

INFINITY
CODE ONE

**DIRE
FOES**

RETALIATION

DIRE FOES MISSION PACK ALPHA



Proposé sur



FANTRAD VF



RETALIATION

DIRE FOES MISSION PACK ALPHA

RETROUVAILLES

"Je suis heureux de vous revoir, Agent Mehmüt."

"Vous avez parcouru un bien long et pénible chemin pour rendre visite à un paria, Monsieur l'Ambassadeur."

"Paria" ? Vous êtes un agent de valeur affecté dans un endroit sensible où vos compétences peuvent faire une différence."

"Je doute sérieusement que quiconque au sein du Haut Commandement me considère comme un agent de grande valeur après cette mission sur Paradiso dont je ne suis pas autorisé à parler."

"Au contraire, même si l'objectif initial de l'opération n'a pas été atteint, les bénéfices indirects se sont avérés d'une grande importance. L'interrogatoire des prisonniers capturés lors de cet assaut a permis d'éviter que l'État-Empire ne soit impliqué dans l'incident de Spandau Beta, sauvant ainsi la vie de membres éminents du Parti, et nous avons obtenu un prestige international pour l'avoir averti. De plus, nous savons maintenant que si vous n'aviez pas forcé l'ennemi à scinder ses forces pour vous poursuivre, l'assaut de l'ennemi aurait été couronné de succès et rien de tout cela n'aurait été possible".

"J'aimerais vous croire, Monsieur l'Ambassadeur. Mais je suis là, au milieu de nulle part, sans aucune perspective d'avenir."

"Oh, n'en soyez pas si sûr, Agent Mehmüt. Je m'intéresse tout particulièrement à vous. Je suis convaincu que vos services me seront grandement utiles tant aujourd'hui que dans le futur. J'apprécierais que vous m'escortiez durant ma visite des installations de Lándòng..."

Fragment de la conversation entre un ambassadeur de l'État-Empire, identité inconnue, et l'Agent impérial Adil Mehmüt de la Division Spéciale. Base Avancée Gāofēng. Territoires Frontaliers de Huangdi.

REPRÉSAILLES (RETALIATION)

La mémoire de l'État-Empire est au moins aussi forte, que sa volonté de pardon est absente. Ainsi, l'État-Empire ne manqua pas la moindre opportunité de se venger du soutien apporté par la PanOcéanie aux insurgés japonais lors de l'Insurrection. En conséquence de cela, lorsque Yǎnjīng, son service de renseignement, apprit que la société PanOcéanienne Minescorp comptait réaliser des essais sur le terrain, d'une nouvelle technologie révolutionnaire et innovante pour trouver du Nessium, un néomatériau de grande valeur, Yu Jing y vit l'occasion de prendre une revanche légitime.

Rapidement et efficacement, une unité d'opération clandestine de l'Armée de la Bannière Blanche, la force planétaire de Yu Jing sur Svalarheima, lança un assaut sur les installations de la Minescorp et captura un échantillon de cette technologie. Bien que l'objectif ne fût pas complètement atteint, puisqu'ils échouèrent à détruire les données de recherche de cette technologie afin de priver la Minescorp de toute possibilité de poursuite, cette frappe fut néanmoins considérée par la PanOcéanie comme une atteinte directe à sa souveraineté. Ainsi, la roue de la rancune continua à tourner.

La visite d'un ambassadeur de Yu Jing à Odineheim, la capitale planétaire de Svalarheima, a offert une opportunité à la WinterFor, la force planétaire PanOcéanienne, pour capturer une cible de grande valeur en représailles. Même si Odineheim est censée être une ville neutre, elle est en fait ceinturée par les forces de la WinterFor et est située au cœur du territoire PanOcéanien, de sorte que personne ne la considère comme telle. Pour cette raison, une opération de capture et d'extraction à Odineheim ne serait pas diplomatiquement acceptable. Cependant, Tongue Twister - le nom de code du Bureau d'analyse des communications du service de renseignement PanOcéanien qui effectue des analyses cryptographiques - a intercepté une série de messages concernant l'itinéraire de l'ambassadeur. Ce diplomate avait prévu une visite des installations de Lándòng, un centre de recherche environnementale en apparence insignifiant situé au-delà des Territoires frontaliers, dans les plaines vides de l'arrière-pays de Huangdi. C'est un endroit impossible à atteindre sans être découvert - impossible à moins d'avoir dans son équipe un pisteur et un chasseur de trolls (Troll Hunter) comme Gunnar Lundmark, qui sait infiltrer et exfiltrer une équipe de chasseurs sur des itinéraires inconnus du service de cartographie Yu Jing lui-même. Bien sûr, c'est plus facile à dire qu'à faire. Car ce mystérieux ambassadeur a recruté comme garde du corps personnel l'agent impérial Adil Mehmüt, un opérateur extraordinaire qui veille tout particulièrement à la sécurité du diplomate. Qui sait ce qui va se passer ? Peut-être que le marteau de Gunnar trouvera là, une enclume qu'il ne pourra pas briser.

AMBASSADEUR YU JING

Dans l'État-Empire de Yu Jing, la figure de l'ambassadeur transcende le corps diplomatique et n'est pas nécessairement liée à celui-ci. Même s'il est traditionnellement associé aux fonctions des Affaires Étrangères, à Yu Jing, le rôle de l'ambassadeur va bien au-delà, puisqu'il est le représentant et l'incarnation du Parti et de l'État-Empire lui-même. Un ambassadeur de l'État-Empire peut intervenir dans des négociations et des transactions commerciales privées, ainsi que dans des accords financiers d'entreprise, de même que dans des réunions interministérielles, des cabinets de crise et des conseils de sécurité.

Mais quel que soit le scénario, chaque fois qu'un ambassadeur de Yu Jing se présentera, ce sera toujours pour s'assurer que les intérêts de l'État-Empire soient préservés et veiller à ce que toutes les personnes présentes connaissent la position et les intentions du Parti dans l'affaire en question, mais toujours par le biais d'insinuations voilées et de phrases inachevées. Comme ils sont impliqués dans toutes sortes de machinations et d'intrigues politico-économiques et militaires, les ambassadeurs ne révèlent généralement pas leur nom, et ne s'identifient que par leur fonction. L'anonymat semble être un aspect significatif pour leur travail - tous portent généralement des implants sous-cutanés discrets pour passer outre les systèmes de reconnaissance faciale - et qui facilite la négation crédible de leur intervention ou de leur implication dans un cas donné si celle-ci est compromis. L'imprécision de cette fonction, enveloppée de mystère, ne se limite pas à l'identité de ceux qui y siègent. En tant que représentants de Yu Jing, la position de ces hauts fonctionnaires dans la hiérarchie est quelque peu floue et peut varier d'un ambassadeur à l'autre. Cependant, s'il est un fait qui reste toujours le même, c'est qu'un ambassadeur de Yu Jing est toujours la personne la plus éminente et la plus puissante - et donc la plus dangereuse - de la salle.

AGENT IMPÉRIAL ADIL MEHMUT, DIVISION SPÉCIALE

Adil Mehmud a tout perdu dans la guerre : sa famille, ses amis, sa maison, même sa ville natale. Tous ont été perdus, ainsi que la ville de Fuyan, lors de la Première Offensive de Paradiso. Au moment où il était le plus vulnérable, le Service Impérial l'a recueilli et lui offrit un nouveau foyer, de nouveaux amis et un but dans la vie : défendre Yu Jing et l'État de droit. Pour quelqu'un comme lui, membre de l'ethnie ouïghoure, une minorité politiquement suspecte et qui doit constamment lutter pour prouver sa loyauté à l'État-Empire, un tel geste est encore plus précieux au point qu'il finira par se sentir redevable pour le reste de sa vie. A un tel point qu'il se dévoue corps et âme au Service Impérial, bien décidé à suivre les traces de son père, lui-même agent impérial qui s'est sacrifié pour aider son fils et bien d'autres à échapper à la fureur des Morats.

Cela ne fut pas facile, loin de là, car le Service est strict. Les candidats sont nombreux et les tests sont très durs. De plus, Adil était désavantagé, car lors de l'évacuation de Fuyan, non seulement son bras gauche était blessé, mais il faisait également partie des personnes touchées par un virus Shasvastii provoquant le rejet par l'organisme des traitements régénérateurs standard. Conséquence de cette situation, il souffre d'un trouble psychomoteur qui affecte son bras gauche et lui cause de grandes douleurs s'il ne s'injecte pas périodiquement un médicament spécial. Cela aurait pu le rendre inéligible à des fonctions supérieures dans le Service Impérial, mais Adil se consacra à l'étude des arts martiaux comme un moyen d'imposer sa volonté à son corps.

À cette fin, il suivit un entraînement avec les maîtres de Bajiquang, également connu sous le nom d'art martial "style gardes du corps", car c'est l'art martial pratiqué par les gardes du corps du dernier empereur chinois, ainsi que de ceux de Mao Zedong et d'autres membres importants du parti communiste chinois. Tous ceux qui recherchent une position proche de l'Empereur de l'État-Empire doivent étudier avec des Maîtres de Bajiquang, qui mettront à l'épreuve non seulement leur corps, leurs compétences et leur volonté, mais aussi leur engagement envers Yu Jing et l'Empereur. Sans l'approbation de ces maîtres, aucun agent impérial potentiel ne peut espérer s'élever au-dessus d'un certain rang. Et ces maîtres furent impressionnés par la détermination d'Adil et par son zèle à devenir la meilleure version possible de lui-même, indépendamment du fait qu'il devrait se sacrifier si nécessaire pour protéger sa patrie.

Grâce à l'aval de ces maîtres, Adil put poursuivre sa carrière au sein du Service Impérial, une carrière qui, au départ, parut fulgurante. Après avoir terminé ses études de droit avec une spécialisation en criminologie internationale, il entama sa pratique sur le terrain en rejoignant un groupe de travail créé pour démanteler la Fraternité de la Fumée Blanche, une triade qui avait dépassé les limites de ce que le Service Impérial considérait comme tolérable et qui devenait alors un des principaux groupes du Submondo sur la planète Shentang. Adil joua un rôle décisif dans la chute de cette triade, tant dans l'analyse et la planification, que dans les opérations sur le terrain, où il prouva que les maîtres de Bajiquang eurent raison de leur appréciation de lui. Adil s'infiltra dans la Confrérie pour obtenir des renseignements de première main sur leurs opérations, et lorsque sa couverture fut dévoilée, il mit en œuvre une évasion spectaculaire sur les toits du quartier des lanternes rouges de la ville de Wàn Hóu, qui fit quatre morts parmi les tueurs à gages dans le processus.

Après cette opération, Adil obtenu une promotion et fut transféré dans les Confins Humains, où il rejoint une unité antipiraterie stationnée à la station orbitale de Hua Ling. De là, il prit part à une opération internationale visant à faire tomber un réseau de trafic d'êtres humains que les Skinners de Korichar Bujir, un gang de Yuan Yuan, avaient mis en place à partir d'une base cachée dans la ceinture d'astéroïdes. Adil collabora étroitement avec une équipe de Janissaires Hortlak du SB, le Sorušturma Bölümü, le département d'enquêtes du Corps des Janissaires. Le service impérial considérait qu'en tant qu'Ouïghour musulman, il saurait comment traiter avec les agents HaqqIslamites, ce qu'il fit, facilitant ainsi une coopération pleinement efficace. Néanmoins, sa plus grande réussite fut le recrutement d'un Yuan Yuan particulièrement obèse qui lui fournit de précieux renseignements qui lui permirent de mener une attaque particulièrement brutale sur la base astéroïdale de ces pirates. Cette opération entraînera le démantèlement de l'ensemble du réseau dirigé par Korichar Bujir et la destruction totale de son gang infernal.

Cette mission accomplie, Adil fut affecté à une unité de contre-espionnage basée à la station orbitale de Hua Ling. Sur place, il s'occuperait à la fois des réseaux de renseignement des autres puissances et du réseau d'espions industriels, ainsi que des voleurs de talents corporatifs qui fleurissent dans le système. Ses performances dans cette unité attirèrent l'attention de certains hauts responsables du Parti, ce qui entraîna son transfert à la Division Spéciale, dont les opérations sont toutes soumises à la Loi sur les Secrets Officiels et sont marquées de mentions telles que "Classifié", "Très secret", et d'autres qui pourraient être résumées comme "Lire ce document sans autorisation appropriée est passible de la peine de mort". Pour cette raison, on sait peu de choses sur la véritable nature de son travail pour la Division, mais certains rapports affirment qu'il travaillerait comme garde du corps et factotum d'un certain ambassadeur de Yu Jing, et qu'il a joué un rôle important dans la capture des stations orbitales japonaises dans le Système Solaire lors de l'Insurrection Japonaise. Récemment, Adil a été nommé officier de liaison auprès de l'Armée de la Bannière Blanche, dont il a rejoint les unités dans les opérations aux frontières de Huangdi et dans la défense de Helmheim sur Concilium Prima. On pense que cette nouvelle affectation pourrait être le résultat de la valeur stratégique croissante de Svalarheima dans les sphères politiques et économiques. Ou alors, ce n'est peut-être qu'une excuse pour déployer un agent hautement qualifié dans la cour de l'O-12. Quoi qu'il en soit, Adil est dans une position où le Service Impérial va exiger le meilleur de lui car ils savent qu'un homme aux idéaux aussi forts fera tout pour l'État-Empire et pour l'agence qui a donné un sens à sa vie.

CHASSEUR DE TROLLS GUNNAR LUNDMARK

Óðinn á yör allá ! ("Odinn vous a tous !"). Ancien cri de guerre viking fréquemment utilisé par Gunnar Lundmark.

Levons nos chopes à Gunnar Lundmark. Qu'il y ait toujours une place pour lui dans la cantine de la base de Nykåfjord, et une place pour lui près du feu dans le Valhalla ! Mais que les Valkyries prennent leur temps avant de venir le chercher ! Je vous présente son histoire, pour tous ceux qui veulent l'écouter ! Fils de deux membres du groupe ultranationaliste NKAH, le Nordiske Krigere av Heimdall, Gunnar a grandi en entendant parler des grandes sagas de la mythologie nordique, ainsi que des discours de haine contre les envahisseurs Yu Jing qui caractérisent ces radicaux. Tout cela alors qu'il suivait de camp en camp ses parents, apprenant les techniques de survie et de combat qui lui seraient un jour utiles pour chasser l'État-Empire de Svalarheima. Gunnar est devenu un véritable croyant, un de ces Néo-Vikings assoiffés de sang étranger que seule la NKAH est capable de forger, il se montra très prometteur pour les membres de sa communauté. Jusqu'au jour où, lors d'un raid sur un avant-poste de recherche scientifique de Yu Jing, Gunnar se refusa à tuer un scientifique non armé. Son code d'honneur viking ne le permettait pas. Il n'avait aucun scrupule à tuer quelqu'un, homme ou femme, qui était militaire ou armé, mais c'est là qu'il fixait la limite. Peu importait qu'elle soit une envahisseuse, car lui se voulait un guerrier, pas un meurtrier. Cependant, son geste ne fut guère utile, car ses camarades la saisirent et l'obligèrent à assister à la mise à mort de cette pauvre scientifique. En conséquence de son geste de clémence, il fut jugé indigne, expulsé de sa communauté et marqué sur la joue avec la rune de Kaun pour l'identifier comme un traître. Bien qu'il n'ait été brûlé que dans sa peau, le symbole incorporait un nanovirus qui ne permettait aucun traitement régénérateur, ce qui le rendait pratiquement impossible à enlever. La rune témoignait de manière visible et permanente de sa trahison afin que tous les groupes du NKAH qu'il croiserait sachent qu'il était un paria, ce qui les autorisait ainsi à le battre à mort s'ils le souhaitaient.

En voyant son monde s'effondrer, Gunnar se mit à boire et à sauter d'un emploi temporaire à l'autre : mineur à Kaldstrøm, harponneur sur un brise-glace et enfin, guide d'expédition dans les territoires frontaliers de Trollhättan. Cette vie le conduira finalement à Nykåfjord, cette base du complexe militaire PanOcéanien, perdue au milieu des glaces, la maison des chasseurs de trolls, le nom qui nous a été donné, à nous les têtes brûlées stationnés ici. Même si nous sommes des troupes régulières chargées de patrouiller pour empêcher les raids de Yu Jing, nous nous appelons ainsi parce que nous chassons toutes sortes de monstres, des gorilles de Bái Fà aux loups bleus. Et il va sans dire que nous sommes le genre d'unité susceptible de s'intéresser aux talents d'un homme comme Gunnar.

Pour nous, cette rune sur sa joue est quelque chose de positif, personne ne veut d'un fanatique assoiffé de sang dans ses rangs, et encore moins d'un membre de ce groupe de racistes et de tueurs dérangés qui, même s'ils soutiennent la cause PanOcéanienne, ne font rien d'autre que nous causer des problèmes bien plus grands qu'ils n'en redoutent, à nous, les vrais professionnels. Ainsi, toute personne qui a été expulsée de ce groupe, est une personne qui mérite d'être prise en considération ici à Nykåfjord.

Voilà comment le chemin de la rédemption a été ouvert pour Gunnar, qui a pu cesser d'être une épave humaine et qui est devenu le guerrier viking d'autrefois. Un chemin honorable dans lequel il se réaffirma la première fois qu'il enfonça son marteau dans le crâne d'un loup bleu. La première fois parmi tant d'autres, au cours d'un voyage où il lava son honneur jour après jour dans le sang des véritables ennemis de notre patrie. Bien que nous sachions tous qu'au fond, Gunnar n'a guère changé : il boit toujours trop, se bat trop et prend trop de risques, comme tout vrai guerrier viking.

Mais aujourd'hui, nous ne brandissons pas nos chopes au guerrier, mais au contraire, nous les brandissons à notre camarade, à notre frère qui est sorti tant de fois pour sauver une escouade perdue au milieu du grand néant blanc d'une terrible tempête Fimbul, qui peut vous arracher l'âme de vos os... sauf celle de Gunnar, car son âme appartient déjà à Odin et au Valhalla !

*Toast entendu à la cantine de la base de Nykåfjord.
Territoires frontaliers de Trollhättan. Svalarheima.*



REPRÉSAILLES

LA PANOCÉANIE SAIT QU'UNE PUISSANCE NE PEUT MAINTENIR SA SUPRÉMATIE EN LAISSANT IMPUNIE TOUTE ATTAQUE CONTRE ELLE. AINSI, DANS LE SILLAGE DES ÉVÉNEMENTS DE KALDSTRØM, EN VISITE À HUANGDI, UN REPRÉSENTANT DU CORPS DIPLOMATIQUE DE YU JING SE RETROUVE LA CIBLE D'UNE ÉQUIPE DIRIGÉE PAR LE CHASSEUR DE TROLLS GUNNAR LUNDMARK. BIEN SÛR, AVEC L'AGENT IMPÉRIAL ADIL MEHMUT DE LA DIVISION SPÉCIALE EN TANT QUE GARDE DU CORPS DU DIPLOMATE, LA TÂCHE NE SERA PAS FACILE. SUR LES PLAINES GELÉES DE SVALARHEIMA, LA PANOCÉANIE ET YU JING SE BATTENT POUR LA SUPRÉMATIE - UNE LUTTE DE POUVOIR OÙ DES CIBLES DE GRANDE VALEUR COMME UN AMBASSADEUR YU JING SONT UNE RÉCOMPENSE RECHERCHÉE.

OBJECTIFS DE MISSION

JEU EN 15-POINTS	JEU EN 25-POINTS	JEU EN 30-POINTS	POINTS D'OBJECTIF
SI VOUS AVEZ ENTRE 4 ET 7.5 POINTS DE VICTOIRE SURVIVANTS.	SI VOUS AVEZ ENTRE 7 ET 12.5 POINTS DE VICTOIRE SURVIVANTS.	SI VOUS AVEZ ENTRE 7.5 ET 15 POINTS DE VICTOIRE SURVIVANTS.	1 POINT D'OBJECTIF
SI VOUS AVEZ 8 OU PLUS, POINTS DE VICTOIRE SURVIVANTS.	SI VOUS AVEZ 13 OU PLUS, POINTS DE VICTOIRE SURVIVANTS.	SI VOUS AVEZ 15.5 OU PLUS, POINTS DE VICTOIRE SURVIVANTS.	2 POINTS D'OBJECTIF
TUER PLUS DE POINTS D'ARMÉE QUE VOTRE ADVERSAIRE			3 POINTS D'OBJECTIF
MENACER L'AMBASSADEUR A LA FIN DE LA PARTIE.			2 POINTS D'OBJECTIF
CONTRÔLER L'AMBASSADEUR A LA FIN DE LA PARTIE.			4 POINTS D'OBJECTIF
SÉCURISER L'AMBASSADEUR A LA FIN DE LA PARTIE.			1 POINT D'OBJECTIF

FORCES ET DÉPLOIEMENT

CÔTÉ A et CÔTÉ B : Les deux joueurs se déploieront sur des côtés opposés de la table de jeu, dans des Zones de Déploiement dont la taille dépendra du nombre de Points d'Armée des Listes d'Armée.

CÔTÉ	POINTS D'ARMÉE	CAP	TAILLE DE LA TABLE DE JEU	ZONE DE DÉPLOIEMENT
A	15	3	60 CM X 80 CM	20 CM X 60 CM
B	15	3		
A	25	5	80 CM X 120 CM	30 CM X 80 CM
B	25	5		
A	30	6	120 CM X 120 CM	30 CM X 120 CM
B	30	6		

RÈGLES SPÉCIALES DU SCENARIO

ZONE D'EXCLUSION

La Zone d'Exclusion couvre 20 cm (10 cm pour les jeux à 15 Points d'Armée) de chaque côté de la ligne centrale de la table de jeu.

Les troupes ne peuvent pas utiliser les Compétences Spéciales de *Déploiement Aéroporté* (DA), de *Déploiement Avancé*, ou de *Infiltration* pour se déployer dans la Zone d'Exclusion.

TUÉS

Une troupe est considérée *Tuée* par l'adversaire 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, que ce soit en Figurine ou en Marqueur, sont considérées comme étant *Tuées* par l'adversaire.

L'AMBASSADEUR

L'*Ambassadeur* est placé au centre de la table de jeu (voir carte).

Dans ce scénario, l'*Ambassadeur* est une Figurine *Neutre* qui ne peut être activée ou déplacée par aucun joueur.

Les joueurs peuvent utiliser la figurine de l'*Ambassadeur* Yu Jing du Mission Pack Alpha Dire Foes : Retaliation.

CONTRÔLER L'AMBASSADEUR

L'*Ambassadeur* est considéré *Contrôlé* par un joueur tant qu'il est le seul à avoir au moins une Troupe (comme Figurine, non en Marqueur) en contact de *Silhouette* avec lui. Il ne doit donc pas y avoir de Figurine ennemie en contact avec l'*Ambassadeur*. Les Figurines en État *Inapte* ne sont pas prises en compte pour le contrôle de la figurine.

MENACER L'AMBASSADEUR

L'*Ambassadeur* est considéré *Menacé* par un joueur s'il a au moins une Troupe (comme Figurine, pas comme Marqueur) dans un État non-*Inapte* à l'*intérieur* de sa *Zone de Contrôle*.

Cet objectif **ne compte pas** si un joueur fait déjà *Contrôler* l'*Ambassadeur* par l'une de ses Troupes.

SÉCURISER L'AMBASSADEUR

L'*Ambassadeur* est considéré *Sécurisé* par un joueur si celui-ci le *Contrôle* et qu'aucune Troupe ennemie ne le *Menace*.

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 joueur commence sa *Phase Tactique* de *Tour de Joueur*, avec toutes les *Troupes* de sa *Liste d'Armée* en État *Inapte*, alors la mission se terminera à la fin de ce *Tour de Joueur*.

MODE NARRATIF

Ce scénario peut être joué dans un Mode Narratif reflétant les événements de l'histoire actuelle de l'Univers d'Infinity.

MODE NARRATIF. RÈGLES SPÉCIALES DU SCENARIO:

Côté A. En Mode Narratif, le Côté A devra toujours être une Armée de Yu Jing.

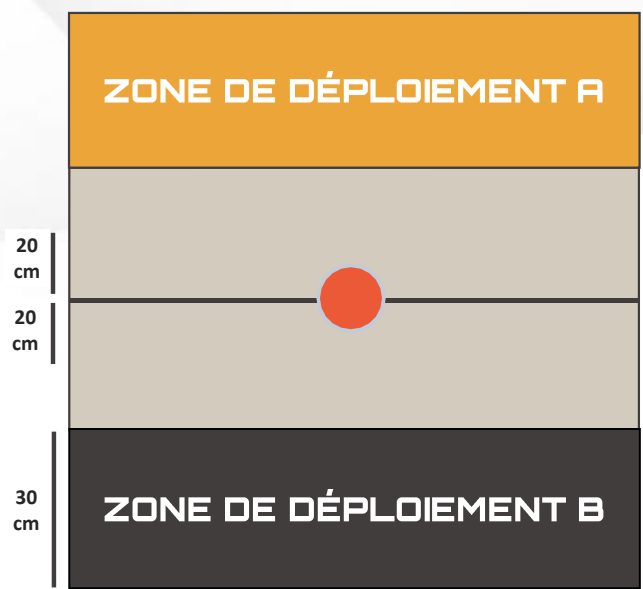
Le joueur Yu Jing peut ajouter gratuitement l'Agent Spécial Adil Mehmud, sans appliquer de *Coût* ou de *CAP*. Cette figurine ne compte pas dans la limite des dix Troupes du Groupe de Combat.

Côté B. En Mode Narratif, le Côté B devra toujours être une Armée de la PanOcéanie.

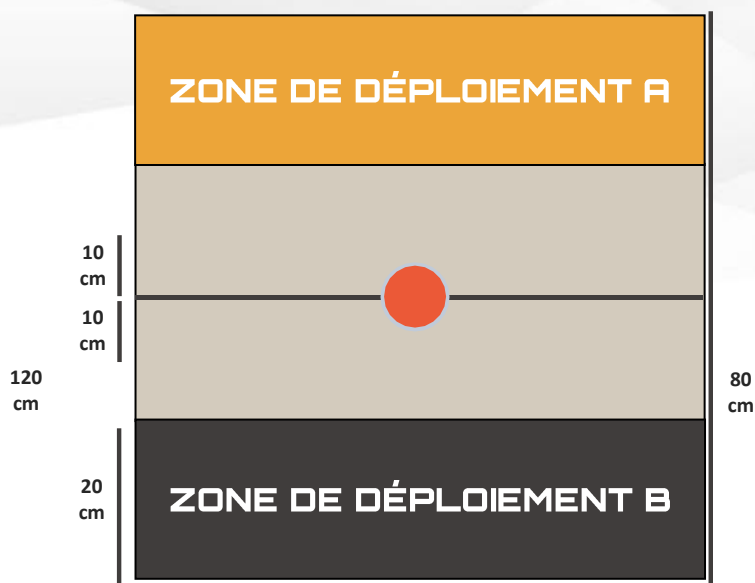
Le joueur PanOcéanien peut ajouter gratuitement le Chasseur de Troll Gunnar Lundmark, sans appliquer de *Coût* ou de *CAP*. Cette figurine ne compte pas dans la limite des dix Troupes du Groupe de Combat.



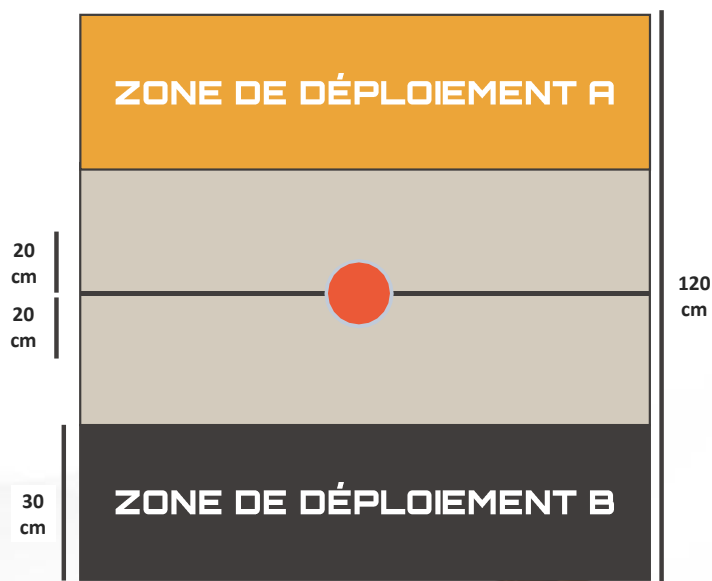
SCENARIO EN 30-POINTS



SCENARIO EN 15-POINTS



SCENARIO EN 25-POINTS



● AMBASSADEUR

