

# STRIKEZONE: WOTAN

CORVUS BELLI  
INFINITY



Proposé sur



FANTRAD VF



#### CREATED BY

ALBERTO ABAL COUCEIRO, FERNANDO LISTE AZPEITIA,  
GUTIER LUSQUIÑOS RODRÍGUEZ, CARLOS TORRES RODRÍGUEZ

#### CHIEF EXECUTIVE MANAGER

FERNANDO LISTE AZPEITIA

#### BACKGROUND DIRECTION AND DEVELOPMENT

GUTIER LUSQUIÑOS RODRÍGUEZ

#### RULES AND SCENARIOS MANAGEMENT

GUTIER LUSQUIÑOS RODRÍGUEZ

#### SCENARIOS DEVELOPMENT

GUTIER LUSQUIÑOS RODRÍGUEZ,  
JUAN LOIS REY (HELLOIS)

#### ART DIRECTION

CARLOS TORRES RODRÍGUEZ

#### CONCEPT DESIGN

ALBERTO ABAL COUCEIRO, CARLOS LLAUGER LORENZO,  
CARLOS TORRES RODRÍGUEZ

#### GRAPHIC DESIGN DIRECTION

ALBERTO ABAL COUCEIRO

#### GRAPHISM | GRAPHICS

CARLOS LLAUGER LORENZO, HUGO RODRÍGUEZ GARCÍA

#### LAYOUT

HUGO RODRÍGUEZ GARCÍA

#### SCULPT DIRECTION

CARLOS TORRES RODRÍGUEZ

#### SCULPT

CARLOS TORRES RODRÍGUEZ, FAUSTO GUTIÉRREZ LÓPEZ,  
JAVIER UREÑA, JOSE LUIS ROIG AYUSO, ART-TONIO

#### TRANSLATION

MARÍA ISABEL ABAL SILVA, FELICIANO BETHENCOURT HERRERA,  
JAIME BOLAÑOS FERNÁNDEZ, DANIEL HERNANDEZ,  
JOSH HERNANDEZ, GUTIER LUSQUIÑOS RODRÍGUEZ, LOCALSOFT SL

#### EDITING

CORVUS BELL

#### MINIATURE PAINTING

ÁNGEL GIRALDEZ VIDAL, DAVID ANTA DE FRUTOS (DAF)  
SCENERY AND DIORAMAS  
ALEJANDRO QUINTEIRO GAITEIRO, DAVID ANTA DE FRUTOS (DAF)

#### COMMUNITY MANAGEMENT

INMA LAGE LOSADA, CARLOS MORALES PINTO

#### ITS MANAGEMENT

JUAN LOIS REY (HELLOIS)

#### PLAYTESTING AND PROOFREADING

DAVID ANTA DE FRUTOS (DAF), FRANCISCO ARJONES GIL (CRAVE),  
IAGO AUBOURG FERREIRA, JEREMY "DUTCH" BRECKBILL, JORDI  
COLOMER (DAIXOMAKU), RICHARD "REND" DEANE, JESÚS  
FERNÁNDEZ NOVO (NOVO), MIGUEL GROBA (COMMANDER\_  
FROST), PAUL "MIGHTYMUFFIN" HAINES, GUILLERMO "MAGNO"  
HERNANDEZ, CHARLES "TENNOBUSHI" HORNOY, ENRIQUE  
JALÓN (GLAURUNG), RANDOLPH "A MÃO ESQUERDA" JOHNSON,  
KONSTANTINOS "PSYCHOTIC STORM" KARAYIANNIS, INMA LAGE  
LOSADA (MORGANA), CARLOS LLAUGER LORENZO, JUAN LOIS  
REY (HELLOIS), JORGE MORAL GARABATOS (JMGDIXCONTROL),  
JAVIER VICENTE MORILLA (SEMY), DAVID MUÑOZ POZA (EREBUS  
2.0), DAVID SATTERTHWAITE, DAVID "CERVANTES3773" SELEY,  
IVÁN "YASBIR" SOLLA LENGVENIS, DOM "DOMO" WOODS, IAN  
"IJW WARTRADER" WOOD, DUNCAN "DUDE" WRIGHT, MARCOS  
BELLO SOTO, JAVIER GARCÍA BARGUEÑO (OMADON), JOSE LUIS  
GARCÍA BUGALLO (PATTON), ÓSCAR SÁNCHEZ (PÚPNIK).

#### TRANSLATION EDITORS

JEREMY BRECKBILL, DAVID SATTERTHWAITE

Infinity is a trademark of Corvus Belli S.L.L. Polígono de Castiñeiras, Nave 19  
36939, Bueu, Pontevedra, Spain. [www.corvusbelli.com](http://www.corvusbelli.com)  
[infinitythegame.com](http://infinitythegame.com) | [corvusbelli.com](http://corvusbelli.com)

Proposé sur



FANTRAD VF



STRIKEZONE : WOTAN	5
LE DÉCLENCHEMENT DU CONFLIT	6
LA SITUATION POST-FLAMIA	6
L'INCIDENT DU SANDINISTA!	6
LE BLOCUS DE WOTAN	8
ÉDIT IMPERIAL	8

## **POSITIONS STRATÉGIQUES 8**

( ) LA POSITION PANOCÉANIENNE	9
( ) LA POSITION YU JING	10
( ) LA POSITION NOMADE	11
( ) LA POSITION HAQQISLAMITE	13
( ) LES POSITIONS O-12/ALEPH/ARIADNA	13
( ) LES POSITIONS O-12/ALEPH	14
( ) LES POSITIONS O-12/ARIADNA	14
( ) LA POSITION TOHAA	15
( ) LA POSITION ARMÉE COMBINÉE	16

## **THE STRIKEZONE : WOTAN CAMPAIGN 17**

WOTAN: PREMIER CHAPITRE	18
( ) LA POSITION PANOCÉANIENNE	20
CAPTURER & PROTÉGER (VERSION SYGTIR-2)	20
CENTRE DES COMMUNICATIONS	23
( ) LA POSITION YU JING	25
MATRICE DE TRANSMISSION	25
LA POSITION NOMAD	27
KILL CAGE	27
PARTIE DE CHASSE	30
( ) LA POSITION HAQQISLAMITE	32
BARRAGE	32
LES POSITIONS O-12 / ARIADNA	34
( ) L'ARMURERIE	34

TRANSPORTEUR LÉGER  
D'ASSAUT DMG RAXORA



PLATEFORME DE CONTRÔLE  
DE TIR SYGTIR-1.



CONSULAT ORBITAL BĀUĪNG



MOBASE INDRA-3 :  
MODULE DE SOUTIEN  
AUX COMMUNICATIONS.



FRÉGATE LÉGERE  
SHĀNQIĀNG



ALFUNDAO BUZ SACAĞI (GLAÇON)





CARGO RECONVERTI DON PEYOTE



LÉGATION COMMERCIALE  
WOTAN



CHANTIER NAVAL ORBITAL LA FORJA



ORBASE DU DÉPARTEMENT  
DES AFFAIRES EXO

PLATEFORME D'ARTILLERIE  
PRINCIPALE SYGTIR-2



CORVETTE  
DE BORD  
DARAANI

## STRIKEZONE : WOTAN

A la suite d'une tentative ratée d'infiltration Shasvastii par la Porte de Saut Wotan reliant Paradiso à Svalarheima, un réseau de contrebande Nomade fût dévoilé dans ce système. Constituant ainsi le prétexte parfait pour Yu Jing de se venger des affronts non divulgués des événements de l'île Flamia. Cet événement déclenchera l'étincelle qui allumera la fusée d'un conflit qui impliquera toutes les puissances de la Sphère et dont les conséquences pourraient ouvrir les portes de Svalarheima aux forces d'invasion de l'Armée Combinée.

# LE DÉCLENCHEMENT DU CONFLIT

## LA SITUATION POST-FLAMIA

“Lors de la crise de l'opération Flamestrike, la Force Militaire Nomade a dû répondre à une situation d'urgence et secourir le Centre de Zhurong, qui était assiégé par un groupe d'assaut de l'Armée Combinée. Cependant, l'engagement de la Nation Nomade ne s'arrête pas là, et nous contribuons désormais activement à sa reconstruction et à une remise à neuf. Il est évident que les autorités de Yu Jing de la région sont appelées à fournir un effort économique supplémentaire substantiel en retour.”

*Mariana Santos, Chargée de Presse de la Nation Nomade dans le système Paradiso.*

“Comme notre gouvernement l'a toujours prôné, la situation créée autour de la station de Zhurong est une autre preuve de la rapacité de la Nation Nomade et de la vulnérabilité croissante de l'État-Empire Yu Jing.”

*Déclaration faite par Isabelle Masipag, porte-parole de la Présidence PanOcéanienne auprès de l'Öberhaus de l'O-12. Tout cela et plus encore sur Spin! La chaîne Maya à la croissance la plus rapide de la PanOcéanie !*

“La Nation Nomade a non seulement envahi un territoire sous la souveraineté Yu Jing, mais elle entend également extorquer les habitants de l'île Flamia en les assujettissant à des taxes abusives sur l'énergie produite par la station Zhurong, propriété légale de l'État-Empire. Le gouvernement Nomade peut être assuré que ces actions auront de sérieuses conséquences.”

*Sénateur Zheng Liao, représentant de l'Yu Jing devant l'Öberhaus. Ville d'Edda. Concilium.*



## L'INCIDENT DU SANDINISTA!

*Dernières nouvelles ! Y'a t'il des contrebandiers Nomades travaillant pour l'Armée Combinée ? Des preuves irréfutables seraient entre les mains du Bureau Aegis ! Vous en saurez plus sur ce scandale qui secouera Paradiso ! Uniquement sur Yù Gàò, la chaîne préférée de l'État-Empire !*

“Les équipes d'abordage Ariadnaïses sont très efficaces depuis qu'il y a constamment des Irmandinhos dans leurs rangs. Ces types ont le sixième sens des meilleurs contrebandiers pour savoir où dénicher un compartiment secret ou une cargaison cachée. Malheureusement, la tendance des Ariadnaïses à la violence aveugle réduit singulièrement le nombre de prisonniers pouvant être interrogés.”

*Capitaine Jeanne Leitao-Fuchs, Officier des Douanes du Bureau Aegis. Enregistrée à la cantine de la frégate O-12S Certain Purpose.*

Au cours d'une inspection ordinaire du cargo Nomade Sandinista! l'équipe d'arraisonnement Ariadnaïse chargée de l'enquête a trouvée un compartiment dissimulé avec un petit groupe d'unités Shasvastii. Tous les extraterrestres ont péri dans la fusillade qui a suivi, donc aucun d'eux n'a pu être interrogé. Cependant, nous savons que ce cargo provenait du chantier orbital La Forja, où il a fait l'objet de réparations mineures.

Ce fait semble concorder avec les rapports signalant l'existence d'un réseau de contrebande Nomade entre Svalarheima et le système Paradiso. Certains analystes évoquent la possibilité que le chantier naval serve de base d'opérations où les cargos et d'autres navires pourraient être modifiés pour passer clandestinement par la Porte de Saut Wotan. Bien que nous ne disposions pas de preuves solides confirmant cette théorie, étant donné la menace qui pèse sur l'intégrité du Blocus de l'Accès sur Wotan, il serait souhaitable de perquisitionner les installations du chantier naval de manière approfondie.

*Lieutenant Veronica Moore, Unité Psi, officier de liaison du Bureau Aegis, Section Wotan, auprès du Haut Commandement Coordonné de Paradiso.*

La Nation Nomade regrette que des agents de l'Armée Combinée aient pu se servir de l'un de nos cargos pour infiltrer Svalarheima. Notre gouvernement tient à remercier les forces de sécurité coordonnées par le Bureau Aegis. Leur attitude professionnelle a permis de découvrir cette terrible conspiration. La Force Militaire Nomade mène actuellement une enquête rigoureuse pour déterminer le niveau d'infiltration Shasvastii du chantier naval orbital La Forja. Nous pouvons vous garantir que nous irons au fond de cette affaire et que nous tiendrons le Bureau Aegis informé tout au long du déroulement de l'enquête. Il n'y a personne de plus intéressé à nettoyer la bonne réputation de la Nation Nomade que nous-mêmes.

*Mariana Santos, Chargée de Presse de la Nation Nomade dans le système Paradiso.*

Permettre aux Nomades de mener eux-mêmes l'enquête est aberrante puisqu'ils en sont les principaux suspects. Ils détruiront de toute évidence toute preuve qui pourrait incriminer le gouvernement Nomade ou leur service de renseignement de la Main Noire, dans cette intrigue détestable. Le gouvernement Yu Jing exige donc qu'une force multinationale monte à bord du chantier orbital et puisse déterminer les responsabilités. C'est le seul moyen afin de garantir une enquête équitable et l'Etat-Empire y veillera par la force des armes si nécessaire, étant donné le danger extrême pour nos citoyens à Svalarheima et dans toute la Sphère.

*Sénateur Zheng Liao, représentant de l'Yu Jing devant l'Öberhaus. Ville d'Edda. Concilium.*

Le chantier naval orbital La Forja est un territoire sous souveraineté de la Nation Nomade. Les Lois Internationales protègent le droit de la Nation Nomade, et non d'une puissance étrangère à mener l'enquête, et ce, en particulier après avoir déclaré notre intention sincère de maintenir une collaboration et une communication constante avec le Bureau Aegis. Ainsi nous refusons entièrement la proposition du gouvernement Yu Jing et nous ne permettrons à aucune puissance étrangère de poser le pied dans ces installations.

*Mariana Santos, Chargée de Presse de la Nation Nomade dans le système Paradiso.*

Si le Bureau Aegis et le Commandement Coordonné de Paradiso devaient être gênés par la stagnation bureaucratique de l'Öberhaus, alors nous garantissons que l'État-Empire ne restera pas les bras croisés, alors que ce danger menace toute la Sphère Humaine. L'État-Empire prendra le commandement qui convient d'assumer dans cette crise et à cette fin, déploiera toute la puissance nécessaire pour y répondre.

*Sénateur Zheng Liao, représentant de l'Yu Jing devant l'Öberhaus. Ville d'Edda. Concilium.*

Le gouvernement PanOcéanien tient à ce que toutes vos excellences soient sans équivoque sur l'idée que nous ne permettrons pas que des différends locaux entre la Nation Nomade et l'État-Empire Yu Jing ne compromettent la pérennité du Blocus de l'Accès de Wotan. Le Complexe Militaire PanOcéanien est prêt et déterminé à maintenir le statu quo qui garantit la sécurité de cette Porte de Saut.

*Déclaration faite par Isabelle Masipag, porte-parole de la Présidence PanOcéanienne auprès de l'Öberhaus de l'O-12.*

Le cynisme des autorités Panocéaniques ne cessera jamais de nous étonner. Particulièrement lorsque l'on sait que l'enquête menée par le Bureau Aegis sur l'incident du Sandinista! rapporte l'implication d'Aida Swanson, une corsaire et contrebandière PanOcéanienne notoire. De plus, il est bien connu que Swanson a réalisée des affaires avec différentes organisations du Submondo. La question qui se pose maintenant est de savoir si elle travaille pour quelqu'un d'autre, et c'est le gouvernement PanOcéanien qui semble tirer profit de cette situation. Nous exigeons donc un élargissement du cadre de l'enquête afin de clarifier l'ampleur et les implications de cette affaire et de déterminer tous les intervenants en cause.

*Sénateur Zheng Liao, représentant de l'Yu Jing devant l'Öberhaus. Ville d'Edda. Concilium.*

Le gouvernement Haqqislamite n'a aucune intention de s'immiscer dans le conflit bilatéral entre l'État-Empire et la Nation Nomade. Cependant, il est de mon devoir de vous informer qu'une flottille du Qapu Khalqi a été envoyée pour protéger les citoyens et les intérêts Haqqislamites du secteur.

*Sénateur Daanish Jahid Sufadi, Docteur en Médecine et porte-parole du Hachib auprès de l'Öberhaus de l'O-12. Ville d'Edda. Concilium.*

Le refus de la Nation Nomade de mener une enquête indépendante sur les installations de son chantier naval orbital est une preuve évidente de sa culpabilité. L'État-Empire ne se dérobera pas devant un gouvernement criminel peu importe l'agressivité de leurs déclarations. Une frégate légère a été déployée avec un groupe spécial d'enquêteurs du Service Impérial à La Forja. Les agents impériaux entrèrent dans le chantier naval, par tous les moyens, le degré de violence ne dépendra que de la coopération de l'équipage Nomade. Le gouvernement Yu Jing exige également que toutes les preuves recueillies dans le cargo Nomade Sandinista! maintenant sous la garde des forces Ariadnaïses au service du Bureau Aegis, soient étudiées et analysées.

*Sénateur Zheng Liao, représentant de l'Yu Jing devant l'Öberhaus. Ville d'Edda. Concilium.*

Je jure que si jamais vous osez fourrer votre nez dans ce chantier naval, vous aurez des emmerdes et un bon retour à coups de pieds au cul !

*Directeur Ángeles Tamayo, responsable du chantier naval orbital La Forja. Porte de Saut Wotan. Paradiso.*



Le Corps Expéditionnaire Ariadnaïse est sur Paradiso, dans le cadre de notre initiative de collaboration avec l'O-12. Cependant, il n'est pas "au service" de quiconque et ne reconnaît pas l'autorité de l'État-Empire sur lui. Nous ne donnerons les preuves recueillies dans le cargo Sandinista! que lorsqu'une décision internationale le décidera. Entre-temps, il restera sous notre garde et nous utiliserons une force mortelle pour les défendre, car nous en assumons la responsabilité. Personne ne dictera à Ariadna ce qu'elle doit faire.

*Colonel Yevgueni Voronin, Corps Diplomatique Cosaque, porte-parole du Corps Expéditionnaire Ariadnaïse auprès du Commandement Coordonné de Paradiso.*



## LE BLOCUS DE WOTAN

Le Blocus de l'Accès aux Portes de Saut constitue la plus importante ligne de défense de Paradiso. Elle est rarement mentionnée pour éviter que les gens ordinaires ne s'en inquiètent. Le Commandement Coordonné de Paradiso a établi un blocus militaire à chaque Porte de Saut reliant le système Paradiso avec le reste de la Sphère Humaine dans le but d'éviter une infiltration des forces de l'Armée Combinée. Dans le cadre de l'organisation des communications et des transports du système Paradiso, la Porte de Saut reliant Paradiso à Svalarheima a été nommée Wotan, ou Odin en allemand ancien.

Le Blocus de Wotan, comme tout autre blocus de Porte de Saut, est caractérisé par une approche opérationnelle axée sur la défense et le contrôle. Il se révèle donc nécessaire de superviser l'ouverture de chaque vortex et de vérifier chaque navire qui les traverse. L'enregistrement et l'inspection du trafic spatial s'effectuent par des moyens électroniques et multispectrales, traquant la possible présence de micro-vaisseaux fantômes Shasvastii, de vaisseaux Remora cachés dans la coque des vaisseaux humains, ou des chevaux de Troie : qui sont des appareils munis d'un camouflage physique afin que ces navires aient un aspect artificiel de vaisseau humain. Malgré tout cela, une inspection physique est également effectuée. Les forces d'abordage se chargent de vérifier les entrepôts et les cales, ainsi que de confirmer l'identité de l'équipage et des passagers de chaque vaisseau qui tente de traverser un trou et de pénétrer dans la Sphère Humaine.

Et en raison de la forte activité de surveillance requise par le Blocus d'une Porte de Saut, la présence d'un réseau de stations spatiales de combat, commandant et contrôlant ainsi le trafic stellaire autour du Nœud Ubiquitaire des trous de ver, est indispensable. Un grand nombre de vaisseaux de combat y sont également rassemblés pour bloquer toute éventuelle attaque extraterrestre qui tenterait de contourner le blocus en utilisant simplement la force brute. Comme pour le blocus de l'Achérons, la plupart des vaisseaux et des stations du Blocus de Wotan appartiennent aux forces de la PanOcéanie et de Yu Jing, mais ne se limitent pas à ces dernières.

Le Blocus de Wotan est le dernier bastion, la dernière barrière défensive de la Sphère Humaine dans le système qui empêche les forces de l'IE d'entrer à Svalarheima, hypothéquant la vie des millions de civils vivant sur cette planète. Vous êtes ici pour le renforcer. Il n'y a pas de plus grande responsabilité dans le théâtre d'opérations de Paradiso.

[Guide d'introduction à Paradiso. Chapitre 5-E.  
Le Blocus des Accès.]

## ÉDIT IMPÉRIAL

Par notre droit de souveraineté régnant sur des mondes entiers, ce en réponse aux besoins exceptionnels relatif à la crise actuelle de la Porte de Saut de Wotan, nous édictons par la présente.

### ARTICLE PREMIER.

Que nous conférons toute l'autorité impériale qui sera nécessaire pour agir en qualité d'agents du Service Impérial aux membres du Syndicat des Chasseurs de Primes domiciliés au siège central de Tiān Di Jing.

### II.

Il est de notre volonté que ces chasseurs de primes syndiqués, dont les compétences professionnelles ont été expertisées par des fonctionnaires impériaux, servent la Justice comme membres à part entière du Service impérial, soumis à la hiérarchie totale de cette haute autorité chargée de la défense de la Loi. En application immédiate du présent édit, ces chasseurs de primes seront considérés comme des agents du Service Impérial légitimement habilités, dans le cadre de missions de soutien au maintien de l'ordre public et à la défense à la sécurité des biens et des personnes, pour la durée de cette opération.

Ainsi a été édicté, scellé du sceau Impérial et signé, par le Dragon, Fils Céleste, Maître de l'Abondance Parfaite, Prince Légal, Seigneur du Trône de Jade, Empereur Céleste et Seigneur de l'Empire du Milieu, à Zījinchéng, Cité interdite. Tiān Di Jing, Capitale de la planète Yutang et de l'Etat-Empire de Yu Jing.



## POSITIONS STRATÉGIQUES

[Message entrant]

[Origine : Centre de Renseignement et de Contrôle du Commandement Coordonné de Paradiso.]

[Sujet : Mise à jour sur la position stratégique autour de la Porte de Saut de Wotan.]



## LA POSITION PANOCÉANIENNE

### GROUPEMENT DE DÉFENSE SYGTIR (DIEU DE LA VICTOIRE)

Pour le cas particulier de la Porte de Saut de Wotan, le complexe militaire PanOcéanien est responsable des principaux systèmes de défense active. Et en vertu de son programme de soutien aux politiques de sécurité O-12, l'Amirauté PanOcéanienne a ainsi déployé un groupement de défense orbital autour de la Porte de Saut qui comprend un module de commandement et de contrôle de tir, une plateforme d'artillerie principale et un ensemble de plateformes secondaires d'artillerie qui servent aux tirs de soutien.

Ce groupement de défense, nommé Sygtir (Dieu de la Victoire en ancien nordique, un des noms d'Odin/Wotan) demeure sous le contrôle du Commandement Coordonné de Paradiso, ainsi que d'un officier de liaison du Bureau Aegis au sein de l'équipage. Toutefois, le groupement de défense dispose d'une capacité d'action autonome et est connecté au réseau de commandement de l'Amirauté PanOcéanienne.

#### ◎ SYGTIR -1. PLATEFORME DE CONTRÔLE DE TIR

Ces orbitales Panocéaniennes de commandement et de contrôle ont été créées dans le cadre de déploiements de longue durée dans lesquels la coordination des actions de combat à grande échelle est nécessaire. A cet effet, elles disposent d'un réseau de communication tactique amélioré et d'une liaison opérationnelle stratégique de dernière génération. Cela permet d'organiser l'activité des systèmes d'armes sous leur contrôle direct ainsi que celle des vaisseaux de combat affectés à la zone d'opération.

Conformément à cette philosophie de conception, la Plate-forme de Contrôle d'Artillerie Sygtir-1 est vaste, confortable et bien équipée. Elle est divisée en ponts spécialisés. Le centre est le pont d'Information et de Contrôle de Combat. Pour les activités quotidiennes de régulation orbitale, elle dispose d'un poste de pilotage directement relié au pont de la salle d'ingénierie en charge de la gestion des moteurs de manœuvre. Elle dispose également de son propre équipage de défense, assurant la sécurité intérieure et sa protection contre des actions d'abordage ennemis.

#### ◎ SYGTIR -2. PLATEFORME D'ARTILLERIE PRINCIPALE

Les plateformes d'artilleries principales orbitales sont sans doute les pièces d'artillerie les plus puissantes jamais fabriquées. Encore plus grandes que les modules de contrôle de tir, elles ont par ailleurs une meilleure capacité de déploiement et de mobilité que toute autre plate-forme planétaire, permettant ainsi l'installation de systèmes à hautes performances sans restriction de taille et de poids.

L'artillerie principale est constituée d'un puissant canon à particules à longue portée. Elle dispose également d'un canon à rail hyper-accélééré de gros calibre, reflétant ainsi la philosophie du Corps d'Artillerie Navale PanOcéanien, qui repose sur un concept de suprématie du feu, combinant les effets de différents systèmes aboutissant à des résultats écrasants.

La conception d'une plateforme d'artillerie est habituellement dessinée autour de l'artillerie principale et secondaire. Dans le cas particulier de Sygtir-2, les systèmes d'approvisionnement en munitions et en alimentation électrique sont aussi importants que les armes elles-mêmes et ont leur propre pont. Le système de ciblage et de correction est aussi essentiel que sensible et se trouve sur un pont spécialisé. Il est en communication directe et constante avec la Plateforme de Contrôle de Tir Sygtir-1.

Les plateformes d'artilleries principales comptent un équipage moins nombreux, mais, comme pour les plateformes de conduite de tir, elles offrent un habitat confortable. Selon le Commandement Coordonné de Paradiso, il manquerait à Sygtir-2 des officiers du Bureau Aegis. Ainsi tout l'équipage et le personnel de sécurité appartiennent uniquement au Complexe Militaire PanOcéanien.

#### ◎ SYGTIR -3/SYGTIR-4. PLATEFORMES D'ARTILLERIE SECONDAIRES

Les plateformes d'artillerie secondaires sont remarquablement plus petites et en effectif réduit, elles sont dotées d'une artillerie à plus petit calibre, comme des canons à rails à tir rapide et de nombreux lance-missiles. Ces plates-formes ont été créées pour les confrontations avec des vaisseaux légers, afin de fournir un appui-feu dans le cadre d'actions contre des cibles massives, ainsi que de fournir en flanc de formation, un tir de suppression contre des ennemis multiples.

### ORBASE DU DÉPARTEMENT DES AFFAIRES EXO

Le Département des Affaires Exo est une branche du Ministère des Affaires Étrangères du Gouvernement PanOcéanien. Son but est de promouvoir et de protéger les intérêts de l'Hyperpuissance dans l'espace et de soutenir les citoyens et les entreprises de la PanOcéanie partout dans la Sphère Humaine à l'extérieur des puits de gravité. Parmi les compétences de ce département on peut citer les bases orbitales, les implantations dans les astéroïdes, les routes commerciales, les stations en espace profond, les systèmes des Circulaires.

L'orbase (Orbitale Base en anglais) de la Porte de Saut de Wotan est responsable de la gestion des affaires relatives au trafic inter-système entre Paradiso et Svalarheim. Par la suite en raison du récent conflit avec l'Armée Combinée, cette section civile a été dotée de systèmes de défense des formations de flanc et renforcée par des mesures de sécurité. En tant que centre officiel et administratif, le centre de l'orbase est constitué par le Centre d'Examen et de gestion de la Zone Locale, ainsi que d'un pont spécialisé regroupant les bureaux de gestion et de protocole, sans oublier le dépôt des archives du Département.



PLATEFORME PRINCIPALE  
D'ARTILLERIE SYGTIR-2

ORBASE DU DÉPARTEMENT  
DES AFFAIRES EXO

## LA POSITION YU JING

### CONSULAT ORBITAL BÁIJĪNG (白晶, CRISTAL BLANC)

Les consulats orbitaux de Yu Jing sont de petites stations spatiales qui remplissent des fonctions diplomatiques et administratives. Les agents consulaires s'occupent habituellement des questions relatives aux documents officiels, tels que les visas, tout type de licence et en particulier celles relatives au commerce.

En général, la fonction principale d'un consulat orbital est de promouvoir le commerce en aidant les corporations et entreprises de Yu Jing par le biais de leurs investissements, importations et exportations locales. Cependant, les consulats orbitaux placés près d'une Porte de Saut telle que Wotan, qui mène à un système Yu Jing, sont un cas particulier. Elles aident également les entreprises étrangères dans leurs opérations sur le territoire de Yu Jing, dans le but de stimuler le flux des investissements étrangers et de recueillir des informations pour le Yǎnjīng, le service de renseignement de Yu Jing.

Les consulats orbitaux permanents tels que celui de Báiǐjīng sont assez grands pour permettre de disposer d'espaces confortables pour vivre et s'amuser. Néanmoins, ils ont été conçus pour le personnel résident plutôt que pour la réception des visiteurs. Pour des raisons de sécurité, la plupart des activités se font par voie télématique, par le biais de la communication entre vaisseaux et orbitale. Néanmoins, le consulat est doté d'une zone d'amarrage où les vaisseaux de ravitaillement et de soutien (ainsi que de lanceurs de vaisseaux) peuvent y accoster et y faire leurs affaires in situ pour des nécessités qui échappent à leur contrôle.

Le cœur de ce type de consulat orbital est le pont du bureau consulaire, où l'on peut trouver le bureau du consul et les données diplomatiques, administratives et informations concernant la sécurité de la base.

### FRÉGATE LÉGÈRE SHǎNQIǎNG (闪枪, LANCE ARDENTE)

La frégate légère Shǎnqiǎng (Lance Ardente) appartient à la classe Yào (鸞, épervier), un modèle de frégate spécialisée qui sacrifie la capacité de protection et de tir à la vitesse et à la manœuvrabilité. Au départ, ce type de frégate avait été créé comme escorteur rapide pour les convois et constituait un élément de soutien immédiat et de reconnaissance avancée. Ses caractéristiques techniques lui permettent de se déplacer et de se repositionner rapidement sur la ligne de bataille afin de protéger d'autres vaisseaux plus facilement que les autres plus grands vaisseaux bien mieux armés - mais plus lents - en revanche.

La frégate Shǎnqiǎng, comme le reste de sa catégorie, a su se démarquer par son rôle tactique au cours des guerres néocoloniales, notamment dans les affrontements avec les vaisseaux pirates Haqqislamites et dans de nombreuses escarmouches dans la région extérieure des Confins de l'Humanité. Depuis l'arrivée de l'Armée Combinée dans le Système de Paradiso, cette frégate légère a fait office d'élément de poursuite et de traque dans le Blocus Intermédiaire et également comme une patrouille rapide dans le Blocus de Wotan.

Dans ce genre de vaisseau, le Centre d'Information du Combat (CIC) est un élément vital pour coordonner les aspects stratégiques et tactiques de la bataille spatiale. Les ordinateurs du pont sont remplis d'informations de haute valeur pour tout groupe d'embarquement. Toutefois, la tâche des officiers tactiques du CIC deviendrait inutile si les officiers de la marine ne pilotaient la frégate depuis le pont de navigation.



CONSULAT ORBITAL BÁIJĪNG



FRÉGATE LÉGÈRE SHǎNQIǎNG



## LA POSITION NOMADE

### LÉGATION COMMERCIALE WOTAN

Les légations commerciales Nomades sont des versions plus petites des missions commerciales. Situées dans des zones d'intérêt, elles constituent un réseau qui soutient l'industrie Nomade et le commerce dans le système stellaire. La principale tâche d'une légation commerciale est d'encourager le commerce international entre les entreprises nomades et celles du système dans lequel elles sont implantées, ainsi que de rechercher des opportunités d'exportation pour les entreprises nomades en les mettant en contact avec des clients potentiels sur ce marché et inversement.

La légation commerciale de Wotan est localisée à proximité d'une porte de saut qui relie à Svalarheima. Par conséquent, c'est le point d'entrée dans ce système pour les marchés de Yu Jing et de PanOcéanie. Elle coopère également avec des entreprises de Svalarheima intéressées de travailler dans le système Paradiso.

Dans ce but, sont contactés des acteurs économiques qui sont capables de multiplier les opportunités commerciales, tels que les agences gouvernementales, les chambres de commerce et autres personnes influentes sur Svalarheima et, dans une moindre mesure, sur Paradiso. Ainsi, la légation commerciale de Wotan travaille en étroite collaboration avec les gouvernements PanOcéanien et Yu Jing de Svalarheima, ainsi que des organisations gouvernementales comme le Bureau de Représentation Commerciale PanOcéanienne sur Svalarheima et le Ministère du Commerce Yu Jing.

Par définition, les légations commerciales n'ont pas besoin de grandes installations pour fonctionner. Dans le cas de Wotan, il s'agit d'une petite station avec des locaux adaptés au personnel résident et une petite section annexe pour recevoir les invités des entreprises intéressées à faire des affaires. Le bureau des agents commerciaux Nomade ainsi que le pont des communications constituent le cœur d'une légation commerciale.

### CHANTIER NAVAL ORBITAL LA FORJA

Les Chantiers Navals Orbitaux sont des infrastructures spatiales destinées à la maintenance et à la logistique. Elles ont été conçues pour réparer et construire des vaisseaux, des stations et d'autres infrastructures qu'il serait impossible de produire dans un puits à gravité. Les Chantiers Navals Orbitaux tels que La Forja, plus petits et plus légers mais avec une capacité de propulsion, sont restreints à des tâches de maintenance et de réparation. Ces chantiers étaient à l'origine conçus pour être déployés dans des endroits temporaires ou difficiles, en raison d'une densité de trafic extrême ou d'un environnement changeant, comme les zones instables autour des astéroïdes. L'une des particularités de ces chantiers est l'absence de hangars fermés et pressurisés, du fait qu'ils ne sont pas spécialisés dans les travaux de construction, mais dans l'entretien et la maintenance. Cela leur permet d'avoir des installations plus petites en termes de poids et de volume, augmentant ainsi leur mobilité.



LÉGATION COMMERCIALE WOTAN

Du fait du trafic continu autour d'une Porte de Saut, la présence d'un chantier naval orbital dans la zone environnante est nécessaire. La Corporation Cosmica, basée à Corregidor, en est bien consciente et a donc établi une version mobile, qui peut s'adapter aux redéploiements et déplacements requis par le Commandement Coordonné de Paradiso pour assurer la sécurité du complexe.

Ainsi, et par souci d'éviter que La Forja ne devienne qu'une entreprise, le Gouvernement Corrégidorien a installé des bureaux administratifs dans le chantier naval, ainsi qu'un poste d'amarrage pour les vaisseaux des Forces Militaires Nomades. De cette façon, La Forja est devenue une composante de l'effort de guerre Nomade dans ce secteur et est considérée comme faisant partie de la souveraineté des Nomades.

À l'instar de toutes les installations de Corregidor, les zones d'habitation et d'exploitation de La Forja sont très austères, même si elles sont entièrement fonctionnelles. Les zones les plus importantes de cette station mobile sont le pont de contrôle des opérations, qui gère tous les travaux du chantier naval, et le quai militaire, où les navires Nomades s'amarrant pour leur maintenance.



CHANTIER NAVAL MOBILE LA FORJA

## CARGO RECONVERTI DON PEYOTE

"Vous pensez vraiment pouvoir nous arrêter et nous embarquer ? J'adorerais vous voir essayer., cabrón."

*Macarena Escobedo, capitaine du Don Peyote, canal de communication avec le POS Indefatigable, corvette de la Marine Panocéanienne. Conflits Commerciaux d'Ariadna.*

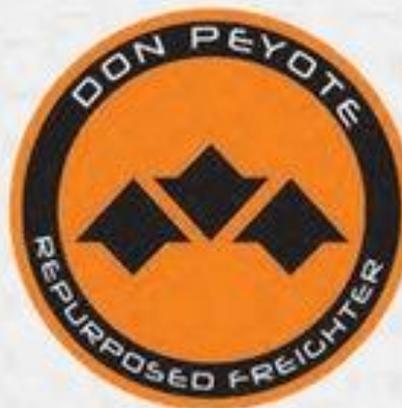
Le **Don Peyote** est un cargo de moyen tonnage construit en PanOcéanie, de la classe Gannet, qui a été refondu et équipé avec suffisamment d'armes et de systèmes défensifs pour faire de lui un véritable vaisseau de guerre.

Les cargos moyens de la **classe Gannet** sont un vieux modèle qui atteint la fin de sa carrière active. Cependant, le Don Peyote possède un système de propulsion amélioré avec deux moteurs DiànHuāTec 970 issus d'une frégate de classe Jū (隼, osprey ou balbuzard en français). Cela lui confère des périodes limitées, une vitesse de pointe similaire à celle d'un vaisseau de poursuite.

Le **Don Peyote** a eu la chance d'obtenir un système de conduite de tir PanOcéanien du modèle FireCraft. Les systèmes non-PanOcéaniens sont généralement à l'origine de problèmes de désynchronisation dans les vaisseaux Gannet. Avec les différentes plateformes d'armes ajoutées à ce cargo, sa puissance de feu est similaire à celle d'une frégate légère standard. C'est inhabituel pour ce type de vaisseaux reconvertis, qui entrent normalement dans la catégorie des corvettes renforcées, au mieux.

Néanmoins, comme c'est d'usage avec les cargos refondus qui n'ont pas été construits de base pour la bataille, le **Don Peyote** est moins endurant et performant qu'un vaisseau de guerre conventionnel malgré toutes les améliorations apportées. Ses zones les plus vulnérables sont le pont de commandement et de navigation, dépourvu des blindages et des compartimentations que l'on retrouve normalement sur des vaisseaux de guerre, ainsi que le pont de stockage, une section annexe qui sert de support au déploiement supplémentaire de systèmes d'armes et de capteurs militaires.

Toutefois, la **Capitaine Macarena Escobedo** connaît parfaitement les limites de son vaisseau. Les affrontements avec les pirates et les patrouilles navales, et les divers conflits ouverts et secrets l'ont aguerrie. Son style de commandement a été qualifié comme celui "d'un pirate avec des implants cérébraux de requin".



CARGO RECONVERTI DON PEYOTE

## LA POSITION HAQQISLAMITE

### ALFUNDAQ BUZ SAÇAĞI (GLAÇON)

Les alfundaqs sont des versions plus petites et plus modestes des caravansérails Haqqislamites. Ils ont été pensés pour couvrir des zones de l'espace n'ayant pas le volume de trafic commercial nécessaire pour justifier la construction d'un caravansérail plus grand, mais qui sont néanmoins assez importants pour garantir une bonne rentabilité.

Comme les caravansérails, les alfundaqs sont habituellement construits à l'intérieur d'un astéroïde, bien qu'ils soient de plus petite taille et aient des zones couvertes de glace. Cela a un double rôle : la protection et l'approvisionnement en eau. Cette couche de glace et la proximité de la Porte de saut qui la relie à Svalarheima ont valu à cet alfundaq le nom Buz Saçağı, qui signifie "glaçon" en turc. Les antennes de communication, les quais d'embarquement, les dispositifs panoramiques des aires de divertissement et les publicités holographiques sont tous visibles en saillie sur la glace.

Alfundaq فندق, est un mot andalou-arabe qui signifie "auberge" ou "hôtel" et qui offre un ensemble de services beaucoup plus limités qu'un caravansérail. Ils ne disposent pas tous d'un bureau commercial du Diwân, et s'ils en ont un, le personnel est plus réduit, comme dans le cas de l'Alfundaq Buz Saçağı, qui ne compte que deux personnes. En raison de sa petite taille et de son petit budget, elle ne dispose pas d'un Hall d'hiver. Cependant, cela ne veut pas dire qu'ils n'y ont pas d'espaces de divertissement, bien au contraire. La plus modeste des zones de loisirs d'un alfundaq peut tout de même satisfaire les besoins de tout voyageur intéressé à changer d'environnement après un long voyage enfermé dans un vaisseau. Néanmoins, le niveau de luxe est inférieur à celui d'un caravansérail.

Et l'absence d'un Hall d'Hiver ne signifie pas pour autant qu'un alfundaq n'est pas un bon endroit pour conclure des affaires. Ainsi, à l'instar de ses cousins plus grands, le pont des affaires de ces stations est utilisé comme un lieu neutre pour tous types de discussions et d'ententes, qu'elles soient commerciales, entre membres du milieu criminel ou entre services de renseignements.

## LES POSITION ALEPH / O-12 / ARIADNA

### MOBASE INDRA-3

Les bases mobiles, ou Mobases, ont une capacité d'impulsion limitée. Outre les moteurs de manœuvre, communs dans une station orbitale et nécessaires pour corriger les orbites, les Mobases disposent de moteurs à impulsions qui leur permettent de se déplacer à une vitesse lente mais constante. En raison de leurs caractéristiques, les bases mobiles comme Indra-3 sont généralement de petite ou moyenne taille et beaucoup plus coûteuses à construire qu'une Orbitale standard, car elles combinent les qualités d'une station et celles d'un vaisseau spatial. Les mobases sont particulièrement adaptées aux zones où des changements de position sont nécessaires, comme autour des Portes de Saut, où elles doivent s'adapter aux trajectoires d'approche des vaisseaux, qui peuvent varier selon l'éphéméride astronomique.

La Mobase Indra-3 est le siège permanent de l'O-12 à la Porte de Wotan et assure les tâches administratives des Bureaux Hermès et Ganesh. Par ailleurs, des tâches de contrôle de communication et de sécurité sont également effectuées sur cette orbitale. A cette fin, le petit équipage de l'O-12 bénéficie du soutien des équipes d'ALEPH et d'Ariadna.



ALFUNDAQ BUZ SAÇAĞI (GLAÇON)

\* Erreur de traduction dans le texte original, icicle ne se traduit pas Ilik mais Buz Saçağı, que ce soit du turc à l'anglais ou du turc à l'espagnol.

## LES POSITIONS O-12 / ARIADNA

### MOBASE INDRA-3 : MODULE DST (DÉTACHEMENT A LA SÉCURITÉ DES TRANSPORTS)

Le Détachement à la Sécurité des Transports (DST) est la section du Bureau Aegis qui gère toutes les questions relatives au transport inter-système. Sa tâche principale est de garantir la sécurité des installations de la Porte de Saut, des Circulaires et des vaisseaux qui y sont rattachés. Elle a pour mission de protéger la liberté des transports, des mouvements de personnes et de communications entre les différents systèmes de la Sphère Humaine.

La DST est une agence antiterroriste hautement performante qui dispose de son propre personnel qualifié mais peu nombreux. Ainsi, elle collabore généralement avec des forces de sécurité locales en renfort. Compte tenu du haut niveau d'alerte dans le théâtre d'opérations de Paradiso et des exigences de sécurité très élevées, le Commandement Coordiné de Paradiso a fait parvenir à la DST des unités spécialisées en sécurité des différentes forces armées de la Sphère Humaine.

Le module DST de la Mobase Indra-3 abrite le quartier général militaire de cette agence dans la Porte de Saut de Wotan. Il assure la coordination des tâches d'arrondissement, d'inspection et de contrôle de tous les vaisseaux, passagers et marchandises qui tentent de passer du système Paradiso à Svalarheim. Ce module comprend une garnison de troupes d'Ariadna qui a été transférée par le Commandement Coordiné de Paradiso après un processus d'instruction intense sur les opérations d'embarquement et de sécurité dans un environnement spatial profond. Généralement, les troupes d'Ariadna agissent comme unités d'abordage sous la supervision d'officiers de la DST. Toutes ces opérations de sécurité sont effectuées à partir des vedettes et des patrouilleurs du Bureau Aegis, qui sont armés par le personnel de la DST. Cela fait d'Ariadna le muscle véritable du bras armé de l'agence à Wotan.

Le cœur de ce module est le pont de Coordination et de Contrôle de la Sécurité (CCS), où la sécurité de tout le trafic traversant la Porte de Wotan est organisée. Les ponts du personnel servent de baraquements pour la garnison d'Ariadna, tandis que les ponts d'amarrage servent à l'accostage et à l'entretien des patrouilleurs de la DST. Entre ces deux ponts se trouve le pont Logistique, un des principaux centres d'intérêt de ce module. C'est ici que se trouvent les magasins de ravitaillement des troupes de l'Ariadna.

## LES POSITIONS O-12 / ALEPH

### MOBASE INDRA-3 : COMMODULE ECHO (MODULE DE SOUTIEN AUX COMMUNICATIONS)

Chaque Porte de Saut a à proximité une station orbitale avec un module de commodule, un module de soutien aux communications. Ce module est le principal récepteur et amplificateur des différents types de signaux provenant des différents systèmes d'information et de communication utilisés dans la Sphère Humaine. Le rôle de ce module est de recevoir et de rassembler toutes les informations créées dans le système et de les envoyer au commodule situé de l'autre côté de la Porte de Saut. De cette façon, outre les communications privées, commerciales, gouvernementales et militaires, Maya reste ainsi un véritable réseau de données complet de toute la Sphère Humaine.

Ce sont les infrastructures les plus importantes de la Sphère Humaine et sont considérées comme des infrastructures internationales. Ainsi, elles demeurent sous le contrôle de l'O-12. Cependant, étant donné l'énorme volume de données reçues par ces modules, leur gestion a été transférée à ALEPH, étant une des tâches incluses dans la mission de travail confiée par la commission de l'O-12 à l'IA.

ALEPH gère et surveille l'ensemble du trafic de données entre Paradiso et la Sphère Humaine et inversement. Compte tenu du statut particulier de Paradiso en raison de l'invasion extraterrestre et du blocus des communications établi par accord international secret afin d'éviter tout risque d'alarmisme dans la Sphère Humaine, les commodules constituent de fait le principal outil du blocus pour faire fuiter, contrôler ou censurer.

Au sein de la Mobase Indra-3, ALEPH dispose du module Echo Commodule, qui occupe un tiers de la station. Il nécessite un tel volume car la plupart des systèmes de réception/émission de signaux se trouvent sur la coque extérieure du module. Compte tenu de l'importance de ce module, l'IA a obtenu un renforcement de la sécurité par la Section des Situations Spéciales, outre l'équipage nécessaire à la gestion des communications, le module est composé du personnel d'ALEPH et des Bureaux Hermès et Toth qui assurent le suivi humain de ce module. Le pont du détachement de sécurité est l'un des points chauds du Commodule Echo, puisque toute résistance à une attaque sera organisée à partir de ce pont. Cependant, le véritable cœur de ce module est le pont à la Liaison des Communications (Comm-link), qui permet d'établir la connexion inter-système et de maintenir la liaison avec MAYA et la Sphère Humaine unies.



INDRA-3 MOBASE: COMMUNICATIONS SUPPORT MODULE

## LA POSITION TOHAA

### CORVETTE DE BORD DARAANI

Les corvettes de bord sont un type de vaisseaux légers typiques de l'Armée du Trident Tohaa. Essentiellement, c'est le plus petit type de vaisseau de guerre que l'on puisse trouver dans cette armée, une évolution mieux armée de la vedette ou du patrouilleur, mais moins efficace en termes de puissance et de vitesse par rapport à une frégate. Cependant, elles présentent certains avantages. Elles sont plus petites, moins chères et plus faciles à construire que les frégates multi-rôles. Ces caractéristiques permettent aux énormes Vaisseaux Errants Tohaa de transporter certaines d'entre elles accrochées à leurs coques. C'est de là que vient le terme "de bord". Elles sont déployées au besoin pour des tâches défensives, d'aide ou d'exploration.

Le rôle militaire principal des corvettes de bord est d'agir comme escorteurs et d'aider les vaisseaux plus gros ou non armés dans la bataille. Pour ce faire, elles ont recours aux facteurs vitesse et surprise, car elles sont souvent confrontées à des vaisseaux plus lourds et dans certaines situations extrêmes, quand elles ne peuvent plus se coordonner avec un vaisseau en difficulté, peuvent aller jusqu'à des actions de sacrifice pour réaliser leur mission.

Au cours des voyages, qu'ils soient longs ou rapides, les corvettes de bord sont en général amarrées à la coque du Vaisseau Errant. Dans ce cas, l'ensemble des biosystèmes de la corvette est relié au biolien du vaisseau porteur, ce qui lui permet de recevoir les communications, les données, l'énergie et de fonctionner sur le système principal du Vaisseau Errant. Comme d'habitude avec la biotechnologie Tohaa, il existe une relation symbiotique entre la corvette de bord et le Vaisseau Errant, au point que certaines corvettes peuvent avoir des problèmes de rejet quand elles se relie à un Vaisseau Errant qui n'est pas celui d'origine.

En raison du vaste rôle tactique qu'elles jouent, les corvettes disposent d'un quartier spécial pouvant accueillir un groupe de débarquement ou d'abordage, alors nécessaire pour effectuer des patrouilles ou inspections dans d'autres vaisseaux, ou pour explorer des puits de gravité. L'une des zones critiques de ces corvettes est le pont biolien. Sa destruction peut sérieusement endommager la capacité opérationnelle de la corvette à moyen terme, bloquant ainsi sa liaison au vaisseau porteur. Cependant, du fait de la nature symbiotique du biolien, l'intérêt principal de chaque unité de bord avec ce pont repose essentiellement sur les données qu'on pourrait obtenir, non seulement concernant la corvette, mais aussi du Vaisseau Errant duquel elle a été assignée.



CORVETTE DE BORD DARAANI



## LA POSITION DE L'ARMÉE COMBINÉE

### TRANSPORTEUR LÉGER D'ASSAUT DMG RAXORA

Le Commissariat Exrah est le transporteur de l'Armée Combinée par excellence. Les vaisseaux Shasvastii quant à eux sont idéaux pour les opérations d'infiltration, tandis que les Morat se prêtent parfaitement aux missions de combat intense et rapproché. Les vaisseaux de l'Hégémonie d'Ur sont la crème de leur technologie spatiale, mais ils sont en nombre insuffisant pour satisfaire les besoins d'une puissance aussi dispersée et gargantuesque que l'Armée Combinée. Ainsi, en cas d'opérations spatiales nécessitant des déploiements massifs sur des systèmes distants, l'intelligence évoluée a recours aux forces Exrah.

Un tel conglomérat commercial agressif et errant comme le Commissariat dispose d'un grand nombre de vaisseaux qu'il peut louer à l'Hégémonie d'Ur pour ses opérations de guerre, et le bénéfice tiré en termes de contacts, d'influence et d'accès que procure son alliance à l'IE dépasse largement toute perte dans ses actions.

Le niveau technologique des vaisseaux du Commissariat est légèrement supérieur à celui de l'Armée de Morat, pourtant la plus rudimentaire à servir l'IE. Mais il est vrai que peu de soldats de l'Armée Combinée aiment voyager sur ces derniers, car leurs installations sont austères et ils doivent les partager avec l'équipage Exrah. Néanmoins, d'un point de vue opérationnel, le rapport qualité-prix des vaisseaux du Commissariat est très bon. Pour l'IE, ils sont un moyen de transport de combat aussi économique qu'efficace.

Le transporteur léger d'assaut Raxora du Département des Marchés de Guerre (DMG) du Commissariat est un exemple en son genre. Il fut construit dans les chantiers navals du DMG dans le système de Kirham avant qu'ils ne tombent aux mains de l'Impératif Fenrig. Il a pris part aux offres publiques d'achat hostiles des cultures Balantze et de la cybertocratie Kirobani, mais aussi au pillage du système des Silantra. Ainsi, et par égard, ce transporteur pourrait être classé comme un vaisseau honorable et vétéran. Il ne peut être considéré comme un vaisseau de guerre de haut niveau, mais plutôt comme un vaisseau atteignant la fin de son service actif, bien qu'il puisse toujours remplir les missions tactiques standard de sa classe.

Les transporteurs légers d'assaut comme le Raxora, à la différence des transporteurs lourds et moyens, ne sont pas des armes stratégiques mais tactiques. Ils ont été conçus pour des interventions isolées à des points spécifiques d'un théâtre d'opérations, plutôt que comme une menace globale sur des zones plus vastes qu'un système stellaire. Compte tenu de leur taille plus petite, leur capacité de déploiement spatiale est évidemment inférieure. De plus, par rapport à un transporteur tactique léger, il est doté d'une disponibilité d'aménagements d'armements plus restreint, car il est contraint de ménager de la place dans ses hangars pour un nombre plus important de barges d'abordage et de débarquement. En contrepartie, sa puissance de tir défensif est meilleure, puisqu'elle doit être suffisante pour briser les blocus et déployer son chargement sur sa cible ou à la surface d'une planète.

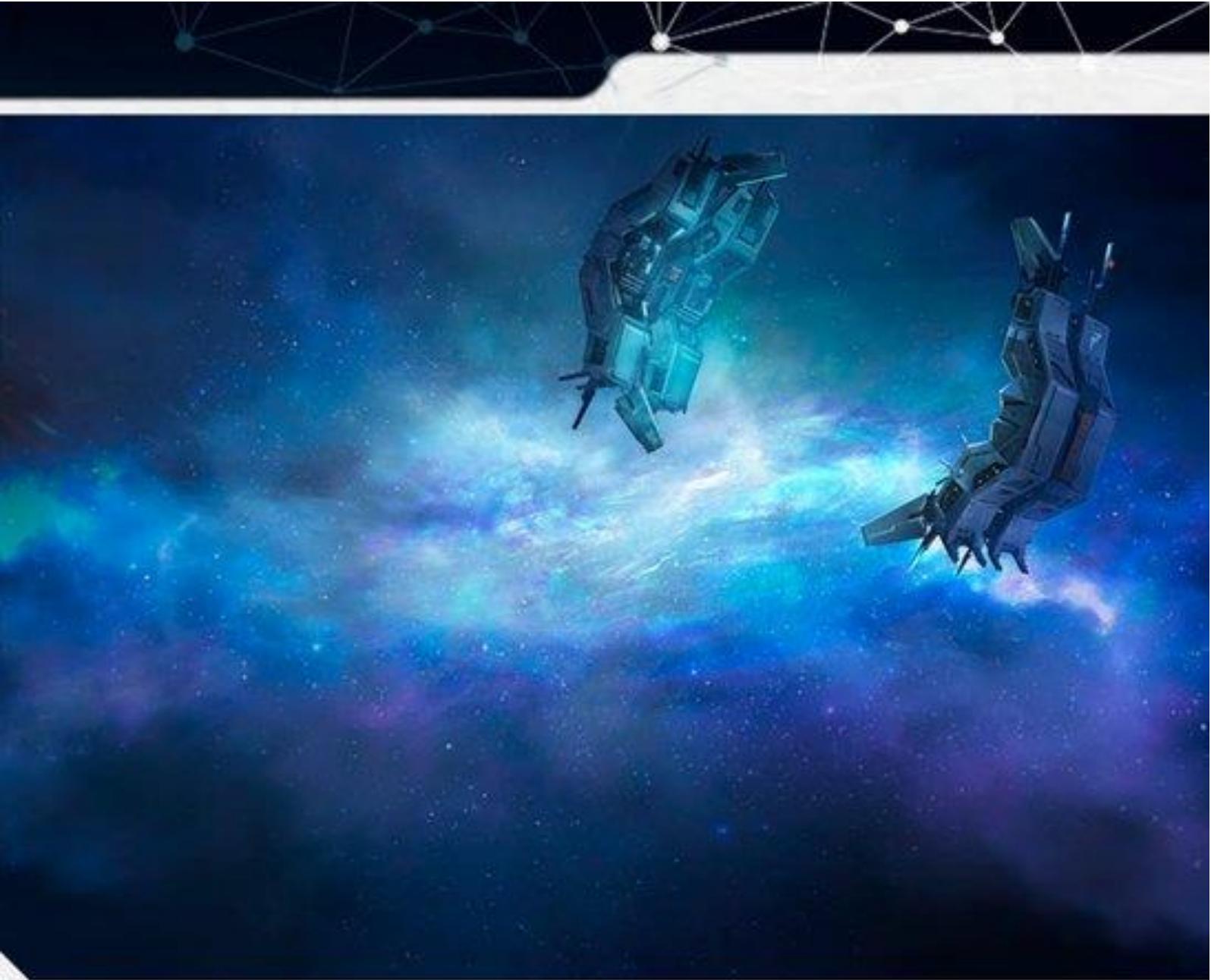
Cependant, lorsque ces vaisseaux sont en opérations seuls plutôt que dans le cadre d'une escadre de bataille, leur capacité de combat de vaisseaux à vaisseaux s'en retrouve limitée. Dans ces conditions, ces transporteurs sont tributaires de leurs barges d'assaut pour se défendre contre les attaques soudaines des vaisseaux spécialisés en attaque, auxquels ils sont extrêmement vulnérables.

Il y a deux centres d'intérêt principaux pour tout groupe d'abordage qui attaquerait un transporteur léger de la DMG. Le premier est le pont du poste de pilotage, qui permettrait aux abordeurs de fermer et de bloquer les hangars du vaisseau, ce qui le priverait de sa capacité de projection tactique. Le deuxième est la centrale énergétique. La déconnexion des réacteurs par les abordeurs laisserait le transporteur à la dérive et en ferait ainsi une cible facile pour un plus grand groupe d'abordage et lui permettrait d'être tout à fait capturable. Une fois contrôlé, de précieux renseignements pourraient être obtenus, ainsi que des échantillons de la technologie alien qui pourraient faire l'objet de rétroingénierie.

[Téléchargement Automatique et Autosuppression.  
Aucun enregistrement dans le nœud suivant.]

TRANSPORTEUR LÉGER  
D'ASSAUT DMG RAXORA





## THE STRIKEZONE : WOTAN CAMPAIGN

---

Cette campagne consiste en une succession de scénarios variés joués sur une carte dans le but de contrôler l'ensemble des différentes installations entourant la Porte de Saut de Wotan, dans le système Paradiso.

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 différents territoires qui constituent le Blocus de Wotan.

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



## WOTAN : PREMIER CHAPITRE

---

Dans le contexte de la Porte de Saut de Wotan, des tensions sont apparues suite à la découverte d'un réseau de contrebande Nomade vers Svalarheima, qui aurait pu être infiltré par l'armée combinée, atteignant alors un point du non-retour. Désireuse de se venger des derniers événements de la campagne Flamestrike sur l'île Flamia de Paradiso, l'armée Yu Jing a envoyé une frégate vers le chantier naval orbital Nomad La Forja, supposé avoir été le centre du réseau contrebandier Nomade. Le système défensif de la Porte de Saut dirigée par la PanOcéanie, le module de surveillance du trafic géré par Ariadna en collaboration avec l'O-12, et la base commerciale Haqqislamite dans la région ont également été impliqués dans l'escalade des hostilités.

## LA POSITION PANOCÉANIENNE

### € SYGTIR -2. PLATEFORME D'ARTILLERIE PRINCIPALE

Afin de contrôler cette plateforme défensive d'artillerie orbitale et de suprématie du feu de la Porte de Wotan, il est nécessaire de sécuriser le pont des systèmes de ciblage et de correction de tir pour les pièces de l'artillerie principales.

- Pont des systèmes de ciblage et de correction de tir.

**Mission :** CAPTURER ET PROTÉGER (Version Sygtir-2).

**Règle Spéciale de Scénario :** *Intérieur.*

### € SYGTIR -1. PLATEFORME DE CONTRÔLE DE TIR

Afin de prendre les commandes de cette plateforme d'artillerie orbitale et de conserver la suprématie tactique de la Porte de Wotan, il est nécessaire de prendre le pont d'Information et de Contrôle de Combat, qui gère et supervise toutes les opérations du champ de bataille.

- Pont d'Information et de Contrôle de Combat.

**Mission :** CENTRE DES COMMUNICATIONS (Version Sygtir-1).

**Règle Spéciale de Scénario :** *Défaillance de la Gravité Artificielle [à l'intérieur de la Zone d'Exclusion].*

## LA POSITION ΨU JING

### € FRÉGATE LÉGÈRE SHǎNQIǍNG (閃槍, LANCE ARDENTE)

Pour prendre le contrôle de ce vaisseau de guerre, il est essentiel de prendre le CIC, centre névralgique de la frégate.

- Centre d'Information du Combat (CIC).

**Mission :** MATRICE DE TRANSMISSION (Version CIC).

**Règle Spéciale de Scénario :** *Défaillance de la Gravité Artificielle [dans la ZO].*

## LA POSITION NOMADE

### € CHANTIER NAVAL ORBITAL LA FORJA

Afin de contrôler cet emplacement, il est nécessaire de prendre le quai militaire dans la zone extérieure du chantier naval, ainsi que le pont de contrôle des opérations, qui sont le cœur de cette installation orbitale. L'accomplissement de ces deux missions est indispensable au contrôle de ce site.

- Quai militaire.

**Mission :** Kill Cage.

**Règle Spéciale de Scénario :**

### € CHANTIER NAVAL ORBITAL LA FORJA

Afin de contrôler cet emplacement, il est nécessaire de prendre le quai militaire dans la zone extérieure du chantier naval, ainsi que le pont de contrôle des opérations, qui sont le cœur de cette installation orbitale. L'accomplissement de ces deux missions est indispensable au contrôle de ce site.

- Pont de contrôle des opérations.

**Mission :** PARTIE DE CHASSE.

**Règle Spéciale de Scénario :**

## LA POSITION HAQQISLAMITE

### € ALFUNDAQ BUZ SAÇAĞI (GLAÇON)

En raison de sa grande taille et de son emplacement particulier à l'extérieur de l'astéroïde, la zone de divertissement de l'Alfundaq est essentielle pour contrôler l'accès à cet emplacement.

- Zone de divertissement.

**Mission :** BARRAGE (Version CQB).

**Règle Spéciale de Scénario :** *Quartiers Clos [dans l'ensemble de la table].*

## LES POSITIONS 0-12/ARIADNA

### € MOBASE INDRA-3 : MODULE DST (DÉTACHEMENT A LA SÉCURITÉ DES TRANSPORTS)

Il est nécessaire de contrôler le pont de Coordination et de Contrôle de la Sécurité (CCS), le cœur et le cerveau de cet endroit, qui gère la sécurité du trafic des vaisseaux traversant la Porte de Wotan.

- Pont de Coordination et de Contrôle de la Sécurité (CCS)

**Mission :** L'ARMURERIE (Version CQB).

**Règle Spéciale de Scénario :** *Quartiers Clos [à l'intérieur de la Salle d'Objectif].*

PANOCEANIAN AREA  
SYGTIR (GOD OF VICTORY)  
DEFENSE CLUSTER

SYGTIR-2, MAIN ORBITAL WEAPON  
PLATFORM

MISSION: COMMS CENTER (SYGTIR-1 VERSION)  
INFORMATION & COMBAT CONTROL DECK

MISSION: CAPTURE AND PROTECT (SYGTIR-2 VERSION)  
AIMING & FIRE CORRECTION DECK

SYGTIR-1, FIRE CONTROL  
PLATFORM

## LA POSITION PANOCÉANIENNE

### CAPTURER & PROTÉGER [VERSION SYGTIR-2]

Configuration de Table : D1.

Règles Spéciales : Intérieur, Balises, Ramasser une Balise, Balise Ennemie Capturée, Connecter les Consoles, Troupes Spécialistes, Bonus de Chaine de Commandement.

## OBJECTIFS DE MISSION

### OBJECTIFS PRINCIPAUX

- € Avoir **Connecté** une Console d'Energie (1 Point d'Objectif).
- € Avoir **Capturé** la Balise Ennemie à la fin de la partie (4 Points d'Objectif).
- € Avoir **Capturé** la Balise Ennemie dans votre propre Zone de Déploiement à la fin du jeu (1 Point d'Objectif).
- € Éviter que l'ennemie ait **Capturé** votre Balise à la fin du jeu (3 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.

Il n'est pas autorisé de se déployer au contact des *Balises* ou des *Consoles d'Energie*.

**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 DU SCÉNARIO

### BALISES

Il y a au total 2 *Balises*, 1 pour chaque joueur, placées dans différentes moitiés de la table, à 30 cm du centre et à 60 cm du bord de table.

La **Balise Ennemie** est celle qui est la plus proche de la *Zone de Déploiement* ennemie.

Les *Balises* doivent être représentées par un Marqueur Balise (BEACON) ou par un décor de même diamètre (comme les Tactical Balises de Micro Art Studio, les Balises Tracking Balises de Warsenal ou les Mark One Balises de Customeeple).

## RAMASSER UNE BALISE [COMPÉTENCE COURTE]

### ÉTIQUETTES

Attaque.

### CONDITIONS

- € Le joueur doit avoir **Connecté** une *Console d'Energie* avant de déclarer cette compétence.
- € Le Soldat doit être dans une des situations suivantes :
  - € Le soldat est en contact avec une figurine dans un État *Inapte* qui a une *Balise Ennemie*.
  - € Le soldat est en contact avec un soldat ami dans un État *Normal* avec une *Balise Ennemie*.
  - € Le soldat est en contact avec une *Balise Ennemie* sans qu'aucune troupe ennemie ne soit également en contact avec elle.
  - € Le soldat est seul en contact avec une *Balise Ennemie*.

## EFFETS

€ Un soldat peut ramasser une *Balise* Ennemie dans n'importe laquelle des situations précédemment citées en dépensant une Compétence Courte, sans avoir besoin de faire un Jet de dé.

€ Les troupes doivent satisfaire aux **Règles Communes des Balises**.

## RÈGLES COMMUNES DES BALISES

€ Chaque figurine peut porter au maximum 1 *Balise*. Par exception, les troupes possédant la Compétence Spéciale *Bagage*, peuvent transporter jusqu'à 2 *Balises*.

€ Seules les **figurines**, et non les Marqueurs (Camouflage, Supplantation, Holo-Écho...) peuvent porter les *Balises*.

€ Si la figurine portant une Balise entre dans un État *Inapte*, le joueur doit alors laisser le Marqueur Balise sur la table avec un Marqueur *Déconnecté* (Disconnected) à côté.

## BALISE ENNEMIE CAPTURÉE

Une Balise Ennemie est considérée comme étant *Capturée* par un joueur tant que ce joueur est le seul à avoir au moins une troupe (comme figurine, pas comme Marqueur) en contact avec elle. Par conséquent, il ne doit y avoir aucun ennemi en contact avec la Balise. Les troupes en État *Inapte* (Inconscient, Mort, Sepsitorisé ...) ne comptent pas.

## CONSOLES D'ENERGIE

Il y'a 2 *Consoles* sur la ligne centrale de la table de jeu, placées sur la ligne centrale, à 30 cm des bords de table (voir carte).

Les *Consoles* doivent être représentées par un Marqueur de Console A, ou par un élément de décors de même diamètre (comme les Human Consoles de Micro Art Studio, les Tech Consoles et les Communications Array de Warsenal ou la Comlink Console de Customeeple).

## CONNECTER LES CONSOLES (COMPÉTENCE COURTE)

### ÉTIQUETTES

Attaque.

### CONDITIONS

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

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

€ Chaque joueur est limité à l'activation possible **que d'une seule 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 fois qu'une Console a été Connectée elle ne pourra pas être Déconnectée.**

€ Des 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 troupe *G: Serviteur* pour réaliser les tâches réservées aux *Troupes Spécialistes*.

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

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

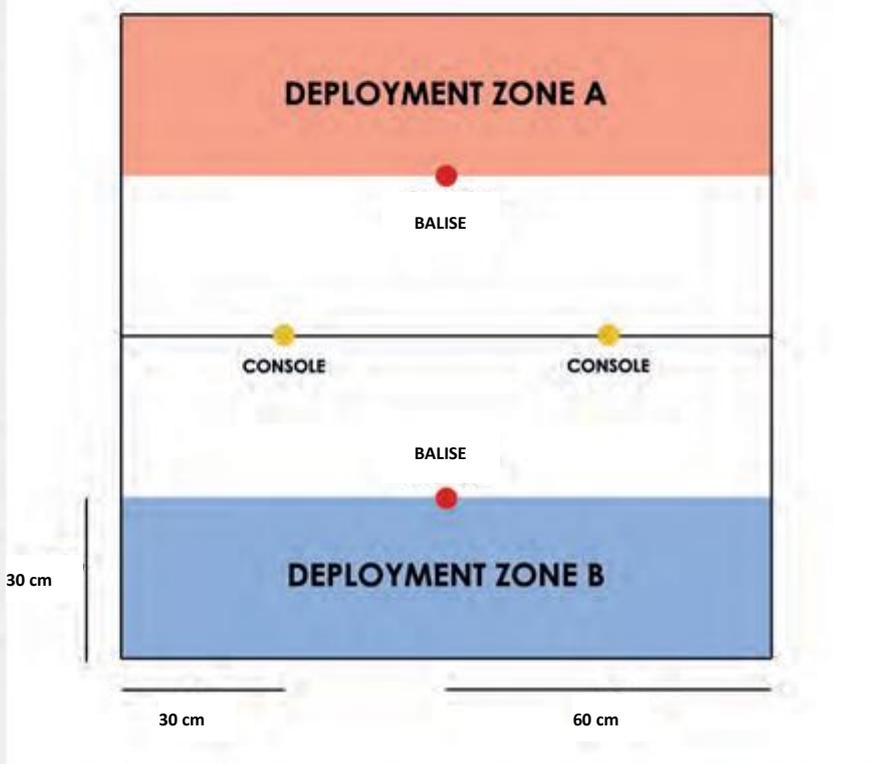
## BONUS DE CHAÎNE DE COMMANDEMENT

Les Troupes possédant la Compétence Spéciale *Chaîne de Commandement*, ont un **MOD +3** à leur jet de *VOL*, nécessaire pour *Connecter* une *Console d'Energie*.

## 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*.



# CENTRE DES COMMUNICATIONS (VERSION SYGTIR-1)

Configuration de Table : N.

Règles Spéciales : Zone d'Exclusion, Défaillance de la Gravité Artificielle, Le Réseau, Tués, Troupes Spécialistes.

## 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 **le même nombre** de Troupes Spécialiste que l'adversaire (2 Points d'Objectif).
- € Tuer **plus** de Troupes Spécialiste que l'adversaire (3 Points d'Objectif).
- € Détruire **plus** de Points d'Armée que l'adversaire (1 Point d'Objectif).

### CLASSIFIÉ

Chaque joueur a 1 **Objectif Classifié** (2 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.

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

**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.

## RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

### DÉFAILLANCE DE LA GRAVITE ARTIFICIELLE

La Zone d'Exclusion est considérée comme une Zone de **Terrain Zéro-G**. Dans cette zone, les restrictions de Déplacement ne sont pas applicables, cependant, tous les soldats possédant la Compétence **Terrain Zéro-G** ou **Multiterrain** recevront un bonus de **+2.5 cm** à leur première valeur MOV.

Ce Bonus ne s'appliquera que lors de la déclaration ou de l'exécution d'une Compétence Commune de *Déplacement* dans la Zone d'Exclusion.

### 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.

€ Des Marqueurs de Joueur A et de Joueur B peuvent être utilisés pour indiquer les Antennes 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 troupe G: Serviteur pour réaliser les tâches réservées aux Troupes Spécialistes.

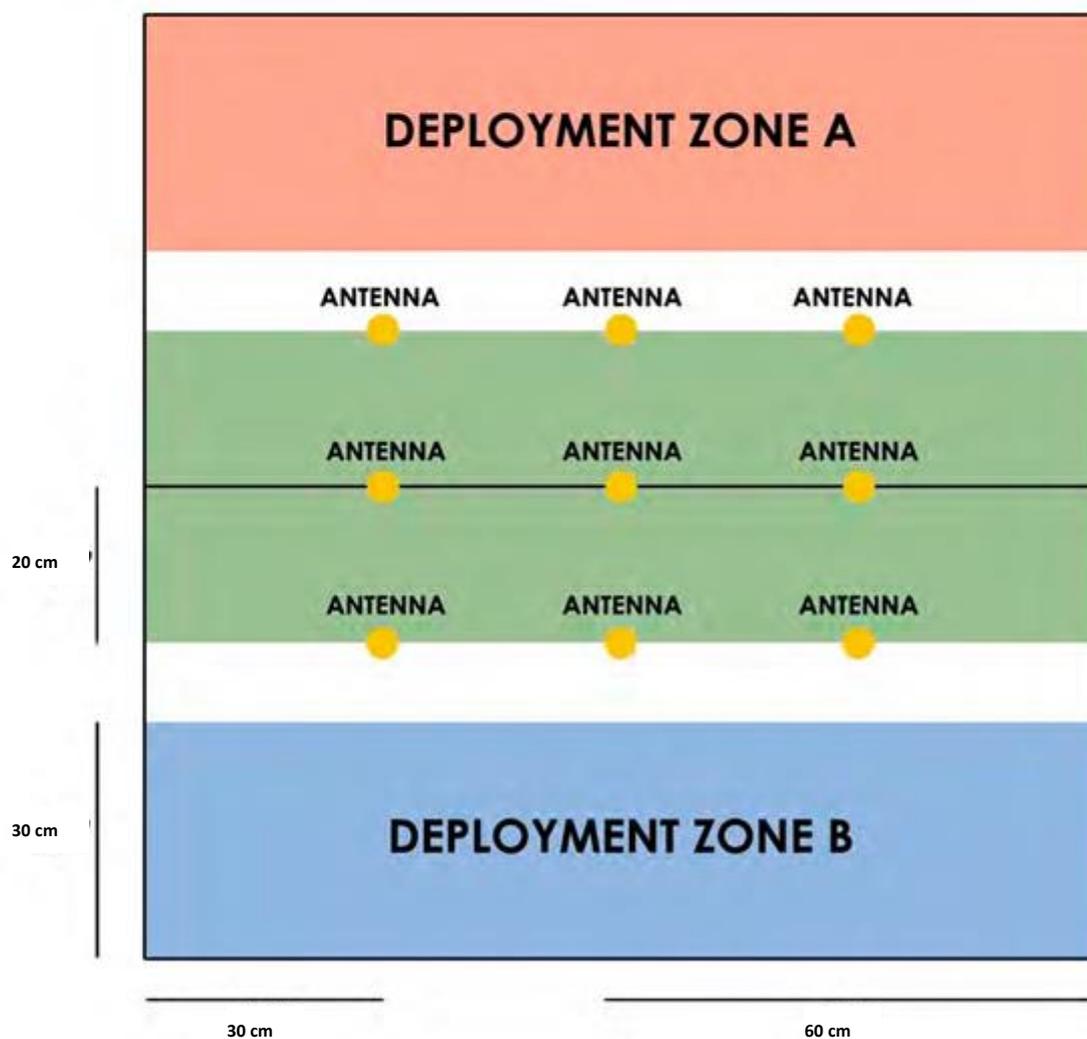
**Rappel** : Les troupes possédant la Compétence Spéciale *Specialist Operative* peuvent accomplir les différentes fonctions des Troupes Spécialistes dans ce scénario.

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

## FIN DE MISSION

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

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



SHANQIANG (LIGHTNING  
SPEAR) LIGHT FRIGATE



MISSION: TRANSMISSION MATRIX (CIC VERSION)  
COMBAT INFORMATION CENTER



## LA POSITION YU JING

### MATRICE DE TRANSMISSION (VERSION CIC)

Configuration de Table : J.

Règles Spéciales : Défaillance de la Gravité Artificielle, Aires de Transmission (ZO), Dominer une ZO.

### 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).

#### CLASSIFIÉ

Chaque joueur a **2 Objectifs Classifiés** (2 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 DU SCÉNARIO

### DÉFAILLANCE DE LA GRAVITE ARTIFICIELLE

La ZO est considérée comme une Zone de **Terrain Zéro-G**. Dans cette zone, les restrictions de Déplacement ne sont pas applicables, cependant, tous les soldats possédant la Compétence **Terrain Zéro-G** ou **Multiterrain** recevront un **bonus de +2.5 cm** à leur première valeur *MOV*.

Ce Bonus ne s'appliquera que lors de la déclaration ou de l'exécution d'une Compétence Commune de *Déplacement* dans la Zone d'Opérations.

### 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'appliquent pas de 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

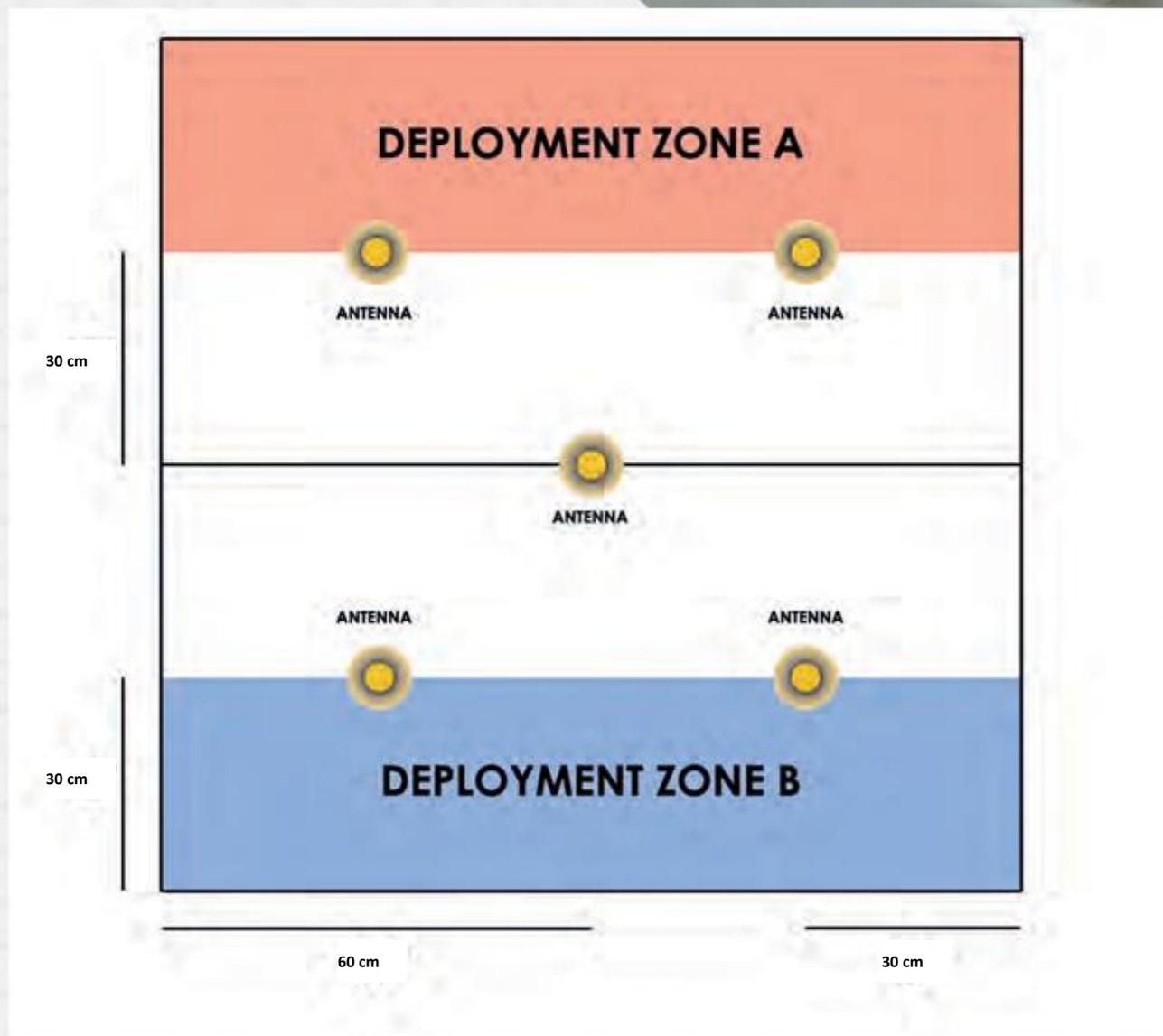
Les troupes possédant la Compétence Spéciale *Shasvastii* placées dans une *Zone d'Opération*, sont prises en compte quand elles sont en État d'*Œuf-Embryo* (Spawn-Embryo) ou tout autre État qui ne soit pas *Inapte*.

## 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.

## FIN DE MISSION

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



MISSION: HUNTING PARTY  
OPERATION CONTROL DECK



NOMADS AREA  
LA FORJA MOBILE SHIPYARD

MISSION: KILL CAGE  
MILITARY HARBOR



## LA POSITION NOMADE

### KILL CAGE

Configuration de Table : --.

Règles Spéciales : Intérieur, L'Armurerie (ZO), Contrôle de ZO, Panoplies, Utiliser les Panoplies, Drones de Sécurité, Menacer la Cible, Tués, Pas de Quartier, Troupes Spécialistes.

## OBJECTIFS DE MISSION

### OBJECTIFS PRINCIPAUX

- € Contrôler l'Armurerie à la fin de la partie (3 Points d'Objectif).
- € Menacer la Panoplie ennemie à la fin de la partie (1 Point d'Objectif).
- € Menacer le Lieutenant ennemi à la fin de la partie (2 Points d'Objectif).
- € Tuer plus de Troupes Spécialistes que l'adversaire (2 Points d'Objectif).
- € Tuer plus de Point d'Armée que l'adversaire (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 40 cm de profondeur.

Le déploiement à l'intérieur ou au contact avec l'Armurerie ou au contact d'une Panoplie 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 pas les autres Compétences Spéciales de Déploiement.

## RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

### L'ARMURERIE (ZO)

Dans ce scénario, l'Armurerie est considérée comme Zone d'Opérations (ZO).

Placée au centre de la table, elle couvre une zone de 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 jeux, 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.

L'intérieur de l'Armurerie est une **Zone Saturation**.

## CONTRÔLE DE ZO

Une ZO est considérée comme *Contrôlée* par un joueur lorsqu'il est le seul à posséder une *Troupe Spécialiste* (en tant que figurine, mais pas en tant que marqueur) à l'intérieur. Les troupes en état *Inapte* ne sont pas prises en compte.

### PANOPLIES

Il y'a 2 Panoplies, placées aux différents coins de la ligne centrale (voir carte ci-dessous).

Les joueurs considéreront que leur Panoplie est celle qui est placée à leur gauche depuis leur Zone de Déploiement.

Chaque Panoplie doit être représentée par un Marqueur Objectif ou un élément de décor de même diamètre (comme les Info Hubs de Micro Art Studio).

## UTILISER LES PANOPLIES (COMPÉTENCE COURTE)

### ÉTIQUETTES

Attaque.

### CONDITIONS

€ Seul une *Troupe Spécialiste* peut déclarer cette Compétence Spéciale.

€ La *Troupe Spécialiste* doit être en contact par son socle avec une *Panoplie*.

### EFFETS

€ Permet au soldat d'utiliser le Trait *Logistique* d'une *Panoplie* :

€ En réussissant un Jet de VOL, la troupe peut faire un Jet dans n'importe quel Tableau de Butin pour obtenir une arme ou un Équipement. Une fois qu'elle a obtenu un succès, cette troupe ne peut plus utiliser le Trait *Logistique* de cet élément de décor.

€ Les troupes possédant les Compétences Spéciales *Butin* ou *Pilleur*, ou toute autre Compétence qui le spécifie, n'ont pas à faire de Jet de VOL et peuvent automatiquement faire un Jet dans n'importe quel *Tableau de Butin* ;

€ Une troupe au contact de cet élément de décor peut dépenser une Compétence Courte d'un Ordre pour annuler son État *Vidé*.

## DRONES DE SÉCURITÉ

Il y a 5 *Drones de Sécurité* au total. L'un d'eux est placé au centre de l'*Armurerie*. Les quatre autres sont placés dans les coins extérieurs de l'*Armurerie*, à 50 cm du bord de la table (voir carte).

Les *Drones de Sécurité* sont immobiles sur le sol et ne peuvent pas bouger. Ils devront être représentés par un marqueur de Drones de Sécurité (Sec. REM) ou par une figurine ayant la même valeur *Silhouette*.

Les *Drones de Sécurité* sont hostiles et réactifs, étant activés par n'importe quel ordre déclaré par un soldat actif dans leur *LdV* ou *ZdC*.

DRONES DE SÉCURITÉ								
MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	STR	S
--	5	11	--	12	2	3	1	3

Compétences Spéciales et Équipements : Réaction totale, viseur 360°.

Armes : Fusil Combi, Impulsion Électrique.

## 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* 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.

## MENACER LA CIBLE

Un *Objectif* est considéré comme *Menacé* lorsqu'il y a une figurine ennemie dans un état non *Inapte* à l'intérieur de sa *Zone de Contrôle*.

### 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

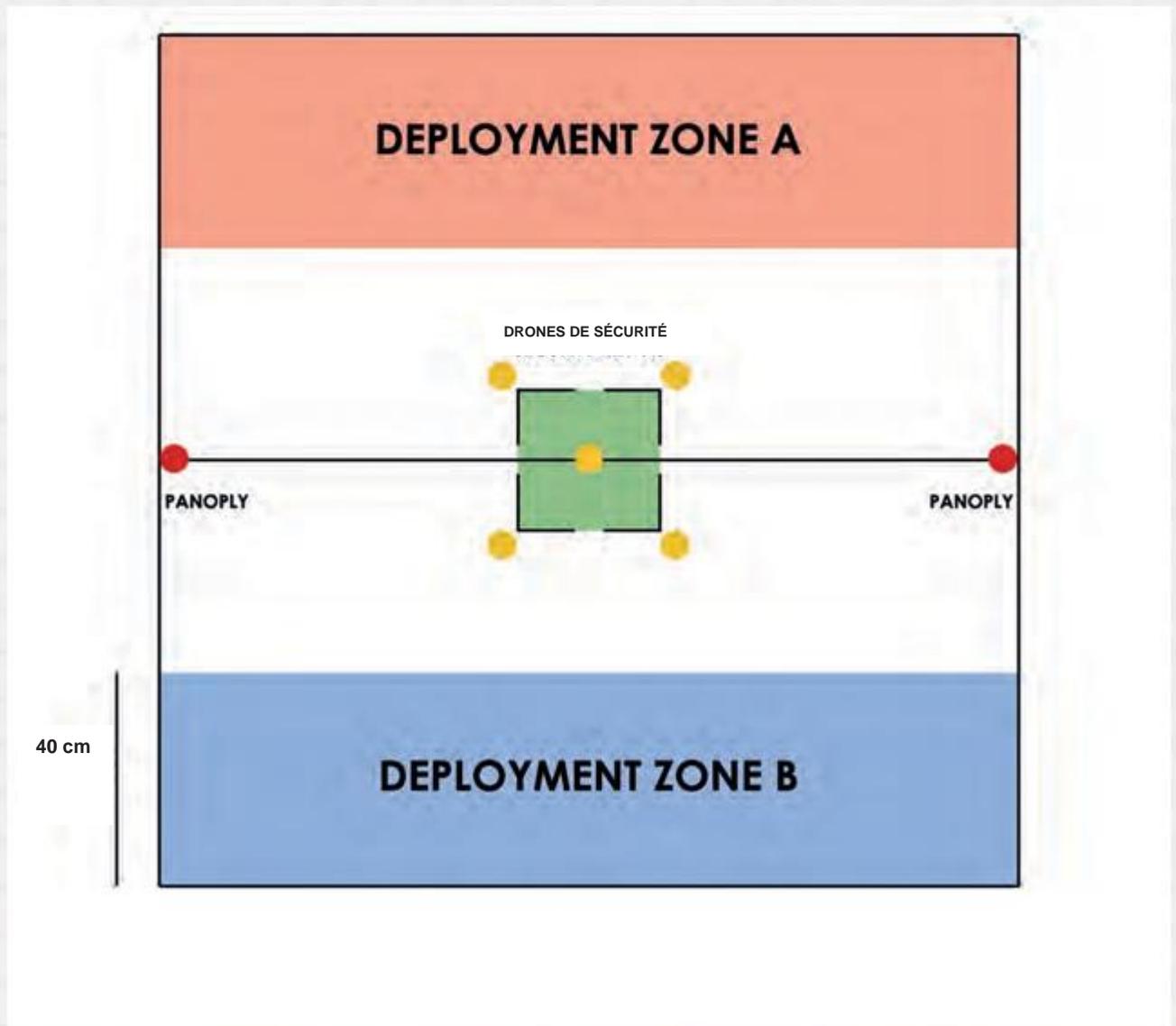
Dans ce scénario, Les règles *Retraite!* ne sont pas appliquées.

## 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*.





## PARTIE DE CHASSE

Configuration de Table : --.

Règles Spéciales : *Portée Réduite, Antennes, Connecter une Antenne, Traque d'Objectifs, Mission de Lien Tactique Renforcé (version Capture), Troupes Spécialistes.*

## OBJECTIFS DE MISSION

### OBJECTIFS PRINCIPAUX

- € Connecter les *Antennes* (1 Point d'Objectif chaque *Antenne Connectée*).
- € Traquer **plus de Troupes Spécialistes** ennemies que l'adversaire (2 Points d'Objectif).
- € Traquer **autant de Lieutenants** ennemis que l'adversaire (3 Points d'Objectif, mais seulement si au moins 1 Lieutenant a été Traqué par le joueur).
- € Traquer **plus de Lieutenants** ennemis que l'adversaire (4 Points d'Objectif).

### CLASSIFIÉ

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

## 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 DU 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.

### ANTENNES

Il y a 2 *Antennes* sur la ligne centrale de la table de jeu, placées à 20cm des bords de la table. 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 UNE ANTENNE (COMPÉTENCE COURTE)

### ÉTIQUETTES

Attaque.

### CONDITIONS

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

### EFFETS

€ Permet à la *Troupe Spécialiste* de faire un Jet Normal de VOL pour Connecter une 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 *Reconnectée* par l'autre joueur, en appliquant la même procédure. Dans une telle situation, l'Antenne n'est alors plus considérée comme étant *Connectée* par l'adversaire.
- € Les marqueurs Joueur A et Joueur B, peuvent être utilisés pour marquer l'Antenne Connectée. Il est recommandé que chaque joueur utilise un marqueur différent.

### TRAQUE D'OBJECTIFS

Le *Lieutenant* et la *Troupe Spécialisée* sont considérés *Traqués* lorsqu'ils sont en État *Isolé* ou *Immobilisé* (IMM-1 ou IMM-2) à la fin de la partie.

Tous les *Lieutenants* et *Troupes Spécialistes* qui **n'ont pas été déployés sur la table de jeu** à la fin de la partie seront considérés comme *Traqués* par l'adversaire.

## PARTIE DE CHASSE

Dans ce scénario, l'ensemble des troupes possédant n'importe quel type de Pistolet, possèdera également un **Pistolet Étourdissant** sans coût supplémentaire.

De plus, toutes les troupes possédant la Classification de Troupe : *Troupe Vétérans, Troupe d'Élite, Troupe du Quartier Général*, possèderont également un **Lance-Adhésifs**, sans coût supplémentaire.

Les *Armes TR MULTI* peuvent utiliser le Mode *Étourdissant* pour tirer une Munition Spéciale **Étourdissante**.

Dans ce scénario, la Munition Spéciale *Étourdissante*, provoque l'État **Immobilisé-1** au lieu de l'État *Étourdi*.

### LIEN TACTIQUE RENFORCÉ (Capture Version)

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 Holoprojecteur.

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.

## 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*.

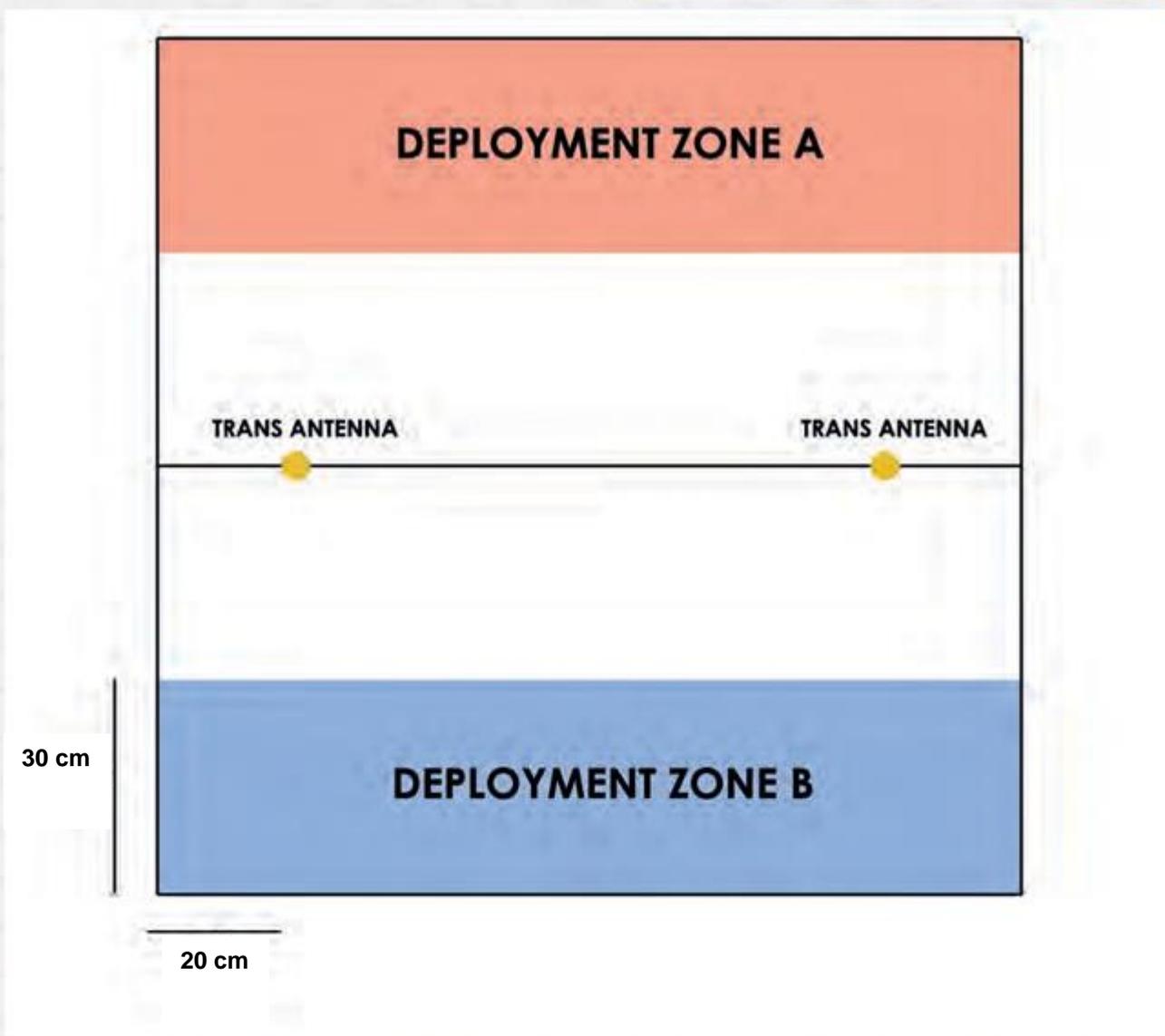
**Rappel** : Les troupes possédant la Compétence Spéciale *Specialist Operative* peuvent accomplir les différentes fonctions des *Troupes Spécialistes* dans ce scénario.

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

## FIN DE MISSION

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

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



HAQQISLAMITE AREA  
ILIK (ICICLE) ALFUNDAQ

MISSION: FIREFIGHT (CQB VERSION)

RECREATION AREA



## LA POSITION HAQQISLAMITE

### BARRAGE (VERSION CQB)

Configuration de Table : B.

Règles Spéciales : Quartiers Clos, Tués, Pas de Quartier, Aire d'Atterrissage Désignée, Panoplies, Troupes Spécialistes.

## OBJECTIFS DE MISSION

### OBJECTIFS PRINCIPAUX

€ Tuer **plus** de *Troupes Spécialistes* que l'adversaire (1 Point d'Objectif).

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

€ Tuer **plus** de *Points d'Armée* que l'adversaire (4 Points d'Objectif).

€ Acquérir **plus** d'Armes ou d'Équipements des *Panoplies* que l'adversaire, à la fin de la partie (1 Point d'Objectif).

### CLASSIFIÉ

Chaque joueur a **2 Objectifs Classifiés** (1 Point d'Objectif pour chacun).

## DÉPLOIEMENT

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

## RÈGLES SPÉCIALES DU 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 dans la Salle Objectif.

### 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.

## AIRE D'ATTERRISSAGE DÉSIGNÉE

Toute la table de jeu est considérée comme *Aire d'Atterrissage Désignée*. N'importe quel soldat avec la Compétence Spéciale *Déploiement Aérien* peut appliquer pour son déploiement un MOD +3 à son jet de *PH*. Ce MOD est cumulatif avec tout autre MOD apporté par d'autres règles.

De plus, les troupes avec n'importe quel Niveau de cette Compétence Spéciale, ignorent les règles de *Déviaton* et l'interdiction de *Déploiement* dans le cas d'un déploiement à l'intérieur de la *Zone de Déploiement* ennemie.

## PANOPLIES

Il y'a **3 Panoplies**, placées sur les ligne centrale de la table de jeu, une d'elles au centre de la table et les deux autres à 30cm des bords (voir carte).

Chaque *Panoplie* doit être représentée par un Marqueur Objectif ou un élément de décor de même diamètre (comme les Info Hubs de Micro Art Studio).

## UTILISER LES PANOPLIES (COMPÉTENCE COURTE)

### ÉTIQUETTES

Attaque.

## CONDITIONS

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

## EFFETS

€ Permet au soldat d'utiliser le Trait *Logistique* d'une *Panoplie* :

€ En réussissant un Jet de *VOL*, la troupe peut faire un Jet dans n'importe quel Tableau de Butin pour obtenir une arme ou un Équipement. Une fois qu'elle a obtenu un succès, cette troupe ne peut plus utiliser le Trait *Logistique* de cet élément de décor.

€ Les troupes possédant les Compétences Spéciales *Butin* ou *Pilleur*, ou toute autre Compétence qui le spécifie, n'ont pas à faire de Jet de *VOL* et peuvent automatiquement faire un Jet dans n'importe quel *Tableau de Butin* ;

€ Une troupe au contact de cet élément de décor peut dépenser une Compétence Courte d'un Ordre pour annuler son État *Vidé*.

€ 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*.

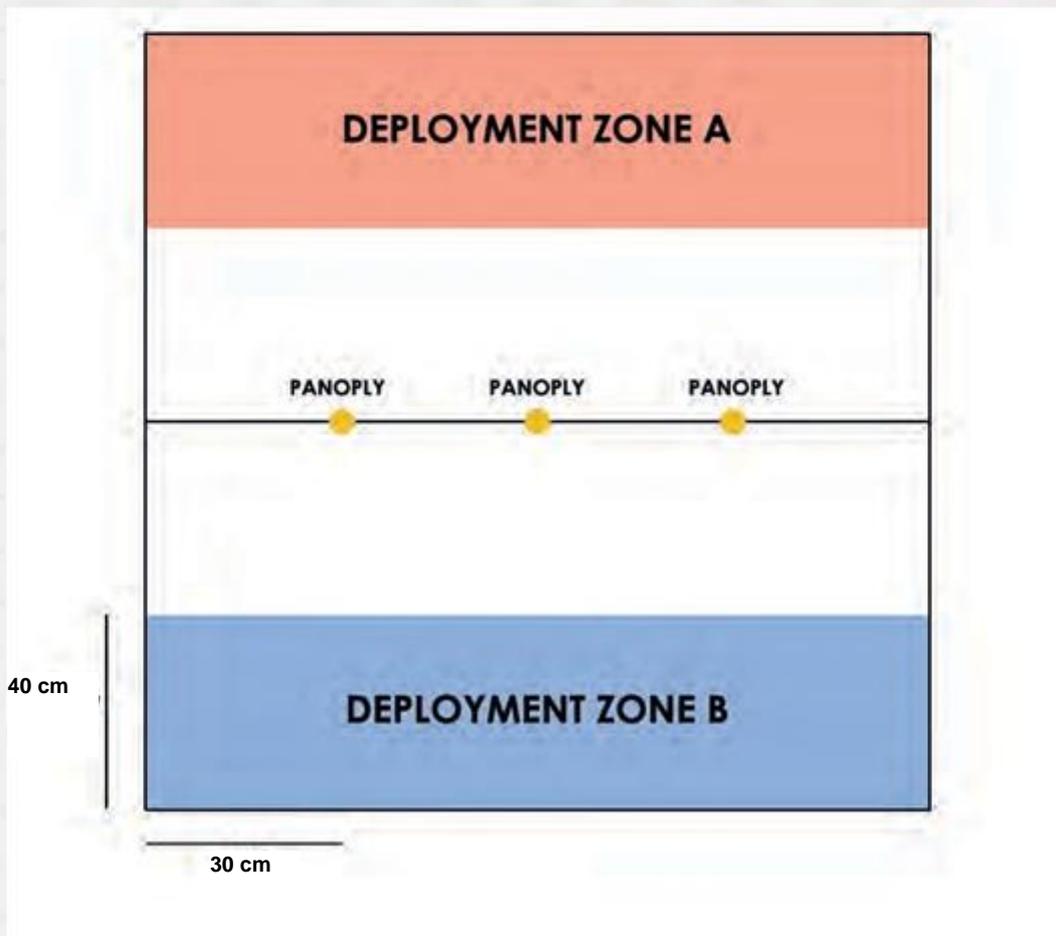
Les *Hackers*, *Médecins* et *Ingénieurs* ne peuvent pas utiliser de *Répétiteur* ou de troupe *G: Serviteur* pour réaliser les tâches réservées aux *Troupes Spécialistes*.

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

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

## FIN DE MISSION

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



O-12/ARIADNAN AREA  
INDRA-3 MOBASE: TSD  
(TRANSPORTATION SECURITY  
DETACHMENT) MODULE

MISSION: THE ARMORY (CQB VERSION)  
CONTROL & SECURITY  
COORDINATION DECK



## LES POSITIONS O-12/ARIADNA

### L'ARMURERIE (VERSION CQB)

Configuration de Table : F.

Règles Spéciales : Zone d'Exclusion, Quartiers Clos, 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, 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 DU 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 dans la *l'Armurerie*.

### L'ARMURERIE (ZO)

Dans ce scénario, *l'Armurerie* est considérée comme Zone of Operations (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 jeux, 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.

## OUVRIRE 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 les Panoplies*, **avant le second Tour de jeu**.

## UTILISER LES PANOPLIES [COMPÉTENCE COURTE]

### ÉTIQUETTES

Attaque.

### CONDITIONS

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

### EFFETS

€ Permet au soldat d'utiliser le Trait *Logistique* d'une *Panoplie* :

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

€ 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 INTELCOM [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 *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*).

*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

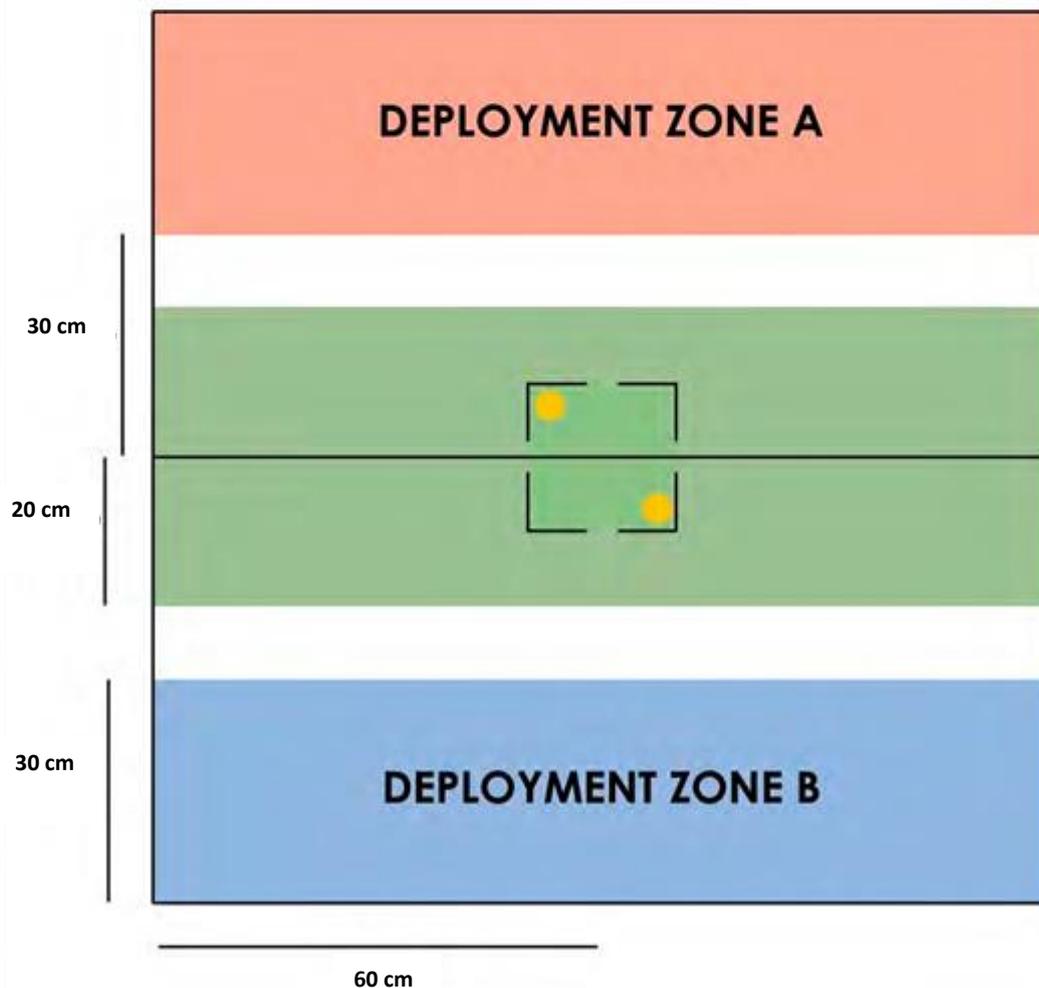
Ce scénario est limité dans le temps et il se terminera automatiquement à la fin du **troisième Tour de Jeu**.

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



```
...  
[/ St] Begin decryption.
```

```
...  
[/ E] Error decompiling language.
```

El pasaje estándar Lorem Ipsum, usado desde el año 1500.

"Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in volupt-

tate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum."

Sección 1.10.32 de "de Finibus Bonorum et Malorum", escrito por Cicero en el 45 antes de Cristo

"Sed ut perspiciatis unde omnis iste natus error sit voluptatem accusantium doloremque laudantium, totam rem aperiam, eaque ipsa quae ab illo inventore veritatis et quasi architecto beatae vitae dicta sunt explicabo. Nemo enim ipsam voluptatem quia voluptas sit aspernatur aut odit aut fugit, sed quia consequuntur magni dolores eos qui ratione voluptatem sequi nesciunt. Neque porro quisquam est, qui dolorem ipsum quia dolor sit amet, consectetur, adipisci velit, sed quia non numquam eius modi tempora incidunt ut labore et dolore magnam aliquam quaerat voluptatem. Ut enim ad minima veniam, quis nostrum exercitationem ullam corporis suscipit laboriosam, nisi ut aliquid

ex ea commodi consequatur? Quis autem vel eum iure reprehenderit qui in ea voluptate velit esse quam nihil molestiae consequatur, vel illum qui dolorem eum fugiat quo voluptas nulla pariatur?"

Traducción hecha por H. Rackham en 1914

"But I must explain to you how all this mistaken idea of denouncing pleasure and praising pain was born and I will give you a complete account of the system, and expound the actual teachings of the great explorer of the truth, the master-builder of human happiness. No one rejects, dislikes,

or avoids pleasure itself, because it is pleasure, but because those who do not know how to pursue pleasure rationally encounter consequences that are extremely painful. Nor again is there anyone who loves or pursues or desires to obtain pain of itself, because it is pain, but because occasionally circumstances occur in which toil and pain can procure him some great pleasure. To take a

trivial example, which of us ever undertakes laborious physical exercise, except to obtain some advantage from it? But who has any right to find fault with a man who chooses to enjoy a pleasure that has no annoying consequences, or one who avoids a pain that produces no resultant pleasure?"

Sección 1.10.33 de "de Finibus Bonorum et Malorum", escrito por Cicero en el 45 antes de Cristo

"At vero eos et accusamus et iusto odio dignissimos ducimus qui blanditiis praesentium voluptatum deleniti



Traducción hecha por H. Rackham en 1914

"But I must explain to you how all this mistaken idea of denouncing pleasure and praising pain was born and I will give you a complete account of the system, and expound the actual teachings of the great explorer of the truth, the master-builder of human happiness. No one rejects, dislikes, or avoids pleasure itself, because it is pleasure, but because those who do not know how to pursue pleasure rationally encounter consequences that are extremely painful. Nor again is there anyone who loves or pursues or desires to obtain pain of itself, because it is pain, but because occasionally circumstances occur in which toil and pain can procure him

some great pleasure. To take a trivial example, which of us ever undertakes laborious physical exercise, except to obtain some advantage from it? But who has any right to find fault with a man who chooses to enjoy a pleasure that has no annoying consequences, or one who avoids a pain that produces no resultant pleasure?"

Sección 1.10.33 de "de Finibus Bonorum et Malorum", escrito por Cicero en el 45 antes de Cristo

"At vero eos et accusamus et iusto odio dignissimos ducimus qui blanditiis praesentium voluptatum deleniti atque corrupti quos dolores et quas molestias excepturi sint occaecati cupiditate non provident, similique sunt in culpa qui officia deserunt mollitia animi, id est laborum et dolorum fuga. Et harum quidem rerum facilis est et expedita distinctio. Nam libero tempore, cum soluta nobis est eligendi optio cumque nihil impedit quo minus id quod maxime placeat facere possimus,

"But I must explain to you how all this mistaken idea of denouncing pleasure and praising pain was born and I will give you a complete account of the system, and expound the actual teachings of the great explorer of the truth, the master-builder of human happiness. No one rejects, dislikes, or avoids pleasure itself, because it is pleasure, but because those who do not know how to pursue pleasure rationally encounter consequences that are extremely painful. Nor again is there anyone who loves or pursues or desires to obtain pain of itself, because it is pain, but because occasionally circumstances occur in which toil and pain can procure him some great pleasure. To take a trivial example, which of us ever undertakes laborious physical



"At vero eos et accusamus et iusto odio dignissimos ducimus qui blanditiis praesentium voluptatum deleniti atque corrupti quos dolores et quas molestias excepturi sint occaecati cupiditate non provident, similique sunt in culpa qui officia deserunt mollitia animi, id est laborum et dolorum fuga. Et harum quidem rerum facilis est et expedita distinctio. Nam libero tempore,

cum soluta nobis est eligendi optio cumque nihil impedit quo minus id quod maxime placeat facere possimus, omnis voluptas assumenda est, omnis dolor repellendus. Temporibus autem quibusdam et aut officiis debitis aut rerum necessitatibus saepe eveniet ut

...  
[/ St] Begin decryption.

...  
[/ E] Error decompiling language.

El pasaje estándar Lorem Ipsum, usado desde el año 1500.

"Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum."

Sección 1.10.32 de "de Finibus Bonorum et Malorum", escrito por Cicero en el 45 antes de Cristo

"Sed ut perspiciatis unde omnis iste natus error sit voluptatem accusantium doloremque laudantium, totam rem aperiam, eaque ipsa quae ab illo inventore veritatis et quasi architecto beatae vitae dicta sunt explicabo. Nemo enim ipsam voluptatem quia voluptas sit aspernatur aut odit aut fugit, sed quia consequuntur magni dolores eos qui ratione voluptatem sequi nesciunt. Neque porro quisquam est, qui dolorem ipsum quia dolor sit amet, consectetur, adipisci velit, sed quia non numquam eius modi tempora incidunt ut labore et dolore magnam aliquam quaerat voluptatem. Ut enim ad minima veniam, quis nostrum exercitationem ullam corporis suscipit laboriosam, nisi ut aliquid

"But I must explain to you how all this mistaken idea of denouncing pleasure and praising pain was born and I will give you a complete account of the system, and expound the actual teachings of the great explorer of the truth, the master-builder of human happiness. No one rejects, dislikes, or avoids pleasure itself, because it is pleasure, but because those who do not know how to pursue pleasure rationally encounter consequences that are extremely painful. Nor again is there anyone who loves or pursues or desires to obtain pain of itself, because it is pain, but because occasionally circumstances occur in which toil and pain can procure him some great pleasure. To take a trivial example, which of us ever undertakes laborious physical



"At vero eos et accusamus et iusto odio dignissimos ducimus qui blanditiis praesentium voluptatum deleniti atque corrupti quos dolores et quas molestias excepturi sint occaecati cupiditate non provident, similique sunt in culpa qui officia deserunt mollitia animi, id est laborum et dolorum fuga. Et harum quidem rerum facilis est et expedita distinctio. Nam libero tempore,

cum soluta nobis est eligendi optio cumque nihil impedit quo minus id quod maxime placeat facere possimus, omnis voluptas assumenda est, omnis dolor repellendus. Temporibus autem quibusdam et aut officiis debitis aut rerum necessitatibus saepe eveniet ut

Traducción hecha por H. Rackham en 1914

"But I must explain to you how all this mistaken idea of denouncing pleasure and praising pain was born and I will give you a complete account of the system, and expound the actual teachings of the great explorer of the truth, the master-builder of human happiness. No one rejects, dislikes, or avoids pleasure itself, because it is pleasure, but because those who do not know how to pursue pleasure rationally encounter consequences that are extremely painful. Nor again is there anyone who loves or pursues or desires to obtain pain of itself, because it is pain, but because occasionally circumstances occur in which toil and pain can procure him some great pleasure. To take a trivial example, which of us ever undertakes laborious physical exercise, except to obtain some advantage from it? But who has any right to find fault with a man who chooses to enjoy a pleasure that has no annoying consequences, or one who avoids a pain that produces no result.

"At vero eos et accusamus et iusto odio dignissimos ducimus qui blanditiis praesentium voluptatum deleniti atque corrupti quos dolores et quas molestias excepturi sint occaecati cupiditate non provident, similique sunt in culpa qui officia deserunt mollitia animi, id est laborum et dolorum fuga. Et harum quidem rerum facilis est et expedita distinctio. Nam libero tempore, cum soluta nobis est eligendi optio cumque nihil impedit quo minus id quod maxime placeat facere possimus, omnis voluptas assumenda est, omnis dolor repellendus. Temporibus autem quibusdam et aut officiis debitis aut rerum necessitatibus saepe eveniet ut

ex ea commodi consequatur? Quis autem vel eum iure reprehenderit qui in ea voluptate velit esse quam nihil molestiae consequatur, vel illum qui dolorem eum fugiat quo voluptas nulla pariatur?"

Traducción hecha por H. Rackham en 1914

"But I must explain to you how all this mistaken idea of denouncing pleasure and praising pain was born and I will give you a complete account of the system, and expound the actual teachings of the great explorer of the truth, the master-builder of human happiness. No one rejects, dislikes,

or avoids pleasure itself, because it is pleasure, but because those who do not know how to pursue pleasure rationally encounter consequences that are extremely painful. Nor again is there anyone who loves or pursues or desires to obtain pain of itself, because it is pain, but because occasionally circumstances occur in which toil and pain can procure him some great pleasure.

To take

a trivial example, which of us ever undertakes laborious physical exercise, except to obtain some advantage from it? But who has any right to find fault with a man who chooses to enjoy a pleasure that has no annoying consequences, or one who avoids a pain that produces no resultant pleasure?"

Sección 1.10.33 de "de Finibus Bonorum et Malorum", escrito por Cicero en el 45 antes de Cristo

"At vero eos et accusamus et iusto odio dignissimos ducimus qui blanditiis praesentium voluptatum deleniti





Proposé sur



FANTRAD VF