

حراس البوابة

GUARDIANS
OF THE GATE
MISSION SET



Proposé
sur



FANTRAD VF



SET MISSIONS : GUARDIANS OF THE GATE

“Vous ne nous comprenez pas. Il est vrai que nous avons presque abandonné à un moment donné. Nous pensions que tout était perdu, mais quand ils ont commencé à attaquer les civils, cela a tout changé, parce que nous sommes des protecteurs, des gardiens. Donnez-nous une inspiration, une raison de nous battre, quelqu'un à défendre et nous deviendrons alors le pire cauchemar de l'ennemi. Nous nous assurerons que tout le monde soit en sécurité et nous n'arrêterons pas au passage de tuer des aliens pour y parvenir.”

Lieutenant Laina Lalah, Corps des Janissaires. Dernières journées de la défense de la ville de Ghezirah. Troisième Offensive de Paradiso.

QAPU KHALQI : LES GARDIENS DE LA PORTE

Qapu Khalqi est la force en charge de la protection du commerce de la Soie, principale ressource d'Haqqislam et considérée comme l'une des principales matières stratégiques de la Sphère humaine. Pour accomplir cette tâche, la flotte du Qapu Khalqi fut agrandie jusqu'au point d'en devenir l'origine de l'Armada Haqqislamite. A la mesure où les réseaux commerciaux internationaux du commerce de la Soie se propagèrent à travers toute la Sphère, il devint alors capital d'avoir recours à des vaisseaux d'escorte afin de protéger les convois de transport de la convoitise des autres nations. Depuis sa création, le Qapu Khalqi a combattu des pirates, des contrebandiers, des corsaires et des unités d'élite partout dans la Sphère Humaine, démontrant que le style rude et irréprouvable de cette force d'abordage, est capable d'affronter toute sorte de situation.

Cependant, les vaisseaux spatiaux et les cargos ne sont pas les seules ressources vitales pour le commerce de la Soie ; les caravansérails et les stations orbitales sont également d'une importance capitale pour le commerce de ce précieux produit et constituent de fait, en autant d'hubs commerciaux d'importance stratégique. Ni le Sultanat de Funduq, ni les magnats du Consortium de la Soie ne sauraient permettre que les dépôts et les entrepôts de ces stations ne soient la cible de pillage par des pirates ou des puissances étrangères. Pour cette raison, le Qapu Khalqi a également pris en charge la sécurité de toutes les installations spatiales Haqqislamites et quand il viendra le temps de défendre ces installations, ils auront clairement déjà fait comprendre, qu'il n'y a aucune limite à ce qu'ils feront pour protéger à la fois les intérêts d'Haqqislam et aussi ceux de ses citoyens.

Un autre élément fondamental du commerce spatial qui ne se limite pas à la Soie, sont les Ascenseurs Spatiaux, la connexion entre la surface d'une planète et son voisinage orbitale proche, constituant ainsi une nouvelle juridiction de compétence pour le Qapu Khalqi. Sa responsabilité dans ce domaine est marginale car elle est limitée à trois Ascenseurs Spatiaux dans toute la Sphère - celui de Funduq sur Bourak et ceux de Al-Hadiye et de Ghezirah sur Paradiso - mais dans le contexte des événements de la Troisième Offensive, cette responsabilité mena cette force vers la plus dramatique de ses missions.

L'une des premières actions entreprises par l'Armée Combinée fut d'attaquer la Porte de Saut de Sheyk, qui relie Paradiso à Bourak. Cet assaut mené par le Général en Chef Tactique Dodrek, infligea tant de destructions que la porte en fut compromise, empêchant ainsi l'Épée d'Allah de recevoir ses renforts directement de Bourak, ce qui de fait fragilisa ses capacités opérationnelles dans les premières phases de la Troisième Offensive.

Dans une situation aussi délicate, en sous-nombre et en manquant de ressources et d'équipements, les forces Haqqislamite de Paradiso se virent forcées de se replier et de céder leurs positions face à une Armée Combinée irréprouvable, qui avait comme objectif la capture des Ascenseurs Spatiaux de Al-Hadiye et de Ghezirah.

Bien que le Qapu Khalqi puisse être considéré comme une remarquable force navale, cette force mène également des opérations au sol, puisqu'elle est aussi chargée de la protection des convois terrestres et des abords des astroports et des Ascenseurs Spatiaux. Par conséquent, ses forces furent engagées dans la bataille non seulement dans l'obscurité de l'espace, mais aussi sur la surface suffocante de Paradiso. En collaboration avec les forces Nomades, Druzes et JSA (ces dernières étant redevables du soutien Haqqislamite, qu'elles avaient reçu durant le Soulèvement), le Qapu Khalqi donna tout son talent, en combattant jusqu'au dernier homme et en arrosant chaque centimètre de terrain abandonné de sang alien.

Cependant, pas même le courage et la ténacité des forces du Qapu Khalqi ne purent être suffisants contre l'Armée combinée, avec sa supériorité en nombre et en armement. La disparition de la Porte de Saut de Sheyk, avait provoqué un allongement du délai de ravitaillement et de renfort, Haqqislam fut alors forcée de prendre un chemin plus long, en passant par d'autres Portes de Saut. Cela aura été le coup stratégique fatal qui entraîna finalement la perte de l'Ascenseur Spatial de Ghezirah.

Les forces de défense conjointes, sous la conduite du Qapu Khalqi, parvinrent néanmoins à consolider le front à Al-Hadiye, établissant un barrage contre l'assaut alien sur la ville de Zaimah, mais la situation à Ghezirah fut très différente. Terriblement dépassés et sans espoir de renforts de la part de la PanOcéanie et de Yu Jing qui refusèrent leurs demandes, par crainte d'affaiblir leurs propres positions également menacées par l'Armée Combinée, les forces Haqqislamite ne cessèrent alors de reculer, jusqu'à finir par combattre dans les rues de Gezirah avec l'ombre de l'Ascenseur Spatial émergent au dessus d'eux au fur et à mesure de leurs replis.

Ghezirah devint alors le théâtre de grands exploits héroïques lors de la défense et de l'évacuation de la population civile, pour laquelle le Qapu Khalqi fut l'épée et le bouclier, ainsi que d'actions audacieuses d'unités Hassassin, qui passèrent derrière les lignes Morat pour éliminer des cibles de grande valeur. Cependant, Ghezirah fut également témoin d'actes extrêmement ignobles, notamment le jour où les forces de la Bayram Security Druze pour pouvoir s'échapper vers l'orbite, expulsèrent un groupe de civils en dehors d'une des dernières navettes de l'ascenseur, les laissant ainsi à la merci des aliens.

Malgré tout, grâce à sa volonté inébranlable, ainsi qu'à sa détermination inflexible et en dépit des nombreuses pertes subies, Qapu Khalqi parvint tout de même à empêcher l'Armée Combinée d'obtenir une victoire complète à Ghezirah, en l'empêchant de prendre la Station Terminale Luliwa, la base orbitale de l'Ascenseur Spatial, située la plus au loin de la surface planétaire. Il est ainsi impossible pour les forces de l'IE d'utiliser l'ascenseur parce qu'elles seraient constamment sous la menace d'être bombardées depuis l'orbite. Ce risque constant les empêche par conséquent d'établir des positions permanentes à la proximité immédiate de la base de l'ascenseur, qui leur seraient nécessaires pour lancer des assauts contre les forces du Qapu Khalqi flottant par-dessus-eux, car les mouvements de l'IE peuvent être facilement détectés depuis l'orbite. Tout cela a engendré une impasse fragile dans ce secteur du front de Septentria.



Alors que ceci a été une lueur d'espoir pour le Qapu Khalqi et le reste des forces de l'Épée d'Allah à Ghezirah, la vérité est, qu'ils sont en train de perdre progressivement du terrain. Leur marge d'erreur se réduit de plus en plus et ils peuvent voir l'abîme se rapprocher et se resserrer. Mais cela signifie-t-il que les Gardiens de la Porte sont terrifiés ou que leur volonté vacille ? En aucun cas, bien au contraire, car s'il y a bien quelque chose à quoi le Qapu Khalqi est habitué, c'est de combattre dans le vide spatial et c'est l'abîme la plus sombre et la plus impitoyable de toute.

Extrait de Portes Orbitales : Les Objectifs Visés dans la Troisième Offensive, un récit par Nabilah Al-Zahran pour Al-Manara, Magazine distribué exclusivement sur Paradiso.

"La campagne pour défendre cette ville a commencé sous une pluie diluvienne et il n'a pas cessé de pleuvoir depuis. Mais même le plus grand déluge ne saurait laver tout le sang que nous avons versé ici."

Opérateur Husam D. Schukin, officier au Commandement des Opérations Spéciales de Qapu Khalqi, dans la partie centrale de la ville de Zaimah, Quibilah, Front Central Norstralien. Troisième Offensive de Paradiso.

SET MISSIONS : GUARDIANS OF THE GATE

À la suite des événements de la Troisième Offensive de Paradiso, l'histoire de l'Univers d'Infinity continue d'avancer au travers des événements ITS et des campagnes associées. Dans ces scénarios, conçus dans le contexte des effets de la Troisième Offensive, les Ascenseurs Spatiaux HaqqIslamites deviennent des objectifs majeurs pour l'Armée combinée. Assiégés, les ascenseurs dépendent désormais des efforts du Qapu Khalqi, qui y a déployé toutes ses forces disponibles pour les défendre. Une fois encore, les troupes du Sultanat devront défendre une porte, en l'occurrence une porte menant à l'orbite de la planète.

Ce set de mission a été conçu pour honorer le courage des troupes du Qapu Khalqi durant la défense de Ghezirah et recréer certaines des plus intenses actions, des opérations auxquelles elles ont participé, à travers les deux scénarios qui le composent.

- » *Quartier des Entrepôts* : Recrée les efforts des troupes du Qapu Khalqi pour conserver le contrôle du quartier des entrepôts près de l'Ascenseur Spatial de Ghezirah.
- » *Une Seule Voie de Sortie* : Recrée les batailles acharnées disputées pour atteindre les dernières capsules d'évacuation vers l'orbite, dans une ville ayant été pratiquement prise par les forces de l'Armée Combinée.

Tous ces scénarios incluent des Règles Spéciales pour recréer les opérations qui ont été menées à la proximité de l'Ascenseur Spatial de Ghezirah, l'une des zones de combat les plus dangereuses de Paradiso.

En raison des Règles Spéciales particulières, ce Set Mission ne pourra pas être utilisé en ITS. Cependant, le système utilisé dans les scénarios est le même que celui de l'ITS, de plus le nombre de missions permet parfaitement l'organisation d'un Tournoi Infinity, même si celui-ci n'est pas officiel pour l'ITS. Alors, n'attendez plus, choisissez un camp et faites partie de l'histoire de l'Univers Infinity !





PROFILS : QAPU KHALQI

ISC: Djanbazan Tactical Group Troupes d'Élite

IM

Groupe Tactique DJANBAZAN

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-5	14	12	11	14	3	0	1	2	2

Équipement: Viseur Multi-Spectral N2
Compétences Spéciales: Multi-Terrain • Régénération • Fireteam: Core

Nom	Armes TR ⓘ	Armes CC ⓘ	CAP	P
DJANBAZAN	Fusil + Fusil à Pompe Léger	Pistolet, Couteau	0	27
DJANBAZAN	Mitrailleuse	Pistolet, Couteau	1.5	35
DJANBAZAN	Fusil de Sniper	Pistolet, Couteau	0.5	31
DJANBAZAN Hacker (Dispositif de Piratage)	Fusil + Fusil à Pompe Léger	Pistolet, Couteau	0.5	35
DJANBAZAN Médecin Plus (MédiKit)	Fusil + Fusil à Pompe Léger	Pistolet, Couteau	0	31
DJANBAZAN Lieutenant	Fusil + Fusil à Pompe Léger	Pistolet, Couteau	1	27
DJANBAZAN	Fusil de Précision Shock	Pistolet, Couteau	0	29
DJANBAZAN (Fireteam: Haris)	Fusil de Précision Shock	Pistolet, Couteau	0.5	30

ISC: KTS, Kaplan Tactical Services Troupes Vétérans

IL

KAPLAN TACTICAL SERVICES (KTS)

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-10	13	12	11	14	2	6	1	2	2

Compétences Spéciales: CD: Mimétisme • V: Courage • Fireteam: Core

Nom	Armes TR ⓘ	Armes CC ⓘ	CAP	P
KAPLAN	Fusil Combi, Lance-Adhésif, Charges Creuses	Pistolet, Couteau	0	23
KAPLAN	Fusil Combi, Blitzzen	Pistolet, Couteau	0	23
KAPLAN	Fusil de Sniper MULTI	Pistolet, Couteau	1.5	30
KAPLAN	Spitfire	Pistolet, Couteau	1	28
KAPLAN Ingénieur	Fusil Combi, Lance-Adhésif, Charges Creuses	Pistolet, Couteau	0	27
KAPLAN Ingénieur	Fusil Combi, Blitzzen	Pistolet, Couteau	0	27
KAPLAN Médecin (MédiKit)	Fusil Combi, Blitzzen	Pistolet, Couteau	0	27
KAPLAN (Fireteam: Haris)	Fusil Combi, Lance-Adhésif, Charges Creuses	Pistolet, Couteau	0	24
KAPLAN (Fireteam: Haris)	Spitfire	Pistolet, Couteau	1.5	29

ISC: Shaytaniyah Remotes Troupes de Soutien

DCD

Drones Commandés à Distance SHAYTANIYAH

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	STR	S	Disp
15-10	8	12	10	13	0	3	1	3	1

Compétences Spéciales: G: Commandé à Distance

Nom	Armes TR ⓘ	Armes CC ⓘ	CAP	P
DRONE SHAYTANIYAH	Lance-missiles Intelligents	Impulsion Électrique	1.5	18
SHAYTANIYAH REMOTE (Fireteam: Duo)	Lance-missiles	Impulsion Électrique	1.5	18



ARMÉE SECTORIELLE QAPU KHALQI



TROOP	AVA	FIRETEAM	TROOP	AVA	FIRETEAM
GHULAM INFANTRY	TOTAL	CORE	NOMAD MERCENARY: ALGUACILES (AL WAZĪRI)	4	
ODALISQUES	5	CORE HARIS	NOMAD MERCENARY: MOBILE BRIGADA	1	
BASHI BAZOUKS	4		NOMAD MERCENARY T.A.G.: 'IGUANA' SQUADRON	1	
HAFZA UNIT	4	SPECIAL	SCARFACE & CORDELIA, ARMORED MERC. TEAM	1	
SEKBAN, NAVAL SPECIAL UNIT	5	CORE HARIS DUO	RAFIQ REMOTES	1	
DJANBAZAN TACTICAL GROUP	5	CORE HARIS	SHIHAB REMOTES	2	
SPECIAL DETERRANCE GROUP AZRA'IL	3	SPECIAL	SHAYTANIYAH REMOTES	1	SPECIAL
JANISSARIES	5	CORE	FANOUS REMOTES	3	
AL HAWWA' UNIT	3		NASMAT REMOTES	2	
YUAN YUAN	3		KAMEEL REMOTES	2	
DRUZE SHOCK TEAMS	5	CORE DUO	NAJJARUN ENGINEER	1	
KAPLAN TACTICAL SERVICES (KTS)	5	CORE	WARCORS, WAR CORRESPONDENTS	1	
Operative Husam LEILA SHARIF	1	SPECIAL, HARIS			

Unité HAFZA

Fireteam Spéciale. Troupe Joker (Wildcard) : Jusqu'à 2 Hafzas peuvent rejoindre n'importe quelle Fireteam de cette Armée Sectorielle, mais pas de celles des Troupes Mercenaires (Druze et Kaplans).

ODALISQUES

Fireteam Spéciale. Troupe Joker (Wildcard) : Jusqu'à 2 Odalisques peuvent rejoindre n'importe quelle Fireteam de cette Armée Sectorielle, mais pas de celles des Troupes Mercenaires (Druze et Kaplans).

Groupe Spécial de Dissuasion AZRA'IL

Fireteam Spéciale : Duo. 1 Drone Shaytaniyah FTO + 1 Azra'il.

Drones SHAYTANIYAH

Fireteam Spéciale : Duo. 1 Drone Shaytaniyah FTO + 1 Azra'il.

Husam Operative LEILA SHARIF

Fireteam Spéciale. Personnage Joker (Wildcard) : Leila Sharif peut rejoindre n'importe quelle Fireteam de cette Armée Sectorielle.



QUARTIER DES ENTREPÔTS

L'entrepôt entourant l'Ascenseur Spatial de Ghezirah est un véritable labyrinthe, regorgeant de ressources de toutes sortes qui, à mesure où la lutte pour la ville se prolonge, deviennent de plus en plus précieuses. La faction qui réussira à garder le contrôle de cette zone, sera capable de résister au siège plus facilement et plus longtemps, ou alors d'étouffer pour de bon tous ceux qui resteront piégés dans cette souricière.

Configuration de table : I.

Règles Spéciales : Portée Réduite, Avant-Garde Blindée, Sections (ZO), Domination de ZO, Panoplies, Utiliser les Panoplies, Contrôler les Panoplies, Troupes Spécialistes, Officier Logistique, Mode Narratif.

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- » **Dominer le même nombre de Sections** que l'adversaire à la fin de la partie (3 Points d'Objectif, mais seulement si au moins 1 Section est Dominée par le joueur)
- » **Avoir votre Officier Logistique** dans une Section Dominée par vous à la fin de la partie (1 Point d'Objectif).
- » **Dominer plus de Sections** que l'adversaire à la fin de la partie (4 Points d'Objectif).
- » **Contrôler une Panoplie** à la fin de la partie (1 Point d'Objectif par Panoplie Contrôlée).

CLASSIFIÉ

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

DÉPLOIEMENT

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

TAILLE DE LA TABLE DE JEU

120 x 120 cm.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

PORTÉE RÉDUITE

La structure de la zone d'opérations réduit la portée des armes à feu. Dans ce scénario, toute **Attaque TR** sur une cible qui se trouve à 80 cm ou plus, est considéré comme un échec automatique sans qu'il soit nécessaire de faire un Jet de dé.

AVANT-GARDE BLINDÉ

Dans ce scénario, les unités de TAG peuvent se déployer comme si elles avaient la Compétence Spéciale **Déploiement Avancé N1**, sans coût supplémentaire.

SECTIONS

A la fin du jeu, la table est divisée en quatre Sections de 60 x 30 cm comme sur la carte. Chaque joueur vérifie le nombre de Sections qu'il domine et les Points d'Objectif seront alors comptés.

Dans ce scénario chaque Section est considérée comme une Zone d'Opérations (ZO).

DOMINATION DE ZO

Une Zone d'Opération (ZO) est considérée Dominée par un joueur s'il y possède **plus** de Points d'Armée que l'adversaire à l'intérieur. Les troupes représentées par des figurines ou des Marqueurs (Camouflage, Œuf-Embryon, Graine-Embryon...) comptent, ainsi que les Balises IA, les Proxys et les troupes G: Serviteur. Les troupes en état Inapte ne sont pas comptées. Les Marqueurs représentant des armes ou des équipements (comme les Mines ou les Répétiteurs Déployables), les Holo-échos et tout Marqueur ne représentant pas une troupe ne sont pas pris en compte non plus.

Une troupe est considérée dans une Zone d'Opération si elle a plus de la moitié de son socle dans celle-ci.

SHASVASTII

Les troupes possédant la Compétence Spéciale *Shasvastii* placées dans une Zone d'Opération, sont prises en compte quand elles sont en État d'Œuf-Embryon (Spawn-Embryo) ou tout autre État qui ne soit pas Inapte.

BAGAGE

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

PANOPLIES

Il y a 4 Panoplies placées au centre de chaque Section, chacune d'elle à 30 cm des bords de table (voir la carte ci-dessous). Chaque Panoplie doit être représentée par un Marqueur d'Objectif ou par un élément de décor de même diamètre (comme les Info Hubs de Micro Art Studio).



UTILISER LES PANOPLIES (COMPÉTENCE COURTE)

ÉTIQUETTES

Attaque

CONDITIONS

Le Soldat doit être en contact par son socle avec une *Panoplie*.

EFFETS

- Permet au soldat d'utiliser le Trait Logistique d'une Panoplie :
 - En réussissant un Jet de VOL, la troupe peut faire un Jet dans n'importe quel Tableau de *Butin* pour obtenir une arme ou un Équipement. Une fois qu'elle a obtenu un succès, cette troupe ne peut plus utiliser le Trait Logistique de cet élément de décor.
 - Les troupes possédant les Compétences Spéciales *Butin* ou *Pilleur*, ou toute autre Compétence qui le spécifie, n'ont pas à faire de Jet de VOL et peuvent automatiquement faire un Jet dans n'importe quel Tableau de Butin ;
 - Une troupe au contact de cet élément de décor peut dépenser une Compétence Courte d'un Ordre pour annuler son État *Vidé*.

CONTRÔLER LES PANOPLIES

Une *Panoplie* est considérée être *Contrôlée* par un joueur, tant que ce joueur est le seul à avoir au moins une Troupe Spécialiste (comme figurine, pas comme Marqueur) en contact par son socle avec celle-ci. Les troupes non spécialistes ne peuvent pas *Contrôler* la *Panoplie*, mais peuvent empêcher l'ennemi de la contrôler en étant en contact avec celle-ci. Les troupes dans un état *Inapte* (Inconscient, Mort, Sepsitorisé...) ne comptent pas comme étant capables de Contrôler ou d'empêcher le Contrôle.

TROUPES SPÉCIALISTES

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

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

Rappel : Les troupes possédant la Compétence Spéciale *Opérateur Spécialiste* (Specialist Operative) peuvent accomplir les différentes fonctions des *Troupes Spécialistes* dans ce scénario.

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

OFFICIER LOGISTIQUE

A la fin de la *Phase de Déploiement*, les joueurs doivent déclarer quelle troupe de leur Liste d'Armée est l'*Officier Logistique*. La troupe choisie doit toujours être l'un des modèles déployés 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 (Camouflée, TO, Holocho...). De plus, les troupes Irrégulières et celles dont le type de troupe est de type DCD, ne sont pas éligibles pour être *Officier Logistique*.

L'*Officier Logistique* est identifié avec un marqueur Joueur A ou B.

L'*Officier Logistique* devra être dans un état *non-Inapte* pour fournir le Point d'Objectif supplémentaire.

FIN DE MISSION

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

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

MODE NARRATIF

Ce scénario peut être joué en Mode Narratif, reflétant les événements qui se sont déroulés lors de cette histoire dans l'Univers d'Infinity.

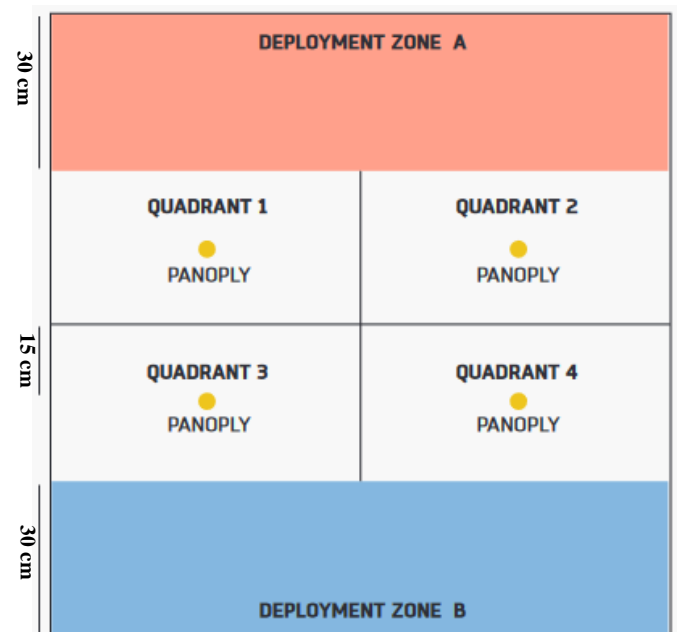
MODE NARRATIF. RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

Camp A. En Mode Narratif, le Camp A devra toujours être une Armée Générique d'Haqqislam ou de l'Armée Sectorielle Qapu Khalqi.

Force : 365 points.

Camp B. En Mode Narratif, le Camp B devra toujours être une Armée Générique de l'Armée Combiné ou de l'une de ses Armées Sectorielles.

Force : 350 points + 1 point de CAP supplémentaire.





UNE SEULE VOIE DE SORTIE

Après des semaines de combats acharnés et malgré la volonté inébranlable des troupes du Qapu Khalqi, une dure réalité s'est imposée : Ghezirah a été perdue. Il n'y a plus aucune possibilité que la ville ou les installations de l'Ascenseur Spatial puissent encore être tenues. La seule chose que les forces du Sultanat doivent faire est d'essayer de sauver autant de civils que possible. Mais en dépit de tous les efforts considérables déployés pour les évacuer au cours des dernières semaines, il reste encore quelques groupes de civils en détresse qui doivent être mis à l'abri, loin des griffes de l'I.E. La ville étant totalement encerclée et l'Armée Combinée étant aussi en supériorité numérique, la seule voie de sortie restante est celle des navettes de l'Ascenseur Spatial, que les aliens tentent de préserver pour leur propre usage. Ainsi la station terminale de l'Ascenseur Spatial constitue également un objectif pour l'I.E, dont les troupes ont pour mission d'y faire venir une équipe d'opérateurs qui prépareront certains de ses points d'accès pour les forces navales de l'Armée Combinée. La course pour la capture des dernières capsules d'évacuation a commencé.

Règles Spéciales : Intérieur, Petite Distance, Console d'Urgence, Salle d'Objectif, Consoles d'Urgence, Connecter la Console d'Urgence / Console Centrale d'Évacuation, Civils, Troupes Evac, Capsules d'Évacuation, Activation d'une Capsule d'Évacuation, Troupes Spécialistes, Mode Narratif.

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- » **Connecter** la **Console d'Urgence** placée dans votre **Zone de Déploiement** (1 Point d'Objectif).
- » **Connecter** la **Console Centrale d'Évacuation** (2 Points d'Objectif, mais seulement si le joueur a déjà **Connecté** sa **Console d'Urgence**).
- » Avoir votre **HVT** en état **CivEvac** à la fin de la partie. (2 Points d'Objectif).
- » **Évacuer** une ou plusieurs **Troupes Evac** avec leurs **Civils** via les **Capsules d'Évacuation** (2 Points d'Objectif).
- » **Évacuer plus** de **Troupes Evac** avec leurs **Civils** via les **Capsules d'Évacuation** que l'adversaire (2 Points d'Objectif).

CLASSIFIÉ

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

FORCES

CAMP A : 300 points.

CAMP B : 300 points.

DÉPLOIEMENT

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

Il est interdit de se déployer dans ou au contact de la **Salle Objectif**.

Intérieur. Ce scénario se passe à l'intérieur d'un vaisseau, par conséquent l'utilisation des niveaux 3, 4 et 5 de la Compétence Spéciale **Déploiement Aéroporté** n'est pas autorisée. Cependant, les autres niveaux de cette Compétence Spéciale sont autorisés. Les **Balises IA** devront être déployées sur le bord de la table de jeu, en dehors des **Zones de Déploiement**, sans qu'un jet de **PH** ne soit nécessaire. La **Zone Intérieure** n'affecte pas les autres Compétences qui permettent de se déployer d'une manière spéciale

TAILLE DE LA TABLE DE JEU

120 x 120 cm.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

PETITE DISTANCE

La zone d'opérations est très resserrée. Dans ce scénario, les Gabarit d'Armes appliquent un **MOD** de +1 en Dommage.

CONSOLES D'URGENCE

Il y a 2 **Consoles d'Urgence**, chacune placée à l'intérieur de chaque **Zone de Déploiement**, à 60cm des bords de la table et en contact avec la limite de la **Zone de Déploiement** (voir carte ci-dessous). Les **Consoles** doivent être représentées par un marqueur Console A (CONSOLE A) ou par un élément de décor de même diamètre (comme les Human Consoles de Micro Art Studio, les Tech Consoles et les Communications Array de Warsenal ou encore la Comlink Console de Customeeple).

SALLE D'OBJECTIF

La **Salle Objectif** est placée au centre de la table, couvrant une superficie de 20 par 20 cm. Pour la représenter, nous vous recommandons d'utiliser l'Objective Room de Micro Art Studio, le Command Bunker de Warsenal, l'Operations Room de Plastcraft ou la Panic Room de Customeeple.

En termes de jeu, elle a des murs de hauteur infinie qui bloquent complètement les **Lignes de Vue**.

La zone intérieure de la **Salle Objectif** est considérée une **Zone de Saturation**. Elle a quatre **Portes**, une au milieu de chaque mur (voir la carte ci-dessous). Les **portes** de la **Salle Objectif** sont ouvertes au début de la partie. Les portes doivent être représentées par des marqueurs de **Porte Étroite** (Narrow Gate) ou un élément de décor de même taille. Les **Portes** ont une **largeur de Porte Étroite** (Narrow) et seulement accessible aux troupes ayant un **Attribut Silhouette** 2 ou moins.



CONSOLE CENTRALE D'ÉVACUATION

Il y a une *Console Centrale d'Évacuation* placée au milieu de la *Salle d'Objectif*. La *Console Centrale d'Évacuation* doit être représentée par un marqueur Console B (CONSOLE B) ou par un élément de décor de même diamètre (comme les Human Consoles de Micro Art Studio, les Tech Consoles et les Communications Array de Warsenal ou la Comlink Console de Customeeple).

CONNECTER LA CONSOLE D'URGENCE / CONSOLE CENTRALE D'ÉVACUATION (COMPÉTENCE COURTE)

ÉTIQUETTES

Attaque.

CONDITIONS

- » Seules les *Troupes Spécialistes* peuvent déclarer cette Compétence.
- » La *Troupe Spécialiste* doit être au contact de la *Console d'Urgence / Console Centrale d'Évacuation*.

EFFETS

- » Permet à la *Troupe Spécialiste* de faire un Jet Normal de **VOL** pour *Connecter la Console d'Urgence / Console Centrale d'Évacuation*. 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 Connectée* peut être *Connectée* à nouveau par l'autre joueur, en appliquant la même procédure. Dans cette situation, la *Console* n'est alors plus considérée comme *Connectée* par l'adversaire.

TROUPES EVAC

Les troupes qui peuvent être déployées avec un *Civil* en état *CivEvac*, sont considérées comme des *Troupes Evac* (pour évacuation).

Pour être considéré comme une *Troupe Evac*, un soldat doit remplir les conditions suivantes :

- » Être **totalement à l'intérieur** de la *Zone de Déploiement* durant la *Phase de Déploiement*.
- » Être du type IL, MI ou ILO.
- » Être de caractéristique **Régulier** et **Non Impétueux**.
- » Les figurines seulement et non les marqueurs peuvent être des *Troupes Evac*.

CIVILS

Dans ce scénario, les *Civils* ont un profil de *Civil Neutre*, appliquant les règles des *Civils* (Voir Sphère Humaine N3, p98) concernant l'état *CivEvac*.

Chaque joueur devra déployer de **trois à cinq** *Civils*.

Chaque *Civil* sera déployé **totalement à l'intérieur de la Zone de Déploiement, en état CivEvac** avec une *Troupe Evac*.

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

CAPSULE D'ÉVACUATION

Il y a **huit** *Capsules d'Évacuation* réparties en deux groupes de quatre (4 et 4) sur chaque bord de la table, dont les socles sont placés en contact l'une de l'autre, de chaque côté de la ligne centrale de la table (voir la carte ci-dessous).

Les *Capsules d'Évacuation* doivent être représentées par un marqueur d'Ascenseur ou par un élément de décor de même diamètre (tel que les Elevator Doors de Micro Art Studio ou les Elevators de Bandua Wargames).

Les *Capsules d'Évacuation* n'offrent pas de **Couverture**.

ACTIVATION D'UNE CAPSULE D'ÉVACUATION (COMPÉTENCE COURTE)

ÉTIQUETTES

Attaque.

CONDITIONS

- » Il est obligatoire que le joueur ait préalablement *Connecté* la *Console d'Urgence*.
- » Seules les *Troupes Evac* peuvent déclarer cette Compétence.
- » La *Troupe Evac* et le *Civil* doivent tous deux être en contact socle avec la *Capsule d'Évacuation*.

EFFETS

- » En dépensant une Compétence Courte d'un Ordre, les *Troupes Evac* qui sont à l'intérieur ou en contact socle avec la *Capsule d'Évacuation* peuvent l'*Activer*, puis sont retirés de la table de jeu avec leurs *Civils* à la fin de cet ordre.
- » Les troupes qui quittent la table de jeu n'apportent plus leur Ordre à la *Réserve d'Ordres* lors de la *Phase Tactique* des *Tours Actifs* suivants du joueur. Cependant, ils ne comptent pas comme pertes pour la règle *Retraite!*, ni comme *Perte de Lieutenant*.

TROUPES SPÉCIALISTES

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

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

Rappel : Les troupes possédant la Compétence Spéciale *Opérateur Spécialiste (Specialist Operative)* peuvent accomplir les différentes fonctions des *Troupes Spécialistes* dans ce scénario.

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



FIN DE MISSION

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

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

MODE NARRATIF

Ce scénario peut être joué en Mode Narratif, reflétant les événements qui se sont déroulés lors de cette histoire dans l'Univers d'Infinity.

En Mode Narratif, le **Camp A** devra toujours être une *Armée Générique d'Haqqislam* ou de l'*Armée Sectorielle Qapu Khalqi*. Quant au **Camp B**, il devra toujours être une *Armée Générique de l'Armée Combiné* ou de l'une de ses *Armées Sectorielles*.

En mode Narratif, les personnages spéciaux (comme Husam Leila Sharif, Tarik Mansuri, Kornak, Ko Dali...) n'ont pas besoin de faire de Jet de VOL pour *Activer la Console d'Urgence* ou pour *Activer la Console Centrale d'Évacuation*.

