

A CODEONE
EXPANSION



INFINITY
CODE ONE
TAG MISSION SET



CORVUS ▾ BELLI

Proposé sur



FANTRAD VF



TAGS INFINITY

Les TAG (Tactical Armoured Gear) sont des plates-formes d'armes blindées uni-pilotés. Elles se caractérisent par leurs formes humanoïdes, arachnoïdes ou de type aviaire, qui leur confèrent un avantage lorsqu'elles sont utilisées dans un environnement tout-terrain. Les TAG sont conçus pour offrir une plus grande mobilité et une meilleure maniabilité que le corps humain. Ils sont beaucoup moins encombrants que n'importe quel blindé de soutien de l'infanterie légère et presque aussi rapides. Les ingénieurs des TAG ont utilisé les technologies les plus avancées pour obtenir les meilleures performances - atteignant des résultats exceptionnels dans l'équation de la combinaison de la protection blindée, de la puissance de feu, de la mobilité et de l'agilité.

SET MISSION : TAG

Les TAG sont arrivés à Infinity CodeOne ! En quelques mots, les TAG à votre disposition sont des machines de guerre énormes, rapides, mortelles et résilientes. Plus important encore, toutes sont prêtes à être le fer de lance de votre Liste d'Armée !

Mais ne soyez pas trop confiant, il est probable que votre ennemi en a aussi un qui attend dans son hangar d'être déployé face à vous. Ce qui ne peut donc signifier qu'une seule chose : la bataille sera épique !

Ce Set de Mission a été conçu comme une extension, permettant d'augmenter le nombre de scénarios disponibles pour CodeOne et fonctionnant en même temps comme une introduction à l'histoire des différents TAG entrant dans CodeOne.

CUTTER, CHASSEURS NAVALS DE VARUNA

"Nemo nos effugit" (Personne ne nous échappe).
Devise du Régiment Naval de Chasseurs.



Le Cutter est le modèle d'équipement blindé tactique télépiloté utilisé par le Régiment de Chasseurs de Varuna de la Division d'Intervention Rapide. Il a été conçu pour les opérations d'infiltration et les opérations amphibies ou sous-marines. Sa conception comprend également un équipement de suppression du son et un revêtement adaptable à l'environnement, capable de modifier à volonté ses propriétés réfléchissantes, radiatives et électriques, annulant ainsi efficacement sa sortie optique et thermique. Dans l'intérêt de la manœuvrabilité et de la furtivité, les principaux besoins de sa conception, il a fallu se passer d'armements secondaires.

Les Cutters sont aussi mis en œuvre par la division anti-terroriste « Mer Bleu ». Ils sont chargés en opération des insertions discrètes en zones très instable, mais leurs fonctions opérationnelles incluent également des actions punitives et du contrôle du périmètre opérationnel pour éviter la fuite de la cible.



SPHINX CORPS BLINDÉ SPÉCIAL



D'après la philosophie tactique Shasvastii, le Corps Blindé Spécial est une unité d'infiltration non conventionnelle. Le modèle de TAG Sphinx (son code de désignation humain) peut opérer comme

vecteur d'attaque pour la Force Expéditionnaire en profitant au maximum de ses compétence de vitesse et de furtivité. Néanmoins, il peut également servir de force de reconnaissance blindée dans des environnements de combat intense pour saper la cohésion de la chaîne de commandement de l'adversaire.

Pour mener à bien ces missions au combat, les Sphinx ont été équipés de systèmes avancés de dissimulation et d'invisibilité qui leur permettent d'éviter les réseaux de sécurité et de capteurs. Dans le but d'améliorer leur capacité opérationnelle, ils ont également été équipés d'un équipement de mobilité silencieux, ainsi que d'un système actif d'annulation du bruit et de masquage électromagnétique. Leur coque blindée est constituée d'une surface de polymères composites non magnétiques et non conducteurs. Cette surface possède des propriétés d'émission de lumière qui lui permettent de projeter un camouflage, des motifs thermiques et des hologrammes polarisés directionnels. Ils possèdent également une pseudo-IA spécialisée qui ne s'occupe que du contrôle de ces systèmes de camouflage thermo-optique, employant les informations fournies par des capteurs externes pour optimiser le camouflage. De plus, leurs mécanismes de mobilité spéciaux leur permettent de se déplacer silencieusement et à vitesse maximale sur n'importe quel plan ou surface du champ de bataille.

Le Sphinx est spécialisé dans les opérations secrètes, où leur furtivité devient leur arme la plus puissante. Ce sont des machines de guerre pratiquement invisibles, qui se déplacent silencieusement en synchronisation avec l'environnement jusqu'à ce qu'elles déploient la totalité de leur puissance blindée au beau milieu des lignes ennemies, où elles peuvent faire plus de dégâts.



RÉGIMENT DE LOUPS BLEUS, CAVALERIE MONGOLE DE L'ÉTAT

“ La plus grande joie qu'un homme puisse connaître, c'est vaincre ses ennemis et les pousser devant lui. Monter leurs chevaux et prendre leurs biens, voir les visages de ceux qui leur étaient chers mouillés de larmes et serrer leurs femmes et leurs filles dans ses bras. ”

Citation de Genghis Khan adoptée comme devise officielle du Régiment du Loup Bleu.



Le Mouvement du Réveil Mongol portant sur le retour des Mongols à leurs idéaux d'origine et à leur mode de vie nomade, a également eu un impact sur l'Armée de l'Etat-Empire, qui en a bénéficié. C'est l'une des grandes réussites du Haut Commandement qui a réorienté la culture équestre mongole vers les TAG, ces véhicules de combat blindés monoplaces.

Tout comme ils l'ont fait dans le passé avec leurs chevaux, les Mongols ont établi une relation spéciale avec leurs TAG, les considérant bien plus qu'un simple instrument de guerre sophistiqué. Pour son pilote, chaque "monture" a un nom et une personnalité qui lui sont propres, élaborés après des heures et des heures de sueur et d'entraînement sur le terrain, car un vrai pilote mongol dédaigne les simulateurs virtuels. En effet, pour eux, si ce n'est pas réel, alors ce n'est pas valable, car la seule façon d'apprendre est par l'expérience directe, et seuls le risque et le danger peuvent aiguïser les compétences. C'est la raison pour laquelle les Mongols sont capables d'amener au combat leurs montures à pleine vitesse, de se faire renverser par une explosion soudaine et de reprendre le contrôle de leur TAG comme si de rien n'était. En combat, leur blindage leur permet d'ignorer la plupart des coups d'arrêt, de sorte que leurs charges sont dévastatrices. Leurs TAG légers ont des capacités de mouvement et de réponse améliorées, ainsi qu'un système de contrôle et de communication qui permet une utilisation et une gestion plus efficaces de l'expérience ou des informations acquises au cours du combat. De plus, il est vrai que les pilotes mongols sont quelque peu arrogants, mais c'est parce qu'ils savent qu'ils peuvent vaincre n'importe quel adversaire au combat. Ils possèdent un tel pouvoir de destruction qu'ils peuvent affronter n'importe qui et, lorsqu'ils ne peuvent pas gagner, ils sont toujours capables de distancer le danger sans pour autant perdre leur sourire grâce à la puissance et à la vitesse de leurs montures.

Les escadrons de Cavalerie Mongole font partie du Régiment du Loup Bleu, qui a reçu ce nom en raison d'un personnage de la mythologie relatif aux origines des Mongols : un peuple descendant d'un loup bleuté.

Le Régiment de Loups Bleus est une unité itinérante, qui change constamment d'emplacement, toujours en mouvement, afin de ne pas constituer une cible facile. Et cela n'est possible que grâce à leurs TAG légers, qui permettent une plus grande mobilité et nécessitent moins d'équipement et de personnel de soutien qu'un régiment mécanisé classique. Le caractère nomade de cette unité est à la fois très bénéfique à l'Armée de l'Etat-Empire, qui dispose ainsi d'escadrons mécanisés toujours disponibles et prêts à être déployés, mais aussi très commode pour les autorités locales, qui n'auront pas à les subir longtemps dans leur juridiction. Les "cavaliers" mongols ne sont heureux que lorsqu'ils se trouvent derrière les commandes d'un véhicule rapide et puissant. Un tel tempérament fait des ravages dans le monde civil, car ils accumulent les contraventions pour conduite imprudente et excès de vitesse, sans parler de leurs bagarres d'ivrognes, puisque les bars sont généralement leur destination finale après leurs courses illégales.



ZETA UNIT



Tant dans un contexte de guerre ouverte que dans des conflits de faible intensité, les unités Zeta sont la massue du Bureau Aegis, le moyen de dissuasion ultime, la solution finale. Les pilotes des unités Zeta sont des guerriers implantables, connectés aux Zetas pour devenir de véritables machines à tuer, trois fois plus rapides et plus efficaces qu'un simple soldat.

Les Zetas sont des unités de combat en télé-présence, une évolution de la dernière génération de TAG PanOcéaniens, améliorés à partir de brevets de Bakounine et assemblés par la Cyantek Corporation dans ses usines de Concilium. Habituellement, les Zetas sont déployés dans leur version d'assaut, avec un armement principal composé d'un canon magnétique hyper-rapide, bien connu pour sa cadence de tir élevée, ainsi que d'une arme Anti-émeute Lourde, l'option non létale, adaptée au contrôle des foules. Cette configuration de combat est très polyvalente, car elle offre la possibilité d'affronter toutes sortes d'adversaires, quel que soit leur blindage ou leur nombre, tout en apportant un soutien massif aux forces généralement rares et précieuses que le SWORDFOR peut déployer dans sa zone d'opérations. La responsabilité des pilotes de Zeta est donc très grande, et seuls ceux ayant une immense endurance physique et mentale peuvent rejoindre ce club exclusif.

En effet, la SWORDFOR n'a que faire d'un pilote doté uniquement de bons réflexes et d'une excellente coordination s'il n'est pas capable d'endurer les doubles quarts de travail intenses et épuisants que doit subir un Zeta, car ces unités sont également très rares et seuls les meilleurs sont en mesure de les piloter. À l'Académie de Pilotage Mécanisé de Thokk, sur Concilium, tous les aspirants pilotes sont soumis à un processus de sélection brutal avant d'obtenir le titre de Topnotch qui certifie leur acceptation dans l'unité Zeta. Les tests sont si sévères que les échouer n'est en aucun cas considéré comme un déshonneur, et d'autres unités se battent pour obtenir les refusés de ce programme de formation d'élite car le simple fait d'avoir été sélectionné pour le programme prouve qu'ils sont vraiment des pilotes remarquables.

Mais l'excellence ne suffit pas pour les unités Zeta, qui sont l'expression ultime sur le terrain de l'autorité du Bureau Aegis, qui exécute toujours la volonté de l'O-12 avec un zèle et une efficacité implacable. Si le but principal des troupes de la SWORDFOR est de sauver des vies, des vies innocentes, la mission spécifique des Zetas est à l'opposé : prendre des vies, éliminer tous ceux qui menacent la sécurité physique de tout innocent. C'est la véritable spécialité des unités Zetas, une spécialité dans laquelle elles sont terriblement douées.



DEADLY DANCE / DANSE MORTELLE

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- ▶ Dominer votre Quadrant Assigné à la fin de chaque Round de Jeu (1 Point d'Objectif).
- ▶ Avoir un TAG en État non-Inapte dans votre Quadrant Assigné à la fin de chaque Round de Jeu (1 Point d'Objectif).
- ▶ À la fin de la partie, si vous êtes celui qui a eu le plus grand nombre de Quadrants Dominés à chaque Round de jeu (4 points objectifs).

FORCES ET DÉPLOIEMENT

Camp A et Camp B : les deux joueurs se déploient sur les bords opposés de la table de jeu, dans une Zone de Déploiement dont les dimensions dépendent du nombre de Points d'Armée dans les Listes d'Armée.

Il est interdit de se déployer en contact Silhouette avec une Console.

CAMP	POINTS D'ARMÉE	CAP	TAILLE DE LA TABLE	TAILLE DES ZONES DE DÉPLOIEMENT	PV MINI.
A / B	15	3	60 cm X 80 cm	20 cm X 60 cm	3.5
A / B	25	5	80 cm X 120 cm	30 cm X 80 cm	6
A / B	30	6	120 cm X 120 cm	30 cm X 120 cm	7.5

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

DOMINER UN QUADRANT ASSIGNÉ

À la fin de chaque Round de jeu, mais pas avant, la table est divisée en quatre zones comme indiqué sur la carte. Chaque joueur vérifie combien de Quadrant Assigné il Domine et décompte ses Points d'Objectif.

Au début du premier Round de Jeu, avant la Phase Tactique du premier joueur, les deux joueurs doivent lancer un dé dans la Table des Quadrants Assignés. Le résultat du jet de dé déterminera le Quadrant Assigné de chaque joueur.

TABLE DES QUADRANTS ASSIGNÉS

JET	JOUEUR A	JOUEUR B
1-5	QUADRANT 1	QUADRANT 4
6-10	QUADRANT 2	QUADRANT 3
11-15	QUADRANT 3	QUADRANT 2
16-20	QUADRANT 4	QUADRANT 1

Avant la Phase de Déploiement les joueurs doivent décider qui sera le Joueur A et le Joueur B, pour déterminer l'effet de la règle de *Piratage des Communications* pendant la partie.

Un Quadrant Assigné est Dominée par un joueur s'il possède plus de Points de Victoire que l'adversaire à l'intérieur. Seules les Troupes (Marqueurs ou figurines) comptent. Les Troupes en état Inapte ne comptent pas. Les Marqueurs ne représentant pas une troupe et jetons représentant des armes ou des Équipements (des Mines par ex.) ne comptent pas.

Une Troupe est considérée à l'intérieur d'un Quadrant si plus de la moitié de son socle est à l'intérieur du Quadrant.

SHASVASTII

Les Troupes ayant la Compétence Spéciale Shasvastii situées à l'intérieur d'un Quadrant ajoutent toujours leur valeur en Points pour le calcul de Domination, qu'elles soient en état non-Inapte ou d'Embryon-Shasvastii.

CONSOLES

Il y a 4 Consoles, chacune d'elles étant placée au centre de chaque Quadrant, à 30 cm d'un bord de table (voir carte). Chaque Console doit être représentée par un Marqueur Console A ou par un élément de décor de même diamètre (comme les Human Consoles de MicroArt Studio, les Tech Consoles et le Communications Array de Warsenal ou la Comlink Console de Customeeple).

TROUPES SPÉCIALISTES

Dans ce scénario, seuls les Hackers, Médecins, Ingénieurs, Opérateurs Spécialistes et Infirmiers sont considérés comme des Troupes Spécialistes.

Les Médecins et Ingénieurs ne peuvent pas utiliser de Périphériques pour accomplir des tâches réservées aux Troupes Spécialistes.

PIRATAGE DES COMMUNICATIONS

Attaque

CONDITIONS

- ▶ Seule une Troupe Spécialiste peut déclarer cette Compétence.
- ▶ La Troupe Spécialiste doit être en contact Silhouette avec la Console.

EFFETS

- ▶ Au début des deuxième et troisième Round de Jeu, avant la Phase Tactique du 1er joueur. Chaque joueur prendra l'attribut VOL le plus élevé de ses Troupes Spécialistes en contact par leur socle avec une Console. Et fera un jet Normal ou Opposé ; en utilisant l'attribut VOL. Le gagnant du jet de dé, aura alors Piraté les Communications de l'adversaire.
- ▶ Le gagnant doit lancer un Dé, si la valeur du Dé est paire, le Quadrant Assigné du joueur ennemi sera déplacé vers le Quadrant suivant dans le sens horaire de l'aiguille d'une montre (quadrant 2 au quadrant 4, par exemple).
- ▶ Si la valeur du Dé est un nombre impair, le Quadrant Assigné du joueur ennemi sera déplacé dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

FIN DE MISSION

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

TABLE SCENARIO À 30 POINTS

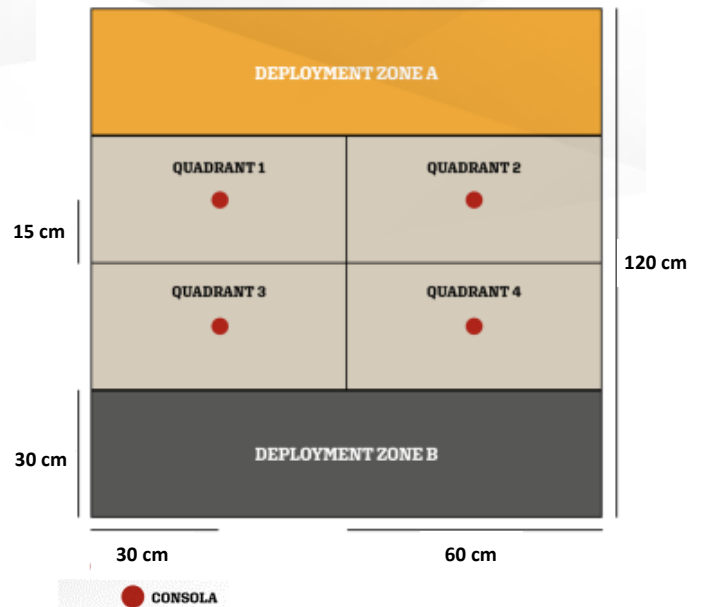


TABLE SCENARIO À 25 POINTS

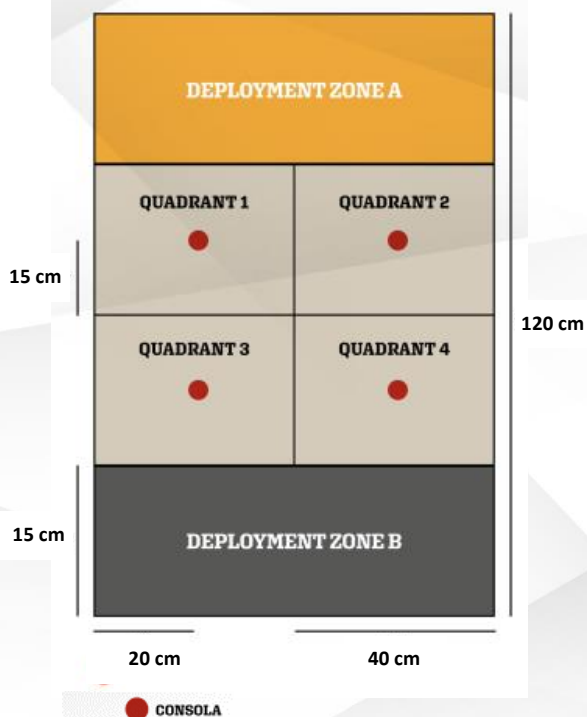
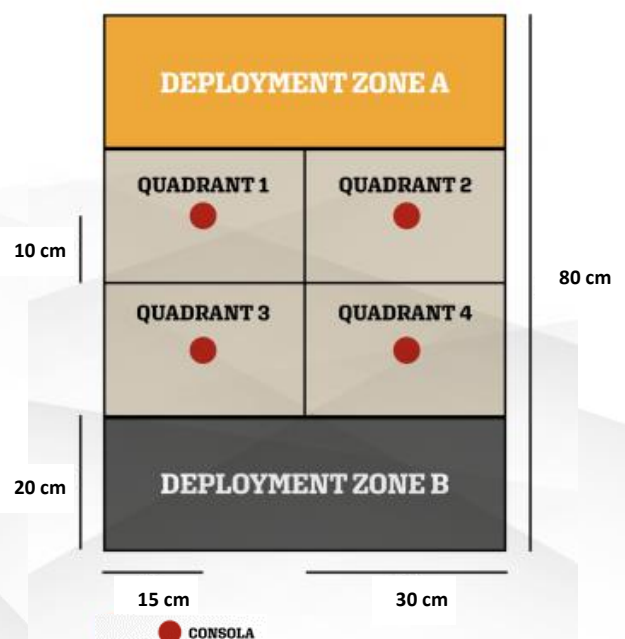


TABLE SCENARIO À 15 POINTS



SHOW OF FORCE / DÉMONSTRATION DE FORCE

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- ▶ Contrôler l'Antenne de Transmission à la fin de chaque Round de jeu (2 Points d'Objectif).
- ▶ Contrôler l'Antenne de Transmission avec un TAG à la fin de la partie (2 Points d'Objectif supplémentaires).
- ▶ Avoir Tué plus de Points d'Armée que l'adversaire (1 Point d'Objectif).
- ▶ Obtenir plus d'armes ou d'équipements des Panoplies que l'adversaire à la fin de la partie (1 Point d'Objectifs).

FORCES ET DÉPLOIEMENT

Camp A et Camp B : les deux joueurs se déploient sur les bords opposés de la table de jeu, dans une Zone de Déploiement dont les dimensions dépendent du nombre de Points d'Armée dans les Listes d'Armée.

Il est interdit de se déployer en contact Silhouette avec l'Antenne de Transmission.

CAMP	POINTS D'ARMÉE	CAP	TAILLE DE LA TABLE	TAILLE DES ZONES DE DÉPLOIEMENT	PV MINI.
A / B	15	3	60 cm X 80 cm	20 cm X 60 cm	3.5
A / B	25	5	80 cm X 120 cm	30 cm X 80 cm	6
A / B	30	6	120 cm X 120 cm	30 cm X 120 cm	7.5

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

ANTENNE DE TRANSMISSION

Il y'a 1 Antenne de Transmission placée au milieu de la table de jeu. L'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).

CONTRÔLER L'ANTENNE DE TRANSMISSION

L'Antenne de Transmission est considérée Contrôlée par un joueur, lorsqu'il est le seul à avoir une troupe en contact Silhouette avec elle. Seules les Troupes représentées par des Figurines et pas des Marqueurs comptent. Il ne doit pas y avoir de Troupes ennemies en contact Silhouette avec l'Antenne de Transmission. Les Soldat en État Inapte ne comptent pas.

Comme indiqué dans les Objectifs principaux, si la troupe qui Contrôle l'Antenne est un TAG, le joueur gagne 2 Points d'Objectif supplémentaires.

PANOPLIES

Il y'a 2 Panoplies, placées sur les ligne centrale de la table de jeu, les deux à 20 cm 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 par Micro Art Studio).

UTILISER UNE PANOPLIE

COMPÉTENCE COURTE

Attaque

CONDITIONS

▶ La Troupe doit être en contact Silhouette avec une Panoplie.

EFFETS

▶ En réussissant un Jet de VOL Normal, la troupe peut faire un Jet dans la Table de Panoplie pour obtenir une arme ou un Équipement. Une fois qu'elle a obtenu un succès, cette troupe ne peut plus refaire de Jet avec cette Panoplie.

▶ Si une Troupe obtient une Arme ou un Équipement de la Table de Panoplie qu'elle possède déjà, elle peut répéter le Jet.

TABLE DE PANOPLIE

1-2	TAG : Pistolet Lourd (+1R) Autres Types de Troupe : BLI +1	13	Viseur Multispectral N2
3-4	Lance-Flammes Léger	14	Arme CC Monofilament
5-6	Arme CC PA	15	MOV 20-10
7-8	Arme CC DA	16	Fusil Multi
9	Viseur Multispectral N1	17	Fusil Sniper Multi
10	Mimétisme (-3)	18	Viseur 360°
11	Arme Anti-émeute Léger	19	Mimétisme (-6)
12	TAG : Esquive (PH=15) Autres Types de Troupe : BLI +2	20	Mitrailleuse

TUER

Une Troupe est considérée Tuée quand elle entre en état Mort, ou qu'elle se trouve en état Inapte à la fin de la partie.

À la fin de la partie, les Troupes qui n'ont pas été déployées sur la table de jeu (en tant que figurine ou de Marqueur) sont considérées comme Tuées par l'adversaire.

FIN DE MISSION

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

TABLE SCENARIO À 30 POINTS

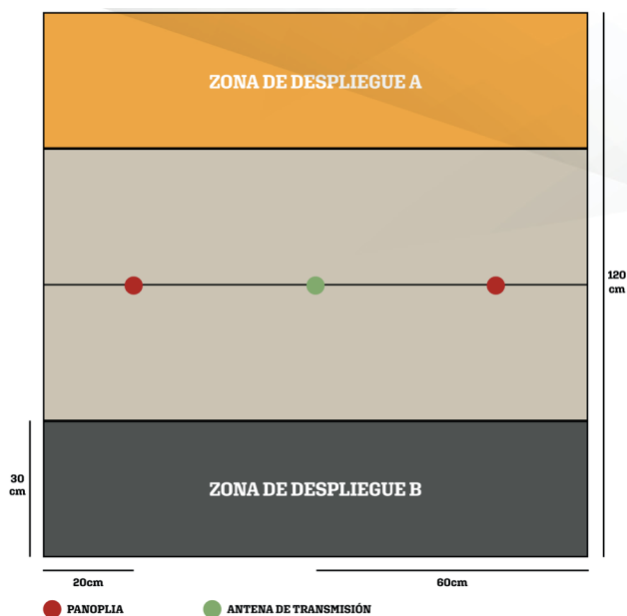


TABLE SCENARIO À 25 POINTS

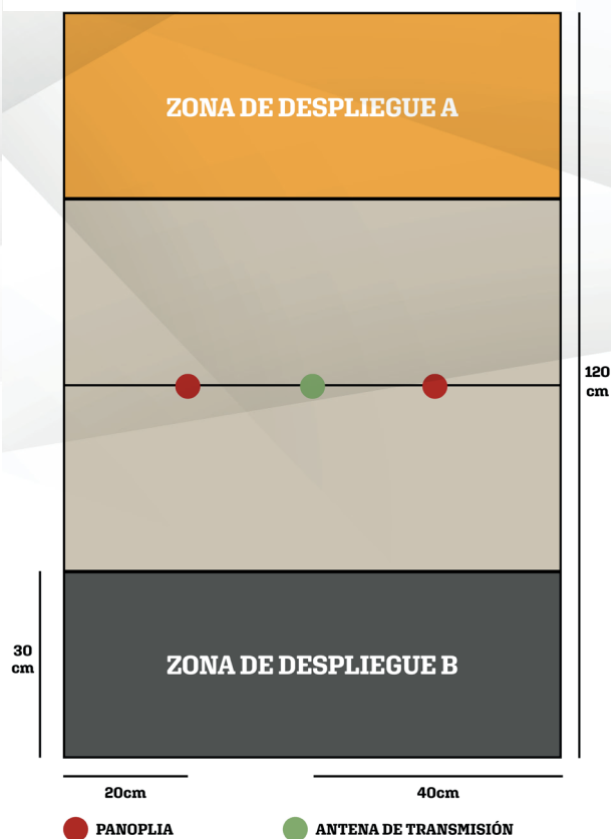
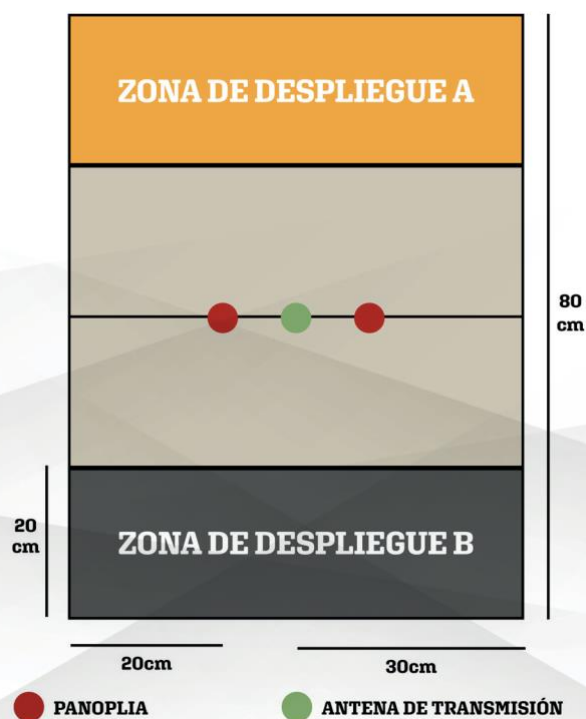


TABLE SCENARIO À 15 POINTS



ARMORED INTRUSION / INTRUSION BLINDÉE

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- ▶ Activer la Console d'Authentification ennemie (3 Points d'Objectif).
- ▶ Dominer la Salle de Diagnostique à la fin de chaque Round de jeu (2 Points d'Objectif).
- ▶ Avoir un TAG en État non-Inapte à l'intérieur de la Salle de Diagnostique, à la fin de la partie (1 Point d'Objectif).

FORCES ET DÉPLOIEMENT

Camp A et Camp B : les deux joueurs se déploient sur les bords opposés de la table de jeu, dans une Zone de Déploiement dont les dimensions dépendent du nombre de Points d'Armée dans les Listes d'Armée.

Il est interdit de se déployer en contact Silhouette avec la Console d'Authentification.

CAMP	POINTS D'ARMÉE	CAP	TAILLE DE LA TABLE	TAILLE DES ZONES DE DÉPLOIEMENT	PV MINI.
A / B	15	3	60 cm X 80 cm	20 cm X 60 cm	3.5
A / B	25	5	80 cm X 120 cm	30 cm X 80 cm	6
A / B	30	6	120 cm X 120 cm	30 cm X 120 cm	7.5

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

CONSOLE D'AUTHENTIFICATION

Il y'a 2 Consoles d'Authentification, 1 pour chaque joueur, placées dans chaque moitié de la table. Chacune d'elle est placée au milieu de la ligne intérieure de la Zone de Déploiement (voir carte).

La Console d'Authentification Ennemie est celle située dans la Zone de Déploiement Ennemie.

Chaque Console d'Authentification doit être représentée par un Marqueur de Console A ou par un élément de décor de même diamètre (comme les Human Consoles de Micro Art Studio, les Tech Consoles et les Communications Array de Warsenal ou la Comlink Console de Customeeple).

ACTIVER UNE CONSOLE D'AUTHENTIFICATION

COMPÉTENCE COURTE

Attaque.

CONDITIONS

- ▶ Seule une Troupe Spécialiste peut déclarer cette Compétence.
- ▶ La Troupe doit être en contact Silhouette avec une Console d'Authentification Ennemie.

EFFETS

- ▶ Permet à la Troupe Spécialiste de faire un Jet de VOL Normal pour Activer la Console d'Authentification. Si le Jet est un échec, il peut être répété autant de fois que nécessaire en dépensant chaque fois la Compétence Courte correspondante et en faisant le Jet.

SALLE DE DIAGNOSTIQUE

Placée au centre de la table, elle couvre une zone de 20x20cm. Pour représenter la Salle de Diagnostique nous vous recommandons d'utiliser l'Objective Room de Micro Art Studio, le Command Bunker de Warsenal, l'Operations Room de Plascraft Games ou la Panic Room de Customeeple.

En termes de jeu, elle est considérée comme ayant des murs d'une hauteur infinie qui bloquent complètement toute Ligne de Vue.

Elle a 4 Portes, une au milieu de chaque mur (voir plan). Les Portes de la Salle sont ouvertes. Les Portes de la Salle doivent être représentées par un Marqueur de Porte Large (WIDE GATE) ou par un élément de décors de la même taille. Ces points d'accès permettent à toutes les Troupes de traverser, quelle que soit la valeur de leur Silhouette.

DOMINER LA SALLE DE DIAGNOSTIQUE

La Salle de Diagnostique est Dominée par un joueur s'il a plus de Points de Victoire que l'adversaire à l'intérieur. Seules les Troupes (Marqueurs ou figurines) comptent. Les Troupes en état Inapte ne comptent pas. Les Marqueurs représentant des armes ou des Équipements (comme des Mines) ne comptent pas.

Une Troupe est considérée à l'intérieur de la Salle de Diagnostique si plus de la moitié de son socle est à l'intérieur de celle-ci.

Vous ne pouvez pas entrer dans la Salle de Diagnostique durant le 1^{er} Round de jeu.

Vous ne pouvez pas entrer dans la Salle de Diagnostique avant d'avoir activé la Console d'Authentification ennemie.

SHASVASTII

Les Troupes ayant la Compétence Spéciale Shasvastii situées à l'intérieur de la Salle de Diagnostique ajoutent toujours leur valeur en Points pour le calcul de Domination, qu'elles soient en état non-Inapte ou d'Embryon-Shasvastii.

TROUPES SPÉCIALISTES

Dans ce scénario, seuls les Hackers, Médecins, Ingénieurs, Opérateurs Spécialistes et Infirmiers sont considérés comme des Troupes Spécialistes.

Les Médecins et Ingénieurs ne peuvent pas utiliser de Périphériques pour accomplir des tâches réservées aux Troupes Spécialistes.

FIN DE MISSION

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

TABLE SCENARIO À 25 POINTS

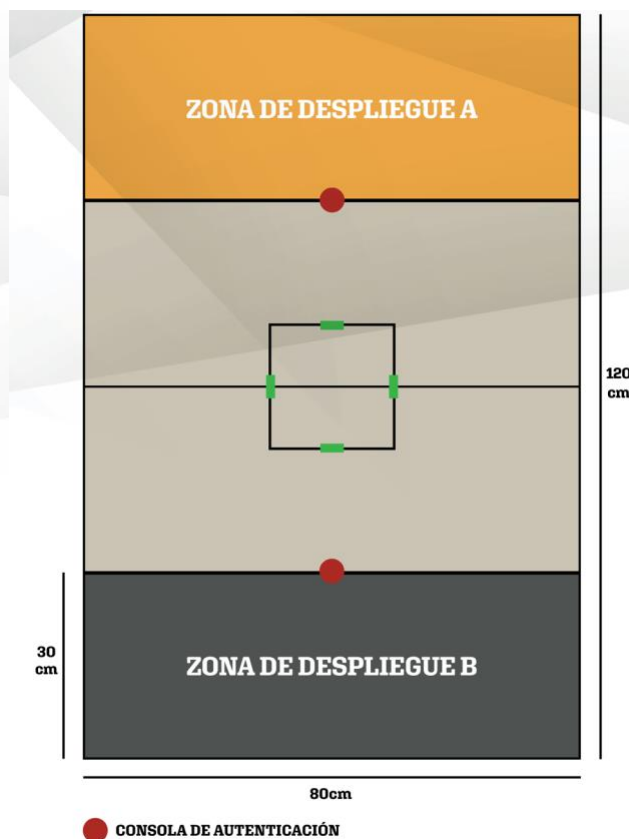


TABLE SCENARIO À 30 POINTS

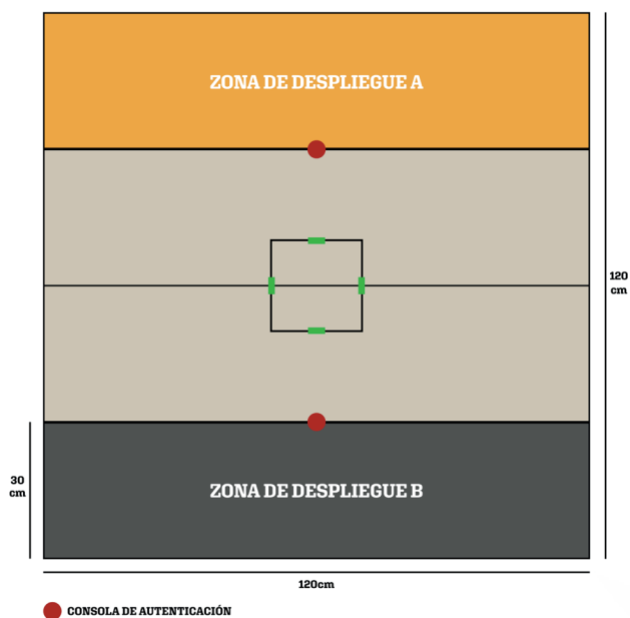
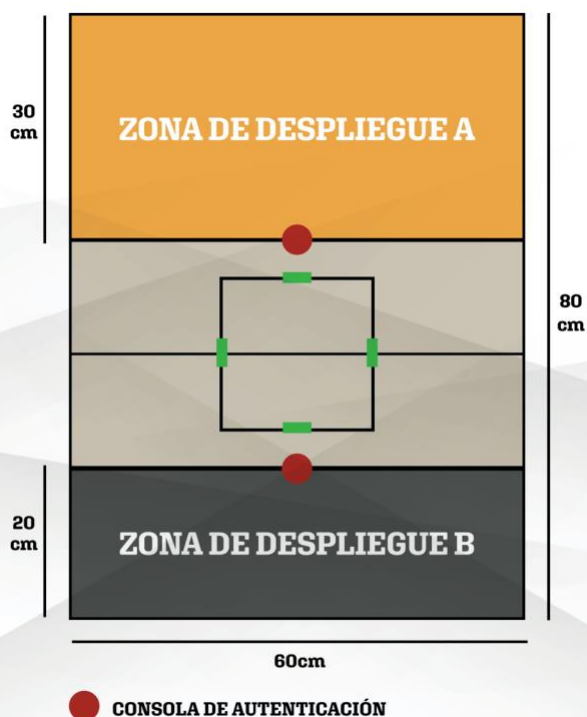


TABLE SCENARIO À 25 POINTS



VANGUARD ACTION / ACTION D'AVANT-GARDE

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- ▶ Dominer le Secteur Central à la fin de chaque Round de jeu (1 Point d'Objectif).
- ▶ Dominer le Secteur le plus lointain de votre Zone de Déploiement à la fin de chaque Round de jeu (2 Points d'Objectif).
- ▶ Avoir un TAG en État non-Inapte dans le Secteur le plus lointain de votre Zone de Déploiement, à la fin de la partie (1 Point d'Objectif).

FORCES ET DÉPLOIEMENT

Camp A et Camp B : les deux joueurs se déploient sur les bords opposés de la table de jeu, dans une Zone de Déploiement dont les dimensions dépendent du nombre de Points d'Armée dans les Listes d'Armée.

CAMP	POINTS D'ARMÉE	CAP	TAILLE DE LA TABLE	TAILLE DES ZONES DE DÉPLOIEMENT	PV MINI.
A / B	15	3	60 cm X 80 cm	20 cm X 60 cm	3.5
A / B	25	5	80 cm X 120 cm	30 cm X 80 cm	6
A / B	30	6	120 cm X 120 cm	30 cm X 120 cm	7.5

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

SECTEURS

À la fin de chaque Round de jeu, mais pas avant, la table est divisée en trois Secteurs comme indiqué sur la carte. Chaque joueur vérifie combien de Secteurs il Domine et décompte ses Points d'Objectif.

Un Secteur est Dominé par un joueur s'il a plus de Points de Victoire que l'adversaire à l'intérieur. Seules les Troupes (Marqueurs ou figurines) comptent. Les Troupes en État Inapte ne comptent pas. Les Marqueurs et jetons représentant des armes ou des Équipements (des Mines par ex.) ne comptent pas.

Une Troupe est considérée à l'intérieur d'un Secteur si plus de la moitié de son socle est à l'intérieur du Secteur.

SHASVASTII

Les Troupes ayant la Compétence Spéciale Shasvastii situées à l'intérieur d'un Secteur ajoutent toujours leur valeur en Points pour le calcul de Domination, qu'elles soient en état non-Inapte ou d'Embryon-Shasvastii.

FIN DE MISSION

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

TABLE SCENARIO À 30 POINTS

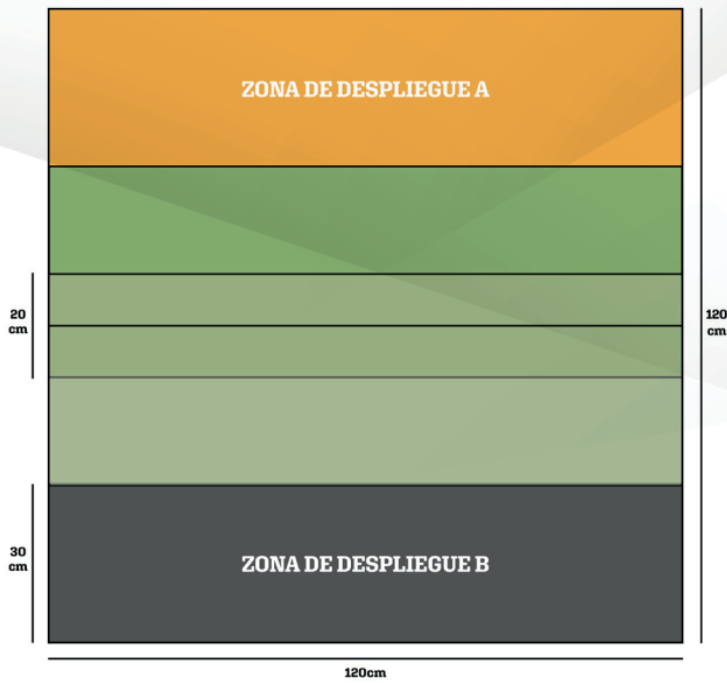


TABLE SCENARIO À 15 POINTS

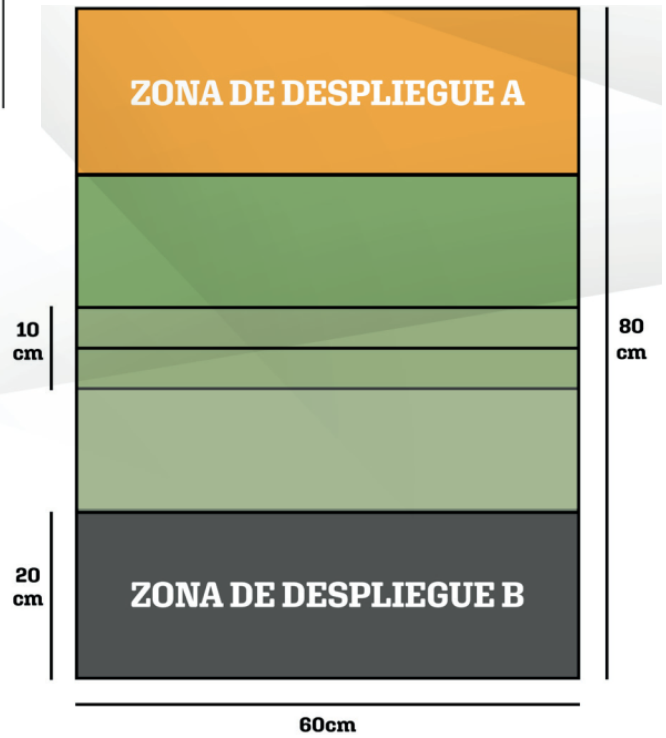
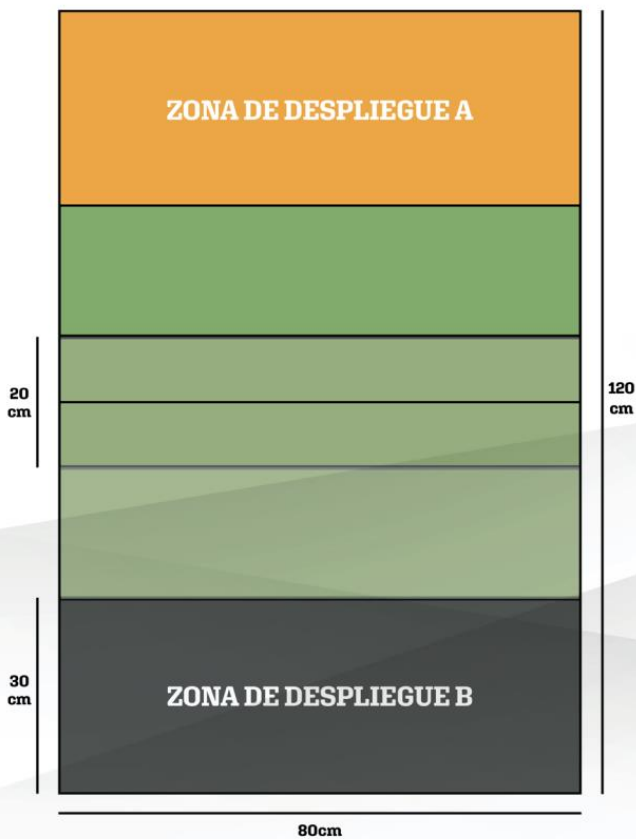


TABLE SCENARIO À 25 POINTS



Proposé sur



FANTRAD VF