

INFINITY TOURNAMENT SYSTEM 2015
RÈGLES ET SCÉNARIOS

SOMMAIRE

ITS: RÈGLES DE BASE	3
ITS: RÈGLES DE TOURNOI	5
SCÉNARIOS ITS	8
ANNIHILATION (LOW TIER)	8
ANNIHILATION (MID TIER)	9
ANNIHILATION (TOP TIER)	9
RAVITAILLEMENT	10
LIGNE DE FRONT	12
TRANSMISSION URGENTE	13
S'EMPARER DES ANTENNES	15
CONTROLE DE QUADRANTS	17
ÉLÉMENT VITAL	18
COURSE AUX BALISES	20
MATRICE DE TRANSMISSION	22
CHAMP D'ANTENNES	24
BALISELAND	26
CRYOGÉNIE	28
COFFIN RAIDERS	30
BIOTECHNOVORE (LOW TIER)	32
BIOTECHNOVORE (MID TIER)	34
BIOTECHNOVORE (TOP TIER)	36
SUPRÉMATIE	38
HAUTEMENT CLASSIFIÉ	40
ZONE DE NIMBUS	41
L'ARMURERIE	43
OBJECTIFS CLASSIFIÉS	45
ITS : LIGUES INTENSIFIÉES	47
ANNEXE	52

ITS : RÈGLES DE BASE

L'Infinity Tournament System (ITS) est le système de jeu organisé officiel d'Infinity, qui permet un Classement International pour suivre l'évolution du score de chaque joueur.

Il y a de nombreuses façons de participer à l'ITS, mais tous les événements ITS partagent les règles de base fournies par ce document.

Pour qu'un événement puisse être officiellement reconnu et ses résultats enregistrés dans le Classement International, il doit appliquer toutes ces règles.

Les règles ITS sont divisées entre celles concernant les joueurs et celles concernant les organisateurs de tournois. Le but de ces règles est de faciliter l'organisation et la participation aux tournois d'Infinity afin de permettre à tous les membres de la communauté des joueurs de faire partie d'un système mondial disposant de règles de base communes qui se montrent justes pour tous.

PARTICIPANTS À L'ÉVÉNEMENT

Les joueurs souhaitant participer aux événements officiels d'Infinity doivent prendre en considération que leur participation implique et requiert l'acceptation des règles suivantes, en plus de toute règle imposée par l'Organisateur de l'événement.

Afin de participer à un événement ITS officiel, les joueurs doivent amener tout ce qui est nécessaire pour jouer, incluant:

- » Des figurines
- » Un mètre ruban
- » Des gabarits et des marqueurs
- » Des dés
- » Des listes d'armées

La participation à des événements officiels Infinity implique la connaissance et l'acceptation de toutes les règles de ce document ainsi que toutes les règles imposées par l'Organisateur de l'événement.

FAIRPLAY

Il est attendu des participants à l'événement, qu'il s'agisse des Organisateurs, des Joueurs ou des invités, une conduite amicale et des manières aimables en toutes circonstances. Si un participant perturbe la bonne atmosphère d'un événement, l'Organisateur peut le sanctionner ou purement et simplement l'exclure de l'événement.

RAPPEL

Infinity est avant tout un jeu et les événements doivent être amusants pour toutes les personnes qui y participent.

Le savoir-vivre minimum du joueur inclut de donner le temps à l'adversaire de clairement voir les résultats des dés avant de les récupérer, de partager avec l'adversaire toutes les informations communicables de la liste d'armée et de la clarifier chaque fois que c'est demandé, d'attendre que l'adversaire déclare ses ORA lors de la dépense d'un Ordre, etc.

FIGURINES

Toutes les figurines utilisées par les joueurs doivent être de la gamme officielle Infinity de Corvus Belli, elles doivent être assemblées (avec au moins les composants principaux) et soclées, en utilisant le socle fourni avec la figurine ou un autre de même taille.

Chaque figurine doit fidèlement représenter l'unité à laquelle elle appartient, incluant son équipement et ses options d'armes. Si la figurine appropriée n'est pas disponible dans la gamme Infinity, vous pouvez utiliser une figurine différente de Corvus Belli comme remplacement, mais vous devez clairement informer votre adversaire de la représentation de cette figurine.

PEINTURE

À moins qu'il n'en soit spécifié autrement par les règles de l'événement, les figurines n'ont pas besoin d'être peintes.

PROXYS

En aucun cas des figurines d'une autre marque ou d'un autre fabricant ne peuvent être utilisées comme proxys.

FIGURINES CONVERTIES

L'utilisation de figurines converties est autorisée, et même encouragée, tant que la majorité de la figurine, ou toute la figurine, est composée de pièces de figurines Corvus Belli et que cette figurine représente précisément l'unité et l'option d'arme qu'elle désigne.

LISTES D'ARMÉES

Les Listes d'Armées doivent être conformes aux règles inscrites dans les livres de règles d'Infinity et aux règles spéciales de l'événement, s'il y en a.

Vous êtes invités à utiliser le programme Infinity Army (disponible gratuitement sur le site web d'Infinity) pour créer et vérifier vos Listes d'Armées. En cas de divergence, les informations disponibles sur le site web officiel d'Infinity s'appliquent.

MERCENAIRES

Les Troupes Mercenaires, comme les Yuan Yuan ou Avicenne, ne peuvent être déployées que dans l'Armée Générique ou Sectorielle dans laquelle elles sont disponibles.

RÈGLES

Les Règles de Jeu Officielles et les Listes d'Armées Officielles sont celles publiées par Corvus Belli sur son site web officiel (www.infinitythegame.com)

Toutes les règles de jeu et les listes d'armées publiées au moins une semaine avant la date d'un événement s'appliquent à celui-ci.

ORGANISATEURS D'ÉVÉNEMENT

L'Organisateur de l'Événement est la personne, le magasin ou le club qui organise et gère l'événement.

Il est attendu des Organisateurs d'être des exemples de bonne conduite, qu'ils participent ou non à l'événement en tant que joueurs.

RESPONSABILITÉS DE L'ORGANISATEUR

L'Organisateur est responsable:

- » De s'assurer que les règles de l'événement et les règles de jeu soient respectées.
- » D'informer Corvus Belli du résultat de l'événement, tel qu'indiqué dans les règles pour ce type d'événement.
- » De s'assurer que tous les participants sont enregistrés à l'ITS avant le déroulement de l'événement. Les joueurs peuvent s'enregistrer en utilisant le formulaire suivant: <http://www.infinitythegame.com/its/signup>
- » De fournir un endroit adéquat pour l'événement, ainsi que tout ce qui est requis pour jouer (tables, décors...).

ARBITRES

Lors de l'événement, les Arbitres représentent l'autorité ultime en matière de règles du jeu, raison pour laquelle il est attendu de leur part d'avoir des décisions justes et de passer tout le temps nécessaire à résoudre les doutes des joueurs. Pour faciliter le travail des Arbitres, les joueurs sont invités à résoudre leurs différends de manière amicale et de recourir à l'Arbitre uniquement si un accord ne peut être trouvé. Une fois demandée, la décision de l'Arbitre est définitive.

L'Arbitre et l'Organisateur de l'événement seront souvent la même personne. Si ce n'est pas le cas, l'Organisateur est tenu aux décisions de l'Arbitre comme tous les autres participants, que ce soit en matière de règles du jeu qu'en résolution de différends.

Pour éviter les conflits d'intérêts, il est recommandé, mais pas obligatoire, que l'Arbitre s'abstienne de participer à l'événement en tant que joueur.

CLASSEMENT

Chaque événement ITS Officiel compte pour le Classement Infinity des joueurs. Les classements notent les joueurs suivant leurs performances dans les événements officiels, comme l'indique leur Score ITS.

Les joueurs commencent la saison avec un Score ITS de 1000. Leurs performances dans chaque événement ITS Officiel auxquels ils participent, modifient ce Score, suivant si le résultat est meilleur ou moins bien qu'attendu.

La variation du Score ITS du joueur à chaque événement dépend de la taille de cet événement (le nombre de joueurs), le type de Pack de Tournoi utilisé, le Niveau du Tournoi et le Score ITS moyen de tous les participants.

CLASSEMENT RÉGIONAL

Il y a un total de trois Classements séparés : le Classement Espagnol, le Classement U.S et le Classement International. Les joueurs ne participant pas aux classements Espagnol ou U.S participent automatiquement au Classement International.

À la fin de la saison, des prix seront décernés aux vainqueurs de chacun des trois Classement Régionaux.

GRADES

Les Grades sont une série de médailles numériques décernées aux joueurs pour leur participation à l'Infinity Tournament System. Les Grades d'un joueur sont visibles dans chacune de ses interventions sur le Forum Officiel d'Infinity.

Chaque fois qu'un joueur participe à un événement ITS, son Grade dans la faction qu'il joue augmente. Une meilleure performance dans un événement entraîne une augmentation plus importante du Grade.

DÉCORATIONS

Les Décorations sont une série de médailles numériques décernées aux joueurs pour indiquer des exploits exceptionnels. Certains de ces exploits comprennent : être parmi les vainqueurs régionaux d'une Saison ITS, être un vétéran des Saisons précédentes ou être le meilleur joueur d'une faction à la fin de la Saison.

ITS : RÈGLES DE TOURNOI

RÈGLES DE BASE

En tant qu'Événements Officiels, tous les tournois doivent appliquer les Règles de Base de l'ITS. En cas de divergence entre leurs règles et les Règles de Base, ce document l'emporte.

FORMAT DE L'ÉVÉNEMENT

C'est le format ITS de base pour les tournois. Ce format oppose 4 joueurs ou plus, dans des parties à un contre un, durant 3 rondes de tournoi ou plus.

FICHE DE CONTRÔLE DE TOURNOI

Au début de l'événement, chaque joueur reçoit une Fiche de Contrôle de Tournoi. Les joueurs doivent y inscrire leur nom, PIN ITS et faction ou armée sectorielle.

Durant le tournoi, les joueurs doivent utiliser la fiche pour inscrire le résultat de leur partie à la fin de chaque ronde du tournoi. Ils doivent également utiliser cette fiche pour inscrire leurs Informations Privées afin qu'elles puissent être validées par leurs adversaires ou par l'Arbitre quand c'est nécessaire.

NOMBRE DE RONDES DU TOURNOI

Le nombre de rondes du tournoi dépend du nombre de joueurs, tel qu'indiqué dans le tableau :

JOUEURS	RONDES DE TOURNOI
4 - 8	3
9 - 16	4
17+	5

Ce tableau est donné à titre indicatif. L'Organisateur décide du nombre de rondes pour le tournoi, mais il ne peut pas y en avoir moins de 3.

PAIRES

Les paires de la première ronde du tournoi sont assignées aléatoirement.

À partir de la deuxième ronde de tournoi, le système de la ronde suisse est utilisé. Les joueurs seront regroupés par nombre de Victoires obtenues durant le tournoi, en utilisant prioritairement les Points d'Objectif, puis, après, les Points de Victoires accumulés pour départager les joueurs avec le même nombre de Victoires. Une fois cela calculé, le joueur classé premier affrontera le deuxième meilleur, le troisième sera opposé au quatrième et ainsi de suite. Une Victoire est obtenue quand un joueur a gagné plus de Points d'Objectif que son adversaire à la fin de la ronde du tournoi.

Si deux joueurs ou plus occupent la même position, ils sont classés suivant leur score de Points de Victoire accumulés. Si les Points d'Objectif et les Points de Victoire sont à égalité, les joueurs sont classés par rapport à la somme totale des Points d'Objectif accumulés face à leurs adversaires durant le tournoi.

SCORES FINAUX

Une fois la dernière ronde du tournoi terminée, l'Organisateur doit classer les joueurs suivant leur score total de Points d'Objectif.

Si deux joueurs ou plus occupent la même position, ils sont classés suivant leur score de Points de Victoire accumulés. Si les Points d'Objectif et les Points de Victoire sont à égalité, les joueurs sont classés par rapport à la somme totale des Points d'Objectif accumulés face à leurs adversaires durant le tournoi.

Le vainqueur du Tournoi est le joueur classé premier, c'est-à-dire celui avec le plus de Points d'Objectifs.

NOMBRE IMPAIR DE JOUEURS (BYES)

Si le nombre de joueurs dans le tournoi est impair, à chaque ronde du tournoi un des joueurs devra attendre la ronde du tournoi suivante pour jouer ; on dit que ce joueur a « obtenu un bye ».

L'Organisateur doit s'assurer qu'un joueur n'a jamais plus d'un seul bye durant le tournoi.

Lors de la première ronde du tournoi, le dernier joueur arrivé obtiendra le bye. Lors des rondes du tournoi suivantes, le joueur avec le score le plus bas obtiendra le bye.

Quand un joueur obtient un bye, il doit l'indiquer dans sa Fiche de Contrôle de Tournoi.

Une fois la dernière ronde du tournoi terminée, chaque joueur ayant obtenus un bye suit les étapes suivantes :

1. Additionner tous les Points d'Objectif gagnés par le joueur durant le tournoi.
2. Multiplier le résultat par le nombre de rondes du tournoi.
3. Diviser le résultat par le nombre de rondes du tournoi jouées (une de moins que le total de rondes du tournoi) et arrondir au supérieur.

Le résultat obtenu est son score final de tournoi. En cas d'égalité, répéter le processus avec les Points de Victoire.

LISTES D'ARMÉE

Chaque joueur soumet deux Listes d'Armée, les deux étant d'une seule faction ou Armée Sectorielle.

Les listes doivent suivre toutes les règles de construction d'armée définies dans les livres de règles d'Infinity.

Chaque joueur doit apporter deux copies imprimées de chacune de leurs Listes d'Armées Complètes – la liste contenant toutes les informations concernant l'armée, libres ou secrètes - et en donner une à l'Organisateur avant le début de la première ronde du tournoi. De plus, chaque joueur doit posséder une copie imprimée de chaque Liste d'Armée de Courtoisie, cette version ne contenant que les informations libres afin de pouvoir être présentée à l'adversaire en cas de demande.

L'Organisateur du tournoi peut demander aux joueurs de fournir leurs Listes d'Armées à l'avance pour vérifier leur validité.

Le seul outil de gestion de Liste d'Armée officiellement reconnu pour jouer en ITS est Infinity Army. Il est disponible gratuitement sur le site web d'Infinity.

CHOISIR UNE LISTE D'ARMÉE À UTILISER

Les joueurs choisissent quelle Liste d'Armée ils utilisent dans une ronde du tournoi au début de celle-ci, après qu'ils aient été informés de l'identité de leur adversaire, de la faction qu'ils vont affronter et de la table qu'ils vont utiliser.

NIVEAUX DU TOURNOI

Les Niveaux du Tournoi déterminent le nombre de Points d'Armée que les joueurs peuvent dépenser pour faire leurs armées.

- » Niveau Élevé : 400 Points d'Armée et 8 CAP.
- » Niveau Moyen : 300 Points d'Armée et 6 CAP.
- » Niveau Faible : 200 Points d'Armée et 4 CAP.

L'Organisateur doit indiquer le Niveau du Tournoi lorsqu'il annonce ce dernier, pour que les joueurs puissent le prendre en compte lors de la réalisation de leurs Listes d'Armée.

SCÉNARIOS

L'Organisateur doit choisir à l'avance un des Scénarios ITS Officiels pour chaque ronde du tournoi. Le même Scénario ne peut pas être joué deux fois durant un tournoi. L'Organisateur doit indiquer les Scénarios choisis lorsqu'il annonce le tournoi, pour que les joueurs puissent le prendre en compte lors de la réalisation de leurs Listes d'Armée.

EXTRAS

L'Organisateur peut choisir d'appliquer un ou plusieurs des modificateurs suivants au format du tournoi. Dans ce cas, l'Organisateur doit spécifier quels Extras seront appliqués lors de l'annonce du tournoi.

CAMPAGNE

Cet Extra permet aux joueurs de dépenser les Points d'Objectifs obtenus pour améliorer leur Spec-Ops ou pour débloquer des Spécialités Militaires, comme indiqué dans les règles du Système de Campagne d'Infinity (ICS) du livre de règles *Infinity. Campaign : Paradiso*.

Lorsque cet Extra est appliqué, les joueurs n'ont pas besoin de soumettre deux Listes d'Armées quand ils s'inscrivent au tournoi. Ils peuvent modifier leur Liste d'Armée au début de chaque Ronde de Tournoi, après avoir été informés de leur adversaire, de la faction qu'ils affrontent et la table qu'ils utilisent.

Cet Extra est incompatible avec les Extras de Confrontations et de Spec-Ops.

HOBBY

Cet Extra permet aux joueurs ayant leurs figurines peintes de gagner plus de Points de Grade.

De plus, une fois le tournoi terminé, l'Organisateur désignera les trois armées les mieux peintes. Une fois le rapport de tournoi envoyé par l'Organisateur, ces joueurs gagneront une quantité supplémentaire de Points de Grade suivant leur position.

L'Organisateur peut aussi décider de récompenser les armées les mieux peintes du tournoi avec un prix, ou d'organiser un tournoi de peinture parallèlement à l'événement.

GUIDE DE QUALIFICATION

L'Organisateur doit utiliser ce guide pour noter le travail de peinture de chaque participant.

0 – Sans peinture: la majorité des figurines n'est pas peinte ou est sous-couchée.

2 – Tabletop minimum: toutes les figurines sont peintes à un niveau de base (peu de couleurs, techniques rudimentaires, etc.), ou quelques figurines ne sont pas peintes ou sont sous-couchées.

4 – Tabletop standard: toutes les figurines sont peintes et leur socle est décoré. L'ensemble présente un certain effort et des techniques de base.

6 – Tabletop idéal: l'armée a une touche finale particulièrement attirante, ou certaines figurines sont peintes en utilisant des techniques avancées.

8 – Œuvre d'art: toutes les figurines sont peintes en utilisant des techniques avancées et avec une grande attention du détail.

10 – Chef d'œuvre: les figurines de cette armée sont peintes au plus haut niveau.

OPÉRATIONS CONJOINTES

Dans les tournois appliquant cet Extra, les joueurs formeront des binômes pour jouer des parties en deux contre deux.

Les binômes seront traités comme un seul joueur pour le calcul des Victoires, des Points d'Objectif et des Points de Victoire.

STRUCTURE D'UN ROUND DE JEU

Il y a deux façons de structurer les Tours de Jeu durant les tournois appliquant cet Extra. L'Organisateur doit indiquer quelle structure est utilisée lors de l'annonce du tournoi afin que les joueurs puissent en tenir compte.

Structure A

Le même Tour de Joueur, utilisant les règles suivantes:

- » Toutes les troupes dans l'armée d'un joueur sont considérées comme des Figurines Alliées par son partenaire.
- » Chaque joueur fait un Jet d'Initiative mais seul le meilleur résultat de chaque binôme est utilisé.
- » Les deux joueurs du binôme partagent la même Zone de Déploiement et se déploient simultanément.
- » Durant leur Tour de Joueur, les deux joueurs d'un binôme peuvent alterner librement la dépense de leurs Ordres, mais chaque joueur conserve sa propre Réserve d'Ordres.
- » Les joueurs doivent attendre que l'Ordre précédent soit entièrement résolu avant de déclarer le suivant, même s'il a été déclaré par leur partenaire.

Structure B

Durant un Round de Jeu avec la Structure B, les joueurs ont un Tour de Joueur individuel, utilisant les règles suivantes:

- » Toutes les troupes dans l'armée d'un joueur sont considérées comme des Figurines Alliées par son partenaire.
- » Chaque joueur fait un Jet d'Initiative et le joueur avec le meilleur résultat choisit l'Initiative ou la Zone de Déploiement.
- » Les deux joueurs du binôme partagent la même Zone de Déploiement et se déploient simultanément.
- » Un Round de Jeu est divisé en quatre Tours de Joueur au lieu de deux.
- » Les joueurs prennent leur Tour de Joueur en séquence, suivant le même ordre pour toute la partie:

1. Premier joueur du premier binôme
2. Premier joueur du deuxième binôme
3. Deuxième joueur du premier binôme
4. Deuxième joueur du deuxième binôme

CONFRONTATIONS

Les tournois appliquant cet Extra ont une seule Ronde de Tournoi, quel que soit le nombre de joueurs. De plus le nombre minimum de participants est réduit à 2.

Cet Extra est incompatible avec l'Extra de Campagne.

SPEC-OPS

Cet Extra permet d'utiliser un Spec-Ops dans les listes du tournoi (voir *Infinity Campaign : Paradiso*).

- » Le Spec-Ops peut être modifié avec 12 Points d'Expérience.
- » Les joueurs peuvent utiliser un Spec-Ops modifié différemment pour chaque Liste d'Armée, mais aucune modification ne peut être faite durant le tournoi.
- » Les configurations des Spec-Ops doivent être indiquées dans les Listes d'Armées dans lesquelles ils se trouvent.

Les Spec-Ops ne gagnent pas de Points d'Expérience durant ce type de tournoi.

Cet Extra est incompatible avec l'Extra de Campagne.

SCORE ITS

Les Scores ITS des joueurs changent suivant leur classement à la fin de du tournoi. Le nombre de points reçus dépend de la taille du tournoi (le nombre de joueurs), du type de Pack de Tournoi utilisé, du Niveau du Tournoi et du Score ITS moyen de tous les participants.

RAPPORTER LES RESULTATS

Afin de mettre à jour le Classement ITS avec les résultats d'un tournoi, les Organisateur doivent rapporter ces résultats à l'adresse suivante: <http://www.infinitythegame.com/its/report>

Si vous rencontrez un problème lors du rapport, merci de nous contacter à tournament@corvusbelli.com

SCÉNARIOS ITS

La flexibilité tactique des mécanismes de jeu d'Infinity permet aux parties d'être bien plus qu'une simple extermination de l'ennemi.

Durant l'ITS (Infinity Tournament System), le système de jeu organisé d'Infinity, les parties sont préparées avec un certain nombre d'objectifs à atteindre (par exemple le contrôle d'un bâtiment), ou des conditions spécifiques de jeu (par exemple des Zone de Terrains Spéciaux). Ces types de parties sont appelées missions ou scénarios, et ils recréent des situations tactiques telles que des opérations de la sphère militaire ou des cercles d'espionnage des plus hauts niveaux.

Une mission ou un scénario signifie une plus grande difficulté, demandant plus de planification de la Liste d'Armée, des tactiques plus élaborées et une maîtrise du jeu de la part du joueur. Cependant, cela signifie également un plus grand divertissement qu'une partie d'extermination habituelle.

VICTOIRE DANS UN SCÉNARIO

Le but d'un scénario est d'accomplir une mission en remplissant ses objectifs et en obtenant les Points d'Objectif attribués à chaque objectif atteint.

Lors d'une partie avec un scénario, le joueur qui obtient le plus de Points d'Objectif gagne.

En cas d'égalité sur le nombre de Points d'Objectifs, les deux joueurs compareront leurs Points de Victoire. Le joueur avec le plus de Points de Victoire remportera l'égalité.

ANNIHILATION (LOW TIER)

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- » Tuer **entre 50 et 100** Points d'Armée de l'ennemi (1 Point d'Objectif).
- » Tuer **entre 101 et 150** Points d'Armée de l'ennemi (2 Points d'Objectif).
- » Tuer **plus de 150** Points d'Armée de l'ennemi (3 Points d'Objectif).
- » Avoir **entre 50 et 100** Points d'Armée qui survivent à la rencontre (1 Point d'Objectif).
- » Avoir **entre 101 et 150** Points d'Armée qui survivent à la rencontre (2 Points d'Objectif).
- » Avoir **plus de 150** Points d'Armée qui survivent à la rencontre (3 Points d'Objectif).

CLASSIFIÉ

Chaque joueur a **2 Objectifs Classifiés** (2 Points d'Objectif chacun).

DÉPLOIEMENT

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

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

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

Les règles de *Retraite !* ne sont pas appliquées dans ce scénario.

FIN DE LA MISSION

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

ANNIHILATION (MID TIER)

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- » Tuer **entre 75 et 150 Points d'Armée** de l'ennemi (1 Point d'Objectif).
- » Tuer **entre 151 et 225 Points d'Armée** de l'ennemi (2 Points d'Objectif).
- » Tuer **plus de 225 Points d'Armée** de l'ennemi (3 Points d'Objectif).
- » Avoir **entre 75 et 150 Points d'Armée** qui survivent à la rencontre (1 Point d'Objectif).
- » Avoir **entre 151 et 225 Points d'Armée** qui survivent à la rencontre (2 Points d'Objectif).
- » Avoir **plus de 225 Points d'Armée** qui survivent à la rencontre (3 Points d'Objectif).

CLASSIFIÉ

Chaque joueur a **2 Objectifs Classifiés** (2 Points d'Objectif chacun).

DÉPLOIEMENT

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

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

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

Les règles de *Retraite !* ne sont pas appliquées dans ce scénario.

FIN DE LA MISSION

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

ANNIHILATION (TOP TIER)

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- » Tuer **entre 100 et 200 Points d'Armée** de l'ennemi (1 Point d'Objectif).
- » Tuer **entre 201 et 300 Points d'Armée** de l'ennemi (2 Points d'Objectif).
- » Tuer **plus de 300 Points d'Armée** de l'ennemi (3 Points d'Objectif).
- » Avoir **entre 100 et 200 Points d'Armée** qui survivent à la rencontre (1 Point d'Objectif).
- » Avoir **entre 201 et 300 Points d'Armée** qui survivent à la rencontre (2 Points d'Objectif).
- » Avoir **plus de 300 Points d'Armée** qui survivent à la rencontre (3 Points d'Objectif).

CLASSIFIÉ

Chaque joueur a **2 Objectifs Classifiés** (2 Points d'Objectif chacun).

DÉPLOIEMENT

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

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

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

Les règles de *Retraite !* ne sont pas appliquées dans ce scénario.

FIN DE LA MISSION

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

RAVITAILLEMENT

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- » Pour **CHAQUE** Boite de Ravitaillement en possession de vos figurines à la fin de la partie (1 Point d'Objectif).
- » Si vous avez **PLUS** de Boites de Ravitaillement que votre adversaire à la fin de la partie (3 Points d'Objectif).
- » Si votre adversaire n'a **PAS** de Boites de Ravitaillement à la fin de la partie (2 Points d'Objectif).

CLASSIFIÉ

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

DÉPLOIEMENT

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

Il est interdit de se déployer au contact des *Tech Coffins*.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

TECH COFFINS

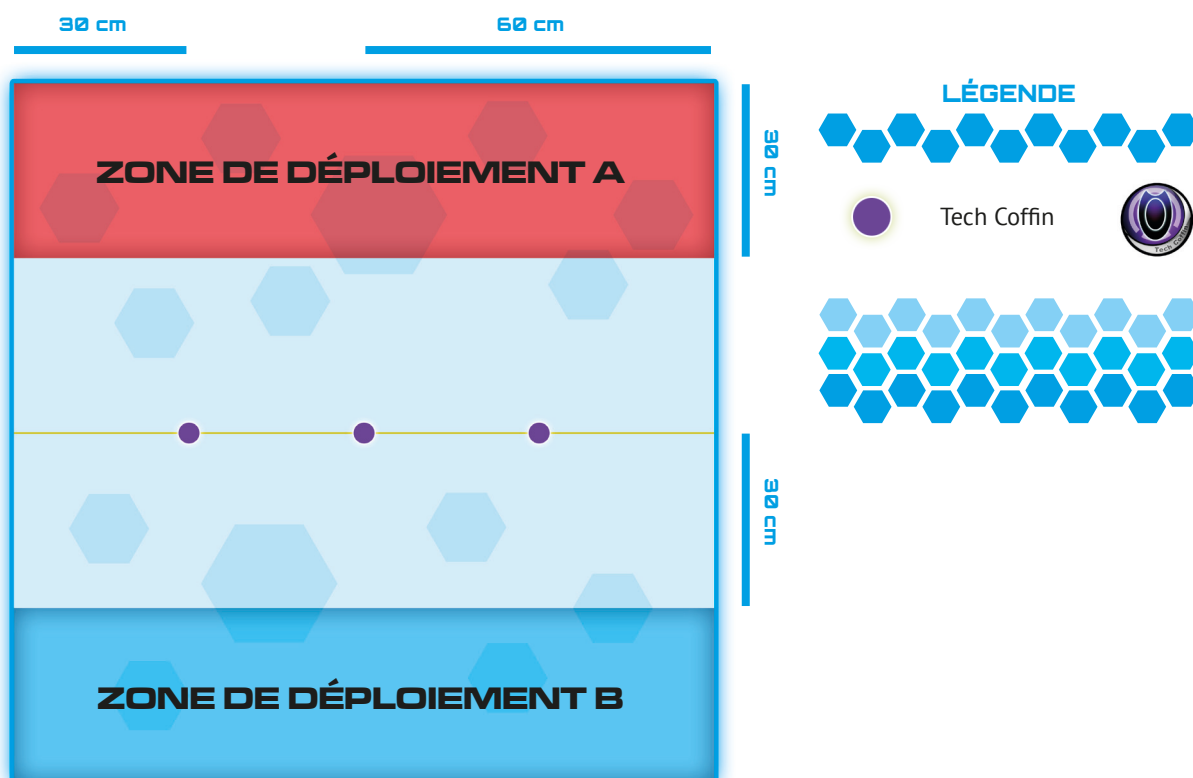
Il y a 3 *Tech Coffins* au total. Un doit être placé au centre de la table, les deux autres doivent être placés sur la ligne centrale de la table, à 30 cm des bords.

Les *Tech Coffins* doivent être représentés par un Marqueur Tech Coffins ou par un élément de décors de même diamètre (comme les Stasis Coffins de Warsenal ou les Cryo Pods de Customeeple).

EXTRAIRE LES BOITES DE RAVITAILLEMENT

Chaque *Tech Coffin* contient une *Boite de Ravitaillement*. Pour extraire une *Boite de Ravitaillement*, une *Troupe Spécialiste* doit être au contact du *Tech Coffin*, dépenser 1 Compétence Courte d'un Ordre, ou un ORA, et réussir un Jet Normal de **VOL**. Si le Jet est un échec, il peut être répété autant de fois que nécessaire en dépensant la Compétence Courte d'un Ordre, ou un ORA, et en faisant le Jet.

Une fois le jet réussi, le Marqueur *Tech Coffin* est retiré du jeu. Si vous utilisez un élément de décors au lieu d'un Marqueur, celui-ci peut être laissé en jeu en plaçant un Marqueur Désactivé (DIS) à côté.



BOITES DE RAVITAILLEMENT

Chaque figurine peut porter 1 *Boîte de Ravitaillement* au maximum. Pour représenter cela, placez une *Boîte de Ravitaillement*, ou un élément de décors similaire (comme les Tech Crates de Micro Art Studio, les Gang Tire Containers de Bandua Wargames, les Supply Boxes de Warsenal ou les Cargo Crates de Customeeple) derrière la figurine. Les troupes possédant la Compétence Spéciale Bagage peuvent porter jusqu'à 3 *Boîtes de Ravitaillement*.

Le Marqueur de *Boîte de Ravitaillement* doit toujours rester en jeu, même si la figurine qui le porte passe à l'état *Inconscient* ou *Mort*.

Les figurines peuvent prendre une *Boîte de Ravitaillement* au sol, des mains d'une figurine *Inconsciente* ou *Immobilisée*, ou la recevoir d'une figurine alliée en état Normal, en se plaçant au contact de celle-ci et en dépensant une Compétence Courte d'un Ordre.

RAPPEL

Réaliser une Compétence Courte, par exemple extraire ou récupérer une *Boîte de Ravitaillement*, révèle automatiquement les troupes sous forme de Marqueur (Camouflage, Supplantation, Holo-échos...).

Seule une figurine, et non un Marqueur (Camouflage, Supplantation, Holo-échos...) peut porter une *Boîte de Ravitaillement*.

TROUPES SPÉCIALISTES

Dans ce scénario, les *Hackers*, *Médecins*, *Ingénieurs*, *Observateurs d'Artillerie*, *Infirmiers* et les figurines 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 *G : Serviteur* pour réaliser les tâches réservées aux *Troupes Spécialistes*.

RAPPEL

Les troupes possédant la Compétence Spéciale *Troupe Spécialiste* peuvent accomplir les différentes fonctions de *Troupes Spécialistes* dans ce scénario.

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

BONUS DE MÉDECIN

Les troupes possédant la Compétence Spéciale *Médecin* ont un **MOD** de +3 au Jets de VOL requis pour *Extraire les Boîtes de Ravitaillement*.

FIN DE LA MISSION

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

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

LIGNE DE FRONT

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- » Dominer la **zone la plus proche** de votre *Zone de Déploiement* (1 Point d'Objectif).
- » Dominer la **zone centrale** (3 Points d'Objectif).
- » Dominer la **zone la plus éloignée** de votre *Zone de Déploiement* (4 Points d'Objectif).

CLASSIFIÉ

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

DÉPLOIEMENT

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

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

ZONE DE DOMINATION

À la fin de la partie, **mais pas avant**, la table est divisée 3 *Zones de Domination*. Celles-ci sont profondes de 20 cm et aussi large que la table de jeu. Deux de ces *Zones de Domination* sont placées dans chaque moitié de table, à 10 cm de la ligne centrale de la table de jeu, et la troisième *Zone de Domination*,

profonde de 20 cm, est placée sur la ligne centrale de la table de jeu (voir la carte ci-dessous).

Une zone est considéré *Dominée* par un joueur si il a **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 *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 de Position), les faux Holo-échos et tout Marqueur ne représentant pas une troupe ne seront pas pris en compte non plus.

Une troupe, que ce soit une figurine ou un Marqueur, sera considérée dans une *Zone de Domination* si elle a plus de la moitié de son socle dans cette *Zone de Domination*.

SHASVASTII

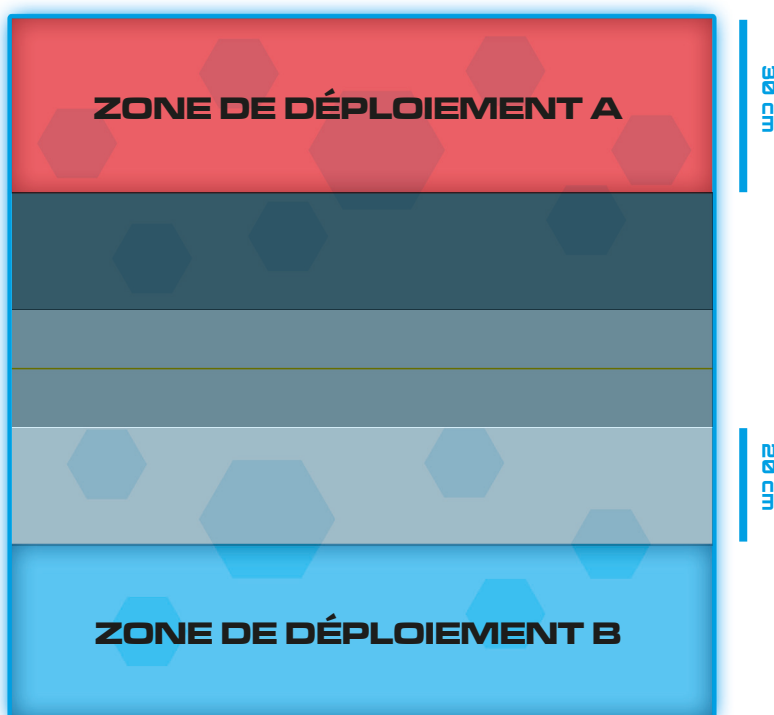
Les troupes possédant la Compétence Spéciale *Shasvastii* placées dans une *Zone de Domination* sont toujours prises en compte qu'elles soient en état *Normal* ou *Œuf-Embryon*.

BAGAGE

Les troupes possédant la Compétence Spéciale *Bagage* placées dans une *Zone de Domination* seront comptées en appliquant les Points d'Armée supplémentaires apportés par cette Compétence Spéciale.

FIN DE LA MISSION

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



TRANSMISSION URGENTE

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- » Avoir **autant** de *Consoles Synchronisées* que l'adversaire à la fin de la partie (2 *Points d'Objectif*, mais seulement si au moins 1 *Console* a été *Synchronisée* par le joueur).
- » Avoir **plus** de *Consoles Synchronisées* que l'adversaire à la fin de la partie (2 *Points d'Objectif*).
- » Avoir **connecté** l'*Antenne* à la fin de la partie (2 *Points d'Objectif*).
- » **Contrôler** l'*Antenne* à la fin de la partie (2 *Points d'Objectif*).

CLASSIFIÉ

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

DÉPLOIEMENT

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

Il est interdit de se déployer au contact de l'*Antenne* ou des *Consoles*.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

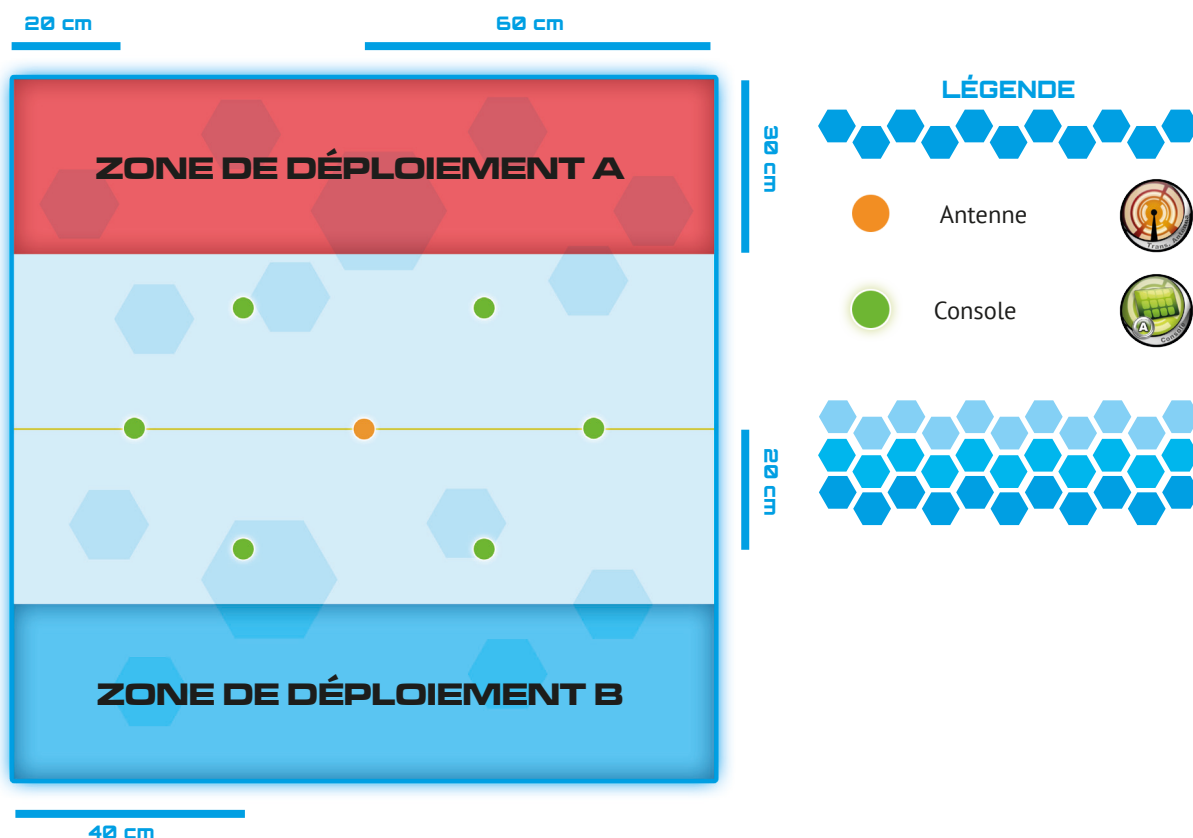
SYNCHRONISER LES CONSOLES

Il y a 6 *Consoles*. Deux sont placées sur la ligne centrale de la table, à 20 cm du bord de la table, et les quatre autres sont placées dans chaque quart de table, à 20 cm de la ligne centrale de la table et à 40 cm du bord (voir la carte ci-dessous). 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 de Warsenal ou les Comlink Consoles de Cutosmeeple).

Pour *Synchroniser une Console*, une *Troupe Spécialiste* doit être à son contact, dépenser 1 Compétence Courte d'un Ordre, ou un ORA, et réussir un Jet Normal de **VOL-3**. Si le Jet est un échec, il peut être répété autant de fois que nécessaire en dépensant la Compétence Courte d'un Ordre, ou un ORA, et en faisant le Jet.

Une *Console Synchronisée* peut être de nouveau *Synchronisée* par un autre joueur, en appliquant la même procédure. Dans cette situation, la *Console* n'est plus considérée comme étant *Synchronisée* par l'adversaire.

Vous pouvez utiliser des Marqueurs Possédé (POS) et Immobilisé (IMM) pour vous rappeler des *Consoles Synchronisées*. Nous vous recommandons d'utiliser un type différent de Marqueur pour chaque joueur.



CONNECTER L'ANTENNE

Il y a **1 Antenne** placée au centre de la table. L'Antenne doit être représentée par un Marqueur d'Antenne de Transmission (TRANS. ANTENNA) ou par un élément de décors de même diamètre (comme la Communication Array de Warsenal ou la Sat Station Antenna de Customeeple).

L'Antenne ne peut être *Connectée* que si au moins **2 Consoles** ont été précédemment *Synchronisées*.

Pour *Connecter l'Antenne*, une *Troupe Spécialiste* doit être à son contact, dépenser **1 Compétence Courte** d'un Ordre, ou un ORA, et réussir un Jet Normal de **VOL**. Si le Jet est un échec, il peut être répété autant de fois que nécessaire en dépensant la Compétence Courte d'un Ordre, ou un ORA, et en faisant le Jet.

Une *Antenne* connectée peut être de nouveau *Connectée* par un autre joueur, en appliquant la même procédure. Dans cette situation, l'Antenne n'est plus considérée comme étant *Connectée* par l'adversaire.

CONTRÔLER L'ANTENNE

L'Antenne est considérée *Contrôlée* par un joueur s'il est le seul à avoir une *Troupe Spécialiste* (une figurine, pas un Marqueur) à son contact. Il ne doit pas y avoir de *Troupes Spécialistes* ennemies au contact de l'Antenne. Les figurines en état *Inapte* ne sont pas prises en compte.

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

RAPPEL

Les troupes possédant la Compétence Spéciale *Troupe Spécialiste* peuvent accomplir les différentes fonctions de *Troupes Spécialistes* dans ce scénario.

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

BONUS D'INGÉNIEUR

Les troupes possédant la Compétence Spéciale *Ingénieur* ont un **MOD** de +3 au Jets de VOL requis pour *Synchroniser les Consoles* et pour *Connecter les Antennes*.

FIN DE LA MISSION

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

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

S'EMPARER DES ANTENNES

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIF PRINCIPAL

- » Pour chaque *Antenne Prise* à la fin du scénario (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 30 cm de profondeur.

Il est interdit de se déployer au contact des *Antennes*.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

S'EMPARER DES ANTENNES

Il y a 3 *Antennes*. Une est placée au centre de la table et les deux autres dans chaque moitié de table, à 30 cm du centre et à 60 cm des bords de la table (voir la carte ci-dessous).

Les *Antennes* doivent être représentées par des Marqueurs d'Antenne de Transmission (TRANS.ANTENNA) ou par des éléments de décors de même diamètre (comme la Communication Array de Warsenal ou la Sat Station Antenna de Customeeple).

Pour *S'emparer d'une Antenne*, une *Troupe Spécialiste* doit être à son contact, dépenser 1 Compétence Courte d'un Ordre, ou un ORA, et réussir un Jet Normal de **VOL**. Si le Jet est un échec, il peut être répété autant de fois que nécessaire en dépensant la Compétence Courte d'un Ordre, ou un ORA, et en faisant le Jet.

Un joueur peut s'emparer d'une *Antenne* précédemment *Prise* par son adversaire, en appliquant la même procédure. Dans cette situation, l'*Antenne* n'est plus considérée comme étant *Prise* par l'adversaire.

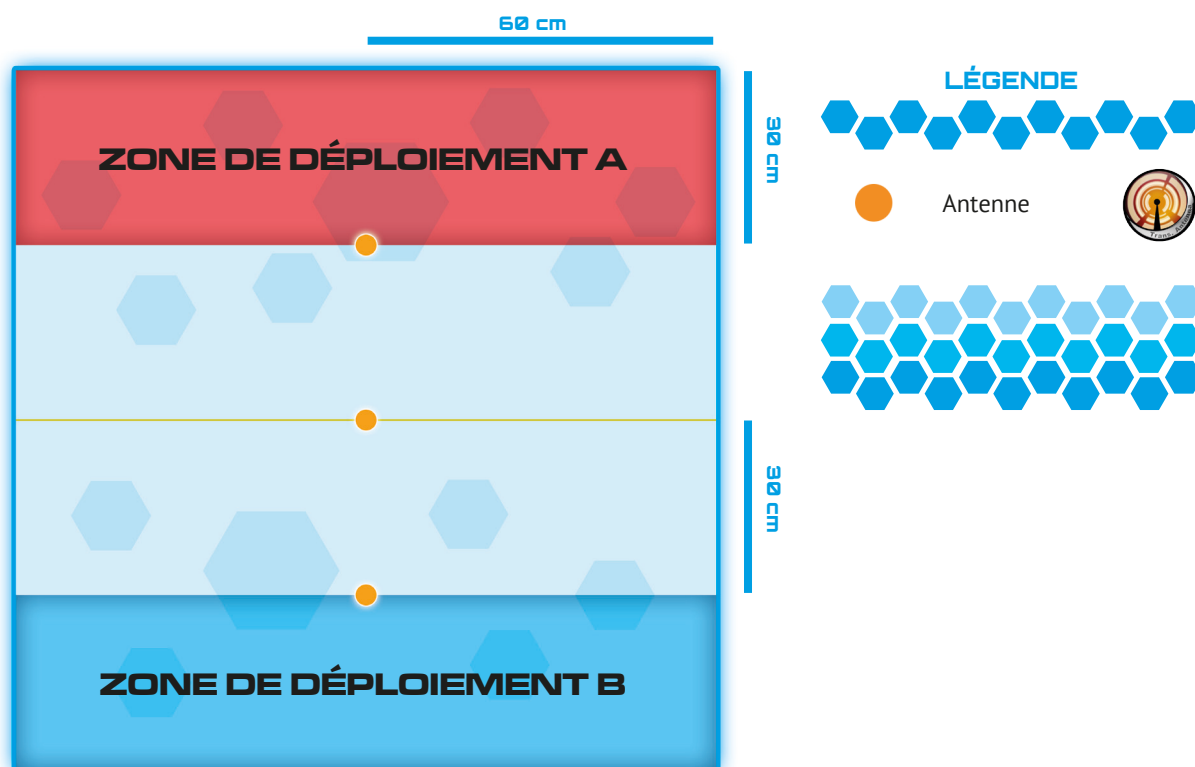
Vous pouvez utiliser des Marqueurs Possédé (POS) et Immobilisé (IMM) pour vous rappeler des *Antennes Prises*. Nous vous recommandons d'utiliser un type différent de Marqueur pour chaque joueur.

TROUPES SPÉCIALISTES

Dans ce scénario, les *Hackers*, *Médecins*, *Ingénieurs*, *Observateurs d'Artillerie*, *Infirmiers* et les figurines 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 *G : Serviteur* pour réaliser les tâches réservées aux *Troupes Spécialistes*.

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



RAPPEL

Les troupes possédant la Compétence Spéciale *Troupe Spécialiste* peuvent accomplir les différentes fonctions de *Troupes Spécialistes* dans ce scénario.

BONUS DE HACKER

Les troupes possédant la Compétence Spéciale *Hacker* ont un **MOD** de +3 au Jets de *VOL* requis pour *S'emparer des Antennes*.

FIN DE LA MISSION

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

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

CONTRÔLE DE QUADRANTS

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- » À la fin de chaque *Round de Jeu* : **Dominer autant de Quadrants** que l'adversaire (1 *Point d'Objectif*, mais uniquement si au moins 1 *Quadrant* est *Dominé* par l'adversaire).
- » À la fin de chaque *Round de Jeu* : **Dominer plus de Quadrants** que l'adversaire (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 30 cm de profondeur.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

QUADRANTS

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 *Quadrants* il domine et les *Points d'Objectif* sont calculés.

Un *Quadrant* est considéré *Dominé* par un joueur si il a **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 *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 de Position), les faux Holo-échos et tout Marqueur ne représentant pas une troupe ne seront pas pris en compte non plus.

Une troupe, que ce soit une figurine ou un Marqueur, sera considérée dans un *Quadrant* si elle a **plus de la moitié** de son socle dans le *Quadrant*.

SHASVASTII

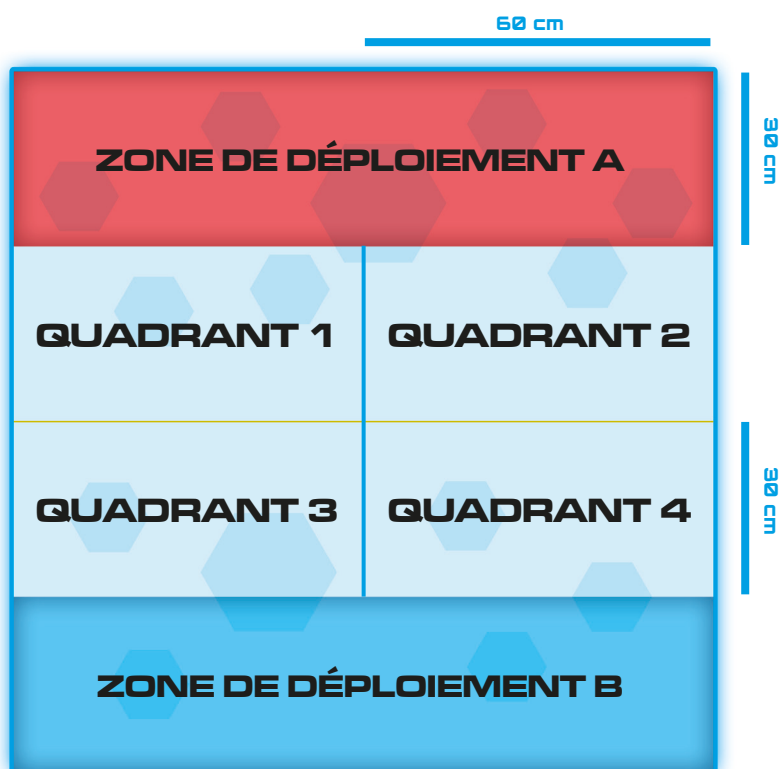
Les troupes possédant la Compétence Spéciale *Shasvastii* placées dans un *Quadrant* sont toujours prises en compte qu'elles soient en état *Normal* ou *Œuf-Embryon*.

BAGAGE

Les troupes possédant la Compétence Spéciale *Bagage* placées dans un *Quadrant* seront comptées en appliquant les Points d'Armée supplémentaires apportés par cette Compétence Spéciale.

FIN DE LA MISSION

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



ÉLÉMENT VITAL

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- » **Vérifier plus** de Boîtes de Ravitaillement que l'adversaire (2 Points d'Objectif).
- » **Pour chaque** Boîte de Ravitaillement **Détruite** à la fin du scénario (1 Point d'Objectif).

CLASSIFIÉ

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

DÉPLOIEMENT

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

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

BOITES DE RAVITAILLEMENT

Un total de **6 Boîtes de Ravitaillement** doit être placé sur la table de jeu avant le Jet d'Initiative, après que les deux joueurs aient choisi leur Liste d'Armée.

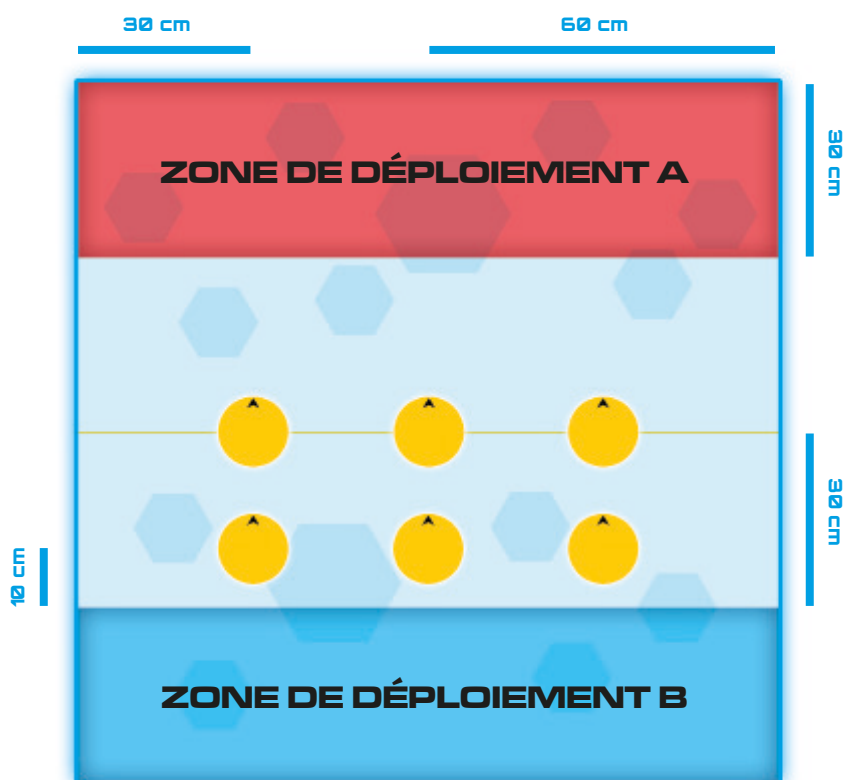
Les *Boîtes de Ravitaillement* sont déployées en appliquant une variante des règles de *Déviaton*. Les joueurs placent 6 Gabarits Circulaires tel qu'indiqué sur la carte ci-dessous, avec une Boîte de Ravitaillement au centre de chaque Gabarit Circulaire. Puis deux Jets sont faits pour chaque Boîte de Ravitaillement afin de déterminer son emplacement réel. Le deuxième chiffre du premier résultat multiplié par 2,5 indique la distance où est placée la Boîte de Ravitaillement depuis le centre du Gabarit et le deuxième Jet indique la direction de la *Déviaton*. Si une *Boîte de Ravitaillement* est placée au même endroit qu'une autre *Boîte de Ravitaillement*, ou qu'elle se trouve dans une zone inaccessible, alors les Jets doivent être refaits pour cette *Boîte de Ravitaillement*. Une fois tous les Jets de *Déviaton* réalisés, les Gabarits Circulaires sont retirés de la table.

Chaque *Boîte de Ravitaillement* doit être représentée par un Marqueur de Boîte de Ravitaillement ou par un élément de décors en rapport (comme les Tech Crates de Micro Art Studio ou les Gang Tie Containers de Bandua Wargames).

VÉRIFIER LES BOITES DE RAVITAILLEMENT

Pour *Vérifier* une *Boîte de Ravitaillement*, une *Troupe Spécialiste* doit être à son contact, dépenser une Compétence Courte d'un Ordre et réussir un Jet Normal de **VOL**.

Chaque *Boîte de Ravitaillement* ne peut être vérifiée qu'une fois par chaque joueur.



DÉTRUIRE LES BOITES DE RAVITAILLEMENT

Dans ce scénario, les *Boites de Ravitaillement* sont des cibles éligibles. Cependant, une Boite de Ravitaillement ne peut pas être ciblée par une Attaque qui affecterait également des troupes, qu'elles soient ennemies ou alliées.

Les *Boites de Ravitaillement* ne peuvent être *Détruites* qu'en utilisant une arme disposant du Trait Anti-matériel ou d'un Mode de Tir avec ce Trait.

Les *Boites de Ravitaillement* ne peuvent pas être *Détruites* avant le deuxième *Round de Jeu*.

Une *Boite de Ravitaillement* est considérée complètement *Détruite* si elle a été préalablement *Vérifiée* par une troupe du même joueur.

Les joueurs ne peuvent pas *Détruire* une *Boite de Ravitaillement* qui n'a pas été *Vérifiée* par une de leurs troupes.

BOITE DE RAVITAILLEMENT			
TYPE	BLI	PB	STR
Décor	1	0	1

Une fois qu'une *Boite de Ravitaillement* a été complètement *Détruite* elle doit être retirée de la table de jeu.

TROUPES SPÉCIALISTES

Dans ce scénario, les *Hackers, Médecins, Ingénieurs, Observateurs d'Artillerie, Infirmiers* et les figurines 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 *G : Serviteur* pour réaliser les tâches réservées aux *Troupes Spécialistes*.

RAPPEL

Les troupes possédant la Compétence Spéciale *Troupe Spécialiste* peuvent accomplir les différentes fonctions de *Troupes Spécialistes* dans ce scénario.

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

BONUS D'INGÉNIEUR

Les troupes possédant la Compétence Spéciale *Ingénieur* ont un **MOD** de +3 au Jets de VOL requis pour *Vérifier les Boites de Ravitaillement*.

FIN DE LA MISSION

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

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

COURSE AUX BALISES

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- » **S'emparer de plus** de Balises que l'adversaire (4 Points d'Objectif) ;
- » **S'emparer d'autant** de Balises que l'adversaire (2 Points d'Objectif, mais seulement si au moins 1 Balise a été prise).

OBJECTIF SECONDAIRE

- » Pour **chaque Balise Prise** (1 Point d'Objectif, jusqu'à un maximum de 4 entre les deux joueurs).

CLASSIFIÉ

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

DÉPLOIEMENT

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

Il est interdit de se déployer dans la *Salle du Générateur des Balises* ou à son contact.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

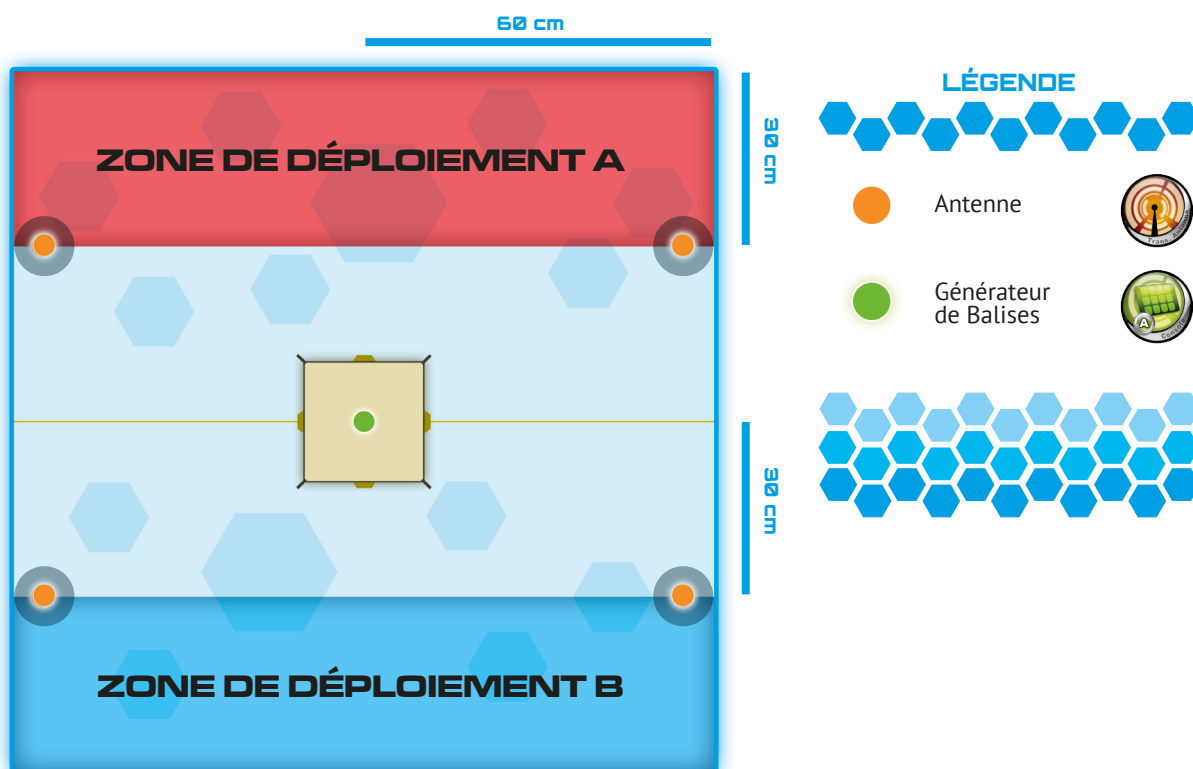
SALLE DU GÉNÉRATEUR DE BALISES

Placée au centre de la table, elle couvre une zone de 20 x 20 cm. En termes de jeu, elle a des murs de hauteur infinie qui bloquent complètement les *Lignes de Vue*. Elle a quatre *Portes*, une au milieu de chaque mur (voir la carte ci-dessous).

Pour représenter la *Salle du Générateur de Balises*, nous vous recommandons d'utiliser l'Objective Room de Micro Art Studio ou le Command Bunker de Warsenal.

Les *Portes* de la *Salle du Générateur de Balises* sont fermées au début de la partie. Pour les ouvrir, une *Troupe Spécialiste*, au contact de l'une d'entre elles, doit dépenser une Compétence Courte d'un Ordre et réussir un **Jet Normal de VOL**. Un succès ouvre **toutes les Portes** de la *Salle du Générateur de Balises*.

Chaque *Porte* de la *Salle du Générateur de Balises* doit être représentée par un Marqueur de Porte Étroite ou par un élément de décors de mêmes dimensions. Les troupes avec un socle plus large que le Marqueur ne peuvent pas le traverser.



GÉNÉRATEUR DE BALISES

Il y a **1 Générateur de Balises** placé au centre de la *Salle du Générateur de Balises*. Le *Générateur de Balises* doit être représenté 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 and the Communications Array de Warsenal ou les Comlink Consoles de Customeeple).

BALISES

Pour générer une *Balise*, une *Troupe Spécialiste* doit être au contact du *Générateur de Balises*, dépenser 1 Compétence Courte d'un Ordre, ou un ORA, et réussir un Jet Normal de **VOL+3**. Si le Jet est un échec, il peut être répété autant de fois que nécessaire en dépensant la Compétence Courte d'un Ordre, ou un ORA, et en faisant le Jet.

Les *Balises* doivent être représentées par un Marqueur de Balise (BEACON A ou BEACON B) ou par un élément de décors de même diamètre (comme les Tracking Beacons de Warsenal ou les Mark One Beacons de Customeeple). Pour éviter toute confusion, chaque joueur doit choisir un type différent de Marqueur de Balise (BEACON A ou BEACON B), ou un élément de décors facilement identifiable.

Les joueurs ne peuvent pas générer de Balise (BEACON A ou B) tant qu'il y en a une du même type placée sur la table.

Quand une *Balise* est générée, un Marqueur de Balise (BEACON A ou B) est placé au contact de la figurine qui l'a généré.

Le Marqueur de Balise (BEACON A ou B) doit toujours rester en jeu, même si la figurine qui le porte passe à l'état *Inapte*.

Les figurines peuvent prendre une *Balise* au sol, des mains d'une figurine en état *Inapte*, ou la recevoir d'une figurine alliée en état Normal, en se plaçant au contact de celle-ci et en dépensant une Compétence Courte d'un Ordre.

RAPPEL

Réaliser une Compétence Courte, par exemple extraire ou récupérer une *Balise* révèle automatiquement les troupes sous forme de Marqueur (Camouflage, Supplantation, Holo-échos...).

Seule une figurine, et non un Marqueur (Camouflage, Supplantation, Holo-échos...) peut porter une *Balise*.

ZONES DE SÉCURITÉ

Chaque joueur à **2 Zones de Sécurité** de la taille d'un Gabarit Circulaire. Chaque Gabarit Circulaire doit être placé à la limite de la *Zone de Déploiement*, touchant un des bords de la table (voir la carte ci-dessous).

Le centre de la *Zone de Sécurité* doit être représenté par un Marqueur d'Antenne de Transmission (TRANS. ANTENNA) ou par un élément de décors de même diamètre (comme la Communications Array de Warsenal ou la Sat Station Antenna de Customeeple).

S'EMPARER DES BALISES

Une *Balise* est considérée Prise quand elle se trouve dans une *Zone de Sécurité* ; à la fin de l'Ordre ou de l'ORA durant lequel une troupe en état Normal (pas en état *Inapte*) portant un Marqueur de Balise (BEACON A ou B) entre dans une de ses *Zones de Sécurité*. Dans ce cas, le joueur retire le Marqueur de Balise (BEACON A ou B) et le conserve pour le décompte des Points d'Objectif à la fin de la partie. Seules les *Balises* générées et prises par les propres troupes du joueur sont comptées, pas celles volées à l'ennemi.

TROUPES SPÉCIALISTES

Dans ce scénario, les *Hackers, Médecins, Ingénieurs, Observateurs d'Artillerie, Infirmiers* et les figurines 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 G : Serviteur pour réaliser les tâches réservées aux *Troupes Spécialistes*.

RAPPEL

Les troupes possédant la Compétence Spéciale *Troupe Spécialiste* peuvent accomplir les différentes fonctions de *Troupes Spécialistes* dans ce scénario.

Une *Troupe Spécialiste* avec un Marqueur *Désactivé* 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** de +3 au Jets de *VOL* requis pour *Générer les Balises*.

FIN DE LA MISSION

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

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

MATRICE DE TRANSMISSION

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- » À la fin de chaque Round de Jeu : **Dominer autant de Zones de Transmission** que l'adversaire (1 *Point d'Objectif*, mais uniquement si le joueur **Contrôle au moins 1 Antenne de Transmission**).
- » À la fin de chaque Round de Jeu : **Dominer plus de Zones de Transmission** que l'adversaire (2 *Points d'Objectif*).

CLASSIFIÉ

- » Chaque joueur a **2 Objectifs Classifiés** (2 *Points d'Objectif* chacun).

DÉPLOIEMENT

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

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

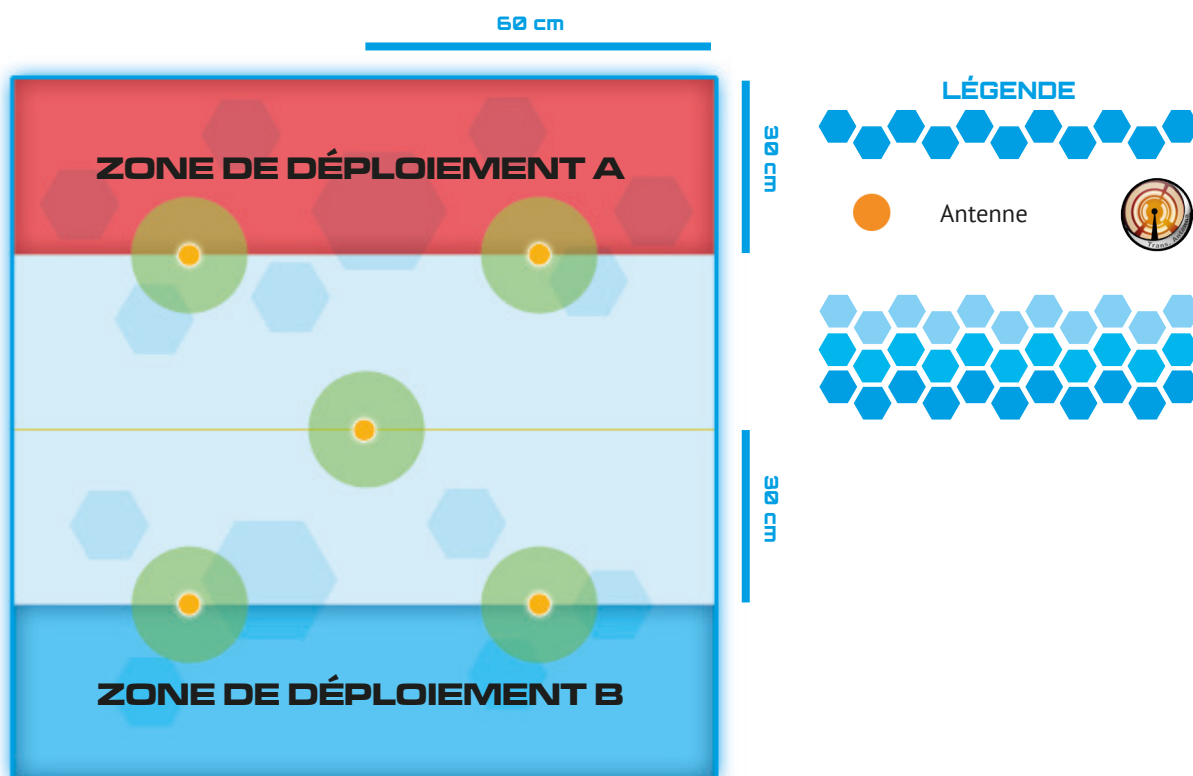
ZONES DE TRANSMISSION

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

Le centre de chaque *Zone de Transmission* doit être représentée par un Marqueur d'Antenne de Transmission (TRANS. ANTENNA) ou par un élément de décors de même diamètre (comme la Communications Array de Warsenal ou la Sat Station Antenna de Customeeple).

Les Antennes de Transmission sont des Répétiteurs pour les Hackers des deux joueurs. Les Antennes de Transmission n'appliquent pas de MOD de Firewall.

Une *Zone de Transmission* est considérée *Dominée* par un joueur si il a **plus** de Points d'Armée que l'adversaire **totalemment 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 *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 de Position), les faux Holo-échos et tout Marqueur ne représentant pas une troupe ne seront pas pris en compte non plus.



Une troupe, que ce soit une figurine ou un Marqueur, sera considérée totalement dans une *Zone de Transmission* si tout son socle est dans cette zone.

SHASVASTII

Les troupes possédant la Compétence Spéciale *Shasvastii* placées dans une *Zone de Transmission* sont toujours prises en compte qu'elles soient en état *Normal* ou *Œuf-Embryon*.

BAGAGE

Les troupes possédant la Compétence Spéciale *Bagage* placées dans une *Zone de Transmission* seront comptées en appliquant les Points d'Armée supplémentaires apportés par cette Compétence Spéciale.

FIN DE LA MISSION

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

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

CHAMP D'ANTENNES

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- » À la fin de chaque Round de Jeu : Contrôler **plus** d'Antennes de Transmission que l'adversaire (2 Points d'Objectif).
- » À la fin de chaque Round de Jeu : Contrôler **autant** d'Antennes de Transmission que l'adversaire (1 Point d'Objectif, mais uniquement si le joueur Contrôle **au moins 1** Antenne de Transmission).

OBJECTIFS SECONDAIRES

- » Contrôler l'Antenne de Transmission Principale à la fin de la partie (2 Points d'Objectif) ;
- » Contrôler l'Antenne de Transmission dans la Zone de Déploiement ennemie à la fin de la partie (1 Point d'Objectif).

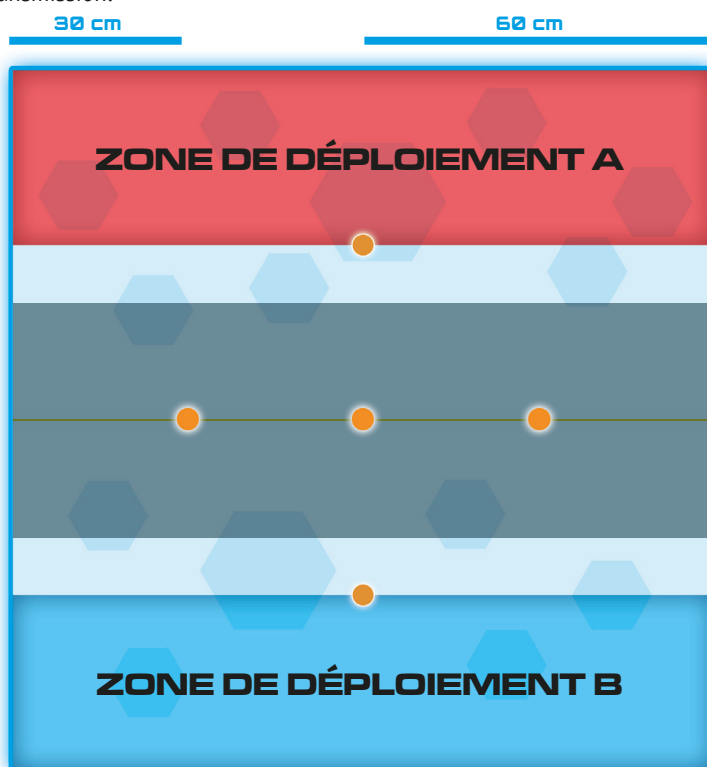
CLASSIFIÉ

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

DÉPLOIEMENT

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

Il est interdit de se déployer au contact des Antennes de Transmission.



ZONE D'EXCLUSION

Il est interdit d'utiliser les Compétences Spéciales *Déploiement Aéroporté*, *Déploiement Mécanisé*, *Infiltration* et la règle de déploiement de la Compétence Spéciale *Supplantation* dans une zone de 20 cm de chaque côté de la ligne centrale de la table de jeu. La Zone d'Exclusion ne s'applique pas aux règles de *Déviaton*.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

ANTENNES DE TRANSMISSION

Il y a 5 Antennes de Transmission :

- » L'Antenne de Transmission Principale est placée au centre de la table de jeu ;
- » Il y a 2 Antennes de Transmission placées le long de la ligne centrale, à 30 cm des bords de la table ;
- » Il y a 1 Antenne de Transmission placée au bord de chaque Zone de Déploiement, à 60 cm de chaque bord de table.

Chaque Antenne de Transmission doit être représentée par un Marqueur d'Antenne de Transmission (TRANS. ANTENNA) ou par un élément de décors de même diamètre (comme la Communications Array de Warsenal ou la Sat Station Antenna de Customeeple).

LÉGENDE



CONTRÔLER LES ANTENNES DE TRANSMISSION

Une *Antenne de Transmission* est considérée *Contrôlée* par un joueur s'il est le seul à avoir une *Troupe Spécialiste* (une figurine, pas un Marqueur) à son contact. Les troupes non spécialistes ne peuvent pas *Contrôler* l'*Antenne de Transmission* mais peuvent éviter que l'ennemi ne la *Contrôle* en étant à son contact. Les figurines en état *Inapte* ne sont pas prises en compte.

TROUPES SPÉCIALISTES

Dans ce scénario, les *Hackers*, *Médecins*, *Ingénieurs*, *Observateurs d'Artillerie*, *Infirmiers* et les figurines 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 *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 un Marqueur *Désactivé* peut toujours remplir les Objectifs de ce scénario.

FIN DE LA MISSION

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

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

BALISELAND

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- » Avoir une **Console Connectée** dans la *Zone d'Exclusion* à la fin de la partie (1 *Point d'Objectif*, avec un maximum d'1 par joueur).
- » Avoir **autant** de *Balises Activées* que l'adversaire dans la *Zone d'Exclusion* à la fin de la partie (1 *Point d'Objectif*, mais uniquement si au moins 1 *Balise* a été *Activée* par l'adversaire dans la *Zone d'Exclusion*).
- » Avoir **plus** de *Balises Activées* que l'adversaire dans la *Zone d'Exclusion* à la fin de la partie (2 *Points d'Objectif*).
- » Avoir **autant** de *Balises Activées* que l'adversaire dans la *Zone Morte* à la fin de la partie (1 *Point d'Objectif*, mais uniquement si au moins 1 *Balise* a été *Activée* par l'adversaire dans la *Zone Morte*).
- » Avoir **plus** de *Balises Activées* que l'adversaire dans la *Zone Morte* à la fin de la partie (2 *Points d'Objectif*) ;
- » Avoir **plus** de *Balises Activées* que l'adversaire dans la *Zone de Déploiement* ennemie à la fin de la partie (2 *Points d'Objectif*).

OBJECTIF SECONDAIRE

- » Reconfigurer **plus** de *Balises* ennemies 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 30 cm de profondeur.

ZONE D'EXCLUSION

Il est interdit d'utiliser les *Compétences Spéciales Déploiement Aéroporté*, *Déploiement Mécanisé*, *Infiltration* et la règle de déploiement de la *Compétence Spéciale Supplantation* dans une zone de 20 cm de chaque côté de la ligne centrale de la table de jeu. La *Zone d'Exclusion* ne s'applique pas aux règles de *Déviations*.

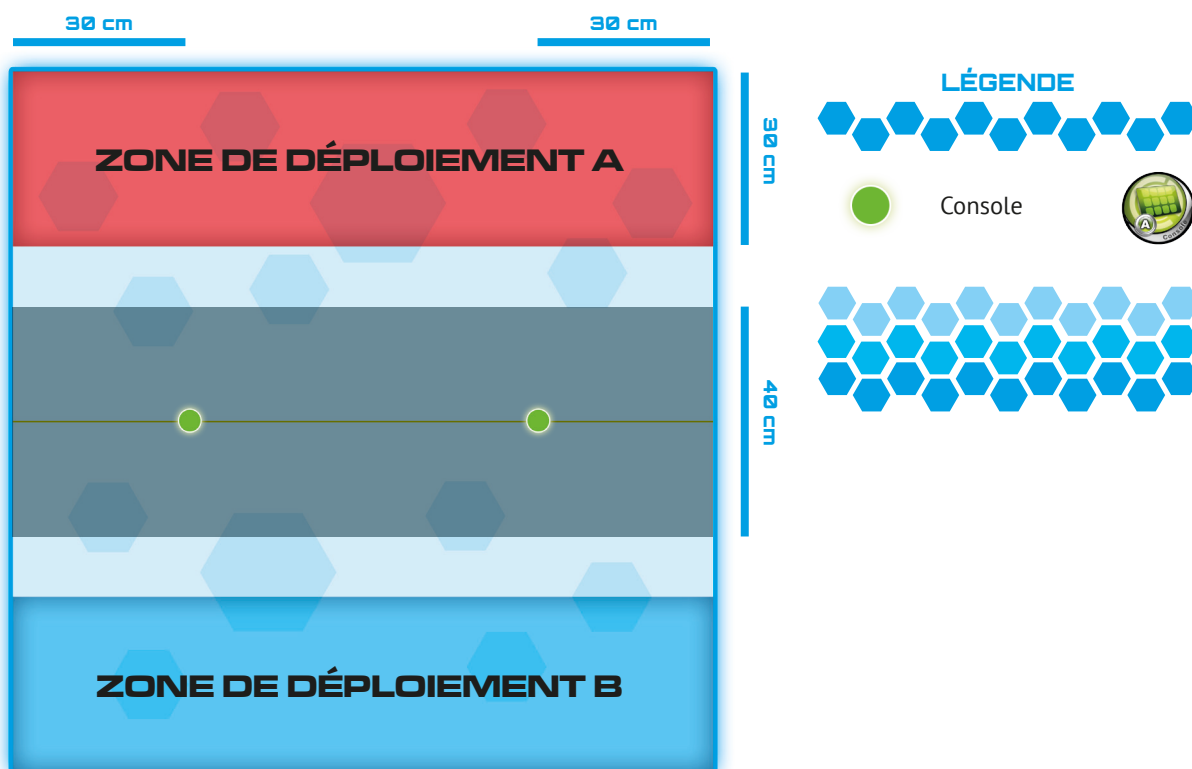
RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

ZONES MORTES

Il y a 2 *Zones Mortes*. Ce sont des zones de 10 cm de profondeur dans chaque moitié de la table, placées entre la *Zone de Déploiement* et la *Zone d'Exclusion* (voir la carte ci-dessous).

CONNECTER LA CONSOLE

Les *Consoles* améliorent la précision des données fournies par les *Balises*.



Il y a 2 *Consoles*, placées sur la ligne centrale de la table de jeu, chacune à 30 cm d'un bord de la table. Chaque *Console* doit être représentée 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 and the Communications Array de Warsenal ou la Comlink Console de Customeeple).

Pour *Connecter* une *Console*, une *Troupe Spécialiste* doit être à son contact, dépenser 1 Compétence Courte d'un Ordre, ou un ORA, et réussir un Jet Normal de **VOL**. Si le Jet est un échec, il peut être répété autant de fois que nécessaire en dépensant la Compétence Courte d'un Ordre, ou un ORA, et en faisant le Jet.

Une *Console* peut être de nouveau *Connectée* par un autre joueur, en appliquant la même procédure. Dans cette situation, la *Console* n'est plus considérée comme étant *Connectée* par l'adversaire.

BALISES

Les *Balises* sont des outils très pratiques pour cartographier par satellite des territoires inexplorés.

Chaque *Troupe Spécialiste* possède 1 *Balise*. Pour placer et activer une *Balise*, une troupe, mais pas nécessairement une *Troupe Spécialiste*, doit dépenser 1 Compétence Courte d'un Ordre, ou un ORA, et réussir un Jet Normal de **VOL**. Un Marqueur Balise (BEACON A ou B) est placé au contact de la figurine. Si le Jet est un échec, il peut être répété autant de fois que nécessaire en dépensant la Compétence Courte d'un Ordre, ou un ORA, et en faisant le Jet.

Les *Balises* doivent être représentées par un Marqueur de Balise (BEACON A ou BEACON B) ou par un élément de décors de même diamètre (comme les Tracking Beacons de Warsenal ou les Mark One Beacons de Customeeple). Pour éviter toute confusion, chaque joueur doit choisir un différent type de Marqueur de Balise (BEACON A ou BEACON B), ou un élément de décors facilement identifiable.

RAPPEL

Réaliser une Compétence Courte, comme récupérer une *Balise* par exemple, révèle automatiquement les troupes à l'état de Marqueur (Camouflage, Supplantation, Holo-échos...)

Le Marqueur de *Balise* doit toujours rester sur la table, même si la figurine qui le porte passe à l'état *Inapte*.

N'importe quelle figurine peut récupérer une *Balise* sur le sol, des mains d'une figurine en état *Inapte*, ou d'une figurine alliées en état Normal, en se plaçant au contact et en dépensant une Compétence Courte. Chaque figurine peut porter un maximum d'une *Balise*.

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

RECONFIGURER LES BALISES ENNEMIES

Pour *Reconfigurer* une *Balise* ennemie, une *Troupe Spécialiste* doit être à son contact, dépenser 1 Compétence Courte d'un Ordre, ou un ORA, et réussir un Jet Normal de **VOL**. Si le Jet est un échec, il peut être répété autant de fois que nécessaire en dépensant la Compétence Courte d'un Ordre, ou un ORA, et en faisant le Jet.

Si le Jet est réussi, le joueur place un Marqueur Désactivé (DIS) au contact de la *Balise*. Une *Balise Reconfigurée* n'est plus considérée comme étant une *Balise Activée* pour son joueur.

RÉCUPÉRER DES BALISES

Un joueur peut *Récupérer* une *Balise Reconfigurée* par l'adversaire. Pour ce faire, une *Troupe Spécialiste* doit être à son contact, dépenser 1 Compétence Courte d'un Ordre, ou un ORA, et réussir un Jet Normal de **VOL**. Si le Jet est un échec, il peut être répété autant de fois que nécessaire en dépensant la Compétence Courte d'un Ordre, ou un ORA, et en faisant le Jet.

Une *Balise Récupérée* est considérée comme une *Balise Activée* pour son joueur. De plus, elle n'est plus considérée comme une *Balise Reconfigurée* pour l'adversaire.

BONUS DE BAGAGE

Si les joueurs possèdent une troupe avec la Compétence Spéciale *Bagage* qui n'est pas en état *Inapte* sur la table de jeu, ils ont un **MOD de +3** aux Jets de **VOL** nécessaires pour *Connecter la Console* et pour *Activer, Reconfigurer* et *Récupérer* les *Balises*.

TROUPES SPÉCIALISTES

Dans ce scénario, les *Hackers, Médecins, Ingénieurs, Observateurs d'Artillerie, Infirmiers* et les figurines 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 *G : Serviteur* pour réaliser les tâches réservées aux *Troupes Spécialistes*.

RAPPEL

Les troupes possédant la Compétence Spéciale *Troupe Spécialiste* peuvent accomplir les différentes fonctions de *Troupes Spécialistes* dans ce scénario.

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

FIN DE LA MISSION

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

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

CRYOGÉNIE

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- » Avoir **autant** de *Tech-Coffins Activés* que l'adversaire à la fin de la partie (1 *Point d'Objectif*, mais seulement si le joueur a *Activé* au moins 1 *Tech-Coffin*).
- » Avoir **plus** de *Tech-Coffins Activés* que l'adversaire à la fin de la partie (4 *Points d'Objectif*).
- » Avoir **autant** de *Consoles Connectées* que l'adversaire à la fin de la partie (1 *Point d'Objectif*, mais seulement si le joueur a *Connecté* au moins 1 *Console*).
- » Avoir **plus** de *Consoles Connectées* que l'adversaire à la fin de la partie (3 *Points d'Objectif*).
- » **Contrôler autant** de *Consoles* que l'adversaire à la fin de la partie (1 *Point d'Objectif*, mais seulement si le joueur *Contrôle* au moins 1 *Console*).
- » **Contrôler plus** de *Consoles* 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 30 cm de profondeur.

Il est interdit de se déployer au contact des *Tech-Coffins* ou des *Consoles*.

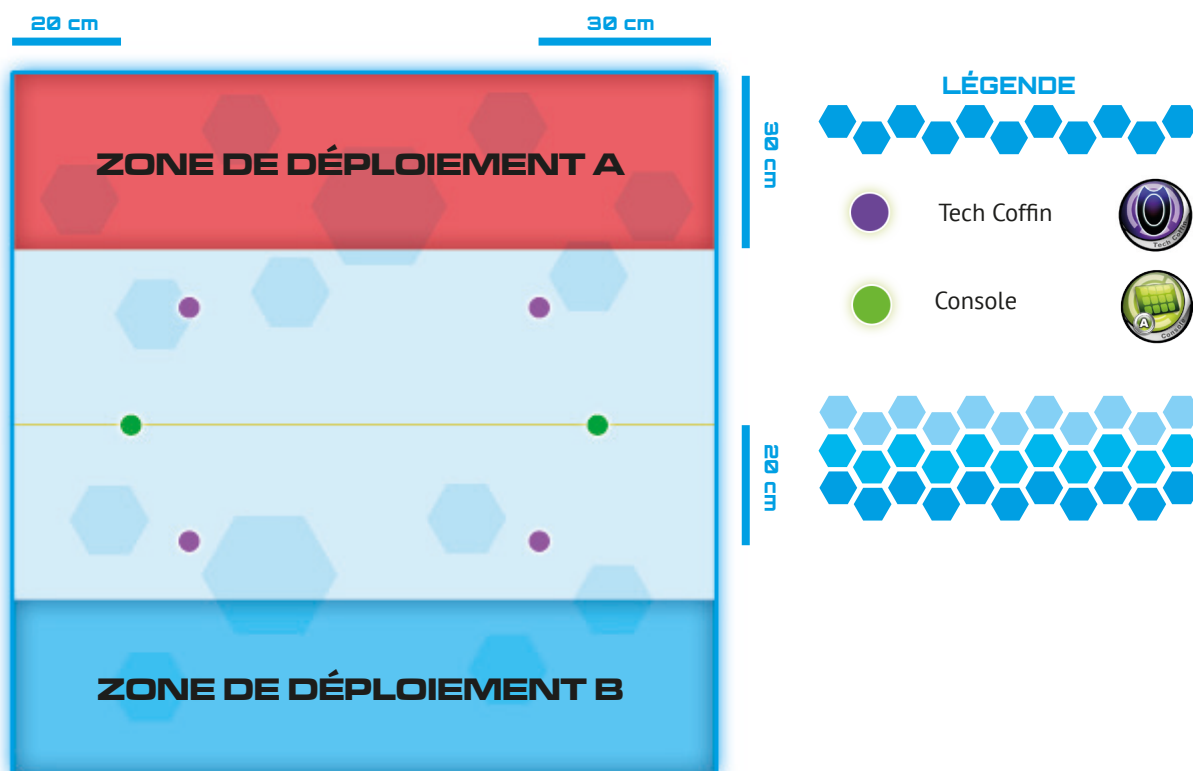
INTÉRIEUR

Ce scénario se situe à l'intérieur d'un vaisseau ; l'utilisation des Niveaux 3, 4 et 5 de la Compétence Spéciale *Déploiement Aéroporté : 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*.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

ACTIVER LES TECH-COFFINS

Il y a **4 Tech-Coffins** placés chacun dans un quart de la table de jeu à 20 cm de la ligne centrale de la table et à 30 cm du bord de la table (voir la carte ci-dessous). Les *Tech-Coffins* doivent être représentés par un Marqueur de Tech-Coffin ou par un élément de décors de même diamètre (comme les *Stasis Coffins* de Warsenal ou les *Cryo Pods* de Cutosmeeple).



Pour Activer un *Tech-Coffin*, une *Troupe Spécialiste* doit être à son contact, dépenser 1 Compétence Courte d'un Ordre, ou un ORA, et réussir un Jet Normal de **VOL-3**. Si le Jet est un échec, il peut être répété autant de fois que nécessaire en dépensant la Compétence Courte d'un Ordre, ou un ORA, et en faisant le Jet.

Un *Tech-Coffin Activé* peut être de nouveau *Activé* par un autre joueur, en appliquant la même procédure. Dans cette situation, le *Tech-Coffin* n'est plus considéré comme étant *Activé* par l'adversaire.

Vous pouvez utiliser des Marqueurs Possédé (POS) et Immobilisé (IMM) pour vous rappeler des *Tech-Coffins Activés*. Nous vous recommandons d'utiliser un type différent de Marqueur pour chaque joueur.

CONNECTER LA CONSOLE

Il y a 2 *Consoles*, placées sur la ligne centrale de la table de jeu, chacune à 20 cm d'un bord de la table. Chaque *Console* doit être représentée par un Marqueur de Console A ou B (CONSOLE A ou B) ou par un élément de décors de même diamètre (comme les Human Consoles de Micro Art Studio, les Tech Consoles de Warsenal ou les Comlink Consoles de Customeeple).

Pour *Connecter une Console*, une *Troupe Spécialiste* doit être à son contact, dépenser 1 Compétence Courte d'un Ordre, ou un ORA, et réussir un Jet Normal de **VOL-3**. Si le Jet est un échec, il peut être répété autant de fois que nécessaire en dépensant la Compétence Courte d'un Ordre, ou un ORA, et en faisant le Jet.

Une *Console* peut être de nouveau *Connectée* par un autre joueur, en appliquant la même procédure. Dans cette situation, la *Console* n'est plus considérée comme étant *Connectée* par l'adversaire.

CONTRÔLER UNE CONSOLE

Une *Console* est considérée *Contrôlée* par un joueur s'il est le seul à avoir une *Troupe Spécialiste* (une figurine, pas un Marqueur) à son contact. Il ne doit pas y avoir de *Troupes Spécialistes* ennemies au contact de la *Console*. Les figurines en état *Inapte* ne sont pas prises en compte.

BONUS DE MÉDECIN ET D'INFIRMIER

Les troupes possédant la Compétence Spéciale *Médecin* ou *Infirmier* ont un **MOD de +3** au Jets de *VOL* requis pour *Connecter la Console* et pour *Activer les Tech-Coffins*. Le MOD conféré par ce bonus n'est pas cumulable avec les bonus octroyés par *Médecin Plus* et *Médecin Akbar*.

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

RAPPEL

Les troupes possédant la Compétence Spéciale *Troupe Spécialiste* peuvent accomplir les différentes fonctions de *Troupes Spécialistes* dans ce scénario.

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

FIN DE LA MISSION

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

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

COFFIN RAIDERS

OBJECTIF DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- » **Télécharger** les *Paquets de Données Médicales* depuis les *Tech-Coffins* (1 Point d'Objectif pour **chaque** *Paquet de Données Médicales* téléchargé).
- » **Transmettre** les *Paquets de Données Médicales* depuis les *Consoles de Transmission* (1 Point d'Objectif pour **chaque** *Paquet de Données Médicales* transmis).
- » **Contrôler plus** de *Paquets de Données Médicales* que l'adversaire à la fin de la partie (1 Point d'Objectif).

CLASSIFIÉ

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

DÉPLOIEMENT

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

ZONE D'EXCLUSION

Il est interdit d'utiliser les Compétences Spéciales *Déploiement Aéroporté*, *Déploiement Mécanisé*, *Infiltration* et la règle de déploiement de la Compétence Spéciale *Supplantation* dans une zone de 20 cm de chaque côté de la ligne centrale de

la table de jeu. La *Zone d'Exclusion* ne s'applique pas aux règles de *Déviations*.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

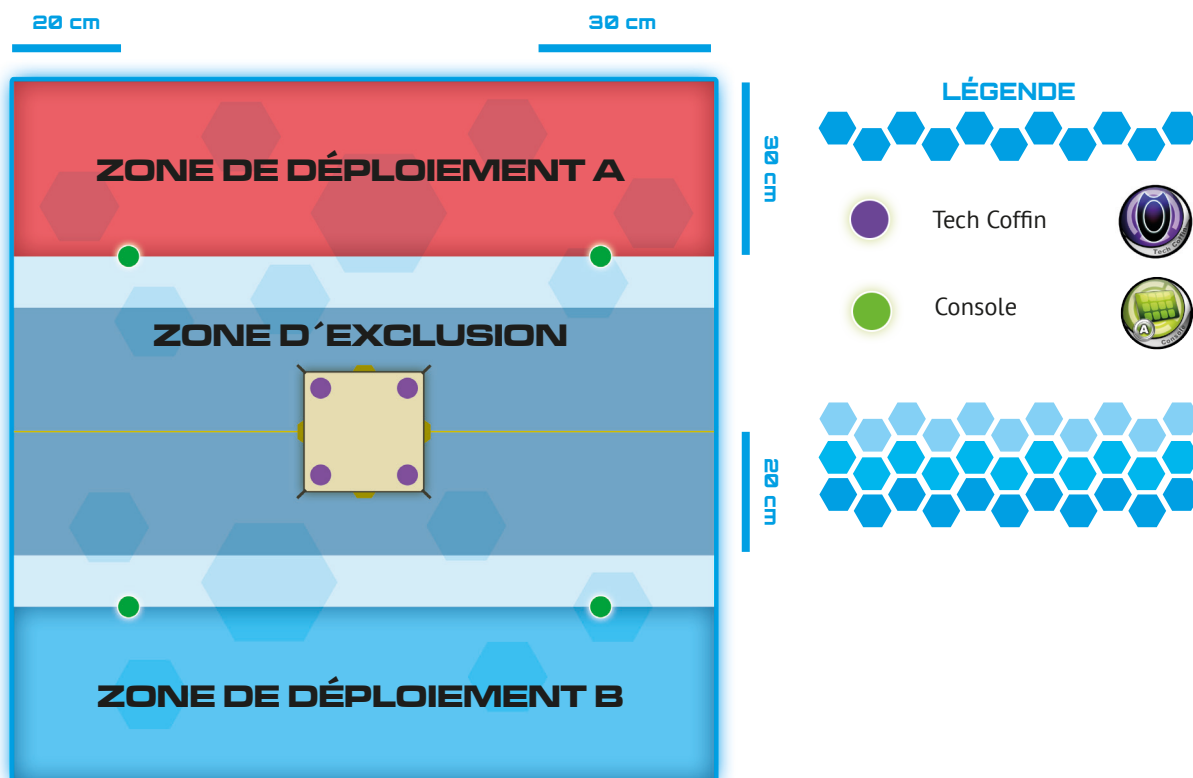
SALLE OBJECTIF

Placée au centre de la table, elle couvre une zone de 20 cm sur 20 cm. 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 ci-dessous).

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

Les *Portes de la Salle objectif* sont fermées au début de la partie. Pour les ouvrir, une *Troupe Spécialiste* doit être au contact de l'une d'entre elles, dépenser une Compétence Courte d'un Ordre, et réussir un **Jet de VOL**. Cela ouvre **toutes les Portes** de la *Salle Objectif*.

Les *Portes de la Salle Objectif* doivent être représentées par un Marqueur de Porte Étroite (NARROW GATE) ou par un élément de décors de la même taille. Les *Portes de la Salle Objectif* ont la *Largeur* d'une *Porte Étroite*.



TÉLÉCHARGER LES PAQUETS DE DONNÉES MÉDICALES

Les *Paquets de Données Médicales* sont téléchargés depuis les **4 Tech-Coffins** placés aux quatre coins de la *Salle Objectif*. Les *Tech-Coffins* doivent être représentés par un Marqueur de Tech-Coffin ou par un élément de décors de même diamètre (comme les Stasis Coffins de Warsenal ou les Cryo Pods de Cutosmeeple).

Pour *Télécharger* un *Paquet de Données Médicales*, une *Troupe* doit être au contact du *Tech-Coffin*, dépenser 1 Compétence Courte d'un Ordre, ou un ORA, et réussir un Jet Normal de **VOL**. Si le Jet est un échec, il peut être répété autant de fois que nécessaire en dépensant la Compétence Courte d'un Ordre, ou un ORA, et en faisant le Jet.

Chaque joueur peut avoir un maximum d'un *Paquet de Données Médicales* depuis chaque *Tech-Coffin*.

PAQUETS DE DONNÉES MÉDICALES

Chaque figurine peut porter un maximum d'un *Paquet de Données Médicales*. Pour représenter cela, placez un Marqueur SUPPLY BOX, ou un élément de décor similaire (comme les Tech Crates de Micro Art Studio, les Gang Tie Containers de Bandua Wargames, les Supply Boxes de Warsenal ou les Cargo Crates de Customeeple) au contact de la figurine.

Le Marqueur de *Paquet de Données Médicales* doit toujours rester en jeu, même si la figurine qui le porte passe à l'état *Inapte*.

Les figurines peuvent prendre un *Paquet de Données Médicales* au sol, des mains d'une figurine en état *Inapte*, ou la recevoir d'une figurine alliée en état *Normal*, en se plaçant au contact de celle-ci et en dépensant une Compétence Courte d'un Ordre.

RAPPEL

Réaliser une Compétence Courte, par exemple télécharger ou récupérer un *Paquet de Données Médicales*, révèle automatiquement les troupes sous forme de Marqueur (Camouflage, Supplantation, Holo-échos...).

Seule une figurine, et non un Marqueur (Camouflage, Supplantation, Holo-échos...) peut porter un *Paquet de Données Médicales*.

TRANSMETTRE DES PAQUETS DE DONNÉES MÉDICALES

Les *Paquets de Données Médicales* peuvent être *Transmis* en utilisant les *Consoles de Transmission*.

Il y a **4 Consoles de Transmission** placés chacune dans un quart de la table de jeu à 30 cm de la ligne centrale de la table et à 20 cm du bord de la table (voir la carte ci-dessous). 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 les Comlink Consoles de Cutosmeeple).

Pour *Transmettre* un *Paquet de Données Médicales*, une *Troupe Spécialiste* doit être au contact d'une *Console de Transmission*, dépenser 1 Compétence Courte d'un Ordre, ou un ORA, et réussir un Jet Normal de **VOL**. Si le Jet est un échec, il peut être répété autant de fois que nécessaire en dépensant la Compétence Courte d'un Ordre, ou un ORA, et en faisant le Jet.

CONTRÔLER LES PAQUETS DE DONNÉES MÉDICALES

Les joueurs peuvent voler les *Paquets de Données Médicales* de leur adversaire pour l'empêcher de les *Transmettre*.

Un *Paquet de Données Médicales* est considéré *Contrôlé* par un joueur si, à la fin de la partie, ce dernier a une figurine, mais pas un Marqueur, qui le porte. Cette figurine ne doit pas être en état *Inapte* ou au contact d'une figurine ennemie.

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

RAPPEL

Les troupes possédant la Compétence Spéciale *Troupe Spécialiste* peuvent accomplir les différentes fonctions de *Troupes Spécialistes* dans ce scénario.

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

BONUS DE MÉDECIN ET D'INFIRMIER

Les troupes possédant la Compétence Spéciale *Médecin* ou *Infirmier* ont un **MOD de +3** au Jets de **VOL** requis pour *Télécharger* et pour *Transmettre* les *Paquets de Données Médicales*. Le **MOD** conféré par ce bonus n'est pas cumulable avec les bonus octroyés par *Médecin Plus* et *Médecin Akbar*.

FIN DE LA MISSION

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

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

BIOTECHNOVORE (LOW TIER)

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- » Accomplir **plus** d'Objectifs Classifiés que l'adversaire (1 Point d'Objectif).
- » Tuer **plus** de Points d'Armée que l'ennemi (3 Points d'Objectif).
- » Avoir **entre 50 et 100** Points d'Armée qui survivent à la rencontre (2 Point d'Objectif).
- » Avoir **entre 101 et 150** Points d'Armée qui survivent à la rencontre (3 Points d'Objectif).
- » Avoir **plus de 150** Points d'Armée qui survivent à la rencontre (4 Points d'Objectif).

CLASSIFIÉ

- » Chaque joueur a **2 Objectifs Classifiés** (1 Points d'Objectif chacun).

DÉPLOIEMENT

Les deux joueurs se déploient sur les bords opposés de la table de jeu, dans une *Zone de Déploiement* de 20 cm de profondeur.

DÉPLOIEMENT CONFUS

Chaque troupe possédant une Compétence de Déploiement qui lui permet de se déployer en dehors de la *Zone de Déploiement* doit faire un Jet de **PH-3**. Si le jet est un échec, la troupe sera déployée n'importe où dans sa *Zone de Déploiement*. Les Compétences Spéciales, Équipements, ou règles nécessitant un Jet de **PH** ou de **VOL** pour leur déploiement doivent le remplacer par ce jet. Tous les **MOD** appliqués au Déploiement par une Compétence Spéciale, un Équipement, ou une règle sont ajoutés à ce jet.

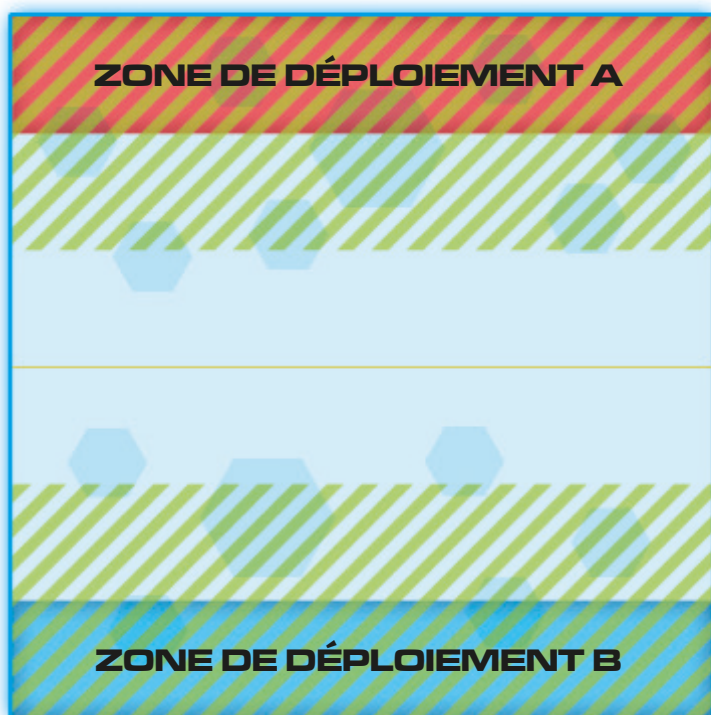
RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

ZONE BIOTECHNOVORE

Il y a une zone de 40 cm de profondeur de chaque côté de la table infestée par une peste Biotechnovore. Cette *Zone Biotechnovore* comprend la *Zone de Déploiement*.

À la fin de chaque *Tour de Joueur Actif*, toutes les troupes appartenant au *Joueur Actif* qui se trouvent dans la *Zone Biotechnovore* doivent réaliser un Jet de **PB** contre un *Dommage* de 14.

La Peste Biotechnovore est plus agressive à l'encontre des êtres artificiels. Les troupes avec un Attribut de **STR** doivent réaliser **deux** Jets de **PB** au lieu d'un.



LÉGENDE



Zone Biotechnovore



À la fin du troisième Round de Jeu, toutes les troupes dans une Zone Biotechnovore sont considérées comme étant automatiquement Tuées.

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

Les règles de *Retraite !* ne sont pas appliquées dans ce scénario.

FIN DE LA MISSION

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

BIOTECHNOVORE (MID TIER)

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- » Accomplir **plus** d'Objectifs Classifiés que l'adversaire (1 Point d'Objectif).
- » Tuer **plus** de Points d'Armée que l'ennemi (3 Points d'Objectif).
- » Avoir **entre 75 et 150** Points d'Armée qui survivent à la rencontre (2 Point d'Objectif).
- » Avoir **entre 151 et 225** Points d'Armée qui survivent à la rencontre (3 Points d'Objectif).
- » Avoir **plus de 225** Points d'Armée qui survivent à la rencontre (4 Points d'Objectif).

CLASSIFIÉ

- » Chaque joueur a **2 Objectifs Classifiés** (1 Points d'Objectif chacun).

DÉPLOIEMENT

Les deux joueurs se déploient sur les bords opposés de la table de jeu, dans une *Zone de Déploiement* de 20 cm de profondeur.

DÉPLOIEMENT CONFUS

Chaque troupe possédant une Compétence de Déploiement qui lui permet de se déployer en dehors de la *Zone de Déploiement* doit faire un Jet de **PH-3**. Si le jet est un échec, la troupe sera déployée n'importe où dans sa *Zone de Déploiement*. Les Compétences Spéciales, Équipements, ou règles nécessitant un Jet de **PH** ou de **VOL** pour leur déploiement doivent le remplacer par ce jet. Tous les **MOD** appliqués au Déploiement par une Compétence Spéciale, un Équipement, ou une règle sont ajoutés à ce jet.

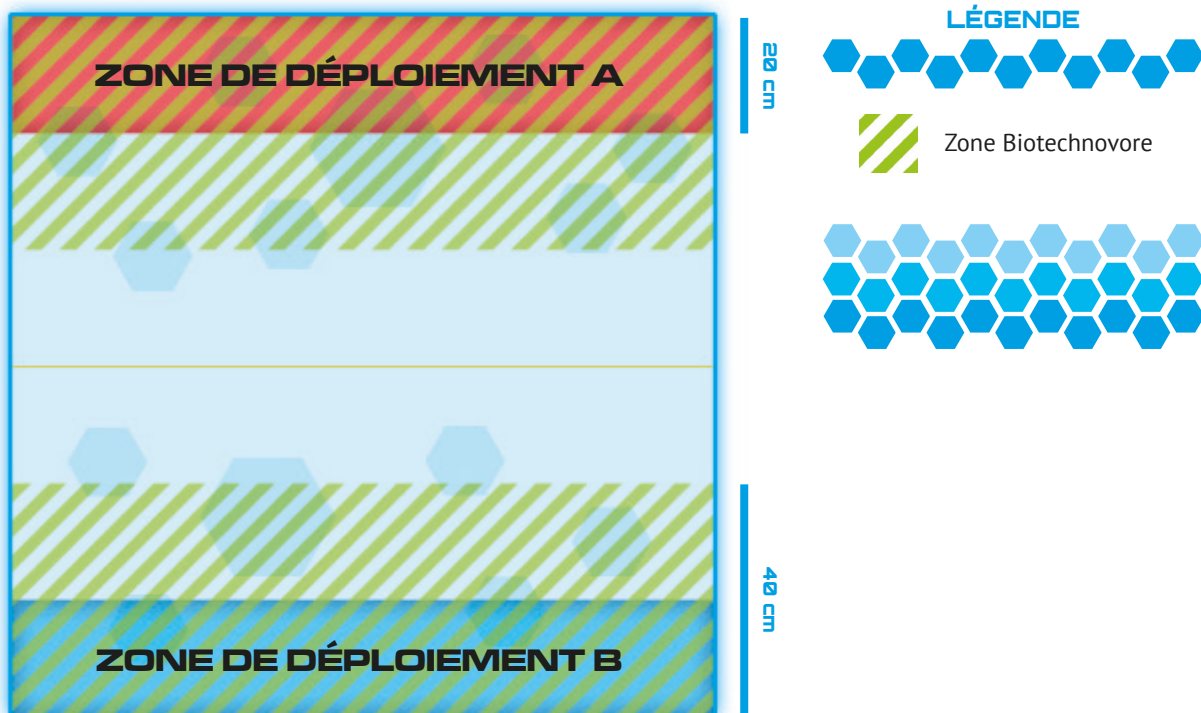
RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

ZONE BIOTECHNOVORE

Il y a une zone de 40 cm de profondeur de chaque côté de la table infestée par une peste Biotechnovore. Cette *Zone Biotechnovore* comprend la *Zone de Déploiement*.

À la fin de chaque *Tour de Joueur Actif*, toutes les troupes appartenant au *Joueur Actif* qui se trouvent dans la *Zone Biotechnovore* doivent réaliser un Jet de **PB** contre un *Dommage* de 14.

La Peste Biotechnovore est plus agressive à l'encontre des êtres artificiels. Les troupes avec un Attribut de **STR** doivent réaliser **deux** Jets de **PB** au lieu d'un.



À la fin du troisième Round de Jeu, toutes les troupes dans une Zone Biotechnovore sont considérées comme étant automatiquement Tuées.

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

Les règles de *Retraite !* ne sont pas appliquées dans ce scénario.

FIN DE LA MISSION

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

BIOTECHNOVORE (TOP TIER)

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- » Accomplir **plus** d'Objectifs Classifiés que l'adversaire (1 Point d'Objectif).
- » Tuer **plus** de Points d'Armée que l'ennemi (3 Points d'Objectif).
- » Avoir **entre 100 et 200** Points d'Armée qui survivent à la rencontre (2 Point d'Objectif).
- » Avoir **entre 201 et 300** Points d'Armée qui survivent à la rencontre (3 Points d'Objectif).
- » Avoir **plus de 300** Points d'Armée qui survivent à la rencontre (4 Points d'Objectif).

CLASSIFIÉ

- » Chaque joueur a **2 Objectifs Classifiés** (1 Points d'Objectif chacun).

DÉPLOIEMENT

Les deux joueurs se déploient sur les bords opposés de la table de jeu, dans une *Zone de Déploiement* de 20 cm de profondeur.

DÉPLOIEMENT CONFUS

Chaque troupe possédant une Compétence de Déploiement qui lui permet de se déployer en dehors de la *Zone de Déploiement* doit faire un Jet de **PH-3**. Si le jet est un échec, la troupe sera déployée n'importe où dans sa *Zone de Déploiement*. Les Compétences Spéciales, Équipements, ou règles nécessitant un Jet de **PH** ou de **VOL** pour leur déploiement doivent le remplacer par ce jet. Tous les **MOD** appliqués au Déploiement par une Compétence Spéciale, un Équipement, ou une règle sont ajoutés à ce jet.

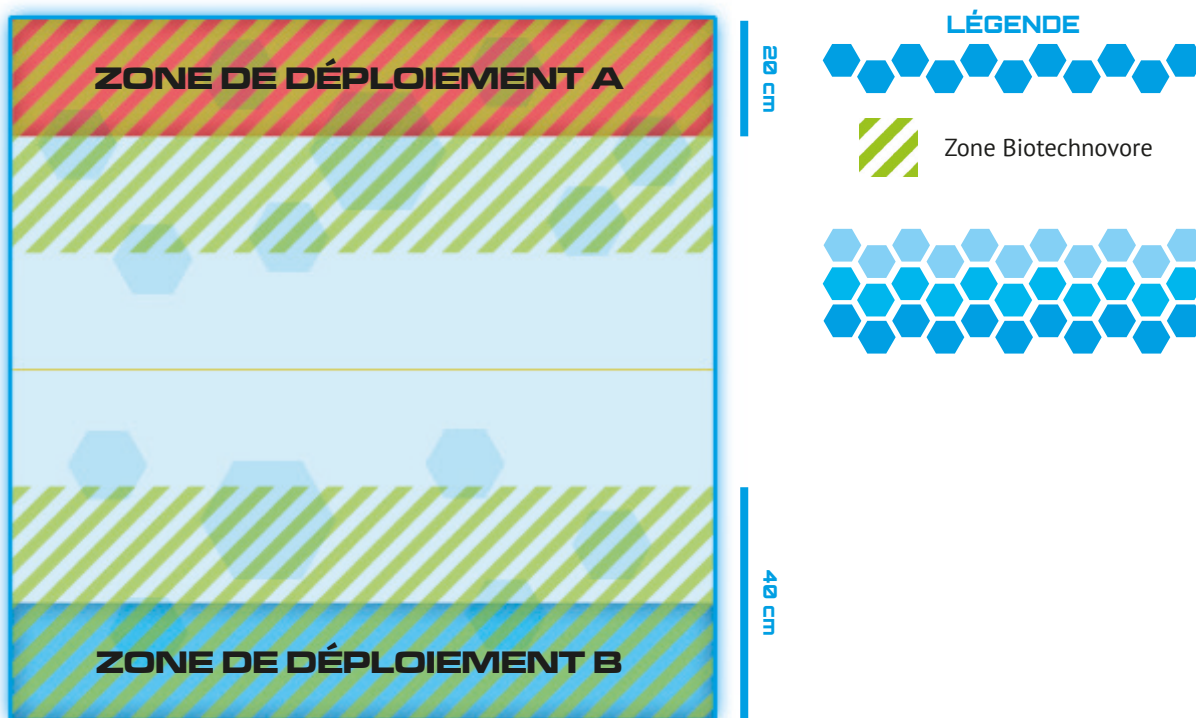
RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

ZONE BIOTECHNOVORE

Il y a une zone de 40 cm de profondeur de chaque côté de la table infestée par une peste Biotechnovore. Cette *Zone Biotechnovore* comprend la *Zone de Déploiement*.

À la fin de chaque *Tour de Joueur Actif*, toutes les troupes appartenant au *Joueur Actif* qui se trouvent dans la *Zone Biotechnovore* doivent réaliser un Jet de **PB** contre un *Dommage* de 14.

La Peste Biotechnovore est plus agressive à l'encontre des êtres artificiels. Les troupes avec un Attribut de **STR** doivent réaliser **deux** Jets de **PB** au lieu d'un.



À la fin du troisième Round de Jeu, toutes les troupes dans une Zone Biotechnovore sont considérées comme étant automatiquement Tuées.

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

Les règles de *Retraite !* ne sont pas appliquées dans ce scénario.

FIN DE LA MISSION

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

SUPRÉMATIE

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- » **Dominer autant de Quadrants** que l'adversaire à la fin de chaque *Round de Jeu* (1 *Point d'Objectif*, mais uniquement si au moins 1 *Quadrant* est *Dominé* par le joueur).
- » **Dominer plus de Quadrants** que l'adversaire à la fin de chaque *Round de Jeu* (2 *Points d'Objectif*).
- » **Pirater une Console** (1 *Point d'Objectif*).

CLASSIFIÉ

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

DÉPLOIEMENT

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

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

QUADRANTS

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 *Quadrants* il domine et les *Points d'Objectif* sont calculés.

DOMINER LES QUADRANTS

Un *Quadrant* est considéré *Dominé* par un joueur si il a **plus** de *Points d'Armée* que l'adversaire **dans** la zone. Les troupes qui sont des **figurines** ou des **Marqueurs** (Camouflage, Œuf-Embryon, Graine-Embryon...) comptent. Les troupes en état *Inapte* ne sont pas comptées. Les Marqueurs représentant des armes ou des équipements (comme les Mines ou les Répétiteurs de Position) et tout Marqueur ne représentant pas une troupe ne seront pas pris en compte non plus.

Une troupe, que ce soit une figurine ou un Marqueur, sera considérée dans un *Quadrant* si elle a **plus de la moitié** de son socle dans le *Quadrant*.

SHASVASTII

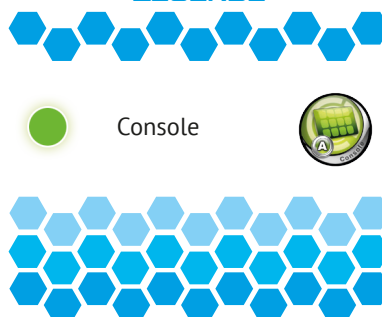
Les troupes possédant la Compétence Spéciale *Shasvastii* placées dans un *Quadrant* sont toujours prises en compte qu'elles soient en état *Normal* ou *Œuf-Embryon*.

BAGAGE

Les troupes possédant la Compétence Spéciale *Bagage* placées dans un *Quadrant* seront comptées en appliquant les *Points d'Armée* supplémentaires apportés par cette Compétence Spéciale.



LÉGENDE



CONSOLES

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

Dans ce scénario les *Consoles* ont un *Profil d'Élément de Décors*, elles peuvent donc être prises pour cibles, en appliquant les règles de *Structures de Décors*, mais pas avant le **deuxième Round de Jeu**.

PIRATER LES CONSOLES

Pour *Pirater une Console*, une *Troupe Spécialiste* doit être à son contact, dépenser 1 Compétence Courte d'un Ordre, ou un ORA, et réussir un Jet Normal de **VOL -3**. Si le Jet est un échec, il peut être répété autant de fois que nécessaire en dépensant la Compétence Courte d'un Ordre, ou un ORA, et en faisant le Jet.

Les *Hackers* ne subissent pas le **MOD de -3 à la VOL** lorsqu'ils *Piratent une Console*.

Un joueur peut *Pirater* une *Console* précédemment *Piratée* par l'autre joueur.

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

TROUPES SPÉCIALISTES

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

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

RAPPEL

Les troupes possédant la Compétence Spéciale *Troupe Spécialiste* peuvent accomplir les différentes fonctions de *Troupes Spécialistes* dans ce scénario.

Une *Troupe Spécialiste* avec un Marqueur *Désactivé* peut toujours accomplir les Objectifs de ce scénario.

FIN DE LA MISSION

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

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

TYPE D'ÉLÉMENT	NOM	BLI	PB	STR	LA	TRAITS
Décor	Console	0	0	1	--	Piratable (Jet de VOL-3)

HAUTEMENT CLASSIFIÉ

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- » **Accomplir plus** d'*Objectifs Classifiés* que l'adversaire à la fin de la partie (4 *Points d'Objectifs*) ;
- » **Accomplir autant** d'*Objectifs Classifiés* que l'adversaire à la fin de la partie (2 *Points d'Objectif*, mais seulement si au moins 1 *Objectif Classifié* a été accompli) ;
- » **Accomplir** des *Objectifs Classifiés* (1 *Point d'Objectif* chacun).

OBJECTIFS SECONDAIRES

- » Chaque joueur a 1 **Objectif Secondaire Classifié** (2 *Points d'Objectifs*).

DÉPLOIEMENT

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

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

OBJECTIFS CLASSIFIÉS PRINCIPAUX

Les joueurs ont 4 *Objectifs Classifiés Principaux* qui sont les mêmes pour chacun. Les *Objectifs Classifiés Principaux* sont considérés comme une *Information Libre*.

Pour les choisir, chaque joueur bat son propre *Deck Classifié* devant son adversaire et tire deux cartes qu'il montre à ce dernier. Ces quatre cartes constituent les *Objectifs Classifiés Principaux* des deux joueurs.

Les quatre *Objectifs Classifiés Principaux* doivent être différents et ne peuvent pas être répétés. Si une des cartes tirées est la même qu'une carte précédemment obtenue, alors elle doit être retirée et le joueur doit en tirer une nouvelle jusqu'à ce qu'il y ait quatre *Objectifs Classifiés Principaux* différents.

OBJECTIFS CLASSIFIÉS SECONDAIRES

Les joueurs choisissent leur *Objectif Classifié Secondaire* après avoir sélectionné leurs *Objectifs Classifiés Principaux*. Chaque joueur tire deux cartes de son *Deck Classifié* et doit en choisir une.

L'*Objectif Classifié Secondaire* doit être différent des *Objectifs Classifiés Principaux*. Ainsi, le joueur doit retirer n'importe quelle carte identique à un *Objectif Classifié Principal*, et en tirer une nouvelle jusqu'à ce qu'il ait deux options différentes à choisir pour son *Objectif Classifié Secondaire*.

L'*Objectif Classifié Secondaire* est considéré comme une *Information Privée*.

SÉCURISER LA HVT

Dans ce scénario, l'option *Sécuriser la HVT* ne peut remplacer que l'*Objectif Classifié Secondaire*.

MODE DE DIFFICULTÉ ÉLEVÉE

Ce scénario peut être joué dans un niveau de difficulté plus élevé. Dans ce Mode, les joueurs ne peuvent pas choisir leur *Objectif Classifié Secondaire*.

En Mode de Difficulté Élevée, chaque joueur ne peut tirer qu'une seule carte pour déterminer son *Objectif Classifié Secondaire*. Comme précédemment, cet *Objectif Classifié Secondaire* doit être différent des *Objectifs Classifiés Principaux*.

FIN DE LA MISSION

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

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

ZONE DE NIMBUS

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- » Télécharger un **Paquet de Données** depuis une **Console** (1 **Points d'Objectif** pour chaque **Paquet de Données** téléchargé).
- » Avoir **Déconnecté plus** d'**Antennes** que l'adversaire à la fin de la partie (3 **Points d'Objectif**).
- » Contrôler **plus** de **Consoles** que l'adversaire à la fin de la partie (2 **Point d'Objectif**).

CLASSIFIÉ

- » Chaque joueur a 2 **Objectif Classifiés** (1 **Point d'Objectif** chacun).

DÉPLOIEMENT

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

ZONE D'EXCLUSION

Il y a une **Zone d'Exclusion** couvrant une zone de 20 cm de chaque côté de la ligne centrale de la table de jeu. Les **Compétences Spéciales Déploiement Aérien, Supplantation, Infiltration et Déploiement Mécanisé** ne peuvent pas être

utilisées pour se déployer dans la **Zone d'Exclusion**. Cela ne s'applique pas aux troupes subissant une **Déviaton**.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

ZONE DE NIMBUS

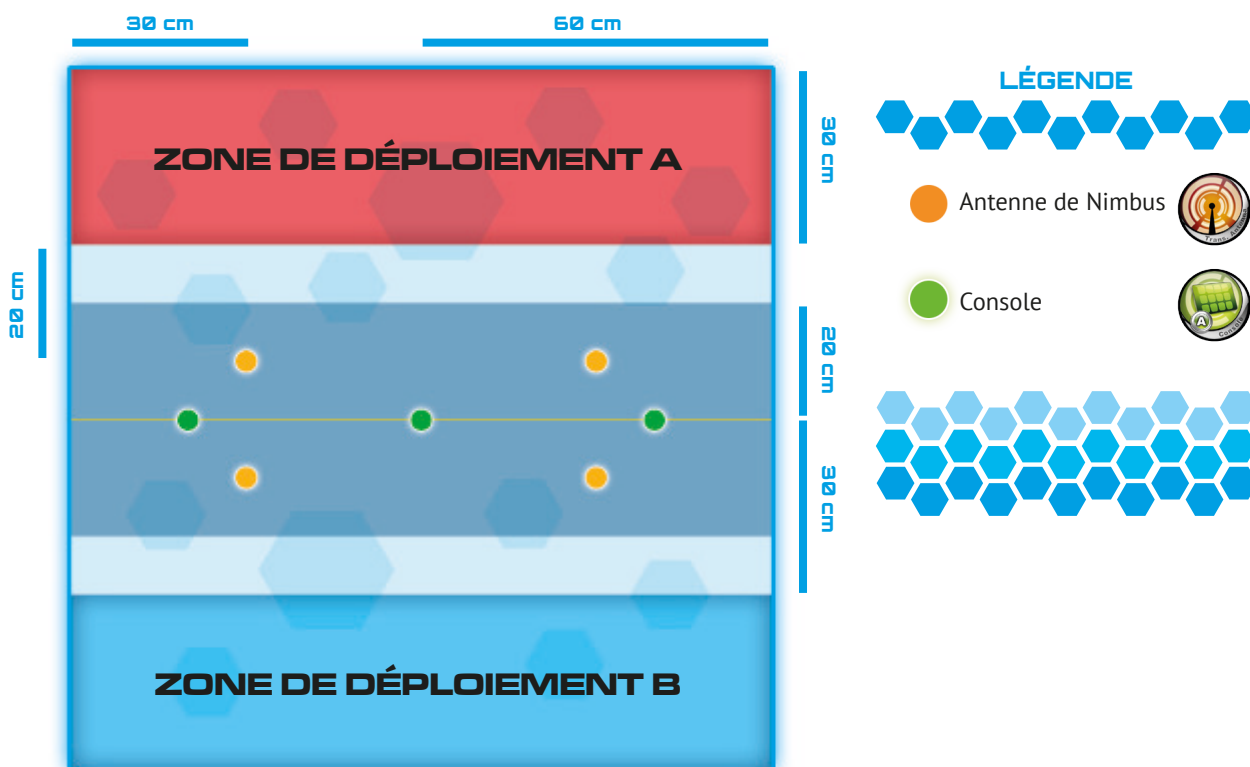
Les effets de la **Munition Spéciale Nimbus (Zone à Basse Visibilité + Zone de Saturation)** s'appliquent constamment dans une zone de 20 cm de chaque côté de la ligne centrale

Cette **Zone de Nimbus** disparaît automatiquement à la fin de l'Ordre durant lequel la dernière **Antenne de Nimbus** est **Déconnectée** ou passe à l'état **Détruit**.

ANTENNES DE NIMBUS

Il y a 4 **Antennes de Nimbus** au total, chacune d'elle est placée à 10 cm de la ligne centrale de la table de jeu et à 30 cm des bords. Chaque **Antenne de Nimbus** doit être représentée par un **Marqueur d'Antenne de Transmission (TRANS. ANTENNA)** ou par un élément de décors de même diamètre (tels que les **Communications Array de Warsenal** ou la **Sat Station Antenna de Customeeple**).

Dans ce scénario, les **Antennes de Nimbus** ont un **Profil d'Élément de Décors**. Elles peuvent être prises pour cible en appliquant les règles de **Structures de Décors**, mais pas avant le **deuxième Round de Jeu**.



DÉCONNECTER LES ANTENNES DE NIMBUS

Pour *Déconnecter une Antenne de Nimbus*, une *Troupe Spécialiste* doit être à son contact, dépenser 1 Compétence Courte d'un Ordre et réussir un Jet Normal de **VOL -3**. Si le Jet est un échec, il peut être répété autant de fois que nécessaire en dépensant la Compétence Courte d'un Ordre et en faisant le Jet.

Les *Ingénieurs* ne subissent pas le **MOD de -3 à la VOL** lorsqu'ils *Déconnectent* une *Antenne de Nimbus*.

Une fois qu'une *Antenne de Nimbus* a été *Déconnectée*, elle ne peut plus être *Déconnectée* à nouveau par les joueurs.

Des Marqueurs Désactivé (DIS) seront utilisés pour indiquer les *Antennes de Nimbus Déconnectées*.

CONSOLES

Il y a **3 Consoles**, placées sur la ligne centrale de la table de jeu. Une est placée au centre de la table de jeu et les deux autres sont placées à 30 cm du bord de la table (voir la carte ci-dessous). Chaque *Console* doit être représentée 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 and the Communications Array de Warsenal ou la Comlink Console de Customeeple).

TÉLÉCHARGER LES PAQUETS DE DONNÉES

Pour *Télécharger un Paquet de Données*, une *Troupe Spécialiste* doit être au contact d'une *Console*, dépenser 1 Compétence Courte d'un Ordre, ou un ORA, et réussir un Jet Normal de **VOL -3**. Si le Jet est un échec, il peut être répété autant de fois que nécessaire en dépensant la Compétence Courte d'un Ordre, ou un ORA, et en faisant le Jet.

Les *Hackers* ne subissent pas le **MOD de -3 à la VOL** lorsqu'ils *Téléchargent* un *Paquet de Données*.

Chaque joueur ne peut obtenir qu'1 *Paquet de Données* par *Console*.

Un *Paquet de Données* ne peut pas être téléchargé avant le **deuxième Round de Jeu**.

CONTRÔLER LES CONSOLES

Une *Console* est considérée *Contrôlée* par un joueur tant qu'il est le seul à avoir au moins une *Troupe Spécialiste* (en tant que figurine, non en Marqueur) à son contact. Les troupes non spécialistes ne peuvent pas *Contrôler* une *Console*, mais elles peuvent empêcher l'ennemi de le faire en étant au contact de celle-ci. Les troupes en état *Inapte* (*Inconscient*, *Mort*, *Sepsitorisé*...) ne peuvent pas *Contrôler* de *Consoles* non plus.

TROUPES SPÉCIALISTES

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

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

RAPPEL

Les troupes possédant la Compétence Spéciale *Troupe Spécialiste* peuvent accomplir les différentes fonctions de *Troupes Spécialistes* dans ce scénario.

Une *Troupe Spécialiste* avec un Marqueur *Désactivé* peut toujours accomplir les Objectifs de ce scénario.

FIN DE LA MISSION

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

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

TYPE D'ÉLÉMENT	NOM	BLI	PB	STR	LA	TRAITS
Accessoire	Antenne de Nimbus	4	3	2	--	Antenne de Nimbus

L'ARMURERIE

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- » **Dominer** l'Armurerie à la fin du *Round de Jeu* (1 Point d'Objectif).
- » **Dominer** l'Armurerie à la fin de la partie (3 Points d'Objectif).
- » **Obtenir plus** d'armes ou d'équipement des *Panoplies* que l'adversaire à la fin de la partie (2 Points d'Objectif).

CLASSIFIÉ

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

DÉPLOIEMENT

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

ZONE D'EXCLUSION

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

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

L'ARMURERIE

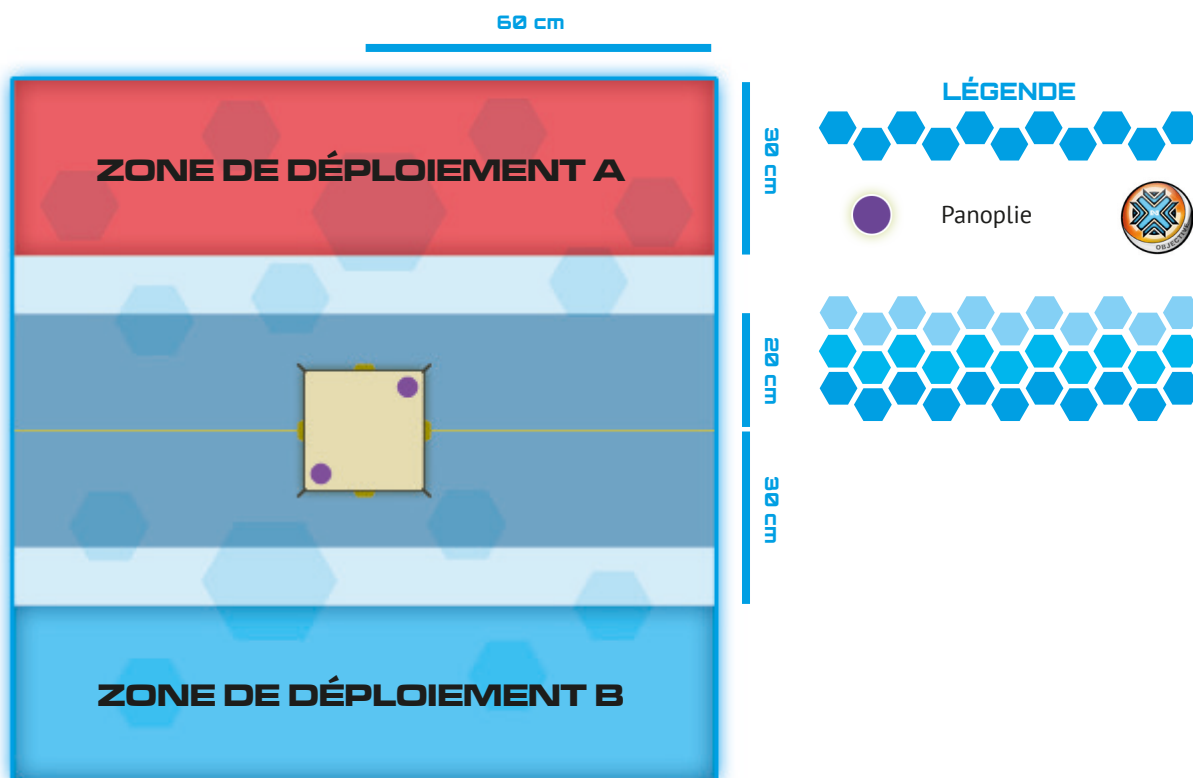
Placée au centre de la table, elle couvre une zone de 20 cm sur 20 cm. Pour représenter l'Armurerie nous vous recommandons d'utiliser l'Objective Room de Micro Art Studio, le Command Bunker de Warsenal ou la Panic Room de Customeeple.

En termes de jeu, elle est considérée comme ayant des murs d'une hauteur infinie qui bloquent complètement la *Ligne de Vue*. Elle a quatre *Portes*, une au milieu de chaque mur (voir la carte ci-dessous).

Les *Portes* de l'Armurerie sont fermées au début de la partie. Pour les ouvrir, une *Troupe Spécialiste* doit être au contact de l'une d'entre elles, dépenser une Compétence Courte d'un Ordre, et réussir un **Jet de VOL**. Cela ouvre **toutes les Portes** de l'Armurerie.

Les *Portes* de l'Armurerie doivent être représentées par un Marqueur de Porte Étroite (NARROW GATE) ou par un élément de décors de la même taille. Les *Portes* de l'Armurerie ont la *Largeur* d'une *Porte Étroite*.

Les règles de *Structure de Décors* sont autorisées dans ce scénario.



DOMINER L'ARMURERIE

L'Armurerie est considérée *Dominée* par un joueur si il a **plus** de *Points d'Armée* que l'adversaire **à l'intérieur** de la zone. Les troupes qui sont des **figurines** ou des **Marqueurs** (Camouflage, TO, Supplantation...) comptent. Les troupes en état *Inapte* ne sont pas comptées. Les Marqueurs représentant des armes ou des équipements (comme les Mines ou les Répétiteurs de Position) et tout Marqueur ne représentant pas une troupe ne seront pas pris en compte non plus.

SHASVASTII

Les troupes possédant la Compétence Spéciale *Shasvastii* placées dans l'Armurerie sont toujours prises en compte qu'elles soient en état *Normal* ou *Œuf-Embryon*.

BAGAGE

Les troupes possédant la Compétence Spéciale *Bagage* placées dans l'Armurerie seront comptées en appliquant les *Points d'Armée* supplémentaires conférés par cette Compétence Spéciale.

PANOPLIES

Il y a **2 Panoplies**, placées à différents coins de l'Armurerie (voir la carte ci-dessous).

Les joueurs peuvent utiliser le Trait **Logistique** de chaque *Panoplie* en jeu.

Les *Troupes Spécialistes* peuvent faire deux Jet sur le *Tableau de Butin*, mais elles ne peuvent choisir qu'un seul résultat.

Les joueurs ne peuvent déclarer aucune *Attaque* contre les *Panoplies* **avant le deuxième Round de Jeu**.

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

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

RAPPEL

Les troupes possédant la Compétence Spéciale *Troupe Spécialiste* peuvent accomplir les différentes fonctions de *Troupes Spécialistes* dans ce scénario.

Une *Troupe Spécialiste* avec un Marqueur *Désactivé* peut toujours accomplir les Objectifs de ce scénario.

FIN DE LA MISSION

Ce scénario est limité dans le temps et il se terminera automatiquement à la fin **du troisième Round 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	Mûr Extérieur (x4)	Porte de Sécurité (x4)			Accès Étroit (x4)	Panoplie (x2)

TYPE D'ÉLÉMENT	NOM	BLI	PB	STR	LA	TRAITS
Accès	Porte de Sécurité	3	3	2	Porte Étroite	Piratable (Jet de VOL)
Construction	Mûr Extérieur	10	0	3	-	-
Accessoires	Panoplies	0	0	1	-	Logistique

OBJECTIFS CLASSIFIÉS

Lors des scénarios ITS, les *Objectifs Classifiés* sont des objectifs supplémentaires qu'un joueur peut accomplir pour obtenir plus de *Points d'Objectif*.

Généralement, chaque *Objectif Classifié* rapporte 1 *Point d'Objectif*, mais cela peut varier suivant les conditions spéciales du scénario.

Chaque *Objectif Classifié* rapporte ses *Points d'Objectif* **une seule fois** dans chaque scénario. Même si les éléments requis d'un *Objectif Classifié* sont de nouveau atteints, ils ne fourniront pas de *Points d'Objectif* supplémentaires.

Une *Troupe* possédant un Marquer Désactivé (DIS) peut quand même accomplir les *Objectifs Classifiés*.

SÉLECTION DES OBJECTIFS CLASSIFIÉS

La quantité d'*Objectifs Classifiés* pouvant être accomplie durant la mission est listée dans le rapport du scénario. En ITS, les joueurs ne peuvent choisir les *Objectifs Classifiés* qu'avec le *Deck Classifié*.

Les joueurs sélectionnent leurs *Objectifs Classifiés* après avoir pris connaissance de la mission qui sera jouée et de la faction de leur adversaire, mais toujours avant de choisir une des deux Listes d'Armée présentées à l'organisateur du tournoi.

DECK CLASSIFIÉ

Chaque joueur doit battre son propre Deck Classifié devant l'adversaire et prendre deux cartes pour chaque *Objectif Classifié* déterminé dans le scénario. Il doit en choisir une. Le choix doit être fait avant de prendre les deux cartes de l'*Objectif Classifié* suivant.

Les *Objectifs Classifiés* sont des **Informations Privées** jusqu'à leur accomplissement. Le joueur doit conserver ses cartes d'*Objectif Classifié* et les montrer à l'adversaire, s'il le demande, après avoir accompli l'*Objectif*.

Chaque scénario spécifie la quantité d'*Objectifs Classifiés* pouvant être accomplis.

Les joueurs choisissent un modèle de Tableau Classifié fourni et font deux jets pour chaque *Objectif Classifié* autorisé par le scénario. Ils choisissent un résultat sur les deux jets.

Les joueurs font le jet de Tableau Classifié après avoir pris connaissance de la mission qui sera jouée et de l'armée qu'ils vont affronter, mais **avant de choisir leur Liste d'Armée** (Lorsque le tournoi autorise la création de plus d'une Liste d'Armée).

Les *Objectifs Classifiés* doivent rester secrets jusqu'à leur accomplissement. Une fois qu'il les a choisis, le joueur doit les noter de la même façon qu'un *Déploiement Caché* ou son *Lieutenant*.

FIGURINE DE HIGH VALUE TARGET (HVT)

Une *HVT* (High Value Target ou Cible à Haute Valeur) représente un personnage non-combattant appartenant au camp ennemi et placé sur la table de jeu comme cible d'*Objectifs Classifiés*.

Le déploiement de l'une de ces figurines est obligatoire pour chaque joueur car leur présence et leurs interactions avec les autres figurines en jeu ont des conséquences sur l'accomplissement d'*Objectifs Classifiés* dans les scénarios.

Vous pouvez utiliser n'importe quelle figurine de la gamme Infinity ou *Infinity Bootleg*, de préférences celles désignées en tant que *HVT* ou que *Civiles*. Le Haut Commissaire de l'O-12, la Diplomate Tohaa, Go-Go Marlene, le Fusilier Angus, les Pilotes de T.A.G, la P.D.G VIP ou la Spécialiste HAZMAT A1, en sont de bons exemples.

Les figurines de *HVT* peuvent être nécessaires pour accomplir certains *Objectifs Classifiés*. Cependant, ces figurines sont particulièrement utiles lorsqu'elles sont utilisées pour remplacer un des *Objectifs Classifiés* assignés au joueur.

CONDITIONS

- » Chaque joueur doit déployer une figurine de *HVT* au début de sa *Phase de Déploiement*.
- » Les joueurs doivent déployer la figurine de *HVT* hors de leur *Zone de Déploiement*, à une distance minimum de 10 cm de toutes les Zones de Déploiement. De plus, les joueurs ne peuvent pas placer la figurine de *HVT* sur, ou dans, un Élément de Décors ou un Bâtiment, mais toujours dans une zone accessible de la table.

EFFETS

- » Les figurines de *HVT* sont **Neutres** pour les deux joueurs.
- » Les figurines de *HVT* n'appartiennent à aucune Liste d'Armée, et fournissent donc aucun Ordre, ni n'en reçoivent de la part des joueurs.
- » Si un joueur blesse une figurine de *HVT* (la faisant passer à l'état **Inapte**), alors il perd automatiquement le scénario et tous les *Points d'Objectif* obtenus dans celui-ci. De plus, son adversaire reçoit 2 *Points d'Objectif* supplémentaires (en ne pouvant jamais excéder le maximum de 10).

Certaines règles spéciales de scénario ou des *Objectifs Classifiés* peuvent modifier cette règle.

OBJECTIF CLASSIFIÉ SÉCURISER LA HVT

En jeu, le joueur peut remplacer un de ses *Objectifs Classifiés* par *Sécuriser la HVT*. Il s'agit d'un *Objectif Classifié* optionnel que tous les joueurs peuvent choisir pour remplacer un des *Objectifs Classifiés* tirés dans le Deck Classifié.

L'*Objectif Classifié* optionnel *Sécuriser la HVT* est accompli quand, à la fin de la partie, le joueur a une de ses troupes (qui n'est pas en état *Inapte*) dans la *Zone de Contrôle* de la *HVT* ennemie et qu'au même moment, la *Zone de Contrôle* de sa propre *HVT* ne contient aucune troupe ennemie (sans prendre en compte celles en état *Inapte*).

L'*Objectif Classifié* optionnel *Sécuriser la HVT* rapporte autant de *Points d'Objectif* que chaque *Objectif Classifié* normal du scénario accompli.

OBJECTIFS

SCAN DE DONNÉES

Conditions: *Hacker*.

Objectif: Le *Hacker* doit dépenser une *Compétence Courte* d'un *Ordre* et réussir un *Jet de VOL-3* contre n'importe quelle figurine ennemie dans sa *Zone de Contrôle*. La cible peut déclarer un *Reset* en *ORA*, quel que soit son *Type de Troupe (IL, IM, ILO...)* et même si le *Scan de Données* est réalisé hors de sa *LdV*.

SABOTAGE

Conditions: *Charges Creuses*.

Spécial: le joueur doit choisir un *Bâtiment* ou un *Élément de décors*, se trouvant intégralement dans la moitié de table ennemie. Ce décor sera considéré comme cible de l'*Objectif Classifié*.

Objectif: faire exploser une *Charge Creuse* sur la cible. Il n'est pas nécessaire de faire un *Jet de BLI* pour le décor. En faisant exploser la *Charge Creuse*, les règles de *Structures de Décors* ne s'appliquent pas.

DROGUE EXPÉRIMENTALE

Conditions: *Médecin* ou *Infirmier*.

Objectif: faire revenir une troupe alliée de l'état *Inconscient* à l'état *Normal* en utilisant la *Compétence Spéciale Médecin* ou un *MédiKit*.

TÉLÉMÉTRIE

Conditions: *Observateur d'Artillerie* ou *Programme de Piratage Spotlight*.

Objectif: réussir une *Attaque* à l'encontre d'une troupe ennemie en utilisant *Observateur d'Artillerie* ou le *Programme de Piratage Spotlight*.

TESTS

Conditions: *Ingénieur*.

Objectif: réussir un *Jet d'Ingénieur* sur n'importe quelle troupe alliée, lui faisant récupérer 1 point de *STR*.

PRÉJUDICE EXTRÊME

Conditions: -

Objectif: effectuer un *Coup de Grâce* contre une figurine ennemie *Inconsciente* ou *Œuf-Embryon*.

HVT : ESPIONNAGE

Conditions: *Hacker*.

Objectif: un *Hacker* ayant la figurine de *HVT* ennemie dans sa *Zone de Contrôle* doit dépenser une *Compétence Courte* d'un *Ordre* et réussir un *Jet de VOL -3*.

HVT : RETRO-INGÉNIERIE

Conditions: *Ingénieur*.

Objectif: un *Ingénieur* au contact de la figurine de *HVT* ennemie doit dépenser une *Compétence Courte* d'un *Ordre* et réussir un *Jet de VOL +3*. Le joueur peut utiliser une troupe possédant *G : Serviteur* pour accomplir cet *Objectif*.

HVT : INOCULATION

Conditions: *Médecin* ou *Infirmier*.

Objectif: un *Médecin* ou un *Infirmier* au contact de la figurine de *HVT* ennemie doit dépenser une *Compétence Courte* d'un *Ordre* et réussir un *Jet de VOL +3*. Le joueur peut utiliser une troupe possédant *G : Serviteur* pour accomplir cet *Objectif*.

HVT : MARQUAGE

Conditions: *Observateur d'Artillerie* ou *Programme de Piratage Spotlight*.

Objectif: le joueur doit réussir **deux** *Jets d'Observateur d'Artillerie* ou **deux** *Jets de Programme de Piratage Spotlight* contre la figurine de *HVT* ennemie. Le joueur est autorisé à effectuer ces types d'*Attaques* contre la figurine de *HVT*.

ITS : LIGUES INTENSIFIÉES

Ces règles s'appliquent aux ligues organisées en utilisation le Pack de Ligue Classique, le Pack de Ligue Petit Budget ou le Pack de Ligue Virtuelle.

RÈGLES DE BASE

En tant qu'Événements Officiels, toutes les ligues doivent appliquer les Règles de Base de l'ITS. En cas de divergence entre leurs règles et les Règles de Base, ce document l'emporte.

FORMAT DE L'ÉVÈNEMENT

C'est le format de base de l'ITS pour les ligues. Ce format place 4 joueurs ou plus dans des parties en un contre un durant 8 rondes de ligue.

FICHE DE CONTRÔLE DE LIGUE

Au début de l'événement, chaque joueur reçoit une Fiche de Contrôle de Ligue. Les joueurs doivent y inscrire leur nom, PIN ITS et faction ou armée sectorielle.

Durant la Ligue, les joueurs doivent utiliser la fiche pour inscrire le résultat de leur partie à la fin de chaque ronde de ligue. Ils doivent également utiliser cette fiche pour inscrire leurs Informations Privées afin qu'elles puissent être validées par leurs adversaires ou par l'Arbitre quand c'est nécessaire.

PAIRES

Les paires de la première ronde de ligue sont assignées aléatoirement.

A partir de la deuxième ronde de ligue, le joueur avec le score total de Points d'Objectif le plus élevé est opposé au deuxième meilleur, le troisième est opposé au quatrième et ainsi de suite.

Si deux joueurs ou plus occupent la même position, ils sont classés suivant leur score de Points de Victoire accumulés. Si les Points d'Objectif et les Points de Victoire sont à égalité, les joueurs sont classés par rapport à la somme totale des Points d'Objectif accumulés face à leurs adversaires durant la Ligue.

NOMBRE IMPAIR DE JOUEURS (BYES)

Si le nombre de joueurs dans la Ligue est impair, à chaque ronde de ligue un des joueurs devra attendre la ronde de ligue suivante pour jouer ; on dit que ce joueur a « obtenu un bye ».

L'Organisateur doit s'assurer qu'un joueur n'a jamais plus d'un seul bye durant la ligue.

Lors de la première ronde de ligue, le dernier joueur arrivé obtiendra le bye. Lors des rondes suivantes, le joueur avec le score le plus bas obtiendra le bye.

Quand un joueur obtient un bye, il doit l'indiquer dans sa Fiche de Contrôle de Ligue.

Une fois la dernière ronde de ligue terminée, les joueurs ayant obtenus un bye suivent les étapes suivantes:

1. Additionner tous les Points d'Objectif gagnés durant la ligue.
2. Multiplier le résultat par 10.
3. Diviser le résultat par le nombre de rondes de ligue jouées (il doit y en avoir 9) et arrondir au supérieur.

Le résultat obtenu est leur score final de ligue. En cas d'égalité, répéter le processus avec les Points de Victoire.

LISTES D'ARMÉE

Chaque joueur soumet une liste d'armée par ronde de ligue. Les listes de chaque joueur doivent toutes être d'une seule faction ou Armée Sectorielle.

Les listes doivent suivre toutes les règles de construction d'armée définies dans les livres de règles d'Infinity.

Chaque joueur doit apporter deux copies imprimées de chacune de ses listes et en donner une à l'Organisateur avec que la ronde de ligue ne commence.

L'Organisateur peut demander aux joueurs de fournir leurs Listes d'Armées à l'avance pour vérifier leur validité.

Le seul outil de gestion de Liste d'Armée officiellement reconnu pour jouer en ITS est Infinity Army. Il est disponible gratuitement sur le site web d'Infinity.

RONDES DE LIGUE

L'Organisateur peut déterminer la durée de chaque ronde de ligue pour convenir au mieux aux joueurs impliqués.

Chaque ronde de ligue à des conditions de jeux spéciales différentes. Vous pouvez consulter les règles spéciales de chaque ronde de ligue, plus bas dans ce document.

Pour les 6^{ème}, 7^{ème} et 8^{ème} rondes de ligue, l'Organisateur choisi un des scénarios ITS disponible. Un scénario spécifique ne peut être joué qu'une fois durant une ligue.

SCORE ITS

Les Scores ITS des joueurs (ELO) changent suivant leur classement à la fin de chaque ronde de ligue. Le nombre de points reçus dépend du type de Pack de Ligue utilisé et du Score ITS moyen de tous les participants. A la fin de chaque ronde de ligue, l'Organisateur envoie un rapport avec les résultats en utilisant l'outil en ligne de l'ITS.

RAPPEL

Assurez-vous que tous les joueurs soient avertis de ces conditions spéciales avant chaque ronde de ligue.

RAPPORTER LES RESULTATS

Afin de mettre à jour le Classement ITS avec les résultats de chaque ronde de ligue, les Organisateur doivent rapporter ces résultats à l'adresse suivante: <http://www.infinitythegame.com/its/report>

Si vous rencontrez un problème lors du rapport, merci de nous contacter à tournament@corvusbelli.com

PREMIÈRE RONDE DE LIGUE

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- » Causer **entre 30 et 60 Points d'Armée** de pertes à l'ennemi (1 Point d'Objectif).
- » Causer **entre 61 et 90 Points d'Armée** de pertes à l'ennemi (3 Points d'Objectif).
- » Causer **plus de 90 Points d'Armée** de pertes à l'ennemi mais moins que la valeur totale (5 Points d'Objectif).
- » Détruire **complètement** la force ennemie (5 Points d'Objectif).
- » Avoir **entre 30 et 60 Points d'Armée** qui survivent à la rencontre (1 Point d'Objectif).
- » Avoir **entre 61 et 90 Points d'Armée** qui survivent à la rencontre (3 Points d'Objectif).
- » Avoir **plus de 90 Points d'Armée** qui survivent à la rencontre (5 Points d'Objectif).

Les troupes qui n'ont pas été déployées à la fin de la partie sont considérées comme des pertes.

FORCES

CAMP A: 120 points.

CAMP B: 120 points.

DÉPLOIEMENT

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

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

MISSION D'ENTRAÎNEMENT

Les armées ne doivent pas inclure de Lieutenant, les règles de *Perte de Lieutenant* ne sont donc **pas appliquées**.

Les joueurs **ne peuvent pas** utiliser les *Règles Avancées*.

FIN DE LA MISSION

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

Les règles de *Retraite!* **ne sont pas appliquées** durant cette mission.

DEUXIÈME RONDE DE LIGUE

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- » Causer **entre 35 et 75 Points d'Armée** de pertes à l'ennemi (1 Point d'Objectif).
- » Causer **entre 76 et 110 Points d'Armée** de pertes à l'ennemi (3 Points d'Objectif).
- » Causer **plus de 110 Points d'Armée** de pertes à l'ennemi mais moins que la valeur totale (5 Points d'Objectif).
- » Avoir **entre 35 et 75 Points d'Armée** qui survivent à la rencontre (1 Point d'Objectif).
- » Avoir **entre 76 et 110 Points d'Armée** qui survivent à la rencontre (3 Points d'Objectif).
- » Avoir **plus de 110 Points d'Armée** qui survivent à la rencontre (5 Points d'Objectif).

Les troupes qui n'ont pas été déployées à la fin de la partie sont considérées comme des pertes.

FORCES

CAMP A: 150 points.

CAMP B: 150 points.

DÉPLOIEMENT

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

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

MISSION D'ENTRAÎNEMENT

Les joueurs **ne peuvent pas** utiliser les *Règles Avancées*.

FIN DE LA MISSION

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

Les règles de *Retraite!* **ne sont pas appliquées** durant cette mission.

TROISIÈME RONDE DE LIGUE

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- » Causer **entre 50 et 100 Points d'Armée** de pertes à l'ennemi (1 Point d'Objectif).
- » Causer **entre 101 et 150 Points d'Armée** de pertes à l'ennemi (3 Points d'Objectif).
- » Causer **plus de 150 Points d'Armée** de pertes à l'ennemi mais moins que la valeur totale (5 Points d'Objectif).
- » Avoir **entre 50 et 100 Points d'Armée** qui survivent à la rencontre (1 Point d'Objectif).
- » Avoir **entre 101 et 150 Points d'Armée** qui survivent à la rencontre (3 Points d'Objectif).
- » Avoir **plus de 150 Points d'Armée** qui survivent à la rencontre (5 Points d'Objectif).

Les troupes qui n'ont pas été déployées à la fin de la partie sont considérées comme des pertes.

CLASSIFIÉ

- » Chaque joueur a **2 Objectifs Classifiés** (2 Points d'Objectif chacun).

FORCES

CAMP A: 200 points.

CAMP B: 200 points.

DÉPLOIEMENT

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

FIN DE LA MISSION

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

Les règles de *Retraite* ! **ne sont pas appliquées** durant cette mission.

QUATRIÈME RONDE DE LIGUE

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- » Causer **entre 60 et 125 Points d'Armée** de pertes à l'ennemi (1 Point d'Objectif).
- » Causer **entre 126 et 185 Points d'Armée** de pertes à l'ennemi (3 Point d'Objectif).
- » Causer **plus de 185 Points d'Armée** de pertes à l'ennemi mais moins que la valeur totale (5 Points d'Objectif).
- » Avoir **entre 60 et 125 Points d'Armée** qui survivent à la rencontre (1 Point d'Objectif).
- » Avoir **entre 126 et 185 Points d'Armée** qui survivent à la rencontre (3 Points d'Objectif).
- » Avoir **plus de 185 Points d'Armée** qui survivent à la rencontre (5 Points d'Objectif).

Les troupes qui n'ont pas été déployées à la fin de la partie sont considérées comme des pertes.

CLASSIFIÉ

- » Chaque joueur a **2 Objectifs Classifiés** (2 Points d'Objectif chacun).

FORCES

CAMP A: 250 points.

CAMP B: 250 points.

DÉPLOIEMENT

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

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

SPEC-OPS

Chaque joueur peut déployer un *Spec Ops* avec 12 Points d'Expérience (Voir *Infinity Campaign: Paradiso*).

FIN DE LA MISSION

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

Les règles de *Retraite* ! **ne sont pas appliquées** durant cette mission.

CINQUIÈME RONDE DE LIGUE

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- » Pour chaque *Antenne* capturée à la fin de la partie (3 Points d'Objectifs).

CLASSIFIÉ

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

FORCES

CAMP A: 300 points

CAMP B: 300 points

DÉPLOIEMENT

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

Les troupes ne peuvent pas être déployées au contact des *Antennes*.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

CAPTURER LES ANTENNES

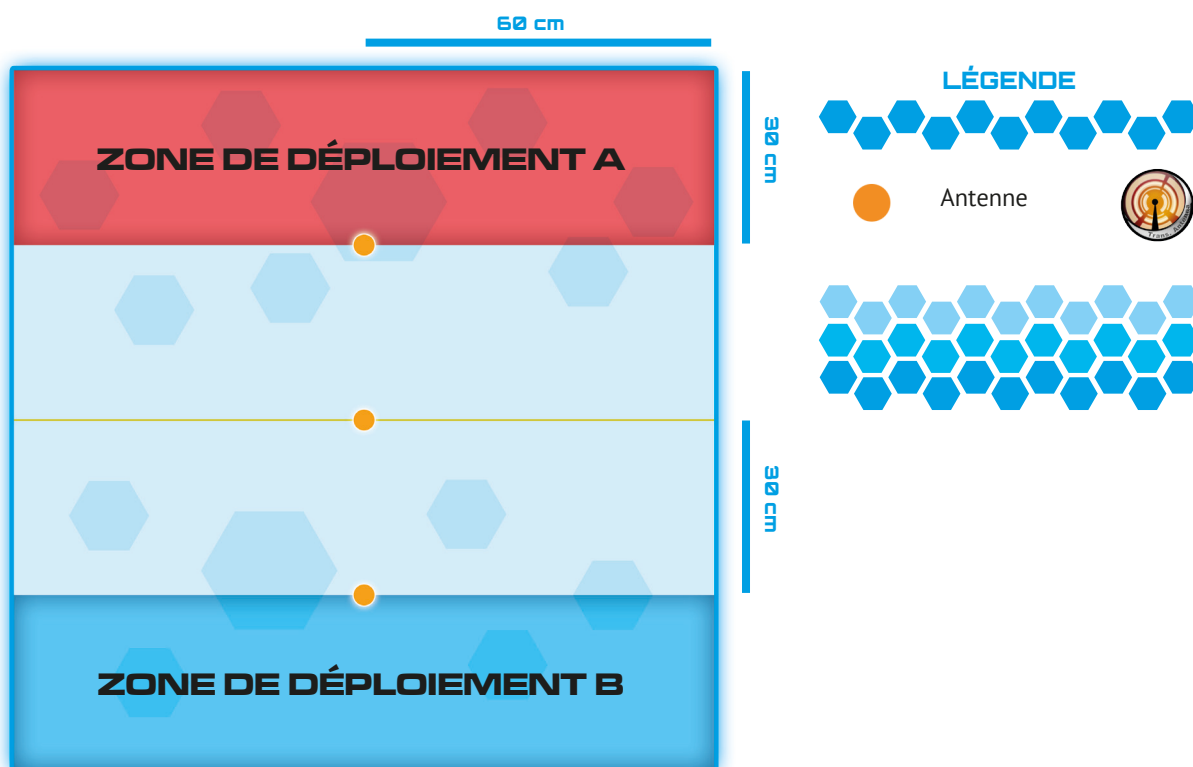
Trois *Antennes* sont placées sur la table, une au centre et une dans chaque moitié de la table, à 30 cm du centre et à 60 cm des bords latéraux.

Les *Antennes* sont représentées par un Marqueur d'Antenne de Transmission (TRANS.ANTENNA) ou un élément de décors de diamètre similaire.

Pour *Capter* une *Antenne*, une *Troupe Spécialiste* doit être à son contact, dépenser 1 Compétence Courte d'un Ordre, ou un ORA, et réussir un Jet Normal de **VOL**. Si le Jet est un échec, il peut être répété autant de fois que nécessaire en dépensant la Compétence Courte d'un Ordre, ou un ORA, et en faisant le Jet.

Un joueur peut *Capter* une *Antenne* précédemment capturée par l'ennemi. Dans ce cas, l'*Antenne* ne compte plus comme étant *Capturée* par l'ennemi.

Vous pouvez utiliser des Marqueurs Possédé (POS) et Immobilisé (IMM) pour vous rappeler des *Antennes* capturées. Nous vous recommandons d'utiliser un type différent de Marqueur pour chaque joueur.



TROUPES SPÉCIALISTES

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

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

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

RAPPEL

Les troupes possédant la Compétence Spéciale *Troupe Spécialiste* peuvent accomplir les tâches réservées aux *Troupes Spécialistes*.

FIN DE LA MISSION

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

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

ANNEXE

Cette annexe décrit comment utiliser le *Tableau Classifié* comme méthode alternative de choix des *Objectifs Classifiés*. Cette méthode alternative ne sera valable que durant les premières semaines de la saison afin de donner aux joueurs assez de temps pour obtenir un *Deck Classifié*.

TABLEAU CLASSIFIÉ

Le joueur doit choisir un des quatre modèles de *Tableau Classifié*, lancer deux dés pour chaque *Objectif Classifié* autorisé par le scénario, puis choisir un des deux résultats.

Si le résultat des deux dés est le même, alors le joueur peut répéter un des jets afin d'obtenir un résultat différent.

Les *Objectifs Classifiés* sont des *Informations Privées* jusqu'à leur accomplissement. Le joueur doit noter ses *Objectifs Classifiés* lorsqu'il les choisit, de la même façon qu'il note l'identité du *Lieutenant* ou l'emplacement des troupes en *Déploiement Caché*.

MODÈLE 1	
D20	OBJECTIF
1	Tests
2	Drogue Expérimentale
3	Scan de Données
4	Préjudice Extrême
5	Sabotage
6	HVT: Espionnage
7	Télémetrie
8	HVT: Rétro-ingénierie
9	Préjudice Extrême
10	Sabotage
11	HVT: Inoculation
12	Drogue Expérimentale
13	HVT: Marquage
14	Scan de Données
15	HVT: Espionnage
16	HVT: Marquage
17	Télémetrie
18	HVT: Inoculation
19	Tests
20	HVT: Rétro-ingénierie

MODÈLE 2	
D20	OBJECTIF
1	HVT: Espionnage
2	Tests
3	HVT: Marquage
4	Drogue Expérimentale
5	HVT: Inoculation
6	Scan de Données
7	HVT: Rétro-ingénierie
8	Préjudice Extrême
9	HVT: Marquage
10	Télémetrie
11	HVT: Inoculation
12	Télémetrie
13	HVT: Espionnage
14	Sabotage
15	Drogue Expérimentale
16	Préjudice Extrême
17	Sabotage
18	HVT: Rétro-ingénierie
19	Scan de Données
20	Tests

MODÈLE 3	
D20	OBJECTIF
1	Scan de Données
2	HVT: Marquage
3	Drogue Expérimentale
4	Tests
5	Scan de Données
6	Télémetrie
7	Préjudice Extrême
8	HVT: Inoculation
9	Télémetrie
10	HVT: Rétro-ingénierie
11	Sabotage
12	HVT: Espionnage
13	Tests
14	HVT: Marquage
15	Sabotage
16	HVT: Rétro-ingénierie
17	Préjudice Extrême
18	HVT: Espionnage
19	Drogue Expérimentale
20	HVT: Inoculation

MODÈLE 4	
D20	OBJECTIF
1	HVT: Rétro-ingénierie
2	HVT: Espionnage
3	Tests
4	HVT: Marquage
5	Préjudice Extrême
6	HVT: Espionnage
7	HVT: Inoculation
8	Télémetrie
9	Drogue Expérimentale
10	HVT: Inoculation
11	Scan de Données
12	Sabotage
13	Drogue Expérimentale
14	HVT: Rétro-ingénierie
15	Préjudice Extrême
16	Tests
17	Scan de Données
18	HVT: Marquage
19	Télémetrie
20	Sabotage

INFINITYTHEGAME.COM

CORVUS BELLI
iNFiNITY