

UNMASKING DÉMASQUAGE

Scénario par le Warcor HurVo - Version 1.00

Type d'opérations disponibles : *Direct Action Operation, Special Operation, Joint Operations.* (Opération d'action directe, Opération spéciale, Opérations conjointes).

Configuration de Table : B.

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

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

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

CLASSIFIÉ

Il n'y a pas d'objectif classifié.

DÉPLOIEMENT

Les 2 joueurs se déploient sur des bords opposés de la table de jeu, dans une Zone de Déploiement standard de 30cm de profondeur.

Zone d'Exclusion : il y a une *Zone d'Exclusion* couvrant une zone de 20 cm de chaque côté de la ligne centrale de la table de jeu. Les Compétences Spéciales *Déploiement Aérien, Déploiement Avancé, Déploiement Mécanisé, Infiltration, et Supplantation* ne peuvent pas être utilisées pour se déployer dans la *Zone d'Exclusion*. Cela ne s'applique pas aux troupes subissant une Déviation.

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

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

SUBTERFUGE

Chaque joueur devra déployer **trois** HVT, en appliquant les règles normales, mais seule l'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 Privée et devra être écrit pour montrer cette information à votre adversaire, s'il le demande. Les deux autres HVT seront considérées comme une *Cible Leurre*.

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

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

CONSOLES

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

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

CONNECTER LES CONSOLES (COMPÉTENCE COURTE)

ÉTIQUETTE

Attaque.

CONDITIONS

- » Seules les *Troupes Spécialistes* peuvent déclarer cette Compétence.
- » La *Troupe Spécialiste* doit être au contact d'une *Console*.

EFFETS

- » Permet à la *Troupe Spécialiste* de faire un jet Normal de **VOL** pour *Connecter* la *Console*. Si le jet est un échec, cela peut être répété autant de fois que nécessaire, en dépensant à chaque fois la Compétence Courte correspondante et en faisant un jet.
- » Une fois la *Console Connectée*, le joueur peut choisir l'une des *HVT* ennemie et l'adversaire doit alors *Révéler*, s'il s'agit de la *Cible Désignée* ou s'il s'agit de l'une des *Cibles leurres*.
- » Une *Console Connectée* par un joueur ne peut plus être *Connectée* à nouveau par un même joueur pour révéler une autre *HVT*.

» Une *Console Connectée* peut être à nouveau *Connectée* par l'autre joueur, en utilisant la même procédure. Dans ce cas, la *Console* n'est plus considérée comme étant *Connectée* par l'adversaire.

» Les Marqueurs Player A et Player B peuvent être utilisés pour indiquer les *Consoles Connectées*. Il est recommandé d'utiliser un type de marqueur différent pour chaque joueur.

TROUPES SPÉCIALISTES

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

Les *Hackers*, *Médecins* et *Ingénieurs* ne peuvent pas utiliser de *Répétiteur* ou de troupe *G : Serviteur* pour réaliser les tâches réservées aux *Troupes Spécialistes*.

↳ Rappel :

Les troupes avec la Compétence Spéciale *Specialist Operative* peuvent accomplir les différentes fonctions de *Troupes Spécialistes* dans ce scénario.

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

BONUS HACKER

Les troupes spécialistes possédant la Compétence Spéciale *Hacker*, bénéficient d'un **MOD +3** au jet de *VOL* nécessaire pour *Connecter* les *Consoles*.

DATATRACKER

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

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

CIBLE DÉSIGNÉE

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

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

TUÉS

Un soldat est considéré *Tué* quand il entre en état *Mort* ou un état *Inapte* à la fin de la partie.

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

⦿ IMPORTANT :

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

PAQUET CLASSIFIÉ NON AUTORISÉ

Les joueurs ne seront pas autorisés à utiliser le *Paquet Classifié* dans ce Scénario.

FIN DE MISSION

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

Si un des joueurs commence son *Tour Actif* dans une situation de *Retraite!*, Le jeu prendra alors fin à la fin de ce *Tour*.

