplir des tâches réservées aux Troupes Spécialistes.

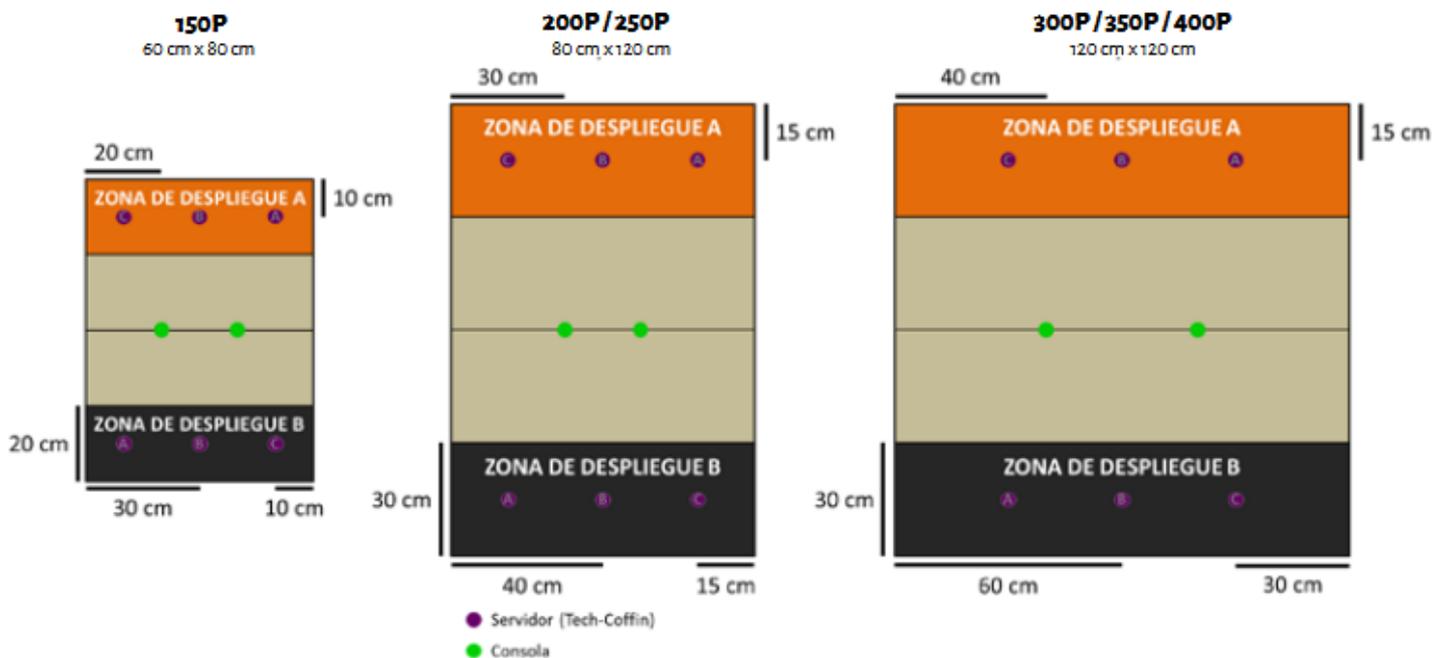
BONUS HACKER

Les Troupes possédant la Compétence Spéciale Hacker, ont un MOD+3 à leurs Jets de VOL pour Activer une Console. De plus, elles peuvent faire deux Jets de VOL à chaque fois qu'elles dépensent une Compétence Courte pour Activer une Console.

FIN DE 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 Situation de Retraite!, la partie se termine à la fin de ce Tour de Joueur.



PANIC ROOM / SALLE DE PANIQUE

Scénario par James 'Gribbler' Newman pour le White Noise : « Design a Mission Contest ».

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- Dominer la Salle de Panique à la fin de chaque Round de Jeu (1 Point d'Objectif).
- A la fin de chaque Round de Jeu, avoir au moins une Troupe de Personnel Essentiel à l'intérieur de la Salle de Panique, en État non Inapte (1 Point d'Objectif)
- Avoir plus de Point de Victoire que l'adversaire à la fin de la partie (3 Points d'Objectif).

CLASSIFIÉ

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

FORCES ET DÉPLOIEMENT

CAMP A et CAMP B : Les deux joueurs se déploient sur les bords opposés de la table de jeu, dans une Zone de Déploiement dont les dimensions dépendent du nombre de Points d'Armée dans les Listes d'Armée.

CAMP	POINTS D'ARMÉE	CAP	TAILLE DE LA TABLE	TAILLE DES ZONES DE DÉPLOIEMENT
A et B	150	3	60 cm x 80 cm	10 cm x 60 cm
A et B	200	4	80 cm x 120 cm	20 cm x 80 cm
A et B	250	5	80 cm x 120 cm	20 cm x 80 cm
A et B	300	6	120 cm x 120 cm	20 cm x 120 cm
A et B	350	7	120 cm x 120 cm	20 cm x 120 cm
A et B	400	8	120 cm x 120 cm	20 cm x 120 cm

Déploiement Confus. Toute Troupe utilisant une Compétence Spéciale pour se déployer en dehors de leur Zone de Déploiement devra faire un Jet de PH -3. Ce Jet remplace tous Jet de VOL ou PH qu'une Troupe aurait normalement fait pour se déployer. Ce Jet remplace tous Jet de VOL ou PH qu'une Troupe aurait normalement fait pour se déployer.

Par exemple, une Troupe avec Infiltration doit faire un Jet si elle se déploie en dehors de sa Zone de Déploiement. Elle aura un MOD -3 pour se déployer dans sa moitié de table de jeu, ou un MOD -6 pour se déployer dans la moitié de table de jeu de l'adversaire. De même, une Troupe avec Saut de Combat (PH=14) devra faire un Jet contre PH11 si elle se déploie en dehors de sa Zone de Déploiement.

Si le joueur échoue au Jet, le soldat sera déployé n'importe où dans sa Zone de Déploiement. De plus, si le jet est raté la Troupe perdra l'option de se déployer en État de marqueur ou en État de Déploiement Caché, et devra être déployé en tant que Figurine. Toute Arme ou Équipement déployables déployés à côté d'elle sera enlevée de la Table de Jeu.

Il est interdit de se déployer à l'intérieur de la Salle de Panique.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

SALLE DE PANIQUE (ZO)

Dans ce scénario la Salle de Panique est une Zone d'Opérations (ZO).

Placée au centre de la table, elle couvre une zone de 20x20cm. Pour représenter la Salle de Panique 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 la Salle de Panique sont ouvertes au début de la partie.

Les Portes de la Salle de Panique doivent être représentées par un Marqueur de Porte Large (WIDE GATE) ou par un élément de décors de la même taille et seront considérées comme permettant l'accès à toutes les Troupes, quel que soit leur attribut de silhouette.

DOMINER UNE ZO

Une Zone d'Opérations (ZO) est considérée comme Dominée par un joueur s'il possède plus de Points de Victoire que l'adversaire dans la zone. Seules les troupes représentées par des Figurines ou des Marqueurs (Camouflage, Shasvastii-Embryon, Graine-Embryon...) comptent, ainsi que les Proxys et les troupes Périphériques. 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 plus de

NEW ORDER

la moitié de son socle est à l'intérieur de cette ZO.

PERSONNEL ESSENTIEL

Pour les besoins de ce scénario, les Lieutenants et les Troupes qui possèdent les Compétences Spéciales Numéro 2, Sous-officier ou Chaîne de Commandement sont considérés comme Personnel Essentiel. Les troupes ayant une Classification de Troupe de Quartier Général ou de Personnage sont également considérées comme Personnel Essentiel.

ZONE BIOTECHVORE

Un fléau Biotechvore infeste la table de jeu, qui se répand vers la Salle de Panique.

À la fin de chaque Tour de Joueur Actif, toutes les Troupes appartenant au Joueur Actif qui se trouvent dans une Zone Biotechvore doivent faire un Jet de Sauvegarde contre PB, avec Dommage 14.

Échouer au Jet de Sauvegarde entraîne la perte d'1 Point à l'Attribut Blessure/Structure.

Le fléau Biotechvore est plus agressif contre les êtres artificiels. Les troupes ayant l'attribut STR devront faire deux jets de Sauvegarde au lieu d'un.

À la fin du troisième Round de Jeu, toute Troupe à l'intérieur d'une Zone Biotechvore sera considéré comme automatiquement Tué.

À la fin de chaque Round de Jeu, la Zone Biotechvore infestera la zone suivante en parties de 200/250/300/350/400 points :

- Dans le premier Round de Jeu, la Zone Biotechvore s'étend sur 10 cm depuis chaque bord de la table.
- Lors du deuxième Round de Jeu, la Zone Biotechvore s'étend sur 20 cm depuis chaque bord de la table.
- Lors du deuxième Round de Jeu, la Zone Biotechvore s'étend sur 30 cm depuis chaque bord de la table.

À la fin de chaque Round de Jeu, la Zone Biotechvore infestera la zone suivante en parties de 150 points :

- Dans le premier Round de Jeu, la Zone Biotechvore s'étend sur 5 cm depuis chaque bord de la table.
- Lors du deuxième Round de Jeu, la Zone Biotechvore s'étend sur 10 cm depuis chaque bord de la table.
- Lors du deuxième Round de Jeu, la Zone Biotechvore s'étend sur 15 cm depuis chaque bord de la table.

ANTENNE BIOTECHVORE

Chaque Zone de Déploiement a 2 Antennes Biotechvores placées sur la ligne de la bordure intérieure de la Zone de Déploiement (voir carte), chacune à 20 cm des bords. Chaque Antenne

Biotechvore doit être représentée par un Marqueur Antenne de Transmission (TRANS. ANTENNA) ou par un élément de décor de même diamètre (comme l'Antenna du ITS Objective Pack Alpha, les Communications Array de Warsenal ou la Sat Station Antenna de Customeeple).

Les Troupes en contact Silhouette avec une Antenne Biotechvore ne sont pas affectées par la Zone Biotechvore.

Dans ce scénario, les Antennes Biotechvores ont un Profil et peuvent être ciblées. Cependant, les Antennes Biotechvores ne peuvent pas être choisies comme cible d'une Attaque qui affecterait également des Troupes, qu'elles soient ennemies ou alliées.

NOM	BLI	PB	STR	S
Antenne Biotechvore	3	3	2	3

ENDOMMAGER ET DÉTRUIRE UNE ANTENNE BIOTECHVORE

Une Antenne Biotechvore ne peut être endommagée qu'avec des Armes possédant le Trait Anti-matériel.

Si l'Attribut Structure d'une Antenne Biotechvore atteint une valeur égale ou inférieure à 0, elle devra être enlevée de la table de jeu.

Les Antennes Biotechvore ne peuvent pas être la cible de la Compétence Spéciale Ingénieur ou de l'Équipement GizmoKit.

HVT NON UTILISÉE

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 devront enlever toutes les cartes HVT du Paquet d'Objectifs Classifiés.

TROUPES SPÉCIALISTES

Dans ce scénario, 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.

Les Hacker, Médecins et Ingénieurs ne peuvent pas utiliser de Répétiteur ou de Périphériques (serviteur) pour accomplir des tâches réservées aux Troupes Spécialistes.

BONUS DE PIRATAGE EVO

Dans ce scénario, les Troupes possédant un Dispositif de Piratage EVO et qui ne sont pas dans un État Isolé ou un État Inapte, fournissent 1 Ordre Régulier supplémentaire à la Réserve d'Ordres de leur Groupe de Combat. Le nombre maximum

d'ordres supplémentaires qu'ils peuvent fournir est de 1 par Liste d'Armée.

PAS DE QUARTIER

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

SHASVASTII

Les Troupes ayant la Compétence Spéciale Shasvastii situées à l'intérieur d'une Zone d'Opérations comptent toujours, tant qu'elles sont dans l'état d'Embryon-Shasvastii ou dans tout état non-Inapte.

BAGAGE

Les Troupes possédant l'Équipement : Bagage, placées dans une Zone d'Opérations et qui ne sont pas en État Inapte, apportent 20 Points de Victoire en plus pour la Domination de la ZO.

TUER

Une Troupe est considérée Tuée quand elle entre en état Mort, ou qu'elle se trouve en état Inapte à la fin de la partie.

À la fin de la partie, les Troupes qui n'ont pas été déployées sur la

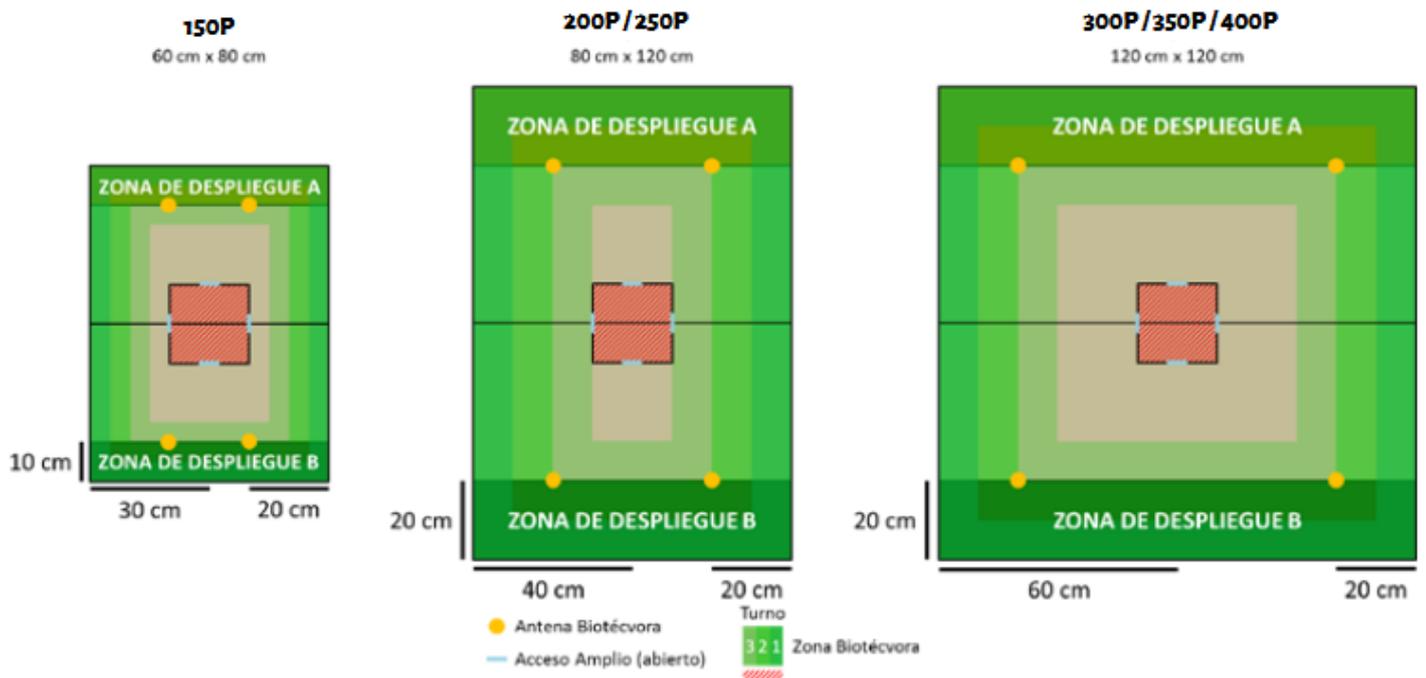
table de jeu (en tant que figurine ou de Marqueur) sont considérées comme Tuées par l'adversaire.

COMMANDEMENT CONJOINT

Dans ce scénario, les joueurs obtiennent un Pion de Commandement supplémentaire.

FIN DE MISSION

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



NEW ORDER

POWER PACK

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- Avoir Activé le même nombre d'Antennes que l'adversaire à la fin de la partie (1 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 (2 Points d'Objectif).
- Contrôler la Console ennemie à la fin de chaque Round de Jeu (1 Point d'Objectif).
- Empêcher l'ennemi de Contrôler votre Console à la fin de la partie (3 Points d'Objectif).

CLASSIFIÉ

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

FORCES ET DÉPLOIEMENT

CAMP A et CAMP B : Les deux joueurs se déploient sur les bords opposés de la table de jeu, dans deux Zones de Déploiement dont les dimensions dépendent du nombre de Points d'Armée dans les Listes d'Armée.

CAMP	POINTS D'ARMÉE	CAP	TAILLE DE LA TABLE	TAILLE DES ZONES DE DÉPLOIEMENT
A et B	150	3	60 cm x 80 cm	20 cm x 20 cm
A et B	200	4	80 cm x 120 cm	30 cm x 30 cm
A et B	250	5	80 cm x 120 cm	30 cm x 30 cm
A et B	300	6	120 cm x 120 cm	30 cm x 40 cm
A et B	350	7	120 cm x 120 cm	30 cm x 40 cm
A et B	400	8	120 cm x 120 cm	30 cm x 40 cm

Il est interdit de se déployer en contact Silhouette avec les Consoles ou avec les Antennes.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

ZONE DE SATURATION

Une zone de 20 cm (10 cm en parties de 150 pts), des deux côtés de la ligne centrale, de la table de jeu, sera considérée comme Zone de Saturation.

ANTENNES

Il y'a 3 Antennes placées sur la ligne centrale de la table. L'une d'elles au centre de la table, et les deux autres à 30 cm de l'Antenne Centrale (20 cm en parties de 150 pts).

Chaque Antenne doit être représentée par un Marqueur Antenne de Transmission (TRANS. ANTENNA) ou par un élément de décor de même diamètre (comme les Antenna du ITS Objective Pack Alpha, les Communications Array de Warsenal ou Sat Station Antenna de Customeeple).

ACTIVER L'ANTENNE

COMPÉTENCE COURTE

Attaque

CONDITIONS

- ▶ Seules les Troupes Spécialistes peuvent déclarer cette compétence.
- ▶ La Troupe Spécialiste doit être en contact Silhouette 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 Player A et Player 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, dans les parties de 300/350/400 pts à 30 cm du centre de la table et à 60 cm des bords de table ; dans les parties de 200/250 pts à 30 cm du centre et à 40 cm des bords de table ; dans les parties de 150 pts à 20 cm du centre et à 30 cm des bords de table.

La Console ennemie est celle se trouvant dans sa moitié de table.

Les Consoles doit être représentée par un Marqueur de Console A ou B, par un élément de décor de même diamètre (comme les Consoles du ITS Objective Pack Alpha, 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 lorsqu'il est le seul à avoir une Troupe en contact Silhouette avec elle. Seules les Troupes représentées par des Figurines et pas des Marqueurs comptent. Il ne doit pas y avoir de Troupes ennemies en contact Silhouette avec la Console. Les Figurines en État Inapte ne comptent pas.

COMMANDEMENT CONJOINT

Dans ce scénario, les joueurs obtiennent un Pion de Commandement supplémentaire.

TROUPES SPÉCIALISTES

Dans ce scénario, 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.

Les Hacker, Médecins et Ingénieurs ne peuvent pas utiliser de Répétiteur ou de Périphériques (serviteur) pour accomplir des tâches réservées aux Troupes Spécialistes.

BONUS DE CHAINE 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 dépensent une Compétence Courte pour Activer l'Antenne.

TOURELLE DÉFENSIVE F-13

Avant la Phase de Déploiement, chaque joueur doit placer sa Tourelle Défensive F-13 totalement à l'intérieur de sa Zone de Déploiement.

Le joueur qui a gardé le Déploiement est le premier à placer sa Tourelle Défensive F-13.

Ces tourelles sont fixées au sol et ne peuvent pas bouger. Elles doivent être représentées par un marqueur Defensive Turrent ou par une figurine ou un élément de décor ayant la même valeur de Silhouette (par exemple les tourelles des décors de Defiance ou les tourelles de Fiddler).

Les Tourelles Défensives F-13 sont des Armes Déployables, réagissant avec une Attaque TR ou une Attaque CC à tout Ordre déclaré par une figurine ennemie active (mais pas les marqueurs) en LdV ou en contact Silhouette.

Lorsque la valeur de l'Attribut STR d'une Tourelle Défensive F-13 est inférieure ou égale à 0, elle est retirée de la table de jeu.

TOURELLE DÉFENSIVE F-13

► ISC: TURRET F-13								
MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	STR	S
--	5	10	--	--	2	3	1	2
- Équipement : Viseur 360°						- Armes TR : Fusil Combi		
- Compétence Spéciale : Réaction Total						- Armes CC : Arme CC PARA (-3)		

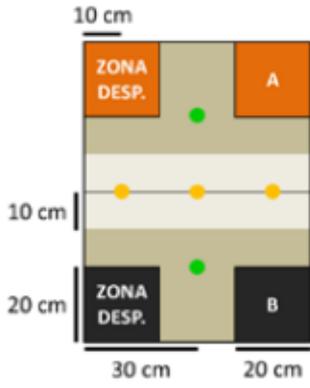
FIN DE MISSION

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

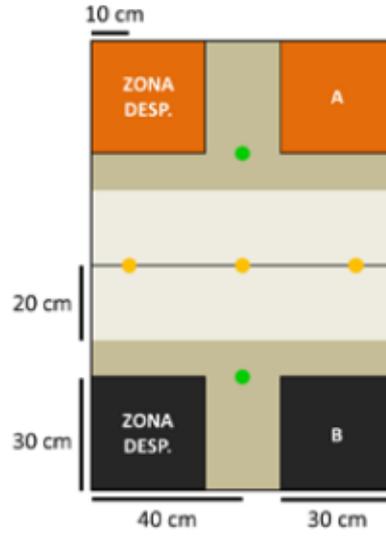
Si un des joueurs commence son Tour Actif en Situation de Retraite!, la partie se termine à la fin de ce Tour de Joueur.

NEW ORDER

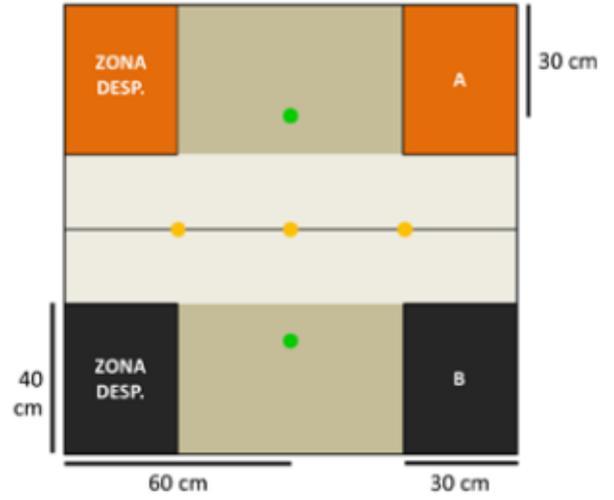
150P
60 cm x 80 cm



200P / 250P
80 cm x 120 cm



300P / 350P / 400P
120 cm x 120 cm



- Antena de Transmisión
- Consola
- Zona de Saturación

SUPPLIES / RAVITAILLEMENT

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- Pour chaque Caisse de Ravitaillement Contrôlé à la fin de la partie (2 Points d'Objectif pour chaque Caisse de Ravitaillement).
- Si vous Contrôler plus de Caisses de Ravitaillement que votre adversaire à la fin de la partie (1 Point d'Objectif).
- Si votre adversaire ne Contrôle pas de Caisse de Ravitaillement à la fin de la bataille (1 Point d'Objectif).

CLASSIFIÉ

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

FORCES ET DÉPLOIEMENT

CAMP A et CAMP B : Les deux joueurs se déploient sur les bords opposés de la table de jeu, dans une Zone de Déploiement dont les dimensions dépendent du nombre de Points d'Armée dans les Listes d'Armée.

CAMP	POINTS D'ARMÉE	CAP	TAILLE DE LA TABLE	TAILLE DES ZONES DE DÉPLOIEMENT
A et B	150	3	60 cm x 80 cm	20 cm x 60 cm
A et B	200	4	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A et B	250	5	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A et B	300	6	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm
A et B	350	7	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm
A et B	400	8	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm

Il est interdit de se déployer en contact Silhouette avec Cercueil Technologique (Tech-Coffin).

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

CERCUEIL TECHNOLOGIQUE (TECH-COFFINS)

Il y'a un total de 3 Cercueils-Technologiques (Tech-Coffin) placés sur la ligne centrale de la table. Dans les parties de 300/350/400 pts, l'un d'eux doit être placé au centre de la table, tandis que les deux autres, doivent être placés à 30 cm des bords de table ; Dans les parties de 200/250 pts à 20 cm des bords ; Et dans les parties de 150 pts à 15 cm des bords. 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 Tech-Coffins du ITS Objective Pack Alpha , 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 Supply Boxes du ITS Objective Pack Alpha, 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

Attaque

CONDITIONS

- ▶ Seules les Troupes Spécialistes peuvent déclarer cette compétence.
- ▶ La Troupe Spécialiste doit être en contact Silhouette avec un Cercueil Technologique (Tech-Coffin).

EFFETS

- ▶ Permet à la Troupe Spécialiste de faire un Jet Normal VOL pour Extraire la Caisse de Ravitaillement, si le jet est réussi, placez un marqueur 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 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 Joueur A et Joueur B doit être placé à côté pour marquer que cette Caisse de Ravitaillement a été Extraite.

NEW ORDER

RAMASSER UNE CAISSE DE RAVITAILLEMENT

COMPÉTENCE COURTE

Attaque

CONDITIONS

La Troupe doit se trouver dans l'une des situations suivantes :

- ▶ Être en contact Silhouette avec une Figurine en État Inapte ayant un marqueur Caisse de Ravitaillement (SUPPLY BOX).
- ▶ La Troupe est seule en contact Silhouette avec une Caisse de Ravitaillement (SUPPLY BOX).

EFFETS

- ▶ En dépensant une Compétence Courte, sans besoin de Jet de dé, n'importe quelle troupe peut Ramasser une Caisse de Ravitaillement, dans n'importe laquelle des situations mentionnées précédemment.
- ▶ Les Troupes peuvent accomplir les Règles Communes de Caisses de Ravitaillement.

RÈGLES COMMUNES DE 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. Cette Troupe ne doit pas être dans un État Inapte ou en contact Silhouette avec une Figurine ennemie.

TROUPES SPÉCIALISTES

Dans ce scénario, 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.

Les Hacker, Médecins et Ingénieurs ne peuvent pas utiliser de Répétiteur ou de Périphériques (serviteur) pour accomplir des tâches réservées aux Troupes Spécialistes.

BONUS MÉDECIN ET INFIRMIER

Les troupes possédant la Compétence Spéciale Médecin ou Infirmier ont un MOD+3 aux jets de VOL pour extraire des

Caisses de Ravitaillement. Ce MOD n'est pas cumulable avec les MOD de Profil d'Unité avec les Compétences Spéciales Médecin ou Infirmier. De plus, elles pourront faire deux Jets de VOL, chaque fois qu'elles dépenseront une Compétence Courte pour extraire des Caisses de Ravitaillement.

CREATURES ZAQ

Avant la Phase de Déploiement, chaque joueur doit placer une Créature ZAQ à un minimum de 20 cm à l'extérieur de la Zone de Déploiement ennemie.

Le joueur qui conserve le Déploiement sera le premier à placer sa Créature ZAQ.

Chaque Créature ZAQ est figée sur place et ne peut pas se déplacer. Elles doivent être représentées par un Marqueur Player A ou Player B ou par une Figurine ou un élément de décor ayant la même valeur de Silhouette (comme les Créatures Sasok de TAG Raid, ou les Créatures Taigha).

Les Créatures ZAQ sont des Armes Déployables, réagissant avec une Attaque CC à tout Ordre déclaré ou exécuté par une Figurine Ennemie active dans sa ZdC (mais pas des Marqueurs).

La Compétence Spéciale Garde des Créatures ZAQ ne nécessite pas de LdV, mais l'Attaque CC se transformera en Attente si le chemin entre la Créature ZAQ et la Figurine Ennemie est bloqué, par exemple par un obstacle infranchissable (un mur d'une hauteur infinie, une porte fermée, ou une pièce scellée...) ou un espace trop petit pour que le Gabarit Silhouette de la Créature ZAQ puisse le franchir.

Les ORA d'Attaque CC des Créatures ZAQ ont une Rafale de 3.

Lorsque la valeur de l'Attribut Blessures d'une Créature ZAQ est inférieure ou égale à 0, elle est retirée de la table de jeu.

CREATURES ZAQ

▶ ISC : CREATURE ZAQ [QAZ CRETATURES]									
MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	DIS
-	11	-	13	-	1	3	1	1	-
▶ Compétences Spéciales : Attque CC (R3 en ORA), Garde (Sans LdV).									
▶ Armes CC : Arme CC PA.									

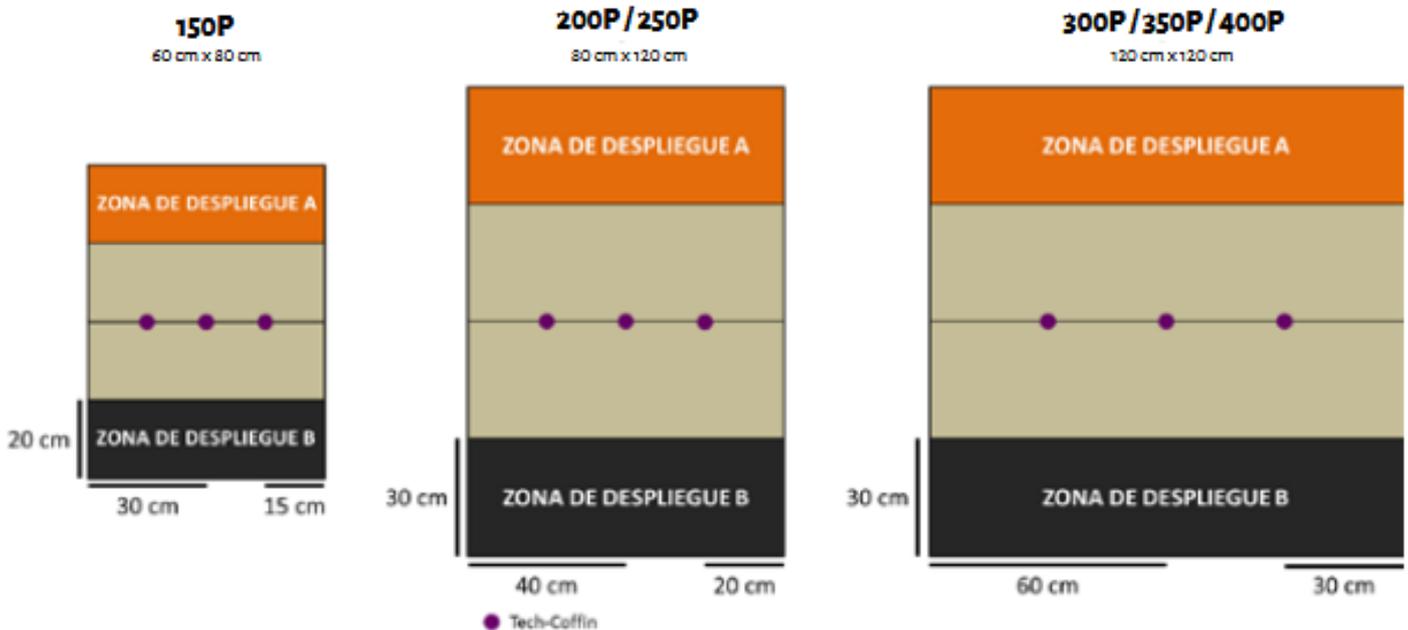
CARTE INTELCOM (COUNTERESPIONNAGE / CONTRE-ESPIONNAGE)

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 Round de Jeu.

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



NEW ORDER

SUPREMACY / SUPREMATIE

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- Dominer plus de Quadrants que l'adversaire à la fin de chaque Round de Jeu (2 Points d'Objectif).
- Dominer le même nombre de Quadrants que l'adversaire à la fin de chaque Round de Jeu (1 Point d'Objectif, mais seulement si au moins 1 Quadrant est Dominé par le joueur).
- A la fin de la partie, avoir Piraté une Console (1 Point d'Objectif pour chaque Console Piratée jusqu'à un maximum de 3 Points d'Objectif).

CLASSIFIÉ

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

FORCES ET DÉPLOIEMENT

CAMP A et CAMP B : Les deux joueurs se déploient sur les bords opposés de la table de jeu, dans une Zone de Déploiement dont les dimensions dépendent du nombre de Points d'Armée dans les Listes d'Armée.

CAMP	POINTS D'ARMÉE	CAP	TAILLE DE LA TABLE	TAILLE DES ZONES DE DÉPLOIEMENT
A et B	150	3	60 cm x 80 cm	20 cm x 60 cm
A et B	200	4	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A et B	250	5	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A et B	300	6	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm
A et B	350	7	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm
A et B	400	8	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

QUADRANTS (ZO)

À la fin de chaque Round 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 de Victoire que l'adversaire dans la

zone. Seules les troupes représentées par des Figurines ou des Marqueurs (Camouflage, Shasvastii-Embryon, Graine-Embryon...) comptent, ainsi que les Proxys et les troupes Périphériques. 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 plus de la moitié de son socle est à l'intérieur de cette ZO.

SHASVASTII

Les Troupes ayant la Compétence Spéciale Shasvastii situées à l'intérieur d'une Zone d'Opérations comptent toujours, tant qu'elles sont dans l'état d'Embryon-Shasvastii ou dans tout état non-Inapte.

BAGAGE

Les Troupes possédant l'Équipement : Bagage, placées dans une Zone d'Opérations et qui ne sont pas en État Inapte, apportent 20 Points de Victoire en plus pour la Domination de la ZO.

CONSOLES

Il y'a 4 Consoles, placées au centre de chaque Quadrant (voir Carte).

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

PIRATAGE DES CONSOLES

COMPÉTENCE COURTE

Attaque

CONDITIONS

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

Les Hacker, Médecins et Ingénieurs ne peuvent pas utiliser de Répétiteur ou de Périphériques (serviteur) pour accomplir des tâches réservées aux Troupes Spécialistes.

BONUS HACKER

Les Troupes possédant la Compétence Spéciale Hacker, ont un MOD+3 à leurs Jets de VOL pour Pirater la Console. De plus, elles peuvent faire deux Jets de VOL à chaque fois qu'elles dépensent une Compétence Courte pour Pirater une Console.

CREATURES ZAQ

Avant la Phase de Déploiement, chaque joueur doit placer une Créature ZAQ à un minimum de 10 cm à l'extérieur de la Zone de Déploiement ennemie.

Le joueur qui conserve le Déploiement sera le premier à placer sa Créature ZAQ.

Chaque Créature ZAQ est figée sur place et ne peut pas se déplacer. Elles doivent être représentées par un Marqueur Player A ou Player B ou par une Figurine ou un élément de décor ayant la même valeur de Silhouette (comme les Créatures Sasok de TAG Raid, ou les Créatures Taigha).

Les Créatures ZAQ sont des Armes Déployables, réagissant avec une Attaque CC à tout Ordre déclaré ou exécuté par une Figurine Ennemie active dans sa ZdC (mais pas des Marqueurs).

La Compétence Spéciale Garde des Créatures ZAQ ne nécessite pas de LdV, mais l'Attaque CC se transformera en Attente si le chemin entre la Créature ZAQ et la Figurine Ennemie est bloqué, par exemple par un obstacle infranchissable (un mur d'une hauteur infinie, une porte fermée, ou une pièce scellée...) ou un espace trop petit pour que le Gabarit Silhouette de la Créature ZAQ puisse le franchir.

Les ORA d'Attaque CC des Créatures ZAQ ont une Rafale de 3.

Lorsque la valeur de l'Attribut Blessures d'une Créature ZAQ est inférieure ou égale à 0, elle est retirée de la table de jeu.

CREATURES ZAQ

► ISC : CREATURE ZAQ [QAZ CRETATURES]										
MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	DIS	
-	11	-	13	-	1	3	1	1	-	
► Compétences Spéciales : Attque CC (R3 en ORA), Garde (Sans LdV).										
► Armes CC : Arme CC PA.										

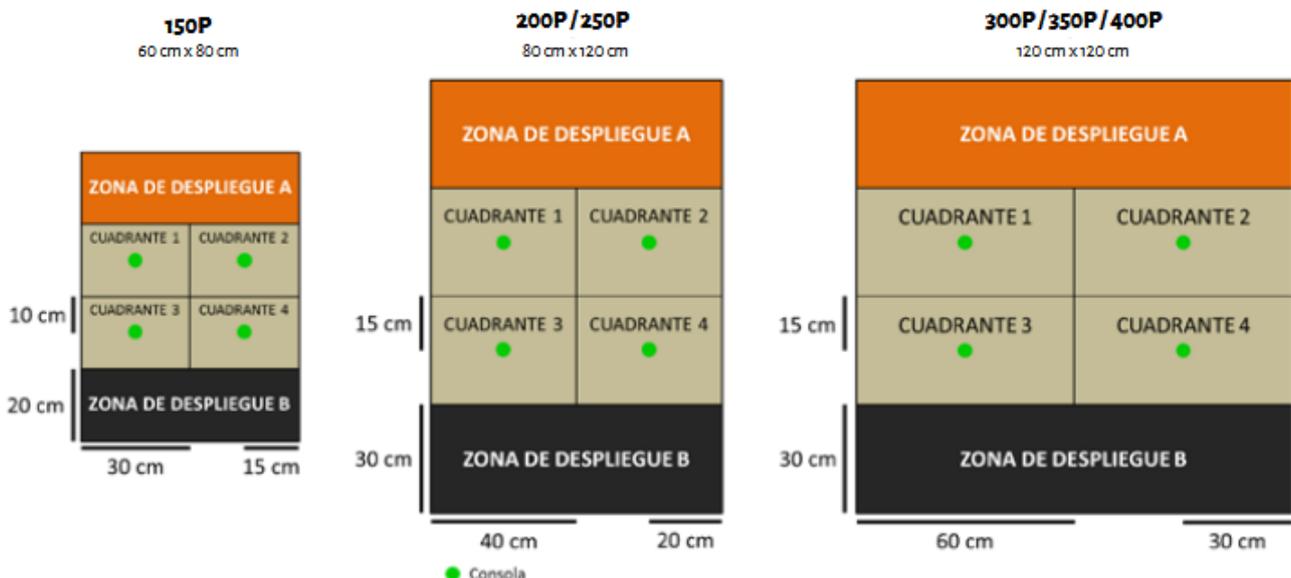
CARTE INTELCOM (PROVISIONS / APPROVISIONNEMENT

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 Round de Jeu.

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



NEW ORDER

THE ARMORY / L'ARMURERIE

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

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

CLASSIFIÉ

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

FORCES ET DÉPLOIEMENT

CAMP A et CAMP B : Les deux joueurs se déploient sur les bords opposés de la table de jeu, dans une Zone de Déploiement dont les dimensions dépendent du nombre de Points d'Armée dans les Listes d'Armée.

CAMP	POINTS D'ARMÉE	CAP	TAILLE DE LA TABLE	TAILLE DES ZONES DE DÉPLOIEMENT
A et B	150	3	60 cm x 80 cm	20 cm x 60 cm
A et B	200	4	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A et B	250	5	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A et B	300	6	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm
A et B	350	7	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm
A et B	400	8	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm

Zone Exclusion. La Zone d'Exclusion s'étend à 20 cm de chaque côté de la ligne centrale de la table de jeu (10 cm pour les parties en 150 pts). Les troupes ne peuvent pas utiliser les Compétences Spéciales de Déploiement Aéroporté (DA) ou ayant une Étiquette de Déploiement Supérieur pour se déployer dans la Zone d'Exclusion.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

L'ARMURERIE (ZO)

Dans ce scénario, l'Armurerie est considérée comme 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 jeton d'accès étroit (NARROW GATE), ou un élément de décor de dimensions similaires, et seront considérées comme ne permettant l'accès qu'aux troupes ayant un attribut Silhouette de 2 ou moins.

OUVRIR LES PORTES DE L'ARMURERIE

COMPÉTENCE COURTE

Attaque

CONDITIONS

- ▶ Seules les Troupes Spécialistes peuvent déclarer cette compétence.
- ▶ La Troupe Spécialiste doit être en contact Silhouette 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 l'Armurerie. Si le Jet est un échec, il peut être répété autant de fois que nécessaire en dépensant à chaque fois la Compétence Courte correspondante et en faisant le Jet

DOMINER UNE ZO

Une Zone d'Opérations (ZO) est considérée comme Dominée par un joueur s'il possède plus de Points de Victoire que l'adversaire dans la zone. Seules les troupes représentées par des Figurines ou des Marqueurs (Camouflage, Shasvastii-Embryon, Graine-Embryon...) comptent, ainsi que les Proxys et les troupes Périphériques. 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 plus de la moitié de son socle est à l'intérieur de cette ZO.

SHASVASTII

Les Troupes ayant la Compétence Spéciale Shasvastii situées à l'intérieur d'une Zone d'Opérations comptent toujours, tant qu'elles sont dans l'état d'Embryon-Shasvastii ou dans tout état non-Inapte.

BAGAGE

Les Troupes possédant l'Équipement : Bagage, placées dans une Zone d'Opérations et qui ne sont pas en État Inapte, apportent 20 Points de Victoire en plus pour la Domination de la ZO.

PANOPLIES

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

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

UTILISER LES PANOPLIES

COMPÉTENCE COURTE

Attaque
CONDITIONS
 ► La Troupe doit être en contact Silhouette avec une Panoplie.

EFFETS
 ► 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 la Panoplie.
 ► Les troupes possédant la Compétence Spéciale Butin, ou toute autre Compétence qui le spécifie, n'ont pas à faire de Jet de VOL.
 ► Une troupe au contact Silhouette de cet élément de décor peut dépenser une Compétence Courte d'un Ordre pour annuler son État Vidé.
 ► Si une Troupe obtient une Arme ou Équipement qu'elle possède déjà, elle peut répéter le jet dans le Tableau de Butin.

TABLEAU DE BUTIN

1-2	BLI +1	13	Panzerfaust
3-4	Lance-Flammes Léger	14	Arme CC Monofilament
5-6	Grenades	15	MOV 20-10
7-8	Arme CC DA	16	TAG: Attaque TR (Shock) Autres Types de Troupe: Fusil MULTI
9	Viseur Multispectral N1	17	Fusil de Sniper MULTI
10	Arme CC EXP	18	TAG : Immunité (Total) Autres Types de Troupe : +4 BLI
11	Lance-Adhésif (+1R)	19	Mimétisme (-6)
12	TAG: Immunité (AP) Autres Types de Troupe: BLI +2	20	TAG : Attaque TR (+1R) Autres Types de Troupe : Mitrailieuse (HMG)

TROUPES SPÉCIALISTES

Dans ce scénario, 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.

Les Hacker, Médecins et Ingénieurs ne peuvent pas utiliser de Répétiteur ou de Périphériques (serviteur) pour accomplir des tâches réservées aux Troupes Spécialistes.

BONUS DE PIRATAGE EVO

Dans ce scénario, les Troupes possédant un Dispositif de Piratage EVO et qui ne sont pas dans un État Isolé ou un État Inapte, fournissent 1 Ordre Régulier supplémentaire à la Réserve d'Ordres de leur Groupe de Combat. Le nombre maximum d'ordres supplémentaires qu'ils peuvent fournir est de 1 par Liste d'Armée.

TOURELLE DÉFENSIVE F-13

Avant la Phase de Déploiement, chaque joueur doit placer sa Tourelle Défensive F-13 totalement à l'intérieur de sa Zone de Déploiement.

Le joueur qui a gardé le Déploiement est le premier à placer sa Tourelle Défensive F-13.

Ces tourelles sont fixées au sol et ne peuvent pas bouger. Elles doivent être représentées par un marqueur Defensive Turrent ou par une figurine ou un élément de décor ayant la même valeur de Silhouette (par exemple les tourelles des décors de Defiance ou les tourelles de Fiddler).

Les Tourelles Défensives F-13 sont des Armes Déployables, réagissant avec une Attaque TR ou une Attaque CC à tout Ordre déclaré par une figurine ennemie active (mais pas les marqueurs) en LdV ou en contact Silhouette.

Lorsque la valeur de l'Attribut STR d'une Tourelle Défensive F-13 est inférieure ou égale à 0, elle est retirée de la table de jeu.

TOURELLE DÉFENSIVE F-13

► ISC: TURRET F-13								
MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	STR	S
--	5	10	--	--	2	3	1	2
- Équipement : Viseur 360°						- Armes TR : Fusil Combi		
- Compétence Spéciale : Réaction Total						- Armes CC : Arme CC PARA (-3)		

NEW ORDER

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.

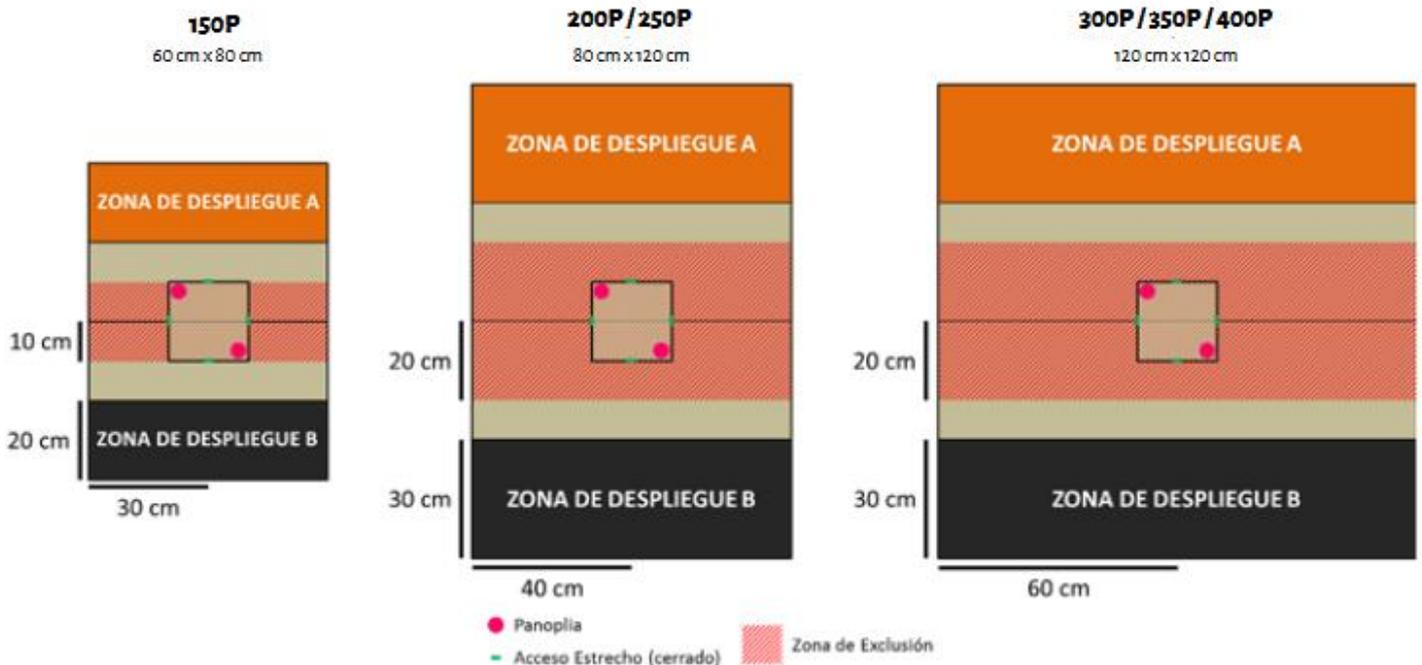
À la Fin du dernier Round de Jeu et à la fin de la partie, lorsque les joueurs comptent leurs points, et suivant l'ordre établi par l'Initiative, le joueur peut utiliser sa Carte INTELCOM en appliquant le Mode Appui et Contrôle (Support and Control).

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

FIN DE MISSION

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

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



UNMASKING / DEMASQUAGE

Scénario par le Warcor HurVo

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- Tuer la Cible Désignée ennemie, mais seulement si elle avait été précédemment Révélée (3 Points d'Objectif).
- Tuer une Cible Leurre ennemie, mais seulement si elle avait été précédemment Révélée (1 Point d'Objectif pour chaque Cible Leurre).
- Tuer plus de Cibles Leures ennemies, mais seulement si elles avaient été précédemment Révélées (1 Point d'Objectif).
- 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 Cible Désignée non Tuée à la fin de la partie (2 Point d'Objectif).

CLASSIFIÉ

- Il n'y a pas d'Objectif Classifié.

FORCES ET DÉPLOIEMENT

CAMP A et CAMP B : Les deux joueurs se déploient sur les bords opposés de la table de jeu, dans une Zone de Déploiement dont les dimensions dépendent du nombre de Points d'Armée dans les Listes d'Armée.

CAMP	POINTS D'ARMÉE	CAP	TAILLE DE LA TABLE	TAILLE DES ZONES DE DÉPLOIEMENT
A et B	150	3	60 cm x 80 cm	20 cm x 60 cm
A et B	200	4	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A et B	250	5	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A et B	300	6	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm
A et B	350	7	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm
A et B	400	8	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm

Zone Exclusion. La Zone d'Exclusion s'étend à 20 cm de chaque côté de la ligne centrale de la table de jeu (10 cm pour les parties en 150 pts). Les troupes ne peuvent pas utiliser les Compétences Spéciales de Déploiement Aéroporté (DA) ou ayant une Étiquette de Déploiement Supérieur pour se déployer dans la Zone d'Exclusion.

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

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

PAQUET CLASSIFIÉ NON UTILISÉ

Dans ce scénario, le Paquet Classifié n'est pas utilisé.

TROUPES SPÉCIALISTES

Dans ce scénario, 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.

Les Hacker, Médecins et Ingénieurs ne peuvent pas utiliser de Répétiteur ou de Périphériques (serveur) pour accomplir des tâches réservées aux Troupes Spécialistes.

BONUS HACKER

Les Troupes possédant la Compétence Spéciale Hacker, ont un MOD+3 à leurs Jets de VOL pour Activer une Console. De plus, elles peuvent faire deux Jets de VOL à chaque fois qu'elles dépensent une Compétence Courte pour Activer une Console.

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 étant la Cible Désignée ou étant 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 trois Consoles, placées sur la ligne centrale de la table de jeu. L'une d'entre elles est au centre de la table et les deux autres sont à 30 cm de la Console centrale (20 cm dans les parties à 150 points), voir la carte ci-dessous.

Chaque Console doit être représentée par un Marqueur de Console A ou par un élément de décor de même diamètre (such as the Human Consoles by Micro Art Studio, the Tech Consoles by Warsenal or the Comlink Console by Customeeple).

NEW ORDER

ACTIVER UNE CONSOLE

COMPÉTENCE COURTE

Attaque

CONDITIONS

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

CIBLE DÉSIGNÉE

Dans ce scénario, une fois qu'une figurine HVT ennemie est Révélée, cette HVT ennemie est alors considérée comme une Troupe ennemie au lieu d'un Civil Neutre, elle pourra donc être ciblée par des Attaques.

Les HVT Révélées sont réactives et hostiles, réagissant comme si elles étaient une Troupe ennemie.

IMPORTANT :

Les joueurs ne sont pas autorisés à Tuer une HVT ennemie tant qu'elle n'a pas été Révélée comme étant la Cible Désignée ou l'une des Cibles Leurres.

TUER

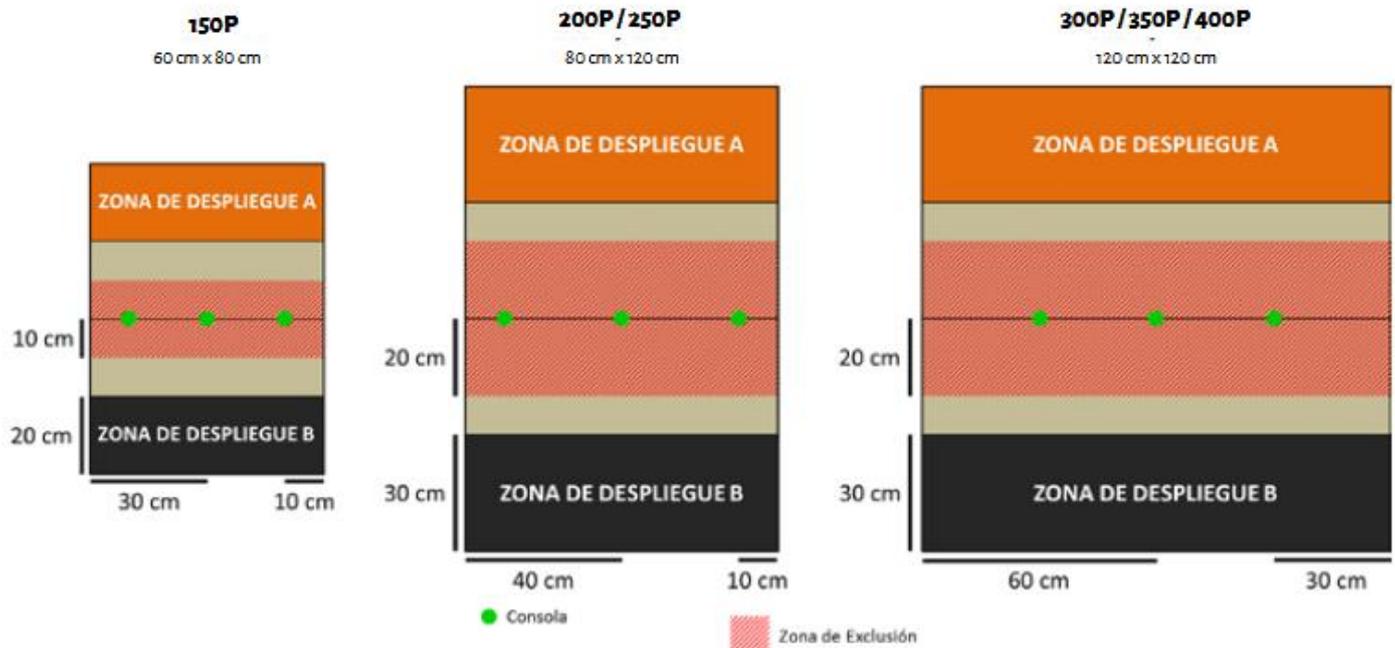
Une Troupe est considérée Tuée quand elle entre en état Mort, ou qu'elle se trouve en état Inapte à la fin de la partie.

À la fin de la partie, les Troupes qui n'ont pas été déployées sur la table de jeu (en tant que figurine ou de Marqueur) sont considérées comme Tuées par l'adversaire.

FIN DE 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 Situation de Retraite!, la partie se termine à la fin de ce Tour de Joueur.





ITS DIRECT ACTION

ANNIHILATION

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

PARTIES EN 150 POINTS	PARTIES EN 200 POINTS	PARTIES EN 250 POINTS	PARTIES EN 300 POINTS	PARTIES EN 350 POINTS	PARTIES EN 400 POINTS	POINTS D'OBJECTIF
Tuer entre 40 et 75 Points d'Armée ennemi.	Tuer entre 50 et 100 Points d'Armée ennemi.	Tuer entre 65 et 125 Points d'Armée ennemi.	Tuer entre 75 et 150 Points d'Armée ennemi.	Tuer entre 85 et 175 Points d'Armée ennemi.	Tuer entre 100 et 200 Points d'Armée ennemi.	1 Point d'Objectif.
Tuer entre 76 et 125 Points d'Armée ennemi.	Tuer entre 101 et 150 Points d'Armée ennemi.	Tuer entre 126 et 150 Points d'Armée ennemi.	Tuer entre 151 et 250 Points d'Armée ennemi.	Tuer entre 176 et 274 Points d'Armée ennemi.	Tuer entre 201 et 300 Points d'Armée ennemi.	3 Points d'Objectifs.
Tuer plus de 125 Points d'Armée ennemi.	Tuer plus de 150 Points d'Armée ennemi.	Tuer plus de 200 Points d'Armée ennemi.	Tuer plus de 250 Points d'Armée ennemi.	Tuer plus de 275 Points d'Armée ennemi.	Tuer plus de 300 Points d'Armée ennemi.	4 Points d'Objectifs.
Avoir entre 40 et 75 Points d'Armée qui survivent.	Avoir entre 50 et 100 Points d'Armée qui survivent.	Avoir entre 65 et 125 Points d'Armée qui survivent.	Avoir entre 75 et 150 Points d'Armée qui survivent.	Avoir entre 85 et 175 Points d'Armée qui survivent.	Avoir entre 100 et 200 Points d'Armée qui survivent.	1 Point d'Objectif.
Avoir entre 76 et 125 Points d'Armée qui survivent.	Avoir entre 101 et 150 Points d'Armée qui survivent.	Avoir entre 126 et 200 Points d'Armée qui survivent.	Avoir entre 151 et 250 Points d'Armée qui survivent.	Avoir entre 176 et 274 Points d'Armée qui survivent.	Avoir entre 201 et 300 Points d'Armée qui survivent.	3 Points d'Objectifs.
Avoir plus de 125 Points d'Armée qui survivent.	Avoir plus de 150 Points d'Armée qui survivent.	Avoir plus de 200 Points d'Armée qui survivent.	Avoir plus de 250 Points d'Armée qui survivent.	Avoir plus de 275 Points d'Armée qui survivent.	Avoir plus de 300 Points d'Armée qui survivent.	4 Points d'Objectifs.
Tuer le Lieutenant Ennemi						2 Points d'Objectifs.

CLASSIFIÉ

- Il n'y a pas d'Objectif Classifié.

FORCES ET DÉPLOIEMENT

CAMP A et CAMP B : Les deux joueurs se déploient sur les bords opposés de la table de jeu, dans une Zone de Déploiement dont les dimensions dépendent du nombre de Points d'Armée dans les Listes d'Armée.

CAMP	POINTS D'ARMÉE	CAP	TAILLE DE LA TABLE	TAILLE DES ZONES DE DÉPLOIEMENT
A et B	150	3	60 cm x 80 cm	20 cm x 60 cm
A et B	200	4	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A et B	250	5	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A et B	300	6	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm
A et B	350	7	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm
A et B	400	8	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm

NEW ORDER

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

TUER

Une Troupe est considérée Tuée quand elle entre en état Mort, ou qu'elle se trouve en état Inapte à la fin de la partie.

À la fin de la partie, les Troupes qui n'ont pas été déployées sur la table de jeu (en tant que figurine ou de Marqueur) sont considérées comme Tuées par l'adversaire.

PAS DE QUARTIER

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

HVT ET PAQUET CLASSIFIÉ NON UTILISÉ

Dans ce scénario, la figurine 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.

TOURELLE DÉFENSIVE F-13

Avant la Phase de Déploiement, chaque joueur doit placer sa Tourelle Défensive F-13 totalement à l'intérieur de sa Zone de Déploiement.

Le joueur qui a gardé le Déploiement est le premier à placer sa Tourelle Défensive F-13.

Ces tourelles sont fixées au sol et ne peuvent pas bouger. Elles doivent être représentées par un marqueur Defensive Turrent ou par une figurine ou un élément de décor ayant la même valeur de Silhouette (par exemple les tourelles des décors de Defiance ou les tourelles de Fiddler).

Les Tourelles Défensives F-13 sont des Armes Déployables, réagissant avec une Attaque TR ou une Attaque CC à tout Ordre déclaré par une figurine ennemie active (mais pas les marqueurs) en LdV ou en contact Silhouette.

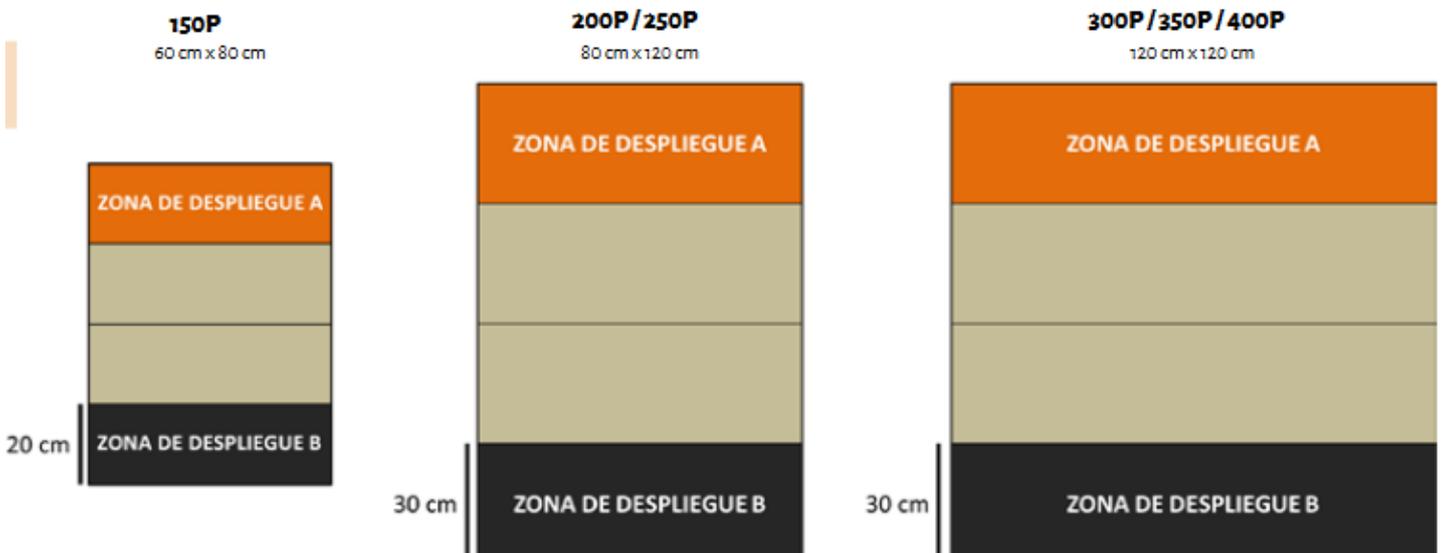
Lorsque la valeur de l'Attribut STR d'une Tourelle Défensive F-13 est inférieure ou égale à 0, elle est retirée de la table de jeu.

TOURELLE DÉFENSIVE F-13

► ISC: TURRET F-13								
MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	STR	S
--	5	10	--	--	2	3	1	2
- Équipement : Viseur 360°						- Armes TR : Fusil Combi		
- Compétence Spéciale : Réaction Total						- Armes CC : Arme CC PARA (-3)		

FIN DE MISSION

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



BATTLEGROUND / CHAMP DE BATAILLE

OBJECTIFS DE MISSION

- A la fin de la partie, vous dominez le Secteur le plus proche de votre Zone de Déploiement (1 Point d'Objectif).
- A la fin de la partie, vous Dominez le Secteur central (3 Points d'Objectif).
- A la fin de la partie, vous Dominez le Secteur le plus éloigné de votre Zone de Déploiement (4 Points d'Objectif).
- Pour avoir Tuer le Key Ops ennemi (2 Points d'Objectif).
- Alternativement, à la fin de la partie, vous Menacez le Key Ops ennemi (1 Point d'Objectif).

FORCES ET DÉPLOIEMENT

CAMP A et CAMP B : Les deux joueurs se déploient sur les bords opposés de la table de jeu, dans une Zone de Déploiement dont les dimensions dépendent du nombre de Points d'Armée dans les Listes d'Armée.

CAMP	POINTS D'ARMÉE	CAP	TAILLE DE LA TABLE	TAILLE DES ZONES DE DÉPLOIEMENT
A et B	150	3	60 cm x 80 cm	20 cm x 60 cm
A et B	200	4	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A et B	250	5	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A et B	300	6	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm
A et B	350	7	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm
A et B	400	8	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

SECTEURS (ZO)

À la fin de la partie, mais pas avant, la table est divisée en 3 Secteurs. En parties 200/250/300/350/400 pts, 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, un de chaque côté, et le troisième Secteur est une bande de 20 cm de profondeur sur la zone centrale de la table (voir carte).

En parties 150 pts, ces Secteurs font 10 cm de profondeur et sont aussi larges que la table de jeu. Deux de ces Secteurs sont placés à 5 cm de la ligne centrale de la table de jeu, un de chaque côté, et le troisième Secteur est une bande de 10 cm de profondeur sur la zone centrale de la table (voir carte).

Dans ce scénario, chaque Secteur est considéré comme 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 de Victoire que l'adversaire dans la zone. Seules les troupes représentées par des Figurines ou des Marqueurs (Camouflage, Shasvastii-Embryon, Graine-Embryon...) comptent, ainsi que les Proxys et les troupes Périphériques. 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 plus de la moitié de son socle est à l'intérieur de cette ZO.

SHASVASTII

Les Troupes ayant la Compétence Spéciale Shasvastii situées à l'intérieur d'une Zone d'Opérations comptent toujours, tant qu'elles sont dans l'état d'Embryon-Shasvastii ou dans tout état non-Inapte.

BAGAGE

Les Troupes possédant l'Équipement : Bagage, placées dans une Zone d'Opérations et qui ne sont pas en État Inapte, apportent 20 Points de Victoire en plus pour la Domination de la ZO.

TUER

Une Troupe est considérée Tuée quand elle entre en état Mort, ou qu'elle se trouve en état Inapte à la fin de la partie.

À la fin de la partie, les Troupes qui n'ont pas été déployées sur la table de jeu (en tant que figurine ou de Marqueur) sont considérées comme Tuées par l'adversaire.

KEY OPS

Le Key Ops est un opérateur tactique spécial ayant reçu une formation unique lui permettant de mener des opérations de reconnaissance et de combat pluridisciplinaires dans l'ensemble du spectre des conflits.

A la fin de la Phase de Déploiement, selon l'ordre d'initiative, les joueurs doivent déclarer quelle Troupe de leur Liste d'Armée sera leur Key Ops. La Troupe choisie doit toujours être une des figurines déployées sur la table de jeu. Les joueurs ne sont pas autorisés à choisir des Troupes en Déploiement Caché ou en état de Marqueur. Cette Troupe devra toujours être sur la table de jeu en tant que figurine et non en tant que marqueur (Camouflé, Holoecho...). De plus, les Troupes Irrégulières et celles dont le Type de Troupe est REM ne sont pas éligibles pour être des Key Ops.

NEW ORDER

Le Key Ops possède les Compétences Spéciales Esquive (+3) et Intuition Tactique, même si elles ne sont pas listées dans son Profil d'Unité. Ces Compétences Spéciales ne sont pas cumulatives, si la Troupe les possède déjà, elles ne se cumulent pas.

Le Key Ops est identifié par un Marqueur Player A ou B.

MENACER LE KEY OPS

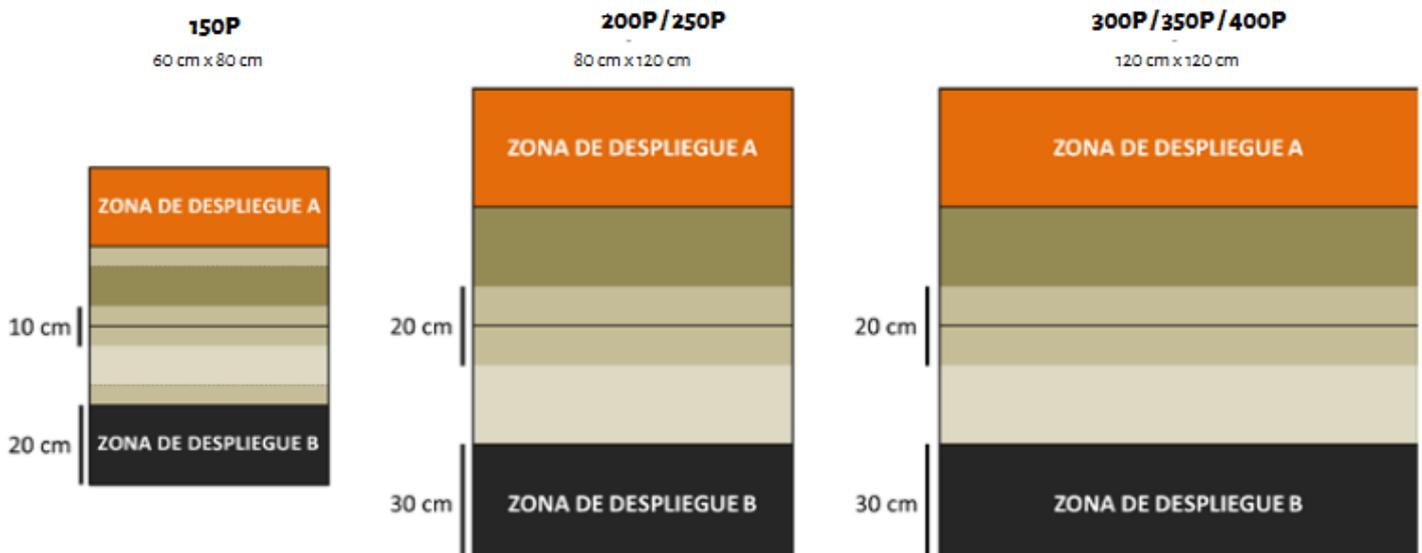
Un Key Ops est Menacé par un joueur s'il a au moins une Troupe (en tant que figurine, pas en tant que marqueur) en état non Inapte à l'intérieur de la Zone de Contrôle du Key Ops.

HVT ET PAQUET CLASSIFIÉ NON UTILISÉ

Dans ce scénario, la figurine 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 Round de Jeu.



CUTTHROAT / EGORGEMENT

OBJECTIFS DE MISSION

- Tuer plus de Points d'Armée que l'adversaire (3 Points d'Objectif).
- Tuer le même nombre de Lieutenants que l'adversaire (2 Points d'Objectif, mais seulement si au moins 1 Lieutenant est tué par le joueur).
- Tuer plus de lieutenants que l'adversaire (3 points d'objectif).
- Tuer le Key Ops ennemi (1 point d'objectif).
- Tuer plus de Troupes ennemies que l'adversaire avec son Key Ops (3 Points d'Objectif).

FORCES ET DÉPLOIEMENT

CAMP A et CAMP B : Les deux joueurs se déploient sur les bords opposés de la table de jeu, dans une Zone de Déploiement dont les dimensions dépendent du nombre de Points d'Armée dans les Listes d'Armée.

CAMP	POINTS D'ARMÉE	CAP	TAILLE DE LA TABLE	TAILLE DES ZONES DE DÉPLOIEMENT
A et B	150	3	60 cm x 80 cm	30 cm x 60 cm
A et B	200	4	80 cm x 120 cm	40 cm x 80 cm
A et B	250	5	80 cm x 120 cm	40 cm x 80 cm
A et B	300	6	120 cm x 120 cm	40 cm x 120 cm
A et B	350	7	120 cm x 120 cm	40 cm x 120 cm
A et B	400	8	120 cm x 120 cm	40 cm x 120 cm

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

LIEN TACTIQUE RENFORCÉ

Dans ce scénario, la règle Perte de 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 Marqueur État (Camouflage, Leurre, ...) ou le Marqueur Lieutenant dans le cas d'un Holo-projecteur.

Le Lieutenant doit être placé sur la table de jeu au début du premier Round 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 sa Troupe 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.

KEY OPS

Le Key Ops est un opérateur tactique spécial ayant reçu une formation unique lui permettant de mener des opérations de reconnaissance et de combat pluridisciplinaires dans l'ensemble du spectre des conflits.

A la fin de la Phase de Déploiement, selon l'ordre d'initiative, les joueurs doivent déclarer quelle Troupe de leur Liste d'Armée sera leur Key Ops. La Troupe choisie doit toujours être une des figurines déployées sur la table de jeu. Les joueurs ne sont pas autorisés à choisir des Troupes en Déploiement Caché ou en état de Marqueur. Cette Troupe devra toujours être sur la table de jeu en tant que figurine et non en tant que marqueur (Camouflé, Holocho...). De plus, les Troupes Irrégulières et celles dont le Type de Troupe est REM ne sont pas éligibles pour être des Key Ops.

Le Key Ops possède les Compétences Spéciales Esquive (+3) et Intuition Tactique, même si elles ne sont pas listées dans son Profil d'Unité. Ces Compétences Spéciales ne sont pas cumulatives, si la Troupe les possède déjà, elles ne se cumulent pas.

Le Key Ops est identifié par un Marqueur Player A ou B.

TUER

Une Troupe est considérée Tuée quand elle entre en état Mort, ou qu'elle se trouve en état Inapte à la fin de la partie.

À la fin de la partie, les Troupes qui n'ont pas été déployées sur la table de jeu (en tant que figurine ou de Marqueur) sont considérées comme Tuées par l'adversaire.

Le Key Ops compte comme Tuant une cible s'il a pour effet de placer la cible en État Inapte à la fin de la partie, ou s'il entraîne la perte d'un ou plusieurs points de Blessure/STR pendant l'Ordre au cours duquel la cible entre en État Mort.

Un Lieutenant est considéré comme Tué s'il a été Lieutenant à n'importe quel moment de la partie, et s'il entre dans l'État Mort ou est dans un État Inapte à la fin de la partie.

PAS DE QUARTIER

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

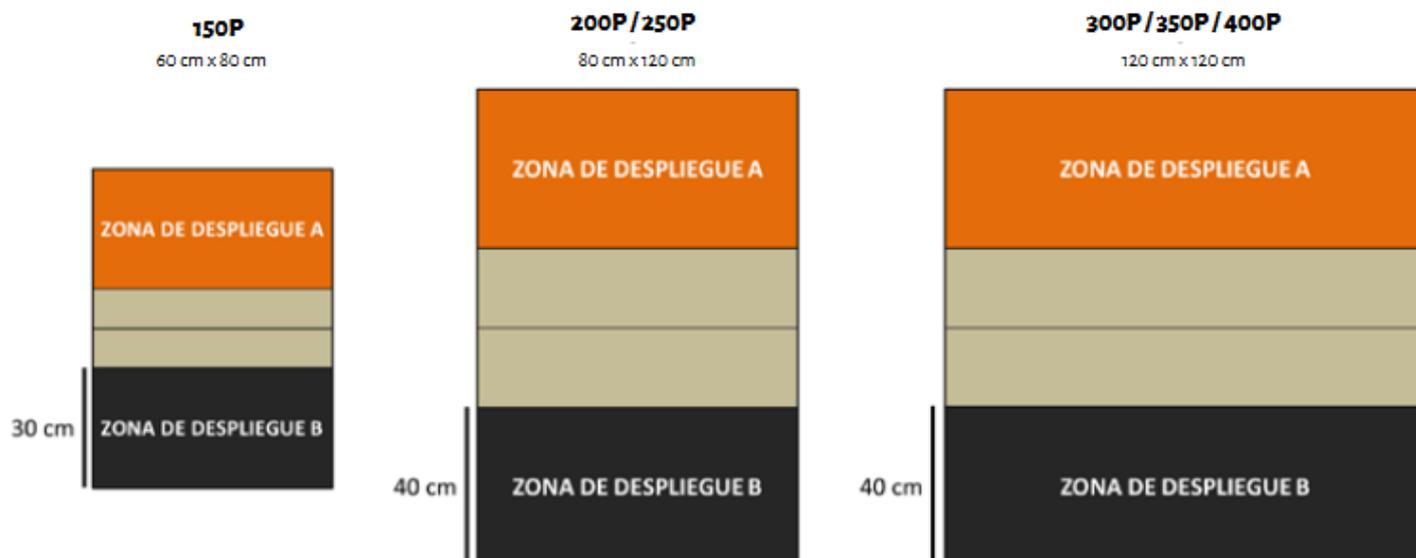
NEW ORDER

HVT ET PAQUET CLASSIFIÉ NON UTILISÉ

Dans ce scénario, la figurine 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 Round de Jeu.



SUPERIORITY / SUPERIORITE

OBJECTIFS DE MISSION

- A la fin de chaque Round de Jeu, Dominer plus de Quadrants que l'adversaire (2 Points d'Objectif).
- À la fin de la partie, disposer d'une Console Piratée (1 Point d'Objectif pour chaque Console Piratée, jusqu'à un maximum de 3 Points d'Objectif).
- À la fin de la partie, avoir une Domination avec un Key Ops (1 point d'objectif supplémentaire).

FORCES ET DÉPLOIEMENT

CAMP A et CAMP B : Les deux joueurs se déploient sur les bords opposés de la table de jeu, dans une Zone de Déploiement dont les dimensions dépendent du nombre de Points d'Armée dans les Listes d'Armée.

CAMP	POINTS D'ARMÉE	CAP	TAILLE DE LA TABLE	TAILLE DES ZONES DE DÉPLOIEMENT
A et B	150	3	60 cm x 80 cm	20 cm x 60 cm
A et B	200	4	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A et B	250	5	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A et B	300	6	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm
A et B	350	7	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm
A et B	400	8	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

QUADRANTS (ZO)

À la fin de chaque Round 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 de Victoire que l'adversaire dans la zone. Seules les troupes représentées par des Figurines ou des Marqueurs (Camouflage, Shasvastii-Embryon, Graine-Embryon...) comptent, ainsi que les Proxys et les troupes Périphériques. 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 plus de la moitié de son socle est à l'intérieur de cette ZO.

SHASVASTII

Les Troupes ayant la Compétence Spéciale Shasvastii situées à l'intérieur d'une Zone d'Opérations comptent toujours, tant qu'elles sont dans l'état d'Embryon-Shasvastii ou dans tout état non-Inapte.

BAGAGE

Les Troupes possédant l'Équipement : Bagage, placées dans une Zone d'Opérations et qui ne sont pas en État Inapte, apportent 20 Points de Victoire en plus pour la Domination de la ZO.

CONSOLES

Il y'a 4 Consoles, placées au centre de chaque Quadrant (voir Carte).

Chaque Console doit être représentée par un Marqueur de Console A ou par un élément de décor de même diamètre (comme les consoles du ITS Objective Pack Alpha, les Human Consoles de Micro Art Studio, les Tech Consoles de Warsenal ou la Comlink Console de Customeeple).

PIRATAGE DES CONSOLES

COMPÉTENCE COURTE

Attaque

CONDITIONS

- ▶ Seules les Troupes Spécialistes peuvent déclarer cette compétence.
- ▶ La Troupe Spécialiste doit être en contact Silhouette avec une 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 comme Piratée 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.

NEW ORDER

TROUPES SPÉCIALISTES

Dans ce scénario, 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.

Les Hacker, Médecins et Ingénieurs ne peuvent pas utiliser de Répétiteur ou de Périphériques (serviteur) pour accomplir des tâches réservées aux Troupes Spécialistes.

BONUS HACKER

Les Troupes possédant la Compétence Spéciale Hacker, ont un MOD+3 à leurs Jets de VOL pour Pirater la Console. De plus, elles peuvent faire deux Jets de VOL à chaque fois qu'elles dépensent une Compétence Courte pour Pirater une Console.

KEY OPS

Le Key Ops est un opérateur tactique spécial ayant reçu une formation unique lui permettant de mener des opérations de reconnaissance et de combat pluridisciplinaires dans l'ensemble du spectre des conflits.

A la fin de la Phase de Déploiement, selon l'ordre d'initiative, les joueurs doivent déclarer quelle Troupe de leur Liste d'Armée sera leur Key Ops. La Troupe choisie doit toujours être une des figurines déployées sur la table de jeu. Les joueurs ne sont pas autorisés à choisir des Troupes en Déploiement Caché ou en état de

Marqueur. Cette Troupe devra toujours être sur la table de jeu en tant que figurine et non en tant que marqueur (Camouflé, Holoecho...). De plus, les Troupes Irrégulières et celles dont le Type de Troupe est REM ne sont pas éligibles pour être des Key Ops.

Le Key Ops possède les Compétences Spéciales Esquive (+3) et Intuition Tactique, même si elles ne sont pas listées dans son Profil d'Unité. Ces Compétences Spéciales ne sont pas cumulatives, si la Troupe les possède déjà, elles ne se cumulent pas.

Le Key Ops est identifié par un Marqueur Player A ou B.

DOMINATION AVEC KEY OPS

Les joueurs dont le Key Ops se trouve en État non Inapte dans une ZO qu'ils Dominent, obtiennent ainsi une Domination avec Key Ops.

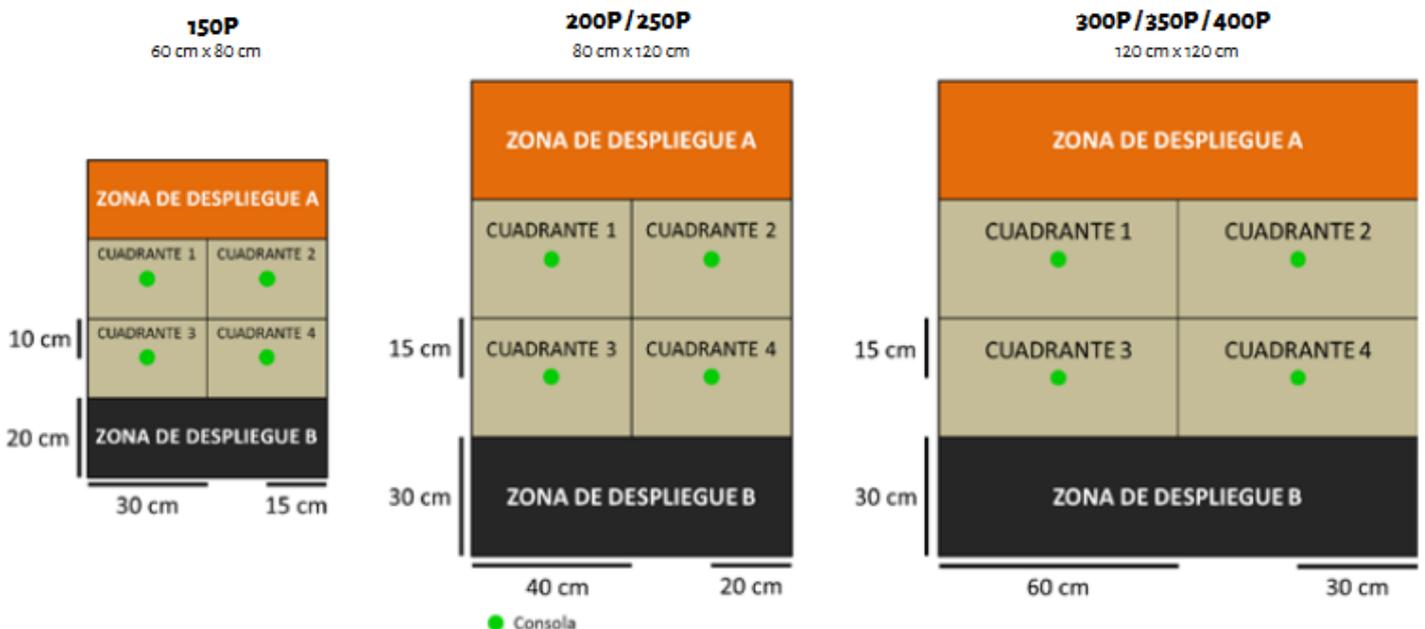
HVT ET PAQUET CLASSIFIÉ NON UTILISÉ

Dans ce scénario, la figurine 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 Round de Jeu.

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



UPLINK CENTER

OBJECTIFS DE MISSION

- Avoir une Antenne de Communication Activée à la fin de la partie (2 Points d'Objectif pour chaque Antenne de Communication Activée).
- Contrôler une Antenne de Communication à la fin de la partie (1 Point d'Objectif pour chaque Antenne de Communication Contrôlée).
- Contrôler le Cercueil Technologique (Tech-Coffin) à la fin de la partie (3 Points d'Objectif).
- A la fin de la partie, avoir un Lieutenant Actif (1 Point d'Objectif).

FORCES ET DÉPLOIEMENT

CAMP A et CAMP B : Les deux joueurs se déploient sur les bords opposés de la table de jeu, dans une Zone de Déploiement dont les dimensions dépendent du nombre de Points d'Armée dans les Listes d'Armée.

CAMP	POINTS D'ARMÉE	CAP	TAILLE DE LA TABLE	TAILLE DES ZONES DE DÉPLOIEMENT
A et B	150	3	60 cm x 80 cm	30 cm x 60 cm
A et B	200	4	80 cm x 120 cm	40 cm x 80 cm
A et B	250	5	80 cm x 120 cm	40 cm x 80 cm
A et B	300	6	120 cm x 120 cm	40 cm x 120 cm
A et B	350	7	120 cm x 120 cm	40 cm x 120 cm
A et B	400	8	120 cm x 120 cm	40 cm x 120 cm

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

Placées à 30 cm des bords de table en format 300/350/400 points, à 20 cm des bords de table en format 200/250 points et à 10 cm des bords de table en format 150 points.

Chaque Antenne doit être représentée par un Marqueur Antenne

de Transmission (TRANS. ANTENNA) ou par un élément de décor de même diamètre (comme les Antenna du ITS Objective Pack Alpha, les Communications Array de Warsenal ou Sat Station Antenna de Customeeple).

ACTIVER UNE ANTENNE DE COMMUNICATION

COMPÉTENCE COURTE

Attaque

CONDITIONS

- Seules les Troupes Spécialistes peuvent déclarer cette compétence.
- La Troupe Spécialiste doit être en contact Silhouette avec 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 lorsqu'il est le seul à avoir une Troupe en contact Silhouette avec elle (en tant que figurine et non pas en tant que marqueur). Il ne doit pas y avoir de Troupes ennemies en contact Silhouette avec l'Antenne de Communication. Les Figurines en État Inapte ne comptent pas.

CERCUEIL TECHNOLOGIQUE (TECH-COFFIN)

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 Tech-Coffin du pack d'Objectif ITS Alpha de Corvus Belli les Stasis Coffins de Warsenal ou les Cryo Pods de Customeeple).

NEW ORDER

CONTRÔLER LE CERCUEIL TECHNOLOGIQUE (TECH-COFFIN)

Une Antenne de Communication est considérée Contrôlée par un joueur lorsqu'il est le seul à avoir une Troupe en contact Silhouette avec elle (en tant que figurine et non pas en tant que marqueur). Il ne doit pas y avoir de Troupes ennemies en contact Silhouette avec l'Antenne de Communication. Les Figurines en État Inapte ne comptent pas.

TROUPES SPÉCIALISTES

Dans ce scénario, 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.

Les Hacker, Médecins et Ingénieurs ne peuvent pas utiliser de Répétiteur ou de Périphériques (serviteur) pour accomplir des tâches réservées aux Troupes Spécialistes.

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.

LIEUTENANT ACTIF

A la fin de la partie, un Lieutenant est Actif s'il n'est pas en État Inapte (Inconscient, Mort, Sepsitorisé...), en État Isolé, ou en État Immobilisé.

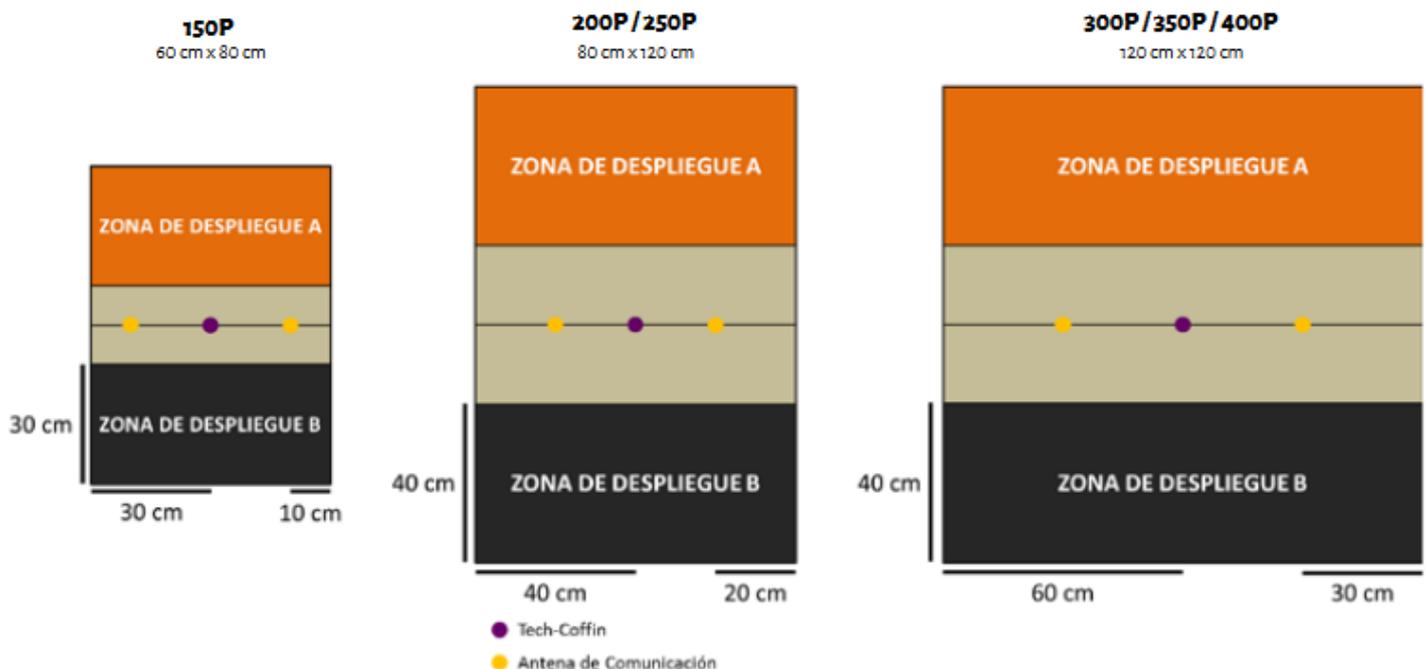
HVT ET PAQUET CLASSIFIÉ NON UTILISÉ

Dans ce scénario, la figurine 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 Round de Jeu.

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





OPERATIONS DE RESILIENCE

Ce format de tournoi est une façon nouvelle et différente de jouer. 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 devront se conformer aux Règles de Base de l'ITS, à l'exception du fait qu'ils n'utiliseront pas les scénarios de l'ITS, ni le Paquet Classifié. Les joueurs devront utiliser le Paquet des Objectifs Tactiques (Tactical Objectives Deck) et le Paquet de Conditions de Bataille (Battle Conditions Deck).

OBJECTIFS TACTIQUE

Les Objectifs Tactiques (Tactical Objectives) sont des objectifs qu'un joueur peut accomplir pour gagner des Points d'Objectif.

Chaque Objectif Tactique peut rapporter jusqu'à 3 Points d'Objectif, comme indiqué dans les conditions spéciales de chaque objectif.

Chaque Objectif Tactique n'apporte ses Points d'Objectif qu'une seule fois par partie.

Un Objectif est accompli lorsque le joueur a gagné au moins 1 Point d'Objectif grâce à lui.

A la fin de la partie, le fait d'avoir accompli plus d'Objectifs Tactiques que l'adversaire donne 1 Point d'Objectif supplémentaire.

CONDITIONS DE BATAILLE

Les Conditions de Bataille (Battle Conditions) sont les circonstances particulières dans lesquelles la bataille se déroule. Elles établissent des modificateurs, des bonus ou des pénalités tout au long du jeu qui mettront à l'épreuve les capacités tactiques et d'adaptation des joueurs.

SÉLECTION DES OBJECTIFS TACTIQUES ET DES CONDITIONS DE BATAILLE

OBJECTIFS TACTIQUES

Les joueurs n'ont qu'une seule façon de choisir les Objectifs Tactiques, avec le Paquet d'Objectifs Tactiques (Tactical Objectives Deck).

Les joueurs piochent et sélectionnent leurs Objectifs Tactiques après avoir pris connaissance de la faction de leur adversaire, mais toujours avant de choisir l'une des deux Listes d'Armées montrées à l'organisateur du tournoi.

Chaque joueur doit mélanger son propre Paquet d'Objectifs Tactiques devant son adversaire, tirer quatre cartes et se défausser de l'une d'entre elles.

Les Objectifs Tactiques ne s'appliquent qu'au joueur qui les a tirés et sélectionnés, et restent des Informations Privées jusqu'à la fin de la partie, sauf indication contraire.

Le joueur doit conserver ses cartes d'Objectifs Tactiques et les montrera à son adversaire à la fin de la partie.

Une fois que les Objectifs Tactiques ont été tirés et sélectionnés, les joueurs peuvent dépenser un Pion de Commandement pour défausser l'un de leurs Objectifs Tactiques et en tirer un nouveau.

CONDITIONS DE BATAILLE

Les joueurs n'ont qu'une seule façon de choisir les Conditions de Bataille, en utilisant le Paquet de Conditions de Bataille (Battle Conditions Deck).

Chaque joueur pioche et choisit ses Conditions de Bataille après le Jet d'Initiative, mais toujours avant la Phase de Déploiement.

Chaque joueur doit mélanger son Paquet de Conditions de Bataille devant son adversaire, tirer deux cartes et se défausser de l'une d'entre elles. En respectant l'ordre d'initiative, les joueurs doivent montrer leurs cartes et prendre les décisions nécessaires ou placer les éléments spécifiés sur la carte Conditions de Bataille.

Si les deux joueurs ont la même condition de bataille, le joueur qui a le deuxième Tour de Joueur doit se défausser de sa carte, en tirer une nouvelle de la pioche des Conditions de Bataille, et appliquer les conditions de la nouvelle carte.

Les Conditions de Bataille durent toute la partie et affectent les deux joueurs.

ÉLÉMENTS TACTIQUES

Les Éléments Tactiques désignent les Équipements, les Armes, les Individus, les Systèmes, etc. avec lesquels les Troupes doivent interagir dans le cadre du scénario. Elles sont listées ci-dessous.

Dans une partie d'Opérations de Résilience, les joueurs doivent placer tous les Éléments Tactiques à l'exception des Tourelles Défensives F-13, qui ne sont placées sur la table de jeu que si une carte de Condition de Bataille le spécifie.

NEW ORDER

BALISES

Avant la Phase de Déploiement, chaque joueur devra placer deux Balises totalement à l'intérieur de sa Zone de Déploiement, en contact Silhouette avec n'importe quel point de son bord intérieur, comme indiqué sur la carte.

Le joueur qui conserve le Déploiement place ses Balises en premier.

Une Balise ne peut être endommagée qu'avec des Armes possédant le Trait Anti-Matériel.

Si l'Attribut de Structure d'une Balise est réduit à 0 ou moins, elle est Détruite et retirée de la table de jeu.

Les Balises peuvent être ciblées par la Compétence Spéciale Ingénieur ou l'Équipement GizmoKit.

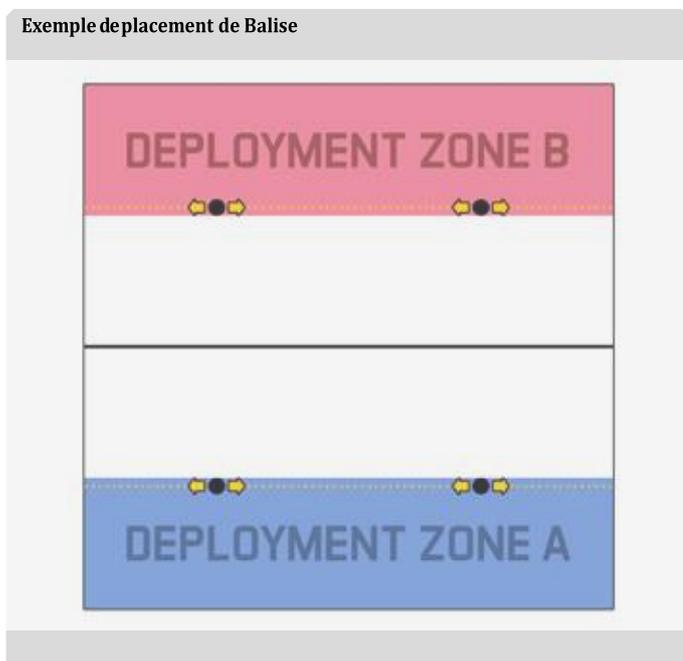
Il n'est pas autorisé de se déployer en contact Silhouette avec une Balise.

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

BALISE

NOM	BLI	PB	STR	S
Balise	4	4	3	2
GIZMOKIT (PH=10)				

Exemple deplacement de Balise



HVT

Les HVT suivent les Règles Civiles qui peuvent être trouvées dans le document ITS. La seule exception concerne la manière dont les HVT sont placées sur la table de jeu.

Avant la Phase de Déploiement, chaque joueur devra placer quatre HVT totalement à l'intérieur d'une zone s'étendant sur 10 cm à partir de sa Zone de Déploiement.

Le joueur qui conserve le Déploiement place ses HVT en premier.

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

HVT

▶ ISC : HVT (HIGH VALUE TARGET)									
MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	DIS
10-10	6	5	10	11	--	--	--	2	-

Dans certains scénarios, les HVT ennemies sont réactives et hostiles, réagissant comme si elles étaient des Troupes ennemies. Dans ces scénarios, les joueurs seront autorisés à les attaquer et utiliseront le Profil de Troupe HVT Hostile :

HVT HOSTILE

▶ ISC : HVT (HIGH VALUE TARGET)									
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 : -									

BEEPERS

Chaque Troupe possède un Beeper. S'il s'agit d'une Troupe Spécialiste, elle est dotée d'un Beeper supplémentaire.

Pour placer un Beeper, la Troupe doit déclarer la Compétence Placer un Déployable.

Les Beepers ne peuvent pas être placés dans le cadre d'un Ordre Coordonné. Les Beepers peuvent être endommagés par des Attaques.

Si la valeur de l'Attribut de Structure d'un Beeper est réduite à 0 ou moins, il est alors Détruit et retiré de la table de jeu.

Les Beepers doivent être représentés par des Marqueur Player A ou B, ou bien par des Figurines ou des décors ayant la même valeur de Silhouette.

BEEPER

NOM	BLI	PB	STR	S
Beeper	2	0	1	2

OBJECTIFS

Avant la Phase de Déploiement, chaque joueur doit placer trois Objectifs totalement à l'intérieur d'une zone s'étendant sur 20 cm à partir du bord intérieur de sa Zone de Déploiement.

Le joueur qui conserve le Déploiement place ses Objectifs en premier.

Il n'est pas autorisé de se déployer en contact Silhouette d'un Objectif.

Les Objectifs doivent être représentées par un Marqueur Objectif (OBJECTIVE) ou par un décor de même diamètre (comme les Objective du ITS Objectives Pack Alpha, les Alpha Info Hub de Micro Art Studio).

TOURELLE DÉFENSIVE F-13

Ces Tourelles Défensives F-13 doivent être représentées par un marqueur Defensive Turrent A/B ou par une figurine ou un décor ayant la même valeur de Silhouette (par exemple les tourelles des décors de Defiance, les Turrets du ITS Objectives Pack Alpha, ou les tourelles de Fiddler).

Les Tourelles Défensives F-13 sont des Armes Déployables, réagissant avec une Attaque TR ou une Attaque CC à tout Ordre déclaré par une figurine ennemie active (mais pas les marqueurs) en LdV ou en contact Silhouette.

Lorsque la valeur de l'Attribut STR d'une Tourelle Défensive F-13 est inférieure ou égale à 0, elle est retirée de la table de jeu.

TOURELLE DÉFENSIVE F-13

► ISC: TURRET F-13								
MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	STR	S
--	5	10	--	--	2	3	1	2
- Équipement : Viseur 360°					- Armes TR : Fusil Combi			
- Compétence Spéciale : Réaction Total					- Armes CC : Arme CC PARA (-3)			

GLOSSAIRE

CAPTURER

Certains Objectifs Tactiques requièrent que des Troupes capturent des Éléments Tactiques. La Compétence Spéciale Capturer permet aux Troupes de Capturer puis de transporter un Éléments Tactique.

CAPTURER UN ÉLÉMENT TACTIQUE

COMPÉTENCE COURTE

Attaque

CONDITIONS

La Troupe doit se trouver dans l'une des situations suivantes :

- Être en contact Silhouette avec une Figurine en État Inapte qui dispose d'un Éléments Tactique.
- Être en contact Silhouette avec une Troupe alliée qui dispose d'un Éléments Tactique.
- Être en contact Silhouette avec un Éléments Tactique non-accompagné.

EFFETS

- Sans qu'il soit nécessaire de faire un Jet, le Troupe Capture l'Éléments Tactique.
- Les Troupes doivent suivre les Règles Communes des Éléments Tactiques Capturés.

RÈGLES COMMUNES DES ÉLÉMENTS TACTIQUES CAPTURÉS

- Chaque Figurine ne peut porter qu'un seul Éléments Tactique Capturé.
- À titre d'exception, les Troupes possédant la Compétence Spéciale Bagage peuvent transporter jusqu'à 2 Éléments Tactiques Capturés.
- Seuls les Figurines, et non les Marqueurs (Camouflage, Supplantation, Holoécho...), peuvent porter des Éléments Tactiques Capturés.

- Les Jetons d'Éléments Tactiques Capturés doivent toujours être conservés sur la table, même si la Figurine qui les porte passe en état Inapte.

CONTRÔLE

Un Éléments Tactique est Contrôlé par un joueur tant que ce joueur est le seul à avoir au moins une Troupe (en tant que Figurine, et non en tant que Marqueur) en contact Silhouette avec l'Éléments Tactique. Il ne peut donc pas y avoir de Troupe ennemie en contact Silhouette avec l'Éléments Tactique. Les Figurines en État Inapte ne peuvent ni Contrôler, ni empêcher le Contrôle.

DOMINATION

Un Quadrant ou un Secteur est considéré comme Dominé par un joueur s'il possède plus de Points de Victoire que l'adversaire à l'intérieur de celui-ci. Une troupe est considérée à l'intérieur, si plus de la moitié de son socle est à l'intérieur de cette zone.

NEW ORDER

Seules les troupes représentées par des Figurines ou des Marqueurs (Camouflage, Shasvastii-Embryon, Graine-Embryon...) comptent, ainsi que les Proxys et les Troupes Périphériques. 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.

Les Troupes possédant l'Équipement Bagages qui se trouvent à l'intérieur d'un Quadrant ou d'un Secteur dans un État non Inapte accordent 20 Points de Victoire supplémentaires pour la Domination de cette zone.

TUER

Une Troupe est considérée Tuée quand elle entre en état Mort, ou qu'elle se trouve en état Inapte à la fin de la partie.

À la fin de la partie, les Troupes qui n'ont pas été déployées sur la table de jeu (en tant que figurine ou de Marqueur) sont considérées comme Tuées par l'adversaire.

SOUMETTRE

Un Quadrant ou un Secteur est Soumis par un joueur tant que ce joueur est le seul à avoir au moins une Troupe (en tant que Figurine, et non en tant que Marqueur) à l'intérieur de cette zone. Il ne peut donc pas y avoir de Troupe ennemie à l'intérieur du Quadrant ou du Secteur. Les Figurines en État Inapte ne peuvent ni Soumettre, ni empêcher la Soumission.

Une Troupe est à l'intérieur d'un Quadrant ou d'un Secteur lorsque plus de la moitié de son socle se trouve à l'intérieur de cette zone.

DÉPLOIEMENT ET FIN DE MISSION

Cet Extra utilise les règles standards de Déploiement et de Fin de Mission des Scénarios ITS.

FORCES ET DÉPLOIEMENT

CAMP A et CAMP B : Les deux joueurs se déploient sur les bords opposés de la table de jeu, dans une Zone de Déploiement dont les dimensions dépendent du nombre de Points d'Armée dans les Listes d'Armée.

CAMP	POINTS D'ARMÉE	CAP	TAILLE DE LA TABLE	TAILLE DES ZONES DE DÉPLOIEMENT
A et B	150	3	60 cm x 80 cm	20 cm x 60 cm
A et B	200	4	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A et B	250	5	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A et B	300	6	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm
A et B	350	7	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm
A et B	400	8	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm

FIN DE 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 Situation de Retraite!, la partie se termine à la fin de ce Tour de Joueur.

FICHE MEMOIRE

Mission ITS Classique	Nb Obj	Nb HVT	Nb Obj Class.	Intel Com	T. ZD	Salle OBJ	Zone EXCL	ZAQ	CMD Conjoint	Unité Spé.	Ordre Spé.	Bonus Spé.
ACQUISITION	3	1	1	-	40 cm	-	-	Créatures	-	-	-	Ingé/Hack.
B-PONG	3	1	1	-	30 cm	-	X	-	-	-	-	-
BIOTECHVORE	-	1	3	-	20 cm	-	-	-	-	-	EVO	-
CAPTURE AND PROTECT CAPTURER & PROTÉGER	2	-	1	X	30 cm	-	-	Zones	-	Hazmat	-	-
COUNTERMEASURES/CONTRE-MESURES	-	3	Spec.	-	30 cm	-	X	Créatures	-	-	EVO	-
DECAPITATION	2	5+2	1	-	30 cm	-	X	-	-	-	-	-
EVACUATION	-	2	-	-	40 cm	-	-	Zones	-	Hazmat	-	-
FIREFIGHT / BARRAGE	3	1	3	-	40 cm	-	-	Zones	-	-	-	-
FROSTBYTE / CONGELER	7	1	2	-	30 cm	-	X	-	-	Hazmat	Hazmat	-
FRONTLINE / LIGNE DE FRONT	-	1	4	X	30 cm	-	-	Zones	-	Tourelle	-	-
HIGHLY CLASSIFIED HAUTEMENT CLASSIFIE	-	1	Spec.+1	-	30 cm	-	-	-	X	Hazmat	-	-
LAST LAUNCH DERNIER LANCEMENT	3	1	1	-	30 cm	X	X	-	-	-	-	-
LOOTING AND SABOTAGING PILLAGE ET SABOTAGE	4	1	1	-	30 cm	-	-	-	X	-	-	-
MINDWIPE / FORMATAGE DE DISQUE	8	1	1	-	30 cm	-	-	-	-	Über hacker	Über hacker	Hacker
PANIC ROOM / SALLE DE PANIQUE	4	-	1	-	20 cm	X	-	-	X	-	EVO	-
POWER PACK	5	1	2	-	Spec.	-	-	-	X	Tourelle	-	CdC.
SUPPLIES / RAVITAILLEMENT	3	1	2	X	30 cm	-	-	Créatures	-	-	-	Doc/Infir.
SUPREMACY / SUPRÉMATIE	4	1	1	X	30 cm	-	-	Créatures	-	-	-	Hacker
THE ARMORY / L'ARMURERIE	2	1	1	X	30 cm	X	X	-	-	Tourelle	EVO	-
UNMASKING / DÉMASQUAGE	3	3	-	-	30 cm	-	X	-	-	-	-	Hacker

Mission Direct Action	Nb Obj	Nb HVT	Nb Obj Class.	Intel Com	T. ZD	Salle OBJ	Zone EXCL	ZAQ	CMD Conjoint	Unité Spé.	Ordre Spé.	Bonus Spé.
ANNIHILATION	-	-	-	-	30 cm	-	-	-	-	Tourelle	-	-
BATTLEGROUND/CHAMP DEBATAILLE	-	-	-	-	30 cm	-	-	-	-	Key Ops	-	-
CUTTHROAT / ÉGORGEMENT	-	-	-	-	40 cm	-	-	-	-	Key Ops	-	-
SUPERIORITY / SUPÉRIORITÉ	4	-	-	-	30 cm	-	-	-	-	Key Ops	-	Hacker
UPLINK CENTER	3	-	-	-	40 cm	-	-	-	-	-	-	Ingé/Hack.

ZONES D'ANOMALIES QUANTIQUES (ZAQ)

Avant la Phase de Déploiement, chaque joueur doit placer un Gabarit Circulaire. Il peut être placé sur n'importe quelle surface de la table de jeu à condition que sa taille soit égale ou supérieure à celle du Gabarit, et il doit être complètement à l'extérieur des Zones de Déploiement et ne peut pas chevaucher une autre Zone d'Anomalie Quantique (ZAQ).

Le joueur qui a gardé le Déploiement doit placer son Gabarit Circulaire en premier.

Au cours de la partie, chacun de ces Gabarits Circulaires constituera une Zone de Terrain Difficile (Zéro-G) et une Zone de Saturation.

De plus, toute Troupe Active qui déclare ou exécute un Ordre à l'intérieur d'une ZAQ devra faire un Jet de Sauvegarde contre PB, avec Dégât 10.

Échouer au Jet de Sauvegarde entraîne la perte d'1 Point à l'Attribut Blessure/Structure.

CREATURES ZAQ

Avant la Phase de Déploiement, chaque joueur doit placer une Créature ZAQ à un minimum de 10 cm à l'extérieur de la Zone de Déploiement ennemie.

Le joueur qui conserve le Déploiement sera le premier à placer sa Créature ZAQ.

Chaque Créature ZAQ est figée sur place et ne peut pas se déplacer. Elles doivent être représentées par un Marqueur Player A ou Player B ou par une Figurine ou un élément de décor ayant la même valeur de Silhouette (comme les Créatures Sasok de TAG Raid, ou les Créatures Taigha).

Les Créatures ZAQ sont des Armes Déployables, réagissant avec une Attaque CC à tout Ordre déclaré ou exécuté par une Figurine Ennemie active dans sa ZdC (mais pas des Marqueurs).

La Compétence Spéciale Garde des Créatures ZAQ ne nécessite pas de LdV, mais l'Attaque CC se transformera en Attente si le chemin entre la Créature ZAQ et la Figurine Ennemie est bloqué, par exemple par un obstacle infranchissable (un mur d'une hauteur infinie, une porte fermée, ou une pièce scellée...) ou un espace trop petit pour que le Gabarit Silhouette de la Créature ZAQ puisse le franchir.

Les ORA d'Attaque CC des Créatures ZAQ ont une Rafale de 3.

OPSHAZMAT

Un Ops Hazmat est un opérateur disposant d'une grande expertise dans les environnements hostiles.

A la fin de la Phase de D'éploiement, dans l'ordre d'Initiative, les joueurs devront déclarer quelle Troupe de leur Liste d'Armée sera leur Ops Hazmat. La Troupe choisie doit toujours être une des figurines déployées sur la table de jeu. Les joueurs ne sont pas autorisés à choisir des Troupes en Déploiement Caché ou en état de Marqueur. Cette Troupe devra toujours être sur la table de jeu en tant que Figurine et non en tant que Marqueur (Camouflé, Holocho...). De plus, les Troupes Irrégulières et celles dont le Type de Troupe est REM ne sont pas éligibles pour être des Ops Hazmat.

Les Ops Hazmat possèdent la Compétence Spéciale Terrain (Zéro-G) et aussi des Charges Creuses, même si elles ne sont pas listées dans leur Profil d'Unité. L'Ops Hazmat est identifié par un Marqueur Player A ou B.

KEY OPS

Le Key Ops est un opérateur tactique spécial ayant reçu une formation unique lui permettant de mener des opérations de reconnaissance et de combat pluridisciplinaires dans l'ensemble du spectre des conflits.

A la fin de la Phase de Déploiement, selon l'ordre d'initiative, les joueurs doivent déclarer quelle Troupe de leur Liste d'Armée sera leur Key Ops. La Troupe choisie doit toujours être une des figurines déployées sur la table de jeu. Les joueurs ne sont pas autorisés à choisir des Troupes en Déploiement Caché ou en état de Marqueur. Cette Troupe devra toujours être sur la table de jeu en tant que figurine et non en tant que marqueur (Camouflé, Holocho...). De plus, les Troupes Irrégulières et celles dont le Type de Troupe est REM ne sont pas éligibles pour être des Key Ops.

Le Key Ops possède les Compétences Spéciales Esquive (+3) et Intuition Tactique, même si elles ne sont pas listées dans son Profil d'Unité. Ces Compétences Spéciales ne sont pas cumulatives, si la Troupe les possède déjà, elles ne se cumulent pas.

Le Key Ops est identifié par un Marqueur Player A ou B.

COMMANDEMENT CONJOINT

Dans ce scénario, les joueurs obtiennent un Pion de Commandement supplémentaire.



CORVUS BELLI
INFINITY



Pour assurer la pérennité du stockage des fantrads en français d'Infinity, pensez à soutenir le forum du Bureau-Aegis.
<https://www.helloasso.com/associations/bureau-aegis>