



CORVUS  BELLI

INFINITY

KURAGE CRISIS

AN ONLINE CAMPAIGN IN COLLABORATION WITH BEASTS OF WAR

PHASE UN

Proposé
sur



FANTRAD VF

THE KURAGE CRISIS

INTRODUCTION

Kurage a longtemps été un territoire oublié du continent insulaire subarctique de Novvy Cimmeria, du moins jusqu'à ce qu'il devienne soudainement l'un des endroits les plus chauds de la Sphère Humaine. La raison ? La découverte de nouveaux filons de Teseum et de Nessium, deux néomatériaux d'une grande importance stratégique. Poussées à la fois par des raisons politiques et économiques, ainsi que par des rancunes inoubliées du récent Soulèvement Japonais (**Uprising**), les puissances de la Sphère s'impliquent dorénavant dans une dispute territoriale, qui pourrait bien ouvrir la porte de la planète Aube à l'Armée Combinée.

"Croyez-moi, l'information est fiable. J'ai un contact au "Tonguetwister", le bureau d'analyse des communications de l'Hexaèdre. Ils ont intercepté une série de notes internes de la Duban All-Terrain Prospections, qui confirment qu'ils ont trouvé quelque chose de bien juteux dans une région isolée d'Aube. Faites-moi confiance, quand ça sortira, les actions de cette compagnie s'élèveront comme de la mousse de champagne. C'est le moment d'acheter. Sérieusement, vous pourriez gagner beaucoup d'argent avec ça. Après tout, vous savez que la clé des affaires, c'est "acheter bas, vendre haut". Eh bien, avec cette information en provenance de Kurage, vous allez pouvoir acheter bas et vendre à des hauteurs stratosphériques. Zéro risque, c'est une victoire garantie, mon ami..."

Karin Schramm, conseillère financière et courtière d'Alixé Investments. Turoqa. Néoterra.

LA STATION KURAGE

Kurage est une Base Militaire Scientifique perdue dans la bordure subarctique de la planète Aube, ayant été longtemps connue comme un lieu maudit : le pire endroit où un militaire de la JSA pouvait être stationné.

Située sur la côte Est de la macro-île de Novvy Cimmeria, cette base est constamment frappée par les éléments déchaînés et balayée par les tempêtes s'engouffrant dans la baie d'Hadokku. C'est le dernier endroit où quelqu'un voudrait aller, mais récemment tout le monde semble s'y intéresser.

Le nom de la Station Kurage provient du japonais : "Méduse", elle en doit son origine à l'organisation de la base. En effet d'un point de vue aérien, son périmètre circulaire et ses structures subaquatiques de recherche et de prospection s'étendant du port de la station jusque dans la baie, font penser à cette créature marine et dont la forme est aussi reproduite comme symbole officiel. La Station Kurage qui n'était alors qu'une simple note de bas de page dans la longue liste des propriétés de l'État-Empire, est depuis le Soulèvement devenue l'un des territoires clés du Japon indépendant. Cependant, bien qu'insignifiante jusque là, le symbole en forme de méduse a récemment commencé à apparaître dans les bulletins de renseignements.

La Station a été construite par la JSA sur la demande du Haut Commandement de l'État-Empire, peu de temps après son arrivée sur la planète Aube. Cela faisait partie du programme de colonisation et de contrôle territorial du géant asiatique. Yu Jing avait planifié ce projet pour sécuriser une partie de la planète, qu'Ariadna n'avait pas encore colonisée. L'État-Empire avait alors pour objectif d'établir un port sur la côte Est de l'île, pour servir de point de transit entre l'océan et la mer intérieure de Belesbat, afin d'approvisionner tous les sites miniers qui devaient être construits dans cette région. Cependant, les analyses géologiques de la région se révélèrent insuffisamment favorables pour y entreprendre un tel programme. Les gisements de Teseum y étaient pauvres et investir dans les régions plus prometteuses du Sud, sembla plus avantageux pour Yu Jing.

En conséquence, la Station Kurage fut dès lors reléguée au rang de simple base de recherche scientifique dotée d'une garnison militaire. Qui ne servit plus que de moyen de garantir la possession de l'île et de dissuasion contre toute tentative dans la région, d'expédition d'infiltration par la PanOcéanie ou l'Ariadna. La Station dispose également de nombreux postes de surveillance, ainsi que de diverses installations de recherche et de prospection minière. Toutefois, les tempêtes et les températures glaciales détruisent fréquemment les voies d'approvisionnement, provoquant aussi bien l'isolement des postes et des installations, que de la station elle-même.



Ces conditions climatiques rigoureuses et la futilité des objectifs de la station, en fit une destination peu attrayante et les militaires de la JSA ne se portèrent guère volontaires pour y aller. Néanmoins cela ne découragea pas le Commandement de l'État-Empire d'y envoyer tous les Japonais indociles qui se montraient difficiles, ce qui, ironiquement, se révéla très pratique aux Kempeitai pour y cacher les agents susceptibles d'être découverts par le Service Impérial.

Lors du Soulèvement, la lutte pour Kurage fut brève mais intense. Un mois auparavant, un agent spécial du Kempeitai, Yuriko Oda, élimina l'agent impérial en charge de la station. Sans chef, la garnison du Service Impérial de la base, ne put guère faire plus, que se retrancher et résister jusqu'à leur extermination totale. Durant cette bataille, survint un événement aussi inopportun pour les assiégés du Service Impérial, qu'opportun pour les futurs défenseurs de la JSA. Un ravitailleur de la marine de l'État-Empire qui fut venu faire escale au port, coula à l'entrée de la Baie. Une fois encore, ce fut Yuriko Oda qui causa ce naufrage, en faisant détoner un explosif sur la coque du navire afin qu'aucun autre ne puisse revenir renforcer les troupes Impériales, piégées à l'intérieur de la base. L'épave dépasse toujours de l'eau à l'entrée de la baie, limitant les voies d'accès et facilitant ainsi la défense de la base contre les attaques par la mer.

Et étant donné le peu d'intérêt pour l'approvisionnement en néomatériaux stratégiques comme le Teseum, Yu Jing ne fit aucun effort pour reprendre Kurage, préférant alors initier une campagne intense d'harcèlements à partir de ses installations militaires de la ville de Yaochi au sud de Novyy Cimmeria.

Depuis la fin du Soulèvement, la base fut agrandie par le gouvernement sécessionniste japonais, qui intensifia les efforts d'exploration et de prospection minière. Même si les gisements de Teseum n'avaient qu'une faible ou moyenne performance et que ces efforts n'étaient de prime abord, peu pertinents sur une planète qui en soit aussi riche qu'Aube, cela est une grande importance pour une nation nouvellement construite et en quête de ressources, comme le Japon indépendant.

Néanmoins, de récents résultats provenant d'études menées par les autorités autonomes japonaises, pourraient changer la donne dans l'intérêt de Kurage. Non seulement de nouveaux gisements de Teseum ont été localisés, plus prometteurs que les précédents, mais aussi du Nessium, néomatériau utilisé dans la technologie de propulsion spatiale et n'existant en grande quantité que sur Svalarheima. Cela suscitera l'intérêt non seulement de Yu Jing, mais aussi de l'Ariadna, qui a toujours revendiqué Novyy Cimmeria comme sa propriété, de même que celui d'autres puissances comme la PanOcéanie toujours avides de nouvelles sources de ressources. Malgré les températures glaciales de la région, Kurage va probablement devenir le nouveau point chaud de la Sphère Humaine.

"Conséquences des conflits récents" Extrait du chapitre IV, par le Dr Mariella Grandi, officier-analyste du Soleil de minuit, département spécialisé dans l'analyse du renseignement de la Main Noire.

"Du fait de la pression internationale, c'est une chose de laisser ces vermines japonaises s'accrocher à un territoire stérile et inhospitalier, pour le bien de la paix universelle pour laquelle l'État-Empire est un fervent défenseur. Mais aujourd'hui c'en est une autre, s'ils pillent des ressources d'un territoire productif, reconnu propriété de Yu Jing après les conflits commerciaux d'Ariadna. Ainsi donc, il en est de notre devoir que de libérer la colère de l'Empereur, pour montrer combien la justice impériale est rapide et déterminée pour ceux qui osent voler l'État-Empire."

Colonel Peng Shou, officier commandant de la division Yuándùn. Briefing avec les officiers de cette force, faisant partie de la force de réaction déployée sur le territoire de Kurage. Quartier général du Service Impérial. Tian Di Jing. Yutang.

LA DIVISION YUÁNDÙN

"L'ennemi ne montre aucun respect pour l'honneur ou les règles. Pour protéger l'État-Empire nous ferons de même. Nous sommes le Bouclier de l'Empereur"

Colonel Peng Shou. Extrait de la harangue fondatrice de la Division Yuándùn

La Division Yuándùn (« Bouclier ») est une force spéciale du Service Impérial, créée pour les opérations de contact et la suppression des menaces à haut risque.

Connus comme "les bouchers de Motobushima" pour leur comportement cruel dans la prise de contrôle de la ville de Kuraimori durant le Soulèvement Japonais (Uprising), leur réputation infâme les précède partout où ils sont déployés, ils y sont craints et haïs en égale mesure.

Après les opérations de Kuraimori, la Division Yuándùn a acquis une réputation bien méritée au sein de l'Armée de l'État-Empire en tant que Force opérationnelle spécialisée dans la chasse au Japonais, une besogne qu'elle mène avec une joie et une efficacité particulière. Unité du type « tout ou rien », il est clair que les membres de cette division ne feront preuve d'aucune pitié pour les forces Japonaises, ni n'en attendront aucune d'eux en retour.

Les membres de la Division Yuándùn sont choisis parmi les meilleurs soldats du Service Impérial et de certains régiments d'État, qui fournissent les importants renforts tactiques qu'un corps léger comme le Service Impérial manque souvent. Cependant, il faut pour devenir membre de cette division, un genre spécial de personne. Au-delà des capacités de combat, les membres de la Division Yuándùn sont tous engagés à remplir leur devoir de protéger l'État-Empire, un devoir qui prévaut sur le sens moral.

Le but de ce corps spécial est de protéger l'État-Empire des ennemis aussi bien internes qu'externes, utilisant des méthodes et des tactiques spéciales, dont beaucoup sont d'une moralité douteuse. Cependant, toutes les actions de ce corps sont approuvées par l'Empereur, la seule autorité à laquelle ils répondent. Savoir être soutenu par l'Empereur renforce leur sentiment d'impunité et d'importance de leur mission. La division Yuándùn fait de grands efforts pour protéger la sécurité de l'État-Empire et il n'y a ni vies, ni droits, que ce corps ne saurait prêts à sacrifier pour remplir son devoir.

Un reportage d'Amber Bohanian pour la série Groupes d'Élite Moderne. Regardez-le sur Sabot! Disponible dans toutes les régions de Maya.

"A présent que les humains sont distraits à se battre entre eux, c'est le meilleur moment pour les attaquer par derrière et commencer à gagner du terrain sur cette planète."

Nexus-7 Kerr-Nau, officier tactique de la Force de Contact Onyx secrètement déployée sur la planète Aube. Base clandestine en un lieu inconnu de la région arctique de la planète.



THE KURAGE CRISIS INTRODUCTION



KURAGE. SITES STRATÉGIQUES. PHASE UN

PANOC-23 MULTI-BASE

PanOc-23 fait partie des premières générations d'implantations temporaires PanOcéaniques sur la planète Aube. Datant de bien avant les Conflits Commerciaux d'Ariadna et la répartition territoriale qui a suivi, cette base remonte à l'âge de la découverte et de l'exploration d'Aube par les grandes puissances de la Sphère humaine. Cet âge était semblable à un Far West sur cette planète, où tout était permis, un âge où tout territoire au-delà de la portée d'un Cosaque Ojotnik, voire même d'un fusil, était considéré suffisant pour le revendiquer simplement en y posant dessus un fanion.

Durant cette période, la PanOcéanie établit une série de bases de surveillance orbitale et aérienne dans les régions subantarctiques et subarctiques pour contrôler le trafic spatial entrant et sortant de la planète. Ces stations furent désignées avec deux chiffres. Le premier était l'identificateur de région, 1 pour la région subantarctique et 2 pour la région subarctique. Le deuxième chiffre identifiait la station dans la région où elle se trouvait. Par conséquent, PanOc-23 était la troisième station de la région subarctique.

Ces bases avaient un caractère militaire ; elles disposaient d'armements et d'équipements défensifs. Pourtant, cela n'empêcha pas PanOc-23 d'être brutalement attaquée par les troupes d'Ariadna durant les Conflits Commerciaux Ariadnais, au point d'y trouver des cadavres jusque dans les cages d'ascenseur. Après les Conflits Commerciaux, la ZEA, la Zone d'Exclusion d'Ariadna, fût établie et les territoires inoccupés par Ariadna furent distribués. Au cours de cette répartition, les territoires insulaires occidentaux furent attribués à Yu Jing, tandis que les territoires orientaux furent attribués à la PanOcéanie. Après cette distribution, PanOc-23, implantée à Novvy Cimmeria, se retrouvant dans une région Yu Jing, la PanOcéanie l'évacua et vida donc la base avant sa fermeture. Les bâtiments restèrent là, fermés et les autorités Yu Jing n'y prêtèrent alors plus aucune attention, étant donné que la région ne présentait qu'un intérêt limité en raison de son faible rendement en ressources naturelles.

Cependant lorsque les territoires Japonais déclarèrent leur indépendance de Yu Jing, la PanOcéanie appuya le Soulèvement Japonais, à la fois militairement et politiquement, avec sa stratégie dite du Mur d'Acier.

L'assistance PanOcéanique octroyée dans le cadre de cette stratégie comprit un soutien à la fois aérien, naval et orbital aux forces Japonaises, visant à protéger le territoire et la population civile, mais en évitant autant que possible, tout contact direct ou déploiement de troupes terrestres. A cette fin, au cours du Soulèvement afin de protéger le territoire de Kurage, la PanOcéanie établit temporairement une paire d'aérodromes, dans les hauteurs du mont Ben Morgh. Toutefois, pour éviter une confrontation directe avec les forces de l'État-Empire lors de l'offensive de Yu Jing, la PanOcéanie fût forcée de déplacer ses aérodromes vers PanOc-23 et réouvrit ainsi ces installations. Et comme cette base disposait déjà d'une piste d'atterrissage et qu'elle avait été conçue pour être agrandie facilement, elle fut rapidement de nouveau pleinement active et déclencha des raids aériens pour soutenir les forces Japonaises. La renaissance de cette base incita à changer son emblème, en adoptant un phénix comme symbole et en ajoutant la devise "ressuscite de ses cendres".

Après la signature du cessez-le-feu du Soulèvement, qui vit officiellement le territoire de Kurage comme une partie du Japon indépendant, le Haut Commandement PanOcéanique procéda au démantèlement progressif de cette base. En vertu d'un accord avec le gouvernement Japonais indépendant, la base fut réduite en taille et en personnel, mais resta active encore une saison, comme dissuasion à toute action hostile possible de Yu Jing.

Toutefois, depuis la découverte de nouveaux gisements de Teseum et de Nessium, ainsi que la réaffirmation des revendications territoriales de Yu Jing dans cette région, le gouvernement PanOcéanique a reconsidéré sa stratégie concernant PanOc-23. Ainsi au motif que la diplomatie de l'État-Empire redevenait hostile, ils invoquèrent leur accord de protection sur la région et entamèrent l'envoi de personnel et de matériel pour restaurer et agrandir d'avantage cette base. Peu à peu, PanOc-23 a retrouvée sa taille qu'elle avait durant les hostilités du Soulèvement. Disposant d'un périmètre défensif armé, d'un aérodrome militaire avec abris d'avions renforcés (HAS) et d'un centre d'opérations avec un ensemble de systèmes de surveillance des signaux et d'analyse du trafic aérien et orbital.

Une fois encore, le gouvernement Ariadnais, qui ne reconnaît aucune propriété territoriale de toute puissance extra-planétaire sur Aube, se plaint de cette décision, la définissant comme un effort de recolonisation par la PanOcéanie. Les autorités Japonaises pour leur part, ont accueilli avec méfiance l'élargissement de PanOc-23, craignant que ce camp de base ne se transforme en une plaque tournante d'où la PanOcéanie pourrait dès lors établir, ses propres camps de prospection sur Kurage.

Lieutenant Leonie Rath, Unité Psi, Renseignement militaire de l'O-12. Réunion d'information du Haut Commandement du Bureau Aegis. Ville d'Edda. Concilium.

"Le gouvernement du Japon et son Empereur peuvent être sûrs que le Trinôme Tohaa honorera l'alliance et l'amitié qui nous unissent et les soutiendra dans ce conflit qui les menace aujourd'hui."

Déclaration envoyée par l'ambassadrice Maara Seegur, depuis l'île libre de Sálvora au Palais Impérial de Tokyo.

ZHAN HUO FIREBASE

Depuis la signature de l'accord de cessez-le-feu du Soulèvement, Yu Jing a pris la décision de renforcer ses frontières avec la région indépendante de Kurage. La ligne de démarcation tracée dans l'accord était située plus au nord que ne l'aurait souhaité le Japon indépendant, dans la mesure où le peuple japonais cherchait des terres plus au sud de l'île, dans une région plus chaude se prêtant davantage à une colonisation. Cependant, la puissance militaire de l'État-Empire a entravé leurs ambitions expansionnistes et a repoussé la JSA alors qu'elle gagnait du terrain. Ainsi, lorsque le cessez-le-feu fut déclaré, les troupes Japonaises ne subirent non seulement des pertes territoriales, mais elles trouvèrent aussi leur ennemi retranché dans des avant-postes trop proches des stations et des zones propices de Kurage, ce qui est devenu une source de préoccupation pour le Haut Commandement Japonais.

Et ce ne sont ni les mouvements et ni les préparatifs de l'Armée de l'État-Empire qui ont contribué à calmer les choses dans les rangs japonais. De fait, le Haut Commandement a ordonné à Kurage, la mise en place d'avant-postes, de positions d'artillerie et de postes de soutien logistique pour vraisemblablement se défendre contre une possible invasion par leurs voisins. Cependant, la disposition des emplacements et le tracé des routes de ravitaillement et de manœuvre a été clairement plus proactive que défensive. Quant à la disposition des avant-postes de Yu Jing dans la zone frontalière, elle a été conçue pour lancer et soutenir une offensive contre Kurage, plutôt que pour contenir une attaque. N'importe quel soldat qui regardait une carte de la frontière Yaochi-Kurage pourrait s'en rendre compte.

La principale base d'appui-feu Zhàn Huǒ (战火, Feu de la Guerre) est un exemple clair de la doctrine menaçante dont fait preuve Yu Jing envers Kurage. Équipée de plusieurs batteries d'artillerie lourde et de plates-formes de lancement de missiles, cette base suit le schéma standard des positions d'artillerie de campagne, que le Haut Commandement a défini dans son Manuel de Déploiement Stratégique 12-4.

Ce schéma n'est pas celui d'un poste frontière avec des pièces d'artillerie légère qui seraient normalement idéales pour combattre une guerre de mouvement dans le but tactique d'entraver l'avance ennemie, en lui nuisant et en le retardant jusque l'arrivée des principales forces. Au contraire, c'est une base principale d'appui-feu, *Firebase en anglais basic*, qui est conçue pour soutenir l'avancée de la force d'assaut principale vers les positions les plus pertinentes, mais également en étant au cœur du groupe d'attaque - Un concept bien éloigné du rôle et de l'équipement des postes gardes frontières traditionnels.

Zhàn Huǒ est divisée en deux zones de bastions bien définies afin de faciliter sa défense en cas d'attaque. Et comme la firebase est en première ligne et proche d'une zone hostile, la menace d'un assaut ennemi est bien réelle. La première zone, une fois franchie la ligne du périmètre défensif avec ses murs et ses aménagements, est celle des batteries. Elle abrite les pièces d'artillerie et les plates-formes de lancement de missiles, l'entrepôt et l'aire de stockage du dépôt de munitions, ainsi que les baraquements de sécurité et de maintenance.

La seconde zone est dite "Zone du Bunker", car au centre se trouve le cœur de la firebase : le centre de contrôle et de conduite de tir. Cette structure est renforcée et blindée, dotée d'un système de communication avancé qui la maintient en contact permanent, non seulement du Commandement des Opérations Régionales à Yaochi, mais aussi avec les systèmes de surveillance orbitaux au-dessus d'Aube, dont dispose l'État-Empire. Mais en raison des traités signés après les Conflits Commerciaux qui ne permettent pas le déploiement d'armes orbitales, Zhàn Huǒ ne peut pas utiliser sa capacité à coordonner une attaque depuis l'orbite. Cependant, si l'État-Empire déployait des plates-formes orbitales ou s'il venait à être découvert, que ces plates-formes n'aient été déjà déployées secrètement, alors Zhàn Huǒ pourrait bien porter son nom et être ainsi utilisé pour coordonner une pluie de feux depuis l'espace, de manière bien plus dévastatrice que ses propres systèmes d'armes.

Comme n'importe quelle autre firebase de Yu Jing, les quartiers de la garnison et le centre médical qui abrite un petit hôpital de campagne, se situent dans la Zone du Bunker.

La structure de cette base est totalement préparée à endurer et à vaincre lors d'une confrontation intense. Et comme toute firebase, Zhàn Huǒ a été créée pour obtenir la victoire par la destruction. Il se peut que les Japonais aient gagné leur liberté, mais la question pour le Haut Commandement de Yu Jing, est désormais de savoir pour combien de temps encore, seront-ils capables de la conserver.

Analyse de situation réalisée par Saladin, officier de liaison auprès du Haut Commandement d'Haqqislam. Transcription du briefing au Hachib et son Conseil de Sécurité. Salle sécurisée du Palais du Hachib. Ville de Khadijah. Île de Nawal. Bourak.



THE KURAGE
CRISIS

INTRODUCTION

"La situation actuelle en territoire Kurage et l'alliance forgée avec cette nation aujourd'hui indépendante, nous donnent l'excuse parfaite pour déployer des troupes dans la Sphère Humaine. Il nous sera ainsi plus facile de localiser la « Salle de Jeux », l'installation secrète où les humains ont caché le Compileteur T'zechi de Paradiso. Il est vrai qu'il a été difficile de convaincre l'ambassadeur Seegur de la pertinence de cette action sans révéler nos intentions. Cependant, pour l'instant, l'ambassadeur ne soupçonne pas la présence du Triumvirat dans ses rangs, ainsi nos plans seront gardés secrets."

Message crypté envoyé clandestinement par un prétendu conspirateur Taagma du Triumvirat Tohaa via le système de communication du Blocus Dédale vers le territoire du Trinôme Tohaa.

LAFAYETTE FORWARD AIRFIELD

"Aube appartient à Ariadna. Tout ce qui se trouve sur cette satanée planète nous appartient. C'est une propriété que nous avons payée avec notre sang et nous ne permettrons à personne, qui que ce soit, Japonais ou Yu Jing, de piller nos ressources et feindre que cela restera impuni."

Colonel Yevgueni Voronin, Corps Diplomatique Cossack.
Bureau Régional de l'O-12. Mat'.

Il n'y a pas eu de puissance plus hostile au Soulèvement Japonais qu'Ariadna. Au-delà des aspects stratégiques dont pouvait bénéficier cette puissance - comme par la fragilisation et la sape de l'État-Empire - l'indépendance Japonaise ne leur a seulement apportés qu'un nouveau rival à combattre pour le contrôle de la planète Aube.

En fait pour la diplomatie Ariadnaise, la situation s'est même considérablement détériorée. A la suite des Conflits Commerciaux d'Ariadna, dans lesquels les grandes puissances se partagèrent les terres qu'Ariadna n'avait pas encore colonisées, Yu Jing obtint Novvy Cimmeria. Cependant, l'État-Empire était peu intéressé par cette macro-île, à cause des terribles conditions climatiques et de son manque de ressources par rapport au reste de la planète, Novvy Cimmeria restait peu peuplée. Il n'y avait qu'une colonie dans le sud de l'île, où le climat était meilleur, ainsi qu'une base militaire scientifique qui semblait n'être qu'une affectation punitive pour les soldats Japonais. Devant ce scénario, les autorités de Mat' espéraient ainsi récupérer Novvy Cimmeria, soit par simple abandon de Yu Jing du fait du manque de rentabilité de ces colonies ou par un éventuel accord diplomatique.

Mais la zone d'influence près de la station de Kurage est devenue importante aux yeux d'un Japon nouvellement indépendant, en quête désespérée de nouvelles sources de matériaux stratégiques. De plus, elle s'assurait dans une moindre mesure, certaines ressources par rapport à celles dont disposaient les Japonais, qui en étaient dépourvus. Enfin cette région apportait également une nouvelle colonie dans un autre système stellaire, ce qui les renforçaient dans leur statut de "Puissance de la Sphère".

Ainsi donc, pour Ariadna, la situation était revenue au point de départ. En dépit de toutes les plaintes diplomatiques déposées - et ignorées - à Concilium. Si Ariadna voulait Kurage, elle devrait alors se battre pour cela. La seule façon de le faire était alors pour elle d'y établir une position : une tête de pont qui leur permettrait d'opérer sur place et d'étendre leur zone d'influence.

Tel est donc l'objectif premier de l'aérodrome avancé ou Forward Airfield (FA) Lafayette. Conçue comme une tête de pont, cette base temporaire a été placée à une certaine distance des zones côtières afin de prévenir les attaques des forces japonaises, qui ont une flotte dans la région, ainsi que de la Marine de l'État-Empire, car cette région est dans son rayon d'opérations. Selon la deuxième phase des plans du Haut Commandement Ariadnaï, au cours de laquelle ses troupes auraient dû avoir réussi à sécuriser la région, elles devaient alors ensuite y établir un port côtier afin de recevoir des approvisionnements par la mer. Simultanément, l'intention de la Stavka était aussi d'établir un pont aérien avec ses avant-postes en Tartarie. Toutefois, ce plan fut entravé par d'intenses hostilités dans la région, comme en témoigne la bataille du groupe De Hell.



DE HELL GROUP BATTLE

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

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

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

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

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

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

L'aérodrome avancé Lafayette est un avant-poste temporaire aménagé autour d'un aérodrome très rudimentaire, conçu pour les opérations de soutien au sol et d'attaque avancée sur la ligne de front. Son but principal est donc d'appuyer les opérations au sol des forces terrestres. Grâce à sa conception modulaire, les équipes de Dozer peuvent construire ces aérodromes en un temps record, en utilisant des matériaux de revêtement comme l'HexMat qui permettent de construire des pistes sur tout type de terrain. C'est un aspect fondamental des aérodromes avancés, car ils sont censés être démantelés ou abandonnés afin de les déplacer au fur et à mesure que la ligne de front avance, afin de toujours suivre les forces terrestres.

De plus, en raison de sa nature temporaire et de sa petite taille, la FA Lafayette ne dispose pas des installations d'une base aérienne de campagne conventionnelle. Cependant, sa position avancée offre de nombreux avantages opérationnels en augmentant la portée des appareils, permettant ainsi des raids aériens

plus lointains en territoire ennemi. Ceci permet également aux escadrilles en fonction des besoins opérationnels, d'avoir une capacité et une rapidité d'intervention plus importantes. De même, les unités aériennes endommagées sur la ligne de front peuvent y atterrir, sans prendre le risque d'un long voyage de retour vers la base aérienne principale. Et bien sûr, cet aérodrome avancé sert aussi de point d'évacuation aérienne vers l'hôpital de campagne le plus proche.

Enfin en tant que position avancée, celle-ci pouvait s'attendre aussi à ce qu'elle soit soumise aux surveillances et aux attaques adverses. C'est pourquoi elle intègre un périmètre défensif avec une position extérieure renforcée. Pour l'hébergement de la garnison et du personnel au sol, ainsi que de maintenance, une zone de baraquements en préfabriqués B-Huts a été aménagée, construits habituellement par des sous-traitants tels que DVZ ou Keller Resources. Cependant, le véritable cœur de la FA Lafayette est sa tour de contrôle de vol et d'opérations, le point névralgique. Toute l'activité de la base est gérée depuis là, en coordination avec la Stavka et les forces terrestres, qui permet de coordonner les opérations aériennes pour la lutte des cieux de Kurage comme étape préparatoire à la maîtrise du territoire. Après tout, c'est là le but ultime des forces d'Ariadna à Novvy Cimmericia.

Un reportage d'Ulrich Holtzmann, colonel de Réserve du Complexe Militaire Panocéanien, pour Sabot ! Votre chaîne militaire sur Maya.

"Ne me faites pas de leçon sur l'honneur. J'ai enterré beaucoup trop de mes hommes en votre nom. Je me fiche du destin du Grand Japon indépendant, ni de l'importance de ce territoire appelé Kurage, ni de la vie de ses habitants. Si vous voulez l'aide de la Compagnie Ikari, vous savez déjà ce qu'il faut faire : payer plus que vos rivaux."

Colonel Genzo Ikari lors d'une réunion avec un délégué Kuge dans les bureaux de la Compagnie Ikari. Orbitale Avro-Kaizuka. Confins de l'Humanité.

JOHNNY-5 NODE BASE

D'un point de vue Nomade, la planète Aube est un « trou ». Ce mot veut tout dire. Primo ; déjà c'est une planète, alors que les Nomades vivent sur des vaisseaux et ils vivent ainsi parce qu'ils ne veulent rien avoir à faire avec les planètes. C'est Ok pour une visite de temps en temps ou pour faire du business, mais bon ces gens n'ont pas été appelés « Nomades » sans raison. Secundo, c'est une planète primitive. Okay, « primitive » est un mot trop fort - « arriéré » peut-être ? Peu importe. Vous avez compris l'idée, n'est-ce-pas ? Aube n'a quasiment aucune infrastructure informatique. Il n'y a pas de Data-Sphere normalisée. Et il n'y a pas de connexion décente à Maya, sans parler d'Arachne. Les Corrégoriens peuvent bien supporter d'être déconnectés, ce sont des rudes, mais pour les gens de Bakounine ou de Tunguska, c'est comme si on leur retirait leur air. Et malgré ça, je soulignerai la raison pour laquelle les Ariadnaïses aiment tant les Nomades : c'est parce qu'ils sont la seule puissance dans la Sphère Humaine, non intéressée à voler une partie de leur planète.

Pour les Nomades, il leur serait suffisant s'ils étaient autorisés à établir leurs implantations, leurs délégations commerciales et leurs missions, ainsi que de pouvoir participer à des coentreprises. Ils y resteraient aussi longtemps qu'ils y auraient un intérêt et dès que celui-ci disparaîtrait, ils feraient alors leurs valises et partiraient à la recherche de nouvelles opportunités commerciales. Donc les amis, pas de problème à 1^{er} vue.

Cependant, il y a quelque chose sur Aube qui les a intéressés. Au-delà du business, des néomatériaux et des ressources stratégiques, la nation Nomade est maintenant intéressée à étendre sa zone d'influence.

THE KURAGE
CRISIS

INTRODUCTION

THE KURAGE CRISIS

INTRODUCTION



Et ils le font à travers leur réseau Arachne, l'alternative à la Data-Sphere de Maya, territoire d'ALEPH, leur ennemi juré. La seule manière de combattre les mensonges et les manipulations de l'IA est de passer via un réseau parallèle qu'elle ne peut pas contrôler ou corrompre. Mais il n'est pas très utile, si ce réseau est limité aux vaisseaux Nomades. Il doit donc être étendu à l'ensemble de la Sphère Humaine ; doit être aussi un abri pour tout libre-penseur, où qu'il soit. Et pour que cet idéal devienne réalité, il est nécessaire d'avoir une infrastructure supportant ce réseau alternatif. Et c'est pour cette raison, que chaque installation Nomade importante comprend un nœud Arachne, voilà pourquoi la nation Nomade déploie secrètement des nœuds de son propre réseau en des emplacements cachés dans toute la Sphère Humaine. Le secret est un élément important car, comme vous le savez déjà, Arachne est considéré comme illégal dans de nombreux pays, et ALEPH traque et détruit tout nœud non protégé, que ce soit par des troupes ou par une immunité diplomatique.

Pour la survie d'Arachne, il est donc indispensable qu'il y ait le plus grand nombre possible de nœuds dispersés dans toute la Sphère, afin d'offrir une meilleure résilience aux attaques continues d'ALEPH, de sorte que pour chaque nœud qui tombera, un nouveau prendra sa place.

C'est aussi pourquoi, lorsque la nation Nomade conclut un accord de coopération avec un allié, qu'elle demande toujours à pouvoir placer un nœud Arachne sous la protection de la loi locale dans l'éventualité d'une attaque de la SSS d'ALEPH. Cependant, dans des zones frontalières comme Aube, ces nœuds sont généralement localisés dans des lieux isolés et doivent donc être fortifiés et protégés par une garnison bien équipée, capable de repousser tout raid éventuel de la SSS ou d'éléments locaux ennemis.

Ces nœuds fortifiés sont nommés en anglais Node Bases, et sont identifiés habituellement par un code alphanumérique. La lettre est la référence planétaire et le chiffre le numéro du nœud sur cette planète. La lettre « J » a été attribuée à Aube, ainsi, les nœuds de ce monde sont des « J-Node Bases », qui dans le jargon particulier Nomade, se prononce en langage simplifié dans les communications internes « Johnny Bases ».

On dit qu'il y a ou qu'il y a eu, jusqu'à cinq Johnny Bases sur Aube. Johnny-1 et Johnny-3 sont en orbite, placées par les premiers vaisseaux arrivés dans ce système. Johnny-2 a été détruite durant les Conflits Commerciaux d'Ariadna, puis reconstruite plus tard, pour être redétruite à nouveau, supposément par un saboteur de la SSS. Cependant, ALEPH nie toute connaissance ou implication dans cette affaire. Quant à Johnny-4, elle était localisée au sommet d'une falaise sur la côte sud de la Tartarie, mais un glissement de terrain l'a enfouie sous la mer. L'éventualité d'une attaque d'ALEPH fut suggérée comme ayant été la cause de la tragédie,

néanmoins le colonel Cosaque en charge du coin eut une crise de rire à en mourir de rire quant-il y'eut l'évocation de cette possibilité. Depuis, les ingénieurs Nomades mènent des études géologiques avant de choisir les sites. C'est le problème de la vie dans l'espace : il y a des choses - normales pour les gens vivant sur une planète - que les nomades ne considèrent pas. A ce jour, ce colonel ne peut toujours pas se retenir d'exploser de rire quand il raconte cette histoire.

Enfin, Johnny-5, elle a été construite rapidement dans le cadre d'un accord d'alliance et de coopération entre la Nation Nomade et le Grand Japon indépendant, lorsque le Soulèvement Japonais prit fin. Cet accord les autorisait à placer un nœud dans une zone de la planète non contrôlée par les Ariadnais, avec qui les relations devenaient difficiles. Pour le Japon, Johnny-5 signifiait de disposer de troupes alliées surveillant une partie de la région, en prévision d'éventuelles tentatives d'infiltration Yu Jing, sans pour autant menacer la station Kurage puisque, selon l'accord, la taille du personnel de sécurité du nœud y était limitée et moindre que celle de la station Japonaise.

Les Bases Johnny sont toutes un produit authentiquement Nomade, construites par des ouvriers de Corrégidor, équipées par des techniciens de Tunguska et organisées par des experts de Bakounine. Les secrets du nœud pourraient être entre les mains de Tunguskans hermétiques, alors que les patrouilles sont effectuées par des durs à cuire Corrégidiens, mais la logistique et le travail quotidien sont de la responsabilité des Bakouniens. Pour cette raison, les quartiers de la base portent tous des noms allemands, dans le style propre au Commandement Juridictionnel de Bakounine.

Johnny-5 est organisée principalement en trois secteurs. La « J-5 Kaserne », le terme est utilisé pour désigner les baraquements, c'est un camp fortifié avec des dépendances pour la garnison et les bâtiments auxiliaires. Ce secteur est préparé pour résister à une attaque extérieure par des forces hostiles, qui dans cette région peut inclure des raids Antipodes. La « J-5 Kommstat » est la principale station de communication, partie intégrante du réseau de communication, reliant sur la planète les implantations nomades éparpillées aux vaisseaux et aux stations situées en orbite. Enfin il y'a la « J-5 Netzknotten », le cœur de la base et sa raison d'être : le nœud Arachne, qui est un objectif convoité par ALEPH et donc qui est le secteur bénéficiant le plus d'une sécurité maximale. Ici, vous croiserez toujours des Révérendes Gardiennes et des Interventors, débattant passionnément avec les Oubliettes, ce sont fondamentalement des pirates tactiques, les experts en sécurité de Tunguska, ou les pirates en fauteuil, comme les appellent les personnes travaillant dans le milieu. Toutefois, malgré tous ces débats, ce que les Bakouniens appellent l'Énergie Sociale fonctionne toujours, et le fruit de ce bon travail d'équipe est l'invulnérabilité du réseau Arachne, ou du moins c'est ce qu'ils disent ...

Valerya Gromoz, hacker mercenaire employée par la Druze Bayram Security, au cours d'un briefing préopératoire. Chambre privée de l'hôtel-casino Al Qasr (The Palace). Caravansérail Bayram. Système Fareedat.

Les études de sous-sol réalisées dans le territoire de Kurage à travers le SIG (Système d'Information Géographique) confirment que sa composition géologique est différente des autres régions d'Aube qui sont riches en Teseum. Cela n'exclut pas l'existence de filons de ce matériau, mais confirme la possibilité qu'il soit improductif ou requière des niveaux d'investissement plus élevés que dans d'autres régions de la planète. Pour cette raison, nous conseillons de limiter l'utilisation de ce territoire à des tâches scientifiques de bas niveau et de concentrer l'activité minière dans d'autres régions dont la productivité est plus élevée.

Extrait d'un rapport du cabinet de conseil Pao Mine Explorations pour le Ministère de l'Industrie de l'État-Empire après les Conflits Commerciaux Ariadnais.

DUBAN PROSPECTING SITE

Haqqislam a toujours été une grande alliée d'Ariana sur Aube. Pour des raisons éthiques ou pour la simple et bonne raison des difficultés logistiques, le gouvernement de Bourak a ainsi toujours choisi d'établir des alliances commerciales avec Mat' plutôt que de développer des politiques d'appropriation territoriale. La même stratégie est appliquée à Tokyo en ce qui concerne le territoire Japonais de Kurage, à Novvy Cimmeria, une approche particulièrement intelligente puisque Haqqislam y avait obtenu une série de privilèges commerciaux et d'exploitation en échange de son soutien au Soulèvement.

Cependant, certaines sociétés Haqqislamites, comme la Duban All-Terrain Prospections, avaient déjà des contrats de prospection dans la région entourant la mer de Belesbat, d'où elles avaient entrepris toute une série de recherches minéralogiques et établi des installations de prospection. Même si les experts de Yu Jing avaient écarté cette région au profit d'autres plus productives, pour des puissances comme Haqqislam faiblement présentes territorialement, toute parcelle qu'ils pourraient exploiter avaient ainsi un intérêt particulier.

De là, le soutien Haqqislamite au Soulèvement a conduit ces colonies de peu d'importance stratégique à devenir des cibles pour les forces Yu Jing, cherchant alors à punir les sécessionnistes et leurs alliés. Et en dépit du soutien aérien apporté dans le cadre de la stratégie du Mur d'Acier PanOcéanien, la colonie de la Duban All-Terrain Prospections souffra grandement durant le Soulèvement,

suite à sa prise par les forces Yu Jing au cours de l'offensive Xuě Shé / 雪蛇 (Serpent des Neiges). Toute l'activité de la colonie cessa jusqu'à sa libération lors de la contre-offensive conjointe Pano-Japonaise du 18 janvier.

Quand le Soulèvement pris fin, encouragé par de nouveaux traités commerciaux entre un Japon indépendant et Haqqislam, la Duban All Terrain Prospections est retournée à ses recherches géologiques dans la région, y investissant et augmentant ses effectifs et la quantité de matériel nécessaire à cette colonie.

A vrai dire, il faudrait aussi préciser que la découverte des premières traces de Nessium dans la région, l'ont été du fait des experts en géologie de ce géant minier Haqqislamite. Une fois identifiées les anomalies terrestres qui démontrèrent la présence de ce néomatériau dans le sous-sol caractéristique de Kurage, il fut alors beaucoup plus facile de localiser de nouveaux gisements de Nessium. Par ailleurs, après avoir l'identification du Nessium comme étant l'élément perturbateur des propriétés du sous-sol, il fut relativement plus aisé d'identifier le modèle de sous-sol le plus approprié pour accueillir des gisements de Teseum. Ces progrès ont soudain transformé le territoire de Kurage en une zone d'intérêt stratégique, et la colonie de la Duban All-Terrain Prospections en l'un des points chauds de la région.

Au titre des accords Haqqislamo-Japonais, la garnison JSA de la Station de Kurage était engagée à assurer la protection des colonies Haqqislamites. Toutefois, la réalité des conditions géographiques et environnementales difficiles du territoire et la présence de nombreuses autres colonies disséminées, ont fait que les forces de la JSA ont été dépassées dans leurs obligations, laissant ces colonies sous-protégées.

Face à cette situation, le déploiement d'une force de sécurité de l'Épée d'Allah a été négociée et autorisée par le commandement local de la Station Kurage afin de protéger les intérêts Haqqislamites dans la région. La présence de troupes Haqqislamites renforce également la capacité de dissuasion de la JSA contre les éléments activement hostiles tels que les unités d'incursion Yu Jing.

La colonie de la Duban Prospecting à la structure classique d'un site minier des régions froides et arides, où ses nombreuses installations de chauffage révèlent l'emplacement des bâtiments et attirent l'attention. Étant proche de la mer de Belesbat, la colonie dispose d'un poste d'amarrage près de la zone de stockage et de classification des matériaux, ainsi que d'une courte piste pour avions à décollage et à atterrissage vertical (VTOL). Cependant, je veux que vous prêtiez attention à la zone marquée en rouge sur vos holos-écrans.



Ceci est le centre de supervision des opérations de prospection effectuées par la Duban All-Terrain Prospections sur ce territoire. C'est là que vous trouverez toutes les informations utiles, ainsi que du matériel qui générera des revenus significatifs, soit pour votre propre usage, soit pour la vente au plus offrant. N'importe quel bandit se concentrerait sur la zone de stockage, la pillerait et emporterait tout le matériel, délaissant ces informations précieuses. Mais nous ne sommes pas de vulgaires bandits, n'est-ce pas ?

Capitaine Roger Van Zant, Airborne Rangers, tour de contrôle de la Lafayette Forward Airfield. Novvy Cimmeria. Aube.

« Le Nessium n'est peut-être pas aussi précieux que le Teseum, mais il est essentiel aussi bien pour la production de moteurs à fusion haute performance que d'accélérateurs d'antimatière. Et c'est le seul endroit dans toute la Sphère où l'on peut trouver du Nessium en grande quantité en dehors de Svalarheima. Par conséquent, avoir un vendeur alternatif à la PanOcéanie ou à Yu Jing, nos grands adversaires, serait un avantage stratégique d'un grand intérêt pour nous. »

Emiliano Guevara, officier de la Main Noire, briefing préopérateur avant le déploiement à Novvy Cimmeria. Salle Préparatoire du cargo moyen blindé Nomade "Achetez votre ticket ici". Orbite haute de la planète Aube.

« Bien sûr, la composition du sous-sol est différente de celle d'autres régions de la planète, riches en Teseum. La raison en est la présence de filons de Nessium, un néomatériau qui n'avait jamais été trouvé dans la même zone géographique que le Teseum. Ainsi, d'après les connaissances antérieures, les premières anomalies géologiques détectées ne présageaient pas d'une telle richesse minéralogique. »

Dr Nadine Hamdan, directrice adjointe de l'Institut de Terraformation de Maracanda. Iran Zhan Al Amat. Bourak.



KURAGE STATION

La station scientifico-militaire de Kurage, perdue dans les confins subarctiques de la planète Aube, sur Novvy Cimmeria, au bord de côtes constamment balayée par les tempêtes, a toujours été considérée par quiconque qui y était envoyé comme une destination maudite. Ignorée jusqu'ici par l'apparente rareté de ses ressources dans la région, la station Japonaise a réussi à acquérir son autonomie de l'État-Empire lors le Soulèvement, pour devenir le seul territoire Japonais sur Aube. Aujourd'hui, grâce à Kurage, le Japon indépendant contrôle la partie centrale de l'île, depuis le littoral jusqu'à la mer intérieure de Belesbat.

La Station Kurage fonctionne comme une position avancée, polyvalente en territoire frontalier. C'est tout d'abord une base militaire conçue pour protéger et sécuriser les territoires environnants, qui est fortifiée pour protéger à la fois la garnison et le personnel civil. Mais c'est aussi une station de recherche scientifique qui sert de centre de collecte d'informations à une série de sous-stations scientifiques, dispersées dans des camps de prospection et d'exploration à la recherche de zones d'intérêt pour l'exploitation industrielle et minière.

Cette base est le cœur du territoire Japonais de Novvy Cimmeria et sa principale colonie, dans la mesure où plus de 70 % de la population Japonaise de ce territoire y est concentrée. La perte de cette station provoquerait non seulement la disparition des capacités de guerre Japonaises sur ce territoire, mais endommagerait aussi gravement ses capacités industrielles. En effet, la vocation scientifique et exploratoire de la Station Kurage en fait une cible de choix pour la région, puisqu'elle rassemble aussi bien des matières premières stratégiques que de toutes sortes de données sur le territoire.

En Japonais, la signification du nom veut dire : "méduse", du fait de la forme de la Station, semi-circulaire d'un point de vue aérien ou sur une carte et des installations subaquatiques qui s'étendent dans les eaux de la baie d'Hadokku. Ces installations sont visibles grâce à une succession de tours d'entretien et de communication émergeant de l'eau, qui permettent de collecter des informations sismographiques, géologiques et biologiques sur la baie.

L'une des plus grandes zones de la station est sa Zone de Support Technique, qui abrite un ensemble complet de bâtiments assurant le support technique et logistique aux autres stations de la région, ainsi qu'à toute expédition quittant Kurage.

Cependant, le véritable cœur de la station est le Centre des Opérations Régionales (COR). Il n'y a aucun autre bâtiment aussi important dans toute la station que cette structure à l'apparence anodine. Le COR collecte les données fournies par toutes les implantations scientifiques et de prospection dans la région. Chaque gisement de Teseum, Nessium ou de toute autre ressource minérale y est enregistré, dessinant ainsi une carte précise de la richesse géostratégique de Novvy Cimmeria.

« Wotan était un coup monté. La vraie infiltration a eu lieu sur Aube. Mais rien ne distrait plus l'attention que l'apparence d'un transporteur d'assaut, même si c'est un vieux tas de ferraille comme le Raxora ! »

Shasvastii Corax Hasht. Centre d'Opération Shasvastii dans la NiemandZone. Position exacte inconnue.

THE KURAGE CRISIS INTRODUCTION

CAMPAGNE THE KURAGE CRISIS

Cette campagne consiste en une série de différents scénarios joués sur une carte (voir carte p36) dans le but d'établir le contrôle des différentes installations situées sur le territoire de Kurage, qui se trouve sur la planète Aube, dans l'île continentale Novyy Cimmeria.

Les scénarios peuvent être joués dans n'importe quel ordre car la campagne n'a pas de séquence chronologique stricte. L'objectif final de cette campagne est de prendre le contrôle des divers territoires divisés formant le territoire de Kurage.

Chaque territoire marqué correspond à un scénario, et la réalisation de ce scénario implique la réalisation d'un objectif stratégique qui permet de contrôler le territoire. Les scénarios sont les scénarios habituels d'ITS, appliquant les règles de campagne d'Infinity, bien que certains puissent inclure des règles spéciales pour cette campagne.

THE KURAGE CRISIS : PREMIÈRE PHASE

La découverte de nouveaux gisements en néomatériaux stratégiques a transformé la région jusqu'ici ignorée de Kurage en un point chaud.

Ce territoire, appartenant auparavant à Yu Jing et alors considéré comme pauvre en ressources est devenu lors du soi-disant Soulèvement Japonais, l'une des composantes du Japon indépendant.

Mais aujourd'hui cependant, il a été avéré tout le contraire et les grandes puissances de la Sphère exposent désormais les raisons pour lesquelles elles sont en droit de revendiquer cette région.

Yu Jing ne veut que recouvrer ce qu'elle considère comme de son droit et donner en même temps une leçon aux Japonais sécessionnistes. C'est ainsi pour ces raisons que l'État-Empire planifie une offensive depuis Zhàn Huǒ, sa principale base d'artillerie, située à la frontière du Kurage.

Ariadna quant à elle, souhaite que la planète Aube soit libérée de la présence de colonies étrangères, quel que soit leur drapeau, même si cela signifie qu'elle doit les expulser de leur monde. Ainsi l'aérodrome avancé Lafayette constitue la première étape de son plan pour prendre le contrôle de Novyy Cimmeria.

La PanOcéanie, l'alliée de complaisance du Japon Indépendant, dispose dans cette région de la base PanOc-23. Mais aujourd'hui, l'Hyperpuissance voit comment ses intérêts pourraient s'y multiplier.

Pour la nation Nomade, qui avait obtenu la permission du gouvernement Japonais d'installer un nœud Arachne sur le territoire de Kurage, il lui faut aujourd'hui le protéger à tout prix.

Dans le même temps, les installations minières HaqqIslamites opérant à Kurage sous licence Japonaise grâce à leurs accords commerciaux avec le Japon indépendant, sont maintenant devenues une cible de grande valeur.

Et au milieu de tout cela, la Station Kurage, centre névralgique de la région et siège du pouvoir du Japon Indépendant sur ce territoire, lui est si vitale que les troupes de la JSA ne pourront à aucun moment la laisser sans protection.



RÉGION PANOCÉANIE. PANOC-23 MULTI-BASE

Pour contrôler cette base multi-rôle et obtenir la suprématie aérienne à Kurage, il est nécessaire de sécuriser le camp, les installations et la zone habitable de PanOc-23, mais aussi la zone des hangars renforcés, ou zone HAS. Il est obligatoire d'accomplir les deux missions pour contrôler cet emplacement à la fin de la première phase.

€ PANOC-23 CAMP

Mission : Salle des Machines / Engineering Deck (Version PanOc-23).

Règles Spéciales du Scénario : Support Assuré, Quartiers Clos.

€ PANOC-23 ZONE HAS

Mission : Décapitation / Decapitation (Version Zone HAS).

Règles Spéciales du Scénario : Plaines Subarctiques.



RÉGION YU JING. ZHAN HUO FIREBASE

Pour contrôler cette base d'artillerie, il est essentiel de prendre les batteries de canons à haute-vitesse et de lancer des missiles qui donnent son nom à cette localité.

€ ZH-BATTERIES

Mission : Suprématie / Suprematy (Version Firebase).

Règles Spéciales du Scénario : Environnement Traître [Dans les Zones de Déploiement], Hautes Montagnes.

THE KURAGE
CRISIS

INTRODUCTION



RÉGION NOMADE. JOHNNY-5 NODE BASE

Pour dominer ce site, il est nécessaire de prendre la Kaserne, le camp fortifié situé dans la zone extérieure de la Base Nœud, ainsi que la station de communication, élément vitale pour ce type d'installations. Il est obligatoire d'accomplir les deux missions pour contrôler ce site à la fin de la première phase.

€ J-5 KASERNE

Mission : Zone Sécurisé / Safe Area (Version Kaserne).

Règles Spéciales du Scénario : Accès Sécurisé.

€ J-5 KOMMSTAT

Mission : Matrice de Transmission / Transmission Matrix (Version Kommstat).

Règles Spéciales du Scénario : Portée Réduite.



RÉGION ARIADNAISE. LAFAYETTE FORWARD AIRFIELD

De par sa conception fortifiée et son emplacement particulier, à l'extrémité de l'aérodrome, la redoute Lafayette est vitale pour contrôler l'accès à ce site. D'autre part, les B-Huts, la zone des baraquements, est la section où se trouvent les installations auxiliaires et les magasins d'approvisionnement de l'aérodrome. Il est obligatoire d'accomplir les deux missions pour contrôler ce site à la fin de la première phase.

€ REDOUTE LAFAYETTE

Mission : Annihilation / Annihilation (Version Redoute).

Règles Spéciales du Scénario : Environnement Traître [Dans les Zones de Déploiement], Plaines Subarctiques.

€ B-HUTS LAFAYETTE

Mission : L'Armurerie / The Armory (Version B-Huts).

Règles Spéciales du Scénario : Quartiers Clos [N'importe où sur l'ensemble de la Table de Jeu], Avantage Environnemental.



RÉGION HAQQISLAMITE. DUBAN PROSPECTING SITE

€ ZONE DE STOCKAGE DUBAN

La zone de classement et de stockage des matériaux de la Duban Prospecting Facilities est une zone présentant un intérêt logistique privilégié pour n'importe quelle force dans cette région.

Mission : Congeler / Frostbyte.

Règles Spéciales du Scénario : Nouvelle Mission.



RÉGION JSA. STATION KURAGE

Le point le plus vulnérable de la Station Kurage est la zone portuaire avec ses installations de surveillance sous-marine qui pénètrent dans la baie, visibles grâce aux tours de réception émergeant hors de l'eau. À côté du port se trouve la Zone d'Appui Technique, un ensemble de bâtiments dont la fonction est de soutenir les opérations scientifiques et de prospection sur le territoire de Kurage. Il est obligatoire d'accomplir les deux missions pour contrôler ce site à la fin de la première phase.

€ INSTALLATIONS DE SURVEILLANCE SOUS-MARINE.

Mission : Centre des Communications / Comms Center (Version Kurage).

Règles Spéciales du Scénario : Quartier des docks et Site Exclusif JSA. Pour pouvoir jouer ce scénario, il est obligatoire qu'un des camps soit une Armée Sectorielle JSA.

€ ZONE D'APPUI TECHNIQUE

Mission : Deadbolt (Version du Livret Spécial du Pack d'Armée JSA).

Règles Spéciales du Scénario : Emplacement Exclusif JSA. Pour pouvoir jouer ce scénario, il est obligatoire qu'un des camps soit une Armée Sectorielle JSA.



THE KURAGE CRISIS

SALLE DES MACHINES

ENGINEERING DECK

SALLE DES MACHINES ENGINEERING DECK (PANOC-23 VERSION)

Configuration de table : G.

Règles Spéciales : Intérieur, Quartiers Clos, Support Assuré, Salle Objectif (ZO), Sécurisation de ZO, Consoles, Troupes Spécialistes, DataTracker.

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

€ Avoir **le même nombre** de *Consoles Connectées* que l'adversaire à la fin de la partie (2 *Points d'Objectif*, seulement si le joueur a *Connecté* au moins 1 *Console*).

€ Avoir **plus** de *Consoles Connectées* que l'adversaire à la fin de la partie (5 *Points d'Objectif*).

€ **Sécuriser** la *Salle d'Objectif* à la fin de la partie (3 *Points d'Objectif*).

€ Avoir votre *DataTracker* à l'intérieur de la *Salle d'Objectif Sécurisée* à la fin de la partie (1 *Point d'Objectif* supplémentaire pour la *Sécurisation* de la *Salle d'Objectif*).

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 30cm de profondeur.

Le Déploiement à l'intérieur ou au contact avec la *Salle d'Objectif* ou la *Console*, n'est pas autorisé.

Intérieur. Ce scénario se situe à l'intérieur d'un vaisseau ; l'utilisation des Niveaux 3, 4 et 5 de la Compétence Spéciale *Déploiement Aérien : Saut de Combat* est donc interdite. Cependant, les autres niveaux de cette Compétence Spéciale sont autorisés. Les *Balises IA* doivent être déployées sur le bord de la table de jeu, hors des *Zones de Déploiement* sans avoir à faire de *Jet de PH*. *Intérieur* n'affecte par les autres Compétences Spéciales de Déploiement.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

SUPPORT ASSURÉ

La sécurisation et le renforcement des lignes de ravitaillement permettent d'améliorer l'accès à plus de ressources. Dans ce scénario, les joueurs **obtiendront un Bonus de +1 à leur CAP** disponible.

QUARTIERS CLOS

La zone d'opérations est très resserrée. Dans ce scénario, les Gabarits d'Armes appliquent un MOD +1 au Dommage contre n'importe quelle cible dans la *Salle Objectif*.

SALLE OBJECTIF (ZO)

Dans ce scénario la *Salle d'Objectif* est considérée comme une *Zone d'Opérations (ZO)*.

La *Salle d'Objectif* est placée au centre de la table, couvrant une superficie de 20 cm par 20 cm. En termes de jeu, elle a des murs de hauteur infinie qui bloquent complètement la *Ligne de Vue*.

Pour la représenter, nous vous recommandons d'utiliser l'Objectif Room de Micro Art Studio, le Command Bunker de Warsenal, la Operations Room de Plastcraft ou la Panic Room de Customeeple.

L'intérieure de la *Salle d'Objectif* est une **Zone de Saturation**.

La *Salle d'Objectif* a quatre *Portes*, une au milieu de chaque mur (voir carte). Les *Portes* de la *Salle d'Objectif* doivent être représentés par des *Marqueurs de Porte Étroite (Narrow Gate)* ou un décor de même diamètre. Les *Portes* de la *Salle d'Objectif* ont une *largeur d'Accès Étroit*.

Les *Portes* de la *Salle d'Objectif* sont ouvertes au commencement de la partie.

SÉCURISATION DE ZO

Une *Zone d'Opérations (ZO)* est considérée *Sécurisée* par un joueur, quand un joueur est le seul à avoir un ou plusieurs soldats à l'intérieur de la *Salle* dans un **État non Inapte**.

CONSOLES

Il y a 4 *Consoles*, placées au centre de chaque quart de la table, chacune à 20 cm de la ligne centrale de la table et à 30 cm des bords de table (voir carte). Il y'a aussi une cinquième *Console*, placée au centre de la *Salle d'Objectif*.

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

CONNECTER CONSOLES (COMPÉTENCE COURTE)

ÉTIQUETTES

Attaque.

CONDITIONS

- € Seules les *Troupes Spécialistes* peuvent déclarer cette Compétence.
- € La *Troupe Spécialiste* doit être au contact 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 ;
- € Une *Console* 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.
- € Les Marqueurs de Joueur A et de Joueur 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, 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 Specialist Operative / Opérateur Spécialiste 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.

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*.

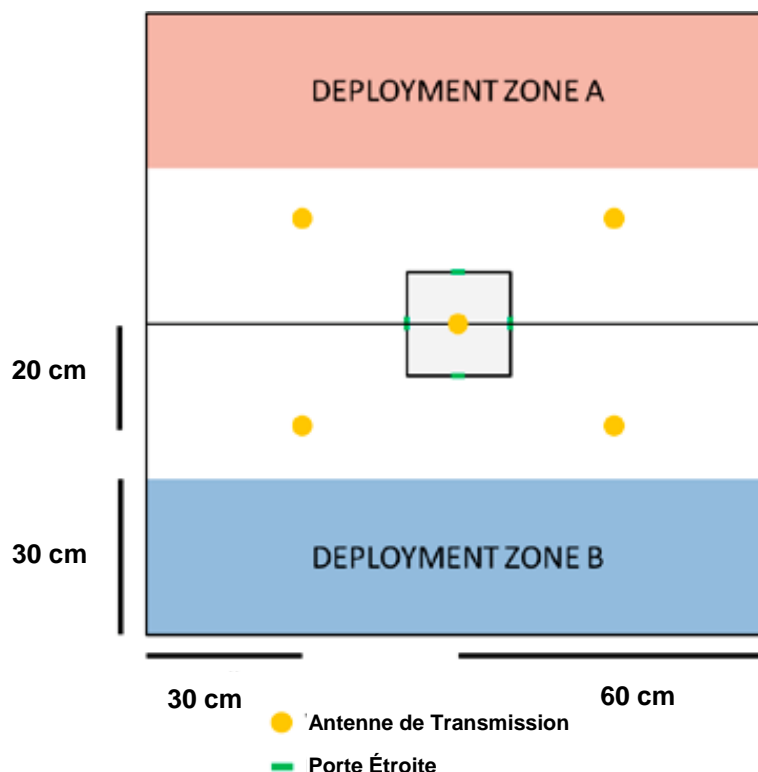
Le *DataTracker* est identifié avec un Marqueur DataPack (DATA PAQUET).

Le *DataTracker* doit être en état non-*Inapte* pour apporter 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*.





THE KURAGE CRISIS

DÉCAPITATION

DECAPITATION

DÉCAPITATION DECAPITATION (VERSION ZONE HAS)

Configuration de Table : A.

Règles Spéciales : Plaines Subarctiques, Avantage Environnemental, Lien Tactique Renforcé, DataTracker, Cible Désignée, Tué, HVT et paquet classifié non utilisé.

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- € Tuer **plus** de *Points d'Armée* que l'adversaire (2 *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*).
- € Tuer la *Cible Désignée* (2 *Points d'Objectif*).
- € Tuer la *Cible Désignée* avec votre *DataTracker* (3 *Points d'Objectif* supplémentaires).

CLASSIFIÉ

Il n'y a pas d'Objectif Classifié.

DÉPLOIEMENT

Les deux joueurs se déploient sur les bords opposés de la table de jeu, dans une *Zone de Déploiement* standard de 40cm de profondeur.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO PLAINES SUBARCTIQUES

La zone d'opérations est presque libre d'obstacles, offrant une vue dégagée de la zone. Dans ce scénario, le **MOD de portée -6** pour n'importe quelle arme, pièce d'équipement ou compétence spéciale de TR devient automatiquement un **MOD de portée -3**.

AVANTAGE ENVIRONNEMENTAL

La zone d'opérations à quelques ouvertures d'infiltration qui peuvent fournir un avantage tactique. Tous les soldats possédant **Terrain Montagneux** pourront se déployer comme s'ils avaient la Compétence Spéciale *DA : Infiltration Aéroportée*.

LIEN TACTIQUE RENFORCÉ

Dans ce scénario, la règle *Perte du 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 État Marqueur (Camouflage, Camouflage TO...) ou quels sont les marqueurs qui sont le *Lieutenant* dans le cas d'un Holo-projecteur.

Le *Lieutenant* doit être placé sur la table de jeu au début du premier *Tour 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 ce soldat n'a pas été déployé ou parce qu'il est dans un État *Isolé*, *Immobilisé* (IMM-1 ou IMM-2), 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.

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 PAQUET).

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. Tuer la HVT adverse n'entraînera pas de défaite, ni ne donnera de Points d'Objectif compensatoire à l'adversaire.

Les HVT seront réactives et hostiles, réagissant à tout Ordre exécuté par un soldat ennemi actif dans sa LdV ou sa ZdC.

TUÉS

Une troupe est considérée *Tuée* quand elle passe à l'État *Mort*, ou qu'elle est en État *Inapte* à la fin de la partie.

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

PAS DE QUARTIER

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

HVT ET PAQUET CLASSIFIÉ NON UTILISÉ

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 ne pourront pas utiliser le Paquet Classifié dans ce scénario.

FIN DE MISSION

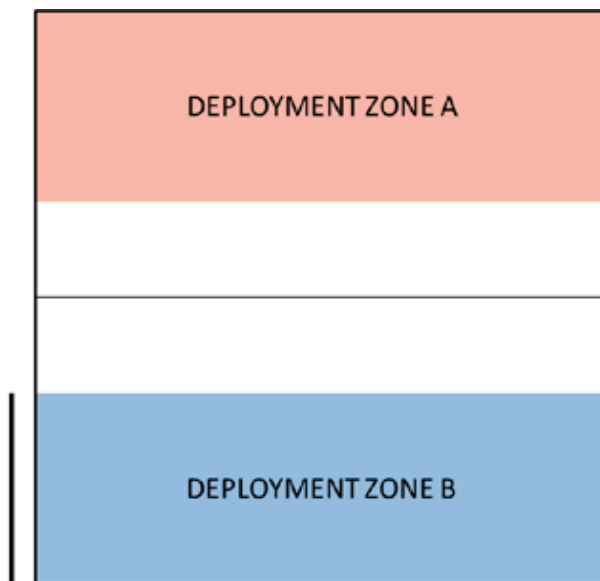
Ce scénario est limité dans le temps et il se terminera automatiquement à la fin du **troisième Tour de Jeu**.

THE KURAGE CRISIS

DÉCAPITATION

DECAPITATION

40 cm





THE KURAGE CRISIS

SUPRÉMATIE

SUPREMACY

SUPRÉMATIE SUPREMACY (VERSION FIREBASE)

Configuration de Table : I.

Règles Spéciales : Environnement Traitre, Hautes Montagnes, Quadrants (ZO), Domination de ZO, Consoles, Piratage des Consoles, Troupes Spécialistes, Hacker Bonus, Carte INTELCOM (Interférence).

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

€ Dominez le même nombre de **Quadrants** que l'adversaire à la fin du *Tour de Jeu* (1 *Point d'Objectif*, mais seulement si au moins 1 *Quadrant* est *Dominé* par le joueur).

€ Dominez **plus de Quadrants** que l'adversaire à la fin du *Tour de Jeu* (2 *Points Objectif*).

€ *Pirater une Console* (1 *Point d'Objectif*).

CLASSIFIÉ

Chaque joueur a 1 **Objectif Classifié** (1 *Point d'Objectif* mais seulement si le joueur a moins de 10 *Points d'Objectif*).

DÉPLOIEMENT

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

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

ENVIRONNEMENT TRAITRE

La planète Aube peut être aussi dangereuse qu'effrayante. La *Zone de Déploiement* est considérée comme une **Zone d'Environnement Hostile** de Niveau *Dangereux* (jet de *BLI* si le résultat d'un jet est de 18 ou plus, contre *Dommage* : 13 ; cf voir règle *Paradiso/Deadalus Fall*). Cependant, les troupes qui possèdent la Compétence **Terrain Montagneux** ou **Multi-terrain** ne sont pas affectées par cet *Environnement Hostile*.

HAUTES MONTAGNES

La zone d'opérations se trouve dans une chaîne de montagnes et est considérée comme une **Zone de Terrain Montagneux**. Dans cette zone, les restrictions de *Mouvement* ne sont pas appliquées, cependant, tous les soldats possédant **Terrain Montagneux**, **Multi-terrain** ou **Escalade Plus**, reçoivent un **bonus de +2.5 cm** à leur première valeur *MOV*.

Ce Bonus ne s'appliquera qu'au cours d'une *Compétence Commune de Mouvement*.

QUADRANTS (ZO)

À la fin de chaque *Tour 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 *Zone d'Opérations (ZO)*.

DOMINATION DE ZO

Une *Zone d'Opérations (ZO)* est considérée *Dominée* par un joueur s'il possède **plus** de *Points d'Armée* que l'adversaire **dans** la zone. Les troupes représentées par des **figurines** ou des **Marqueurs** (*Camouflage*, *Œuf-Embryon*, *Graine-Embryon*...) comptent, ainsi que les *Balises IA*, les *Proxys* et les troupes *G: Serviteur*. Les troupes en État *Inapte* ne sont pas comptées. Les *Marqueurs* représentant des armes ou des équipements (comme les *Mines* ou les *Répétiteurs 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 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.

CONSOLES

Il y a 4 *Consoles*, placées au centre de chaque *Quadrant*, chacune à 30 cm d'un bord de la table (voir la carte). 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 Tech Consoles and the Communications Array de Warsenal ou la Comlink Console de Customeeple).

Dans ce scénario, les *Consoles* ont un *Profil d'Élément de Décor*, de sorte qu'elles peuvent être ciblées, en appliquant les Règles de Structure de Décor, mais pas avant le **deuxième** *Tour de jeu*.

PIRATAGE DES CONSOLES (COMPÉTENCE COURTE)

ÉTIQUETTES

Attaque.

CONDITIONS

- € Seules les *Troupes Spécialistes* peuvent déclarer cette compétence.
- € La *Troupe Spécialiste* doit être au contact avec la *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.
- € 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.

CONSOLES PIRATÉES PAR LES 2 JOUEURS

À la fin de la partie, les joueurs feront un Jet d'Opposition de *VOL* pour chaque *Console* ayant été *Piratées* par les deux joueurs. Chaque joueur peut faire un Jet de *VOL* pour chaque *Troupe Spécialiste* ayant survécu au scénario. Cela peut entraîner un Jet d'Opposition avec plusieurs participants. Le vainqueur du Jet d'Opposition obtiendra le Point d'Objectif accordé pour la *Console*. En cas d'égalité, le Jet d'Opposition est recommencé. Si un seul des joueurs a des *Troupes Spécialistes* survivantes, alors ce joueur obtient directement le Point d'Objectif. Si aucun joueur n'a de *Troupes Spécialistes* survivantes, alors le Point d'Objectif est perdu.

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: Servants* pour réaliser des tâches réservées aux *Troupes Spécialistes*.

Rappel : Les troupes possédant la Compétence Spéciale Troupe Spécialiste peuvent accomplir les différentes fonctions des Troupes Spécialistes dans ce scénario.

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

BONUS HACKER

Les troupes possédant la Compétence Spéciale *Hacker*, auront un *MOD+3* à leurs Jets de *VOL* pour le *Piratage des Consoles*.

CARTE INTELCOM (INTERFÉRENCE)

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

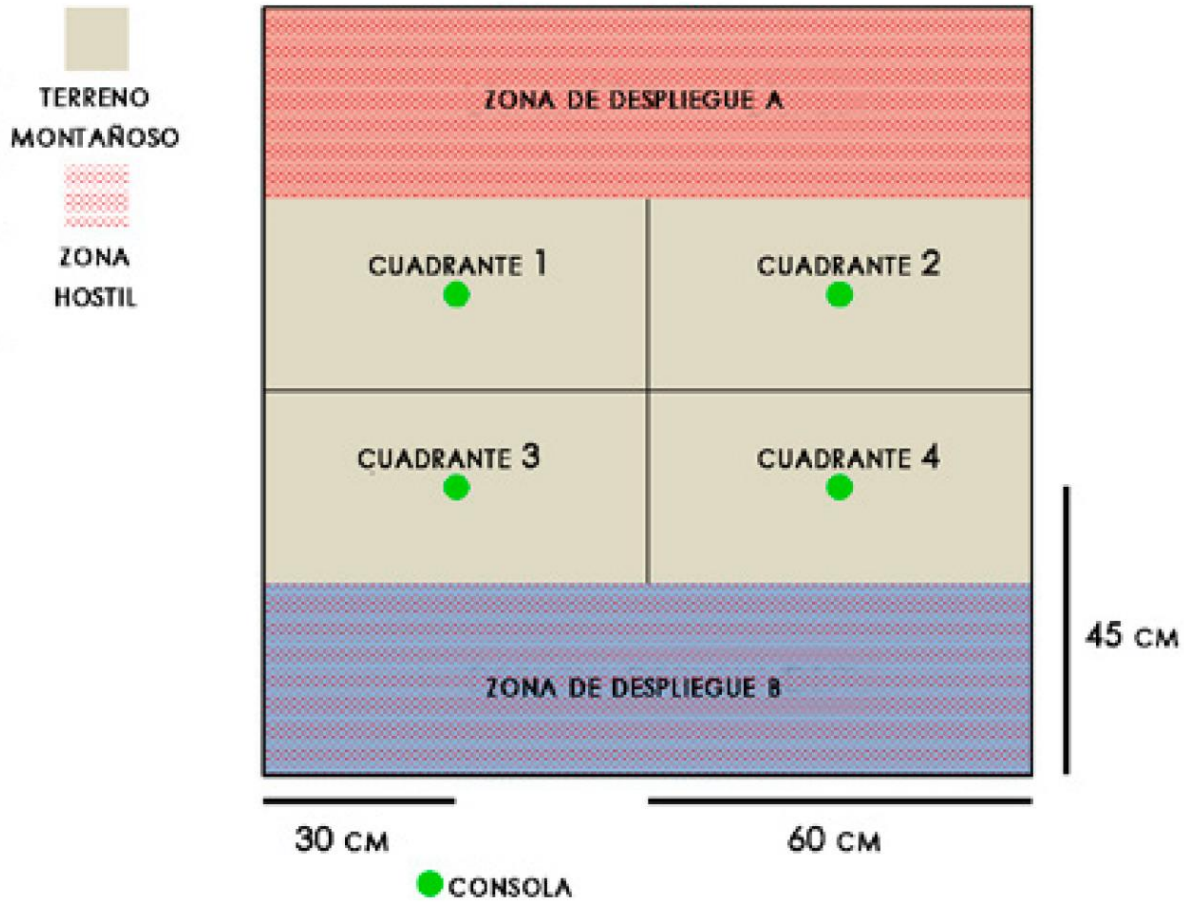
À la Fin du troisième *Tour de Jeu*, lorsque les joueurs comptent leurs points et suivant l'ordre établi par l'Initiative, le joueur peut utiliser sa *Carte INTELCOM* en appliquant le *Mode Interférence* pour annuler la Règle Spéciale *Troupes Spécialistes* ou la Compétence Spéciale *Opérateur Spécialiste* de son choix.

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*.

TYPE D' ÉLÉMENT	NOM	BLI	PB	STR	LA	TRAITS
DÉCOR	CONSOLE	0	0	1	--	Piratable (Jet de VOL)



THE KURAGE CRISIS

SUPRÉMATIE

SUPREMACY

THE KURAGE CRISIS

ZONE SÉCURISÉE

SAFE AREA



ZONE SÉCURISÉE SAFE AREA (VERSION KASERNE)

Configuration de Table : I.

Règles Spéciales : Accès Sécurisé, Blizzard. Sections (ZO), Domination de ZO, Consoles, Contrôler les Consoles, Troupes Spécialistes, DataTracker, Carte INTELCOM (Support et Contrôle/Interférence).

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 DataTracker** 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 Console** à la fin de la partie (1 Point d'Objectif pour chaque Console Contrôlée).

CLASSIFIÉ

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

DÉPLOIEMENT (ACCÈS SÛR)

Les deux joueurs se déploient sur les bords opposés de la table de jeu, dans une Zone de Déploiement standard de 40cm de profondeur.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

BLIZZARD

Une tempête de neige compromet l'acquisition des cibles dans la zone d'opérations. Dans ce scénario, tous les soldats possédant une Compétence Spéciale de **Camouflage**, **Déploiement Caché**, **Multi-terrain**, **Terrain Montagneux** ou **d'Équipement DDO**, obtiennent un **MOD+3** en bonus sur leur jet de dé, lorsqu'ils déclarent une **Esquive** ou toute autre compétence équivalente (par exemple *Attention!* ou *Engager*), mais pas lorsqu'ils utilisent le Trait *d'Esquive Spéciale* des Munitions spéciales (comme Fumigène ou Eclipse).

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 Quadrant est considéré comme Zone d'Opérations (ZO).

DOMINATION DE ZO

Une Zone d'Opérations (ZO) est considérée Dominée par un joueur s'il possède **plus** de Points d'Armée que l'adversaire **dans** la zone. Les troupes représentées par des **figurines** ou des **Marqueurs** (Camouflage, Œuf-Embryon, Graine-Embryon...) comptent, ainsi que les **Balises IA**, les **Proxys** et les troupes **G: Serviteur**. Les troupes en État **Inapte** ne sont pas comptées. Les Marqueurs représentant des armes ou des équipements (comme les Mines ou les Répétiteurs 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 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.

CONSOLES

Il y a 4 *Consoles*, placées au centre de chaque Quadrant, chacune à 30 cm d'un bord de la table (voir la carte). 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 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 tant qu'il est le seul à avoir au moins une *Troupe Spécialiste* (en tant que figurine, non en Marqueur) à son contact. Les Troupes Non Spécialistes ne peuvent pas *Contrôler* de *Console*, mais peuvent empêcher l'ennemi de la contrôler en étant en contact avec elle. Les figurines en État *Inapte* (*Inconscient*, *Mort*, *Sepsitorisé*, ...) ne peuvent pas *Contrôler* non plus.

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 Troupe Spécialiste 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.

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 PAQUET).

Le *DataTracker* doit être en état non-*Inapte* pour apporter le point d'Objectif Supplémentaire.

CARTE INTELCOM (SUPPORT ET CONTRÔLE / INTERFÉRENCE)

Avant le début de la partie, mais après avoir choisi son *Objectif Classifié*, chaque joueur doit déclarer à son adversaire si cette carte sera son *Objectif Classifié* ou sa *Carte INTELCOM*. 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 troisième *Tour 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) ou le *Mode Interférence* (Interférence), de son choix :

€ MODE APPUI ET CONTRÔLE (SUPPORT AND CONTROL)

Le joueur peut ajouter la valeur de sa Carte INTELCOM au total des Points d'Armée qu'il possède, dans la *Zone d'Opérations* (ZO) de son choix, mais seulement s'il a au moins un soldat en État non Inapte à l'intérieur.

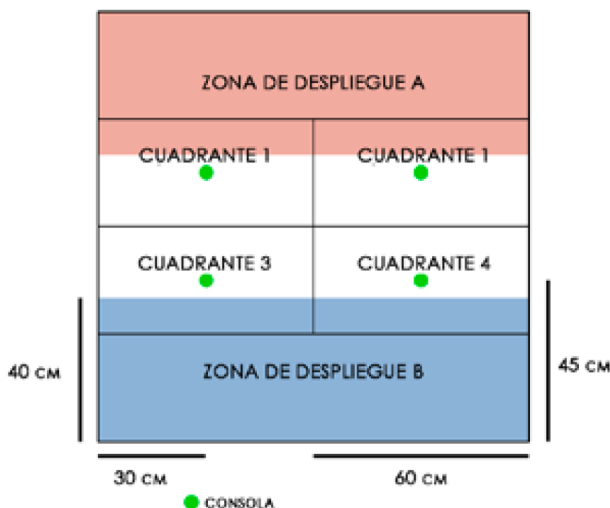
€ • MODE INTERFÉRENCE

Le joueur peut utiliser sa carte INTELCOM en appliquant le *mode Interférence*, afin qu'une *Troupe Spécialiste* ennemie compte comme Non-Spécialiste, pour le contrôle des Consoles.

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*.



THE KURAGE
CRISIS

ZONE SÉCURISÉE

SAFE AREA

THE KURAGE CRISIS

MATRICE DE TRANSMISSION

TRANSMISSION MATRIX



MATRICE DE TRANSMISSION TRANSMISSION MATRIX (VERSION KOMMSTAT)

Configuration de Table: J.

Règles Spéciales : Portée Réduite, Amplificateur, Aires de Transmission (ZO), Domination de ZO, DataTracker, Cible Désignée.

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

€ *Dominer le même nombre d'Aires de Transmission* que l'adversaire à la fin de chaque *Tour de Jeu* (1 Point d'Objectif, mais si au moins 1 Aire de Transmission est Dominée par le joueur).

€ *Dominer plus d'Aires de Transmission* que l'adversaire à la fin de chaque *Tour de Jeu* (2 Points d'Objectif).

€ Tuer la *Cible Désignée* (1 Point d'Objectif).

€ Tuer la *Cible Désignée* avec votre *DataTracker* (2 Points d'Objectif supplémentaires)

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 30cm de profondeur.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

PORTÉE RÉDUITE

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

AMPLIFICATEUR

Les installations dans l'aire d'opérations améliorent et intensifient les signaux quantiques. Dans ce scénario, toute **Attaque de Piratage** ou de **Comms** déclarée, appliquera un **MOD +3** à son Attribut.

AIRES DE TRANSMISSION (ZO)

Il y'a 5 *Aires de Transmission* de 10 cm de diamètre. Une est placée au centre de la table de jeu. Puis deux *Aires de Transmission* placées à chaque côté de la table de jeu, à 30 cm des bords de table et à 30 cm de la ligne centrale.

Le centre de chaque Aire de Transmission 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*).

Dans ce scénario, chaque *Aire de Transmission* est considérée comme *Zone d'Opérations* (ZO).

Les *Antennes de Transmission* sont des *Répétiteurs* pour les *Hackers* des joueurs. Les *Antennes de Transmission* n'appliqueront les *Mod de Firewall*.

DOMINATION DE ZO

Une *Zone d'Opérations* (ZO) est considérée *Dominée* par un joueur s'il possède **plus** de Points d'Armée que l'adversaire **dans** la zone. Les troupes représentées par des **figurines** ou des **Marqueurs** (Camouflage, Œuf-Embryon, Graine-Embryon...) comptent, ainsi que les *Balises IA*, les *Proxys* et les troupes *G: Serviteur*. Les troupes en État *Inapte* ne sont pas comptées. Les Marqueurs représentant des armes ou des équipements (comme les Mines ou les Répétiteurs 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 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.

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 PAQUET).

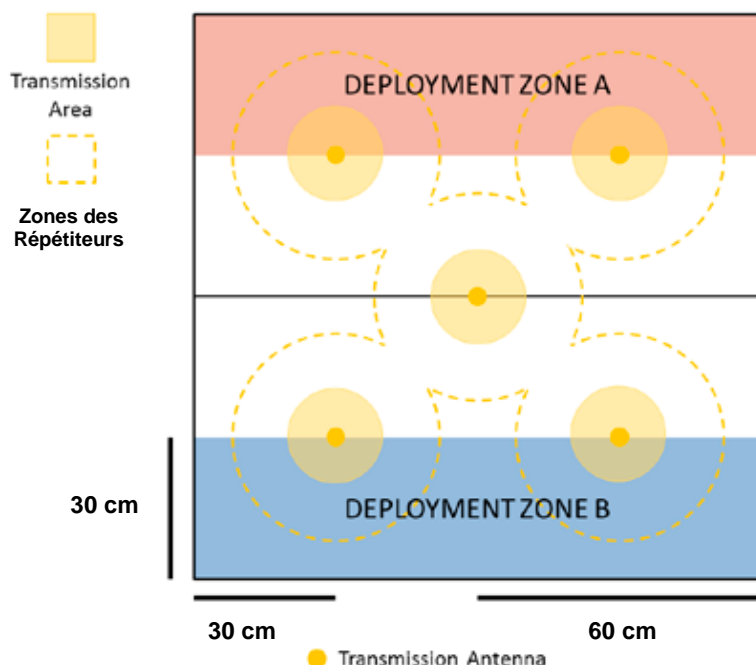
CIBLE DÉSIGNÉE

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*. *Tuer* la *HVT* adverse n'entraînera pas de défaite, ni ne donnera de Points d'Objectif compensatoire à l'adversaire.

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

FIN DE MISSION

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



THE KURAGE CRISIS

MATRICE DE TRANSMISSION

TRANSMISSION MATRIX

THE KURAGE CRISIS

CONGELER

FROSTBYTE



CONGELER

FROSTBYTE

Configuration de Table : --.

Règles Spéciales : Exclusion Zone, Insertion Limitée, Tueur Froid, Zones Mortes, Sécuriser la Zone Exclusion, Unité Thermique, Consoles, Connecter une Console, Tués, Troupes Spécialistes, DataTracker, Ordre Spécial DataTracker.

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- € Tuer **plus** de Points d'Armée que l'adversaire (3 Points d'Objectif).
- € Tuer le **DataTracker** ennemi (2 Points d'Objectif).
- € Avoir **Sécuriser** la Zone d'Exclusion à la fin de la partie (3 Points d'Objectif).
- € Avoir au moins une **Unité Thermique Active** à la fin de la partie (1 Point d'Objectif).

CLASSIFIÉ

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

DÉPLOIEMENT

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

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

Il est interdit de se déployer au contact d'une **Unité Thermique**.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

INSERTION LIMITÉE

€ Cet Extra indique que les scénarios ont une fenêtre d'Insertion Limitée, ne permettant qu'à de petites équipes d'être insérées dans la Zone d'Opérations. Ainsi, les joueurs ne seront pas autorisés à utiliser de Listes d'Armées ayant plus d'un **Groupe de Combat**

€ Dans ce scénario, l'**Utilisation Stratégique de Pions de Commandement** annulant deux Ordres Réguliers n'est pas autorisée.

TUEUR FROID

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

En termes de jeu, tous les soldats qui, à la fin du troisième Tour 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 **d'Infanterie Lourde** (ILO) ou **TAG**. Ainsi qu'au soldat que le joueur a désigné comme **DataTracker**.

ZONES MORTES

Il y'a deux **Zones Mortes** sur le champ de bataille, profondes de 10 cm entre les **Zones de Déploiement** et la **Zone d'Exclusion** (voir la carte).

SÉCURISER LA ZONE D'EXCLUSION

La **Zone d'Exclusion** est considérée **Sécurisée** par un joueur, seulement quand un joueur est le seul à avoir un **DataTracker** à l'intérieur de la **Zone d'Exclusion** dans un État non *Inapte*.

UNITÉS THERMIQUES

Il y a un total de **quatre Unités Thermiques**, dont deux sur chaque moitié de la table. Les *Unités Thermiques* placés à 25 cm du centre de la table et à 60 cm des bords de table, sont les *Unités Thermiques* des **Zones Mortes**. Les *Unités Thermique* placés à 50 cm du centre de la table et à 60 cm des bords de table, sont les *Unités Thermiques* des **Zones de Déploiement**.

Chaque *Unité Thermique* doit être représenté par un Marqueur Objectif (Objectif) ou par un décor de même diamètre (comme l'Info Hubs de Micro Art Studio).

Les Marqueurs Joueur A et Joueur 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*. Ils peuvent être ciblés en appliquant une variante des règles de Structures de Décors. Une *Unité Thermique* ne pourra être endommagée que par des **Attaques CC avec des Armes CC, possédant le Trait Anti-matériel**.

Une *Unité Thermique* en État *Endommagé* ou *Détruit*, ne sera plus considérée comme *Active*.

CONSOLES

Il y a 3 *Consoles*, une d'entre-elles placées au centre de de la table, puis les deux autres le long de la ligne centrale à 30 cm des bords de table (voir la carte).

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 Tech Consoles and the Communications Array de Warsenal ou la Comlink Console de Customeeple).

CONNECTER UNE CONSOLE (COMPÉTENCE COURTE)

ÉTIQUETTES

Attaque.

CONDITIONS

€ Seules les *Troupes Spécialistes* ou le *DataTracker* peuvent déclarer cette compétence.

€ La *Troupe Spécialiste* ou le *DataTracker* doit être au contact avec la *Console*.

EFFETS

€ Permet à la *Troupe Spécialiste* ou au *DataTracker* 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*.

€ Une *Console Connectée* peut être *Connectée* à nouveau par l'autre joueur, en appliquant la même procédure.

TUÉS

Une troupe est considérée *Tuée* quand elle passe à l'État *Mort*, ou qu'elle est en État *Inapte* à la fin de la partie.

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

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 Specialist Operative / Opérateur Spécialiste 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.

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 PAQUET).

THE KURAGE CRISIS

CONGELER

FROSTBYTE

ORDRE SPÉCIAL DU DATATRACKER

Le *DataTracker* a un Ordre Irrégulier supplémentaire spécial, qui n'est que pour son usage uniquement, et cet Ordre ne pourra être transformé en Ordre Régulier. Cet Ordre n'est pas inclus dans la *Réserve d'Ordre*.

FIN DE MISSION

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

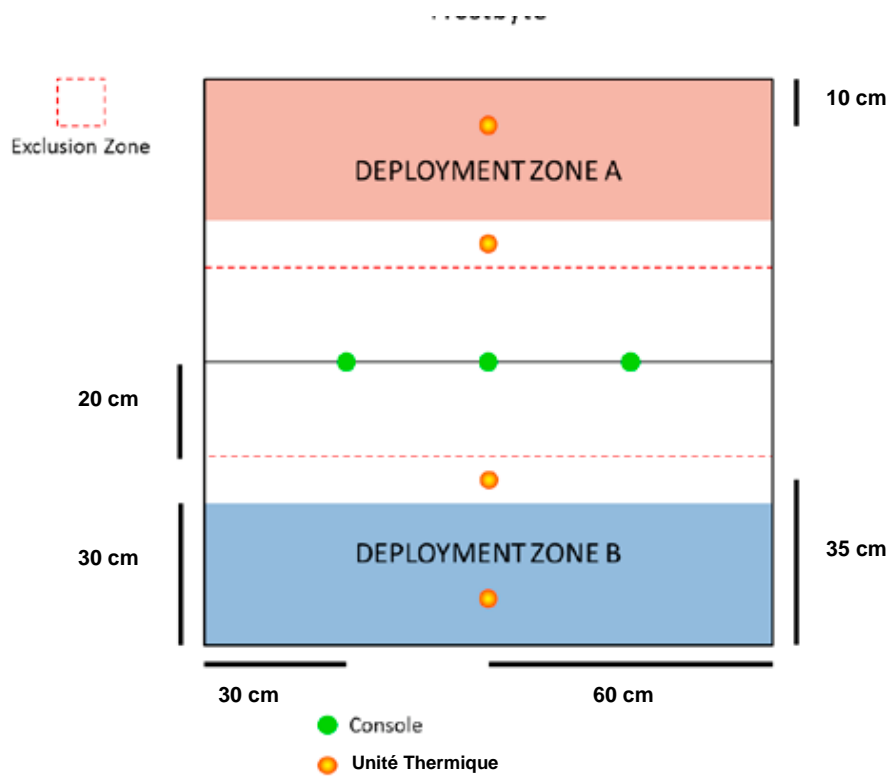
Si un des joueurs commence son tour actif en État de *Retraite!*, la partie se termine à la fin de ce *Tour*.

TYPE D'ÉLÉMENT	NOM	BLI	PB	STR	LA	TRAITS
DÉCOR	UNITÉ THERMIQUE	2	0	3	--	--

THE KURAGE CRISIS

CONGELER

FROSTBYTE





THE KURAGE CRISIS

ANNIHILATION

ANNIHILATION

ANNIHILATION ANNIHILATION (VERSION REDOUTE)

Configuration de Table : A.

Règles Spéciales : Environnement Traitre,
Plaines Subarctiques, Tué, Pas de Quartier,
DataTracker, HVT et Pack Classifié Non Utilisé.

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

NIVEAU INFÉRIEUR	NIVEAU INTERMÉDIAIRE	NIVEAU SUPÉRIEUR
Tuer entre 50 et 100 Points d'Armée ennemi	Tuer entre 75 et 150 Points d'Armée ennemi	Tuer entre 100 et 200 Points d'Armée ennemi
1 POINT D'OBJECTIF		
Tuer entre 101 et 150 Points d'Armée ennemi	Tuer entre 151 et 250 Points d'Armée ennemi	Tuer entre 201 et 300 Points d'Armée ennemi
3 POINTS D'OBJECTIFS		
Tuer plus de 150 Points d'Armée ennemi	Tuer plus de 250 Points d'Armée ennemi	Tuer plus de 300 Points d'Armée ennemi
4 POINTS D'OBJECTIFS		
Si vous avez entre 50 et 100 Points d'Armée ayant survécu	Si vous avez entre 75 et 150 Points d'Armée ayant survécu	Si vous avez entre 100 et 200 Points d'Armée ayant survécu
1 POINT OBJECTIF		
Si vous avez entre 101 et 150 Points d'Armée ayant survécu	Si vous avez entre 151 et 250 Points d'Armée ayant survécu	Si vous avez entre 201 et 300 Points d'Armée ayant survécu
3 POINTS D'OBJECTIFS		
Si vous avez plus de 150 Points d'Armée ayant survécu.	Si vous avez plus de 250 Points d'Armée ayant survécu	Si vous avez plus de 300 Points d'Armée ayant survécu.
4 POINTS D'OBJECTIFS		

€ Tuer le DataTracker ennemi (2 Points d'Objectif).

CLASSIFIÉ

Il n'y a pas d'Objectif Classifié.

DÉPLOIEMENT

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

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

ENVIRONNEMENT TRAITRE

La planète Aube peut être aussi dangereuse qu'effrayante. La *Zone de Déploiement* est considérée comme une **Zone d'Environnement Hostile** de Niveau *Dangereux* (jet de *BLI* si le résultat d'un jet est de 18 ou plus, contre Dommage : 13 ; cf voir règle *Paradiso/Deadalus Fall*). Cependant, les troupes qui possèdent la Compétence **Terrain Montagneux** ou **Multi-terrain** ne sont pas affectées par cet *Environnement Hostile*.

PLAINES SUBARCTIQUES

La zone d'opérations est presque libre d'obstacles, offrant une vue dégagée de la zone. Dans ce scénario, le **MOD de portée -6** pour n'importe quelle arme, pièce d'équipement ou compétence spéciale de TR devient automatiquement un **MOD de portée -3**.

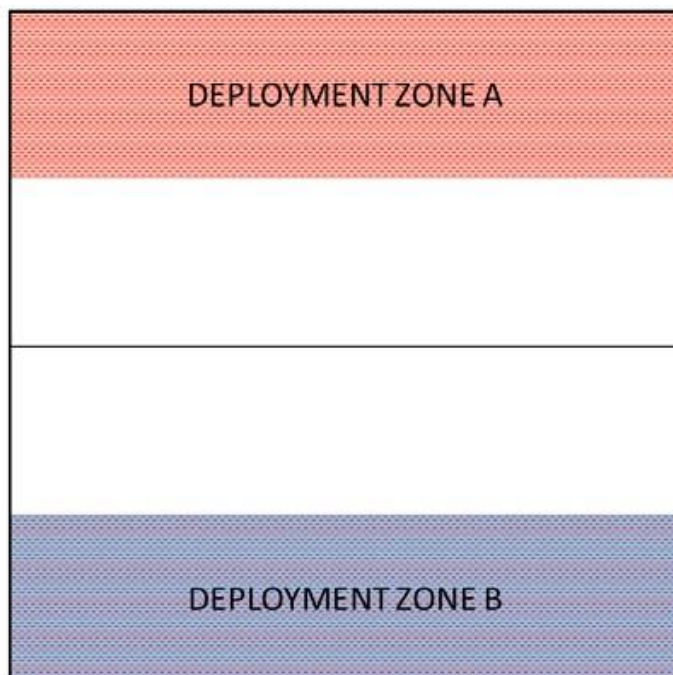
TUÉS

Une troupe est considérée *Tuée* quand elle passe à l'État *Mort*, ou qu'elle est en État *Inapte* à la fin de la partie.

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



30 cm



PAS DE QUARTIER

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

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 PAQUET).

HVT ET PAQUET CLASSIFIÉ NON UTILISÉ

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 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 Tour de Jeu**.



THE KURAGE CRISIS

L'ARMURERIE

THE ARMORY

L'ARMURERIE THE ARMORY (VERSION B-HUTS)

Configuration de Table : F.

Règles Spéciales : Zone d'Exclusion, Quartiers Clos, Avantage Environnemental, L'Armurerie (ZO), Domination de ZO, Panoplies, Troupes Spécialistes, Carte INTELCOM (Support et Contrôle).

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

€ Dominer l'Armurerie à la fin de chaque *Tour de Jeu* (1 Point d'Objectif).

€ Dominer l'Armurerie à la fin de la partie (4 Points 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 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 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*, *Supplantation*, *Infiltration* et *Déploiement Mécanisé* ne peuvent pas être utilisées pour se déployer dans la Zone d'Exclusion. Cela ne s'applique pas aux troupes subissant une *Déviation*.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

QUARTIERS CLOS

La zone d'opérations est très resserrée. Dans ce scénario, les Gabarits d'Armes appliquent un MOD +1 au Dommage contre n'importe quelle cible de l'ensemble de la table.

AVANTAGE ENVIRONNEMENTAL

La zone d'opérations à quelques ouvertures d'infiltration qui peuvent fournir un avantage tactique. Tous les soldats possédant **Terrain Montagneux** pourront se déployer comme s'ils avaient la Compétence Spéciale DA : *Infiltration Aéroportée*.

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 20 cm sur 20 cm. Pour représenter l'Armurerie nous vous recommandons d'utiliser l'Objectif Room de Micro Art Studio, le Command Bunker de Warsenal ou 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 a quatre *Portes*, une au milieu de chaque mur (voir la carte). Les *Portes* de l'Armurerie sont fermées au début de la partie. Les *Portes* de l'Armurerie doivent être représentées par un Marqueur de Porte Étroite (NARROW GATE) ou par un élément de décor de la même taille. Les *Portes* de l'Armurerie ont la Largeur d'une *Porte Étroite*.

Les règles de Structure de Décor sont autorisées dans ce scénario.

OUVRIR LES PORTES DE L'ARMURERIE (COMPÉTENCE COURTE)

ÉTIQUETTES

Attaque.

CONDITIONS

€ Seules les *Troupes Spécialistes* peuvent déclarer cette compétence.

€ La *Troupe Spécialiste* doit être en contact avec une *Porte*.

EFFETS

Permet à la *Troupe Spécialiste* de faire un Jet de **VOL** pour **Ouvrir les Portes**. Un succès ouvrira 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 ;

DOMINATION DE ZO

Une Zone d'Opérations (ZO) est considérée *Dominée* par un joueur s'il possède **plus** de Points d'Armée que l'adversaire **dans** la zone. Les troupes représentées par des **figurines** ou des **Marqueurs** (Camouflage, Œuf-Embryon, Graine-Embryon...) comptent, ainsi que les *Balises IA*, les *Proxys* et les troupes G: *Serviteur*. Les troupes en État *Inapte* ne sont pas comptées. Les Marqueurs représentant des armes ou des équipements (comme les Mines ou les Répétiteurs 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 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 2 *Panoplies*, placées à l'intérieur de l'*Armurerie* à différents coins (voir carte).

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

Les joueurs ne peuvent pas déclarer d'*Attaque* contre les *Panoplies*, excepté Utiliser *Panoplie*, **avant le second Tour de jeu**.

UTILISER LES PANOPLIES (COMPÉTENCE COURTE)

ÉTIQUETTES

Attaque.

CONDITIONS

Le Soldat doit être en contact 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**.

€ En réussissant un Jet de *VOL*, les *Troupes Spécialistes* peuvent faire deux Jets dans n'importe quel *Tableau de Butin*, en ne conservant qu'un seul résultat.

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 Troupe Spécialiste 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

CARTE INTEL COM (SUPPORT ET CONTRÔLE)

Avant le début de la partie, mais après avoir choisi son *Objectif Classifié*, chaque joueur doit déclarer à son adversaire si cette carte sera son *Objectif Classifié* ou sa *Carte INTEL COM*. 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 troisième *Tour 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 INTELCOM, au total des Points d'Armée 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*.

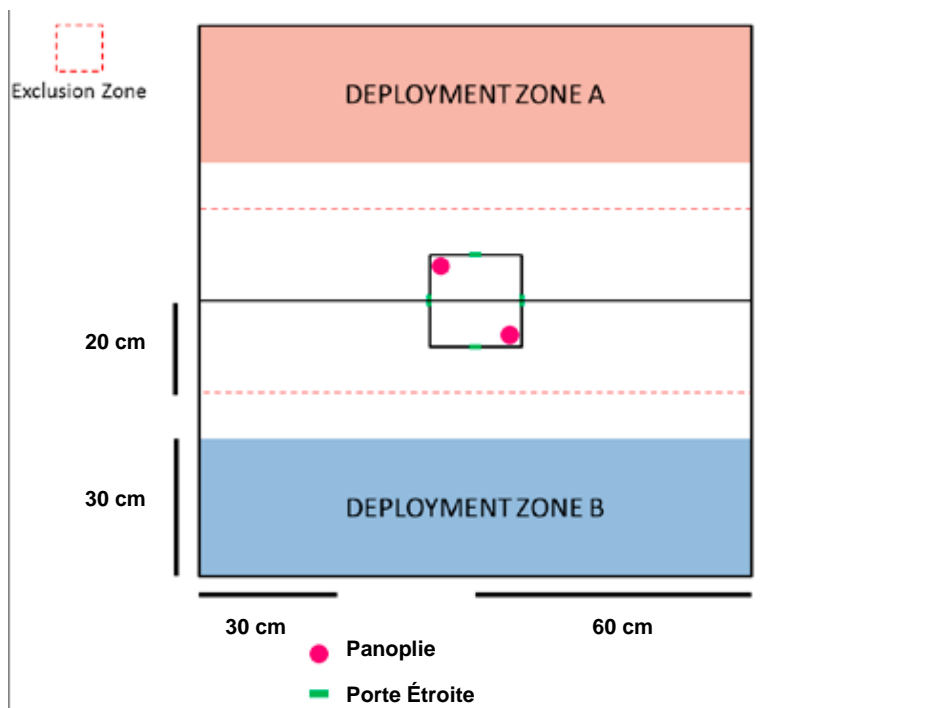
FIN DE MISSION

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

TYPE DE BÂTIMENT	TYPE DE CONSTRUCTION	TYPE D'ACCÈS	LARGEUR D'ACCÈS	TRAITS
ARMURERIE	Mur Extérieur (x4)	Porte de Sécurité (x4)	Accès Étroit (x4)	Panoplie (x2)

TYPE DE D'ÉLÉMENT	NOM	BLI	PB	STR	LA	TRAIT
ACCÈS	PORTE DE SÉCURITÉ	3	3	2	Narrow Gate Porte Étroite	Piratable (Jet de VOL)
CONSTRUCTION	MURS EXTÉRIEURS	10	0	3	--	--
ACCESSOIRES	PANOPLIES	0	0	1	--	Logistique



THE KURAGE CRISIS

L'ARMURERIE

THE ARMORY

THE KURAGE CRISIS

CENTRE DES COMMUNICATIONS

COMMS CENTER



CENTRE DES COMMUNICATIONS COMMS CENTER (VERSION KURAGE)

Configuration de Table : N.

Règles Spéciales : Zone d'Exclusion, Amplificateur, Quartier des Docks, Le Réseau, Tué, Troupes Spécialistes, DataTracker, Cible Désignée.

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

€ Avoir **le même nombre** d'Antennes Connectées que l'adversaire à la fin de la partie (2 Points d'Objectif, seulement si le nombre est d'au moins 1 Antenne Connectée).

€ Avoir **plus** d'Antennes Connectées que l'adversaire à la fin de la partie (4 Points d'Objectif).

€ Tuer **plus** de Troupes Spécialiste que l'adversaire (2 Points d'Objectif).

€ Tuer la **Cible Désignée** (1 Point d'Objectif).

€ Tuer la **Cible Désignée** avec votre **DataTracker** (2 Points d'Objectif supplémentaires).

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 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 *Déviaton*.

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

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO QUARTIER DES DOCKS

La Zone d'Opérations est une zone de docks et est considérée comme une Zone de **Terrain Aquatique**. Dans cette zone, les restrictions de Mouvement ne sont pas appliquées, cependant, les soldats possédant un trait **Terrain Aquatique** ou **Multi-terrain** reçoivent un **Bonus de +2.50 cm** à leur première valeur *MOV*.

Ce Bonus s'appliquera dans toute la table, seulement lors de la déclaration ou de l'exécution d'une Compétence Commune de *Mouvement*.

AMPLIFICATEUR

Les installations dans l'aire d'opérations améliorent et intensifient les signaux quantroniques. Dans ce scénario, toute **Attaque de Piratage** ou de **Comms** déclarée, appliquera un **MOD +3** à son Attribut.

LE RÉSEAU

Il y'a 9 *Antennes* au total. Une est placée au milieu de la table de jeu, Deux autres sont placées sur la ligne central de la table à 30 cm des bords. Les 6 autres *Antennes* sont placées dans les moitiés de la table de jeu. 4 sont placées à 20 cm parallèlement à la ligne centrale de la table de jeu et à 30 cm des bords. Les deux dernières sont placées à 20 cm parallèlement à la ligne centrale de la table de jeu et à 60 cm des bords (voir la carte).

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).

CONNECTER LES ANTENNES (COMPÉTENCE COURTE)

ÉTIQUETTES

Attaque.

CONDITIONS

- € Seules les *Troupes Spécialistes* peuvent déclarer cette compétence.
- € La *Troupe Spécialiste* doit être en contact par son socle avec une *Antenne*.

EFFETS

- € Permet à la *Troupe Spécialiste* de faire un Jet Normal de **VOL** pour *Connecter 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 Connectée* peut être *Connectée* encore une fois par un autre joueur, en appliquant la même procédure. Dans ce cas, l'*Antenne* n'est alors plus considérée *Connectée* par l'adversaire.
- € Les marqueurs Joueur A et Joueur B, peuvent être utilisés pour marquer les *Consoles Connectées*. Il est recommandé d'utiliser un type de Marqueur différent pour chaque joueur.

TUÉS

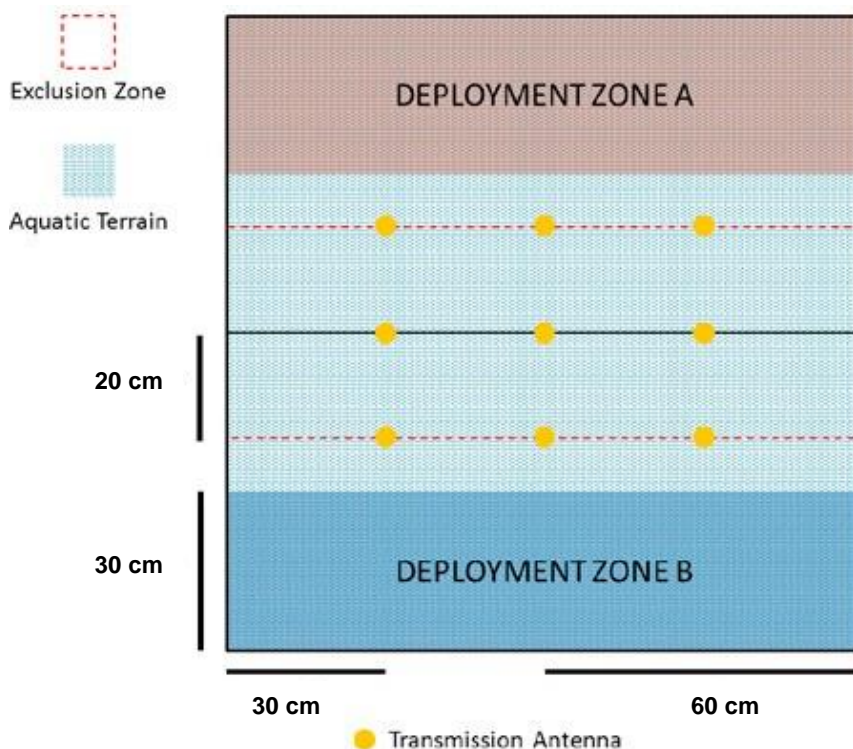
Une troupe est considérée *Tuée* quand elle passe à l'État *Mort*, ou qu'elle est en État *Inapte* à la fin de la partie.

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

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 Specialist Operative / Opérateur Spécialiste 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.

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 PAQUET).

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*. Tuer la *HVT* adverse n'entraînera pas de défaite, ni ne donnera de Points d'Objectif compensatoire à l'adversaire.

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

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*.

THE KURAGE CRISIS

CENTRE DES COMMUNICATIONS

COMMS CENTER

THE KURAGE CRISIS

DEADBOLT

DEADBOLT



DEADBOLT

Règles Spéciales : Modules de la Station Kurage, Reconfigurer les Portes, Troupes Spécialistes, Contrôler la Déléguée Kuge.

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

€ Avoir Reconfiguré une Porte des Modules de la Station Kurage à la fin de la partie (1 Point d'Objectif pour chaque Accès Reconfiguré).

€ Contrôler la Déléguée Kuge à la fin de la partie (1 Point 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 20cm de profondeur.

Zone d'Exclusion : il y a une Zone d'Exclusion couvrant une zone de 30 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.

RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

Dimension de la table de jeu : 120 x 120 cm

EMPLACEMENT EXCLUSIF JSA

Pour pouvoir jouer ce scénario, il est obligatoire que l'un des camps soit une Armée Sectorielle JSA.

MODULES DE LA STATION KURAGE

Comme indiqué sur la carte, les joueurs placent les deux bâtiments Teseum QC Lab 101 au centre de leur moitié opposée de table. Le centre des bâtiments doit se trouver à 30cm des bords de la table de jeu.

Les joueurs doivent aussi placer les deux bâtiments Module 451 sur des côtés opposés de la table de jeu. Le centre des bâtiments doit se trouver à 60cm des bords de la table de jeu et 15cm de son centre.

RECONFIGURER LES PORTES

Chaque Module de la Station Kurage possède deux Portes placées sur des côtés opposés. Chaque Porte est considérée comme une Porte Étroite. Les joueurs ne peuvent pas ouvrir les Portes.

Pour Reconfigurer une Porte, une Troupe Spécialiste doit avoir son socle en contact avec la Console, dépenser une Compétence Courte et réussir un Jet Normal de VOL. Si le jet est un échec, il peut être répété autant de fois que nécessaire moyennant à chaque fois la dépense de la Compétence Courte correspondante.

Pour identifier une Porte qu'ils ont reconfiguré, les joueurs placent un Marqueur Player leur étant propre (Player A/Player B) en contact celle-ci.

Un joueur peut Reconfigurer une Porte qui a déjà été Reconfigurée par son adversaire en utilisant la même procédure. Dans ce cas, cette Porte n'est plus considérée Reconfigurée par l'ennemi.

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 *Troupes Spécialistes* 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.

CONTRÔLER LA DÉLÉGUÉE KUGE

La *Déléguée Kuge* doit être placée au centre de la table de jeu. De plus, les joueurs doivent placer la figurine de la *Déléguée Kuge* dans une partie accessible de la table et ne peuvent pas positionner au-dessus ou à l'intérieur d'un élément de décor.

Chaque joueur considère la *Déléguée Kuge* comme un *Civil Neutre*.

La *Déléguée Kuge* est *Contrôlée* par un joueur tant que celui-ci est le seul à avoir au moins un soldat (une figurine, pas un Marqueur) dont le socle est en contact avec le socle de la *Déléguée Kuge*. Il ne doit donc pas y avoir de contact entre le socle de la *Déléguée Kuge* et le socle d'un soldat ennemi. Les figurines en état *Inapte* (*Inconscient*, *Mort*, *Sepsitorisé*...) ne sont jamais prises en compte pour le Contrôle de la *Déléguée Kuge*.

FIN DE MISSION

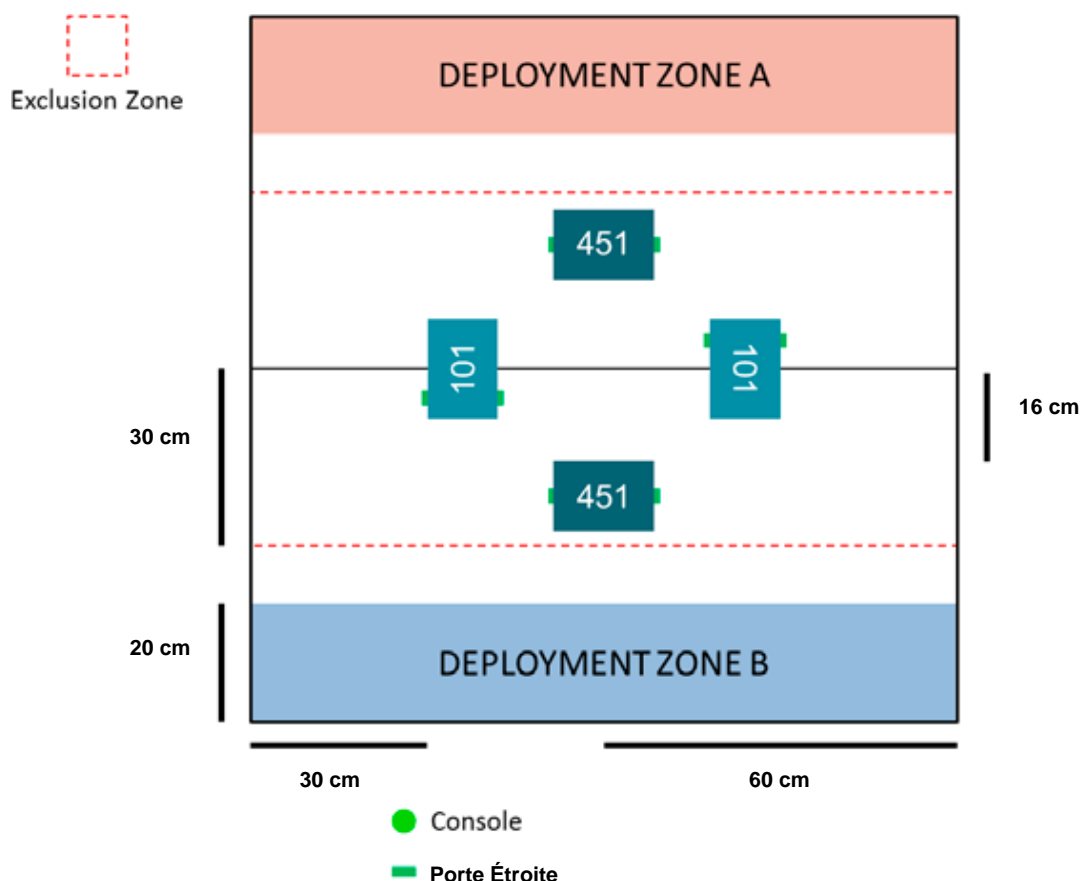
Ce scénario est limité dans le temps et il se terminera automatiquement à la fin du **troisième Tour de Jeu**.

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

THE KURAGE CRISIS

DEADBOLT

DEADBOLT



THE KURAGE CRISIS

CARTE PHASE 1



THE KURAGE CRISIS

CARTE PHASE 2

#KurageCrisisJSA



20
ESBHd



