

CORVUS BELLII
INFINITY

SAISON ITS 14 - MISSIONS

THUNDERCLAP

v. 1.1

Proposé sur



FANTRADVF





INDEX

THUNDERCLAP	3
ITS : RÈGLES DE BASE	5
ITS : RÈGLES DU TOURNOI	7
SAISON 14	10
EXTRAS	13
OBJECTIFS CLASSIFIÉS	14
CLASSEMENT ITS	15
SCENARIOS ITS	15
MISSIONS	
ACQUISITION	16
ANNIHILATION	18
BIOTECHVORE	20
CAPTURE AND PROTECT / CAPTURER & PROTÉGER	22
COUNTERMEASURES / CONTRE-MESURES	24
CRYOGENICS / CRYOGÉNIQUE	26
DECAPITATION	29
FIREFIGHT / BARRAGE	31
FROSTBYTE / CONGELER	33
FRONTLINE / LIGNE DE FRONT	36
HIGHLY CLASSIFIED / HAUTEMENT CLASSIFIÉ	38
LOOTING AND SABOTAGING / PILLAGE ET SABOTAGE	40
MINDWIPE / FORMATAGE DE DISQUE	43
PANIC ROOM / SALLE DE PANIQUE	46
POWER PACK	49
QUADRANT CONTROL / CONTRÔLE DE QUADRANT	52
RESCUE / SAUVETAGE	54
SUPPLIES / RAVITAILLEMENT	56
SUPREMACY / SUPRÉMATIE	59
THE ARMORY / L'ARMURERIE	61
UNMASKING / DÉMASQUAGE	64
ITS DIRECT ACTION	
BATTLEGROUND / CHAMP DE BATAILLE	67
CUTTHROAT / COUPE-GORGE	69
SUPERIORITY / SUPÉRIORITÉ	71
UPLINK CENTER	73



THUNDERCLAP

« Nous avons été incapables de le discerner sur le moment, mais les rapports émanant de l'équipage du Defiance représentaient le son d'un tonnerre lointain annonçant un orage imminent. »

Rapport de Saladin, officier de liaison du Bureau Aegis, au Comité de Surveillance des Menaces Combinées, Sénat de l'O-12, Concilium Prima.

MISE EN GARDE

- « Pouvez-vous nous dire ce que vous et les autres membres de l'équipage du Defiance avez vu dans ce système ? »
- « On avait l'impression de voir toute une flotte de cuirassés qui renforçaient leurs structures pour affronter la traversée d'un trou de ver instable. »
- « Croyez-vous que ce fût la flotte qui a ensuite traversé le trou de ver de Cerbère et pris d'assaut Helheim ? »
- « Je pense, Monsieur, que si toute cette flotte avait traversé Cerbère, elle aurait causé bien plus de dégâts que cet assaut sur Helheim. »
- « Qu'est-ce que vous insinuez, officier ? »
- « Je veux dire que si c'était la flotte d'invasion qui se dirigeait vers Concilium Prima, alors ce qui est arrivé par le trou de ver de Cerbère n'était qu'une première vague composée uniquement des vaisseaux qui étaient déjà sortis de leurs chantiers navals mobiles. »
- « Croyez-vous qu'il y aura une deuxième vague, alors ? »
- « Dieu nous en préserve, Monsieur. Mais même en considérant le taux de pertes liées à la traversée d'un trou de ver instable, il y avait suffisamment de cuirassés là-bas pour nous noyer en plusieurs vagues successives. »

Officier de navigation Agnès Ferreira, pilote du Defiance, lors d'un débriefing opérationnel après la levée de toutes les accusations de haute trahison envers l'humanité lors du retour dudit vaisseau dans la Sphère Humaine. Quartier Général du Commandement Coordonné de Concilium. Ville d'Edda. Concilium Prima.

« De toute évidence, les implications et la gravité des avertissements émis par tous les rapports de renseignement ont été négligées. S'il n'y avait pas eu l'arrivée providentielle dans le système de Concilium, de renforts des Homérides et de leur Phalange d'Acier, la deuxième vague n'aurait jamais pu être contenue. Pourtant, malgré les ultimes sacrifices de Diomède, Patrocle, Thamyris et de nombreux autres héros anonymes, un grand nombre de vaisseaux de l'Armée Combinée ont réussi à franchir le blocus, mettant ainsi en échec nos forces sur la planète. »

Lieutenant Yoon Hee-won, agent de liaison de l'unité Psi, service de renseignement du Bureau Aegis, auprès du Commandement Coordonné de Concilium. Ville d'Edda. Concilium Prima.

LE SON DU TONNERRE

Après Durgama, notre situation était désastreuse, mais il semblait que nous pouvions encore obtenir une victoire. Les troupes de l'Armée Combinée ont gagné du terrain, mettant en danger plusieurs centres de recherche, dérobant des informations qui pourraient les aider dans leur recherche de la Salle de Jeux et du Compileur T'zechi, le principal objectif de l'I.E. Rien de tout cela n'était bon, mais ce n'était pas non plus définitif. Nous avions encore une certaine marge de manœuvre. Les forces aliens n'avaient pas sécurisé leurs positions ; une avance rapide est toujours fragile et peut être brisée. Nous aurions pu renverser ce scénario.

Jusqu'à ce que la deuxième vague nous frappe...

L'Armée Combinée continuait à envoyer des vaisseaux à travers Cerbère, le trou de ver reliant leurs territoires au système de Concilium, mais jusqu'à présent ce n'était qu'un filet d'eau. Incessant, oui, mais néanmoins un filet d'eau. Jamais il n'avait été comparable à la deuxième vague, une véritable vague de vaisseaux qui a pris de court les forces du blocus de Cerbère.

Le Wolfssegen - le réseau avancé et redoutable de plates-formes défensives automatisées du blocus - a été submergé par l'afflux massif de cibles sortant du trou de ver. Bien qu'elles aient continué à tirer jusqu'à ce qu'elles soient à court de munitions ou détruites par le barrage intense des extraterrestres hostiles, les plateformes Wolfssegen n'ont pas pu les contenir. La flotte défensive conjointe qui y était stationnée a fait plus que ce que l'on pouvait attendre d'elle, mais à un certain moment, il semblait que tout espoir était perdu et que le blocus de Cerbère était sur le point d'être brisé.

C'est alors que la Phalange d'Acier est apparue.

Un groupe de combat de la Sous Section d'Assaut de la SSS d'ALEPH avait été envoyé dans le système de Concilium et, à la demande d'Hector - un de leurs leaders - les Homérides ont été détournés vers Cerbère avec l'intention de déployer certains de leurs membres. Hector connaissait bien Cerbère ; il y avait combattu avec la flotte Starmada, qui dirige les opérations spatiales dans le système de Concilium. Il savait combien le blocus était stratégiquement important. Il voulait que tous les membres du groupe de combat soient pleinement conscients que le blocus était la principale ligne de défense du système et que son résultat aurait des répercussions sur les autres théâtres d'opérations.

Ce qu'Hector trouvât à son arrivée surpassait même ses craintes les plus folles. Très rapidement, tous les vaisseaux du groupe de combat de la SSS se retrouvèrent engagés dans le combat. Néanmoins, malgré la férocité des membres de la Phalange d'Acier, leur nombre ne semblait pas suffisant pour faire pencher la balance. Ainsi, écartant une victoire par le nombre, ils optèrent pour une approche qualitative.

Entassés à bord de petites capsules furtives, deux équipes d'abordage, dirigées respectivement par Diomède et Patrocle, se lancèrent vers un couple de transporteurs lourdement armés naviguant entre les formations aliens serrées. Ces deux équipes ont réussi à atteindre les ponts de commandement de leur cible et à prendre le contrôle des vaisseaux ennemis, ouvrant alors le feu sur le reste de la flotte de l'Armée Combinée et transformant les transporteurs eux-mêmes en projectiles infernaux lancés vers les vaisseaux amiraux. C'était une action suicide dont aucune de ces âmes courageuses ne reviendraient.

Selon le protocole de la SSS, tout héros tombé derrière les lignes ennemies court le risque d'être sepsitorisé - leur copie de sécurité pouvant avoir été corrompue même à leur insu - et donc se voir refuser la résurrection. Ils en étaient parfaitement conscients et acceptaient volontiers les conséquences pour défendre l'humanité et leur serment de la protéger.

Cette action héroïque, associée à l'attaque incessante du reste des forces du blocus, a gravement endommagé leur flotte. Cependant, cela n'a pas suffi à empêcher un certain nombre de vaisseaux qui n'avaient pas été vus depuis l'ouverture du trou de ver de Concilium de pénétrer à l'intérieur du système de Concilium. Le réseau de surveillance Surt, situé dans l'orbite de Muspelheim, la cinquième planète du système, a porté un coup dur au gros des forces qui avaient forcé le blocus. Mais lui aussi a fini par être débordé et un petit nombre de vaisseaux ennemis ont réussi à atteindre Concilium Prima, tombant comme un coup de tonnerre sur Helheim et y renforçant leurs positions, ce qui a mis à rude épreuve tant cette section de la ligne de front que celle de Durgama.

Néanmoins, plusieurs experts ont confirmé que les vaisseaux qui ont atteint l'orbite de Concilium Prima ne représentaient pas la totalité du contingent qui a réussi à franchir le pare-feu de Surt. Une section a dû se détacher de la flotte principale, se cachant dans le vide obscur de l'espace, attendant le bon moment pour attaquer. Ils sont devenus une menace silencieuse posée sur le blocus de Cerbère, dont les forces ont subi de lourdes pertes et ont un besoin urgent de renforts pour faire face à un afflux persistant de vaisseaux de l'Armée Combinée qui maintiennent la pression à un tel niveau que nous serions bien en peine de dire si la deuxième vague est terminée ou si nous assistons au début d'une troisième vague.

Quoi qu'il en soit, il est primordial que les forces du Commandement Coordonné de Concilium enfoncent le clou si fort que l'I.E ne pourra pas ignorer son écho tonitruant, montrant une fois pour toutes qu'il ne pourra pas briser le blocus de Cerbère. Nous devons envoyer un message retentissant, à la fois pour l'ennemi et pour nos propres troupes, qui ont désespérément besoin d'un coup de pouce moral. La vérité, c'est que la marge de manœuvre est nulle et qu'il suffirait d'un événement malheureux pour que nous ne puissions pas renverser la situation.

Saladin, officier de liaison navale du Bureau Aegis et de la Starmada. Salle des cartes de la frégate O-12 "Principe Épistémique". Réunion d'information avec les représentants des différentes forces et puissances qui composent le Commandement Coordonné de Concilium. En orbite lointaine de Concilium Prima.



EN TOURNÉE CHEZ CERBÈRE

- « Comme il n'y aura pas de compétition significative dans les trois prochains mois, nous allons profiter de cette fenêtre d'opportunité pour vous envoyer en tournée promotionnelle sur les lignes de front. »

- « Où voulez-vous m'envoyer, alors ? »

- « Au blocus de Cerbère. Il semble que c'est là qu'il y a le plus d'action, ou du moins c'est l'endroit qui inquiète le plus le Commandement Coordonné de Concilium. Nous voulons marquer des points avec eux, car nous négocions en ce moment même, un nouveau contrat avec l'armée de l'État-Empire, et une lettre de recommandation de la part des dirigeants d'Edda contribuerait grandement à faire avancer nos intérêts. »

- « Et puisque ce sont les intérêts de la Dágang Corporation qui m'ont donné cette carrière et une toute nouvelle paire de jambes, il semble juste que je leur rende la pareille en risquant une fois encore ma vie pour défendre mes camarades et les idéaux de l'État-Empire pour lesquels j'ai perdu tant de miens... Un mardi de plus dans l'emploi du temps de la Championne de Jade. »

Réunion entre Bixié et son manager et liaison corporative. Salle de conférence au 234ème étage des bureaux de la Direction de la Dágang Corporation. Tian di Jing. Système Yu Jing.

CONCILIUM SYSTEM

STAR

Concilium: G2V (Sol-type Star)

PLANETS

Concilium Minus (0.59 AU):

Telluric Planet

Concilium Prima (1.3 AU):

Terrestrial Planet

Concilium Secunda (1.8 AU):

Telluric Planet (Satellite: Unueco)

The Brisngamen (2.4 AU):

Asteroid Belt

Niflheim (5.1 AU): Gas Giant –

Class I (Ammonia Clouds)

Muspelheim (7.3 AU):

Gas Giant – Class I

(Ammonia Clouds)

The Fields (7.5+ AU): Sparse

Asteroid Belt

VERDIGRIS DUNES

The surface of Concilium Secunda is notable for its "verdigris dunes" infused with oxidized copper particulates.



CIRCULAR ROUTES



ITS - RÈGLES DE BASE

L'Infinity Tournament System (ITS) est le système officiel d'Infinity pour le jeu organisé et dispose d'un Classement International permettant le suivi du score de chaque joueur.

Il y'a un certain nombre de façons de participer à l'ITS, mais tous les Événements ITS devront partager les règles de base, énoncées dans le présent document.

Pour tout Événement homologué officiellement et pour que ses résultats soient enregistrés dans le Classement International, il devra se conformer à toutes les règles applicables existantes.

Les règles de l'ITS sont divisées en deux parties : celles qui concernent les participants et celles qui concernent les Organisateurs de Tournois. Le but de ces règles est de faciliter l'organisation et la participation aux Tournois Infinity, de manière à permettre à tous les membres de la communauté, de faire partie d'un système mondial avec des règles communes et équitables pour tous.

PARTICIPATION AUX ÉVÉNEMENTS

Pour participer à un Événement officiel ITS, les joueurs devront apporter tout ce dont ils ont besoin pour jouer, incluant :

- Figurines
- Règles
- Gabarits et Marqueurs
- Dés
- Paquet Classifié
- Liste(s) d'Armée(s)

La participation aux Événements officiels d'Infinity, impliquera la connaissance et l'acceptation de toutes les règles de ce document, ainsi que de tout règlement établi par l'Organisateur de l'Événement.

ESPRIT SPORTIF

L'ensemble des participants d'un Événement, qu'il s'agisse des Organisateurs, des Joueurs ou des Invités, seront tenus de se conduire avec bienveillance et courtoisie, à tout instant. Si un participant altère la bonne ambiance d'un Événement, l'Organisateur pourra le pénaliser ou tout simplement le disqualifier du jeu.

L'étiquette minimale, inclura de donner à l'adversaire le temps de voir clairement les résultats de vos dés avant de les reprendre, ainsi que de partager avec l'adversaire toute Information Ouverte sur votre liste d'armée et d'apporter toutes les clarifications nécessaires, aussi souvent que demandé, ou encore d'attendre que l'adversaire déclare ses ORA chaque fois que vous dépenserez un Ordre, etc.

RAPPEL

Infinity est d'abord et avant tout un jeu et les Événements se doivent d'être amusants pour tous les participants.

FIGURINES

Toutes les figurines utilisées par les joueurs devront provenir de la gamme officielle Infinity de Corvus Belli et devront être montées. – avec au moins leurs principaux composants – et soclées en utilisant le socle fourni avec la figurine ou un autre socle de même taille.

Chaque figurine doit représenter correctement la Troupe qu'elle représente, notamment en ce qui concerne ses options en matière d'équipement et d'armes. Si un joueur ne possède pas la figurine officielle, il peut, à la discrétion de l'organisateur du tournoi, utiliser une autre figurine de Corvus Belli en remplacement, mais il doit clairement informer son adversaire de ce que cette figurine représente.

LIGNE DE VUE (LDV)

Pour des raisons de lisibilité et de précision, chaque figurine dans le jeu devra afficher son arc de Ligne de Vue à 180°, au moyen de marques peintes distinctes sur son socle ou avec des marqueurs appropriés (comme les nouveaux socles de Corvus Belli, Marqueurs de Ligne de Vue de Customeeple ou les Marqueurs d'Arc Visuel de Antenocities Workshops).

PEINTURE

A moins que cela ne soit spécifié autrement par les règles de l'Événement, les figurines n'auront pas besoin d'être peintes. Mais cela est recommandé pour profiter au maximum de l'expérience du hobby.

PROXIES

Les figurines d'autres fabricants ne pourront en aucun cas être utilisées comme proxies. L'utilisation d'autres figurines Corvus Belli sont autorisées ; Cependant, les joueurs devront informer leur adversaire, de quel soldat y est représenté. La figurine devra utiliser un socle de la même taille que celui du soldat représenté.

FIGURINES CONVERTIES

Utiliser des figurines converties est autorisé, même encouragé, à condition que la majeure partie ou la totalité de la figurine soit composée de composants de figurines Corvus Belli et que la figurine représente avec précision l'unité et l'option arme qu'elle représente. La figurine devra utiliser un socle de la même taille que le soldat représenté.



LISTES D'ARMÉES

Les Listes d'Armées devront se conformer aux règles énoncées dans les livres de règles d'Infinity, ainsi qu'aux règles spéciales de l'Événement, s'il y en a.

Tous les participants Joueurs devront utiliser l'application Infinity Army, v. web ou mobile ([disponible gratuitement sur le site Infinity](#)), pour créer et valider leurs Listes d'Armées. En cas de divergence, les informations disponibles sur le site officiel Infinity prévaudront.

① [Manuel de l'App. Mobile](#)

MERCENAIRES

Les Troupes Mercenaires, telles que les Yuan Yuan ou Avicenne, ne peuvent être déployées que dans le cadre d'Armées Génériques ou de Sectorielles, dans lesquelles elles y sont disponibles.

RÈGLES

Les Règles et les Listes d'Armées Officielles sont celles publiées par Corvus Belli sur son site officiel :

<https://infinitytheuniverse.com/resources>

Ainsi que son application de construction de Liste :

<https://infinitytheuniverse.com/army-app>

Toutes les règles, FAQ, Wiki, Errata et Listes d'Armées, publiées avant la semaine de sortie de cet Événement, s'y appliqueront.

① Des traductions non officielles peuvent également être disponibles sur le [forum du Bureau-Aegis](#) (néanmoins en cas de litige la valeur de la règle Officielle quelque soit la langue est supérieure à la VF) :

ORGANISATEUR D'ÉVÉNEMENT

L'Organisateur de l'Événement sera la personne, le magasin ou le club qui organisera et gèrera l'Événement.

Les Organisateur sont tenus d'être un exemple de bonne conduite, qu'ils participent à l'Événement comme joueurs ou non.

DEVOIRS DE L'ORGANISATEUR

L'Organisateur est responsable de :

- S'assurer que les règles de l'Événement et les règles du jeu, soient respectées.
- Transmettre à Corvus Belli les résultats de l'Événement, comme indiqué dans le règlement pour ce type d'épreuve.
- S'assurer que les participants soient inscrits à l'ITS avant le début de l'Événement. Les joueurs pourront s'inscrire à l'aide du formulaire disponible à : <https://infinitytheuniverse.com/games/infinity/its>
- Fournir un lieu adéquat pour l'Événement, ainsi que tout ce qui sera nécessaire pour jouer (tables, décors, etc.).
- Établir les horaires et la durée de chaque partie.

ARBITRE

Lors des rencontres, les Arbitres ont autorité en matière de règles de jeu, de fait, ils seront appelés à rendre des décisions équitables et à consacrer tout le temps nécessaire pour résoudre les doutes des joueurs. Pour faciliter le travail de l'Arbitre, les joueurs sont invités à tenter d'abord de résoudre leurs différends à l'amiable, puis de ne s'adresser à l'Arbitre que si un accord ne peut être trouvé. Une fois sollicité, les décisions de l'Arbitre seront définitives.

De la même façon, l'Arbitre pourra déterminer la sanction qu'il jugera appropriée, si un joueur ne respecte pas les règles établies par l'Organisateur.

L'Arbitre et l'Organisateur de l'Événement seront souvent la même personne. Si ce n'est pas le cas, l'Organisateur respectera les décisions de l'Arbitre comme tout participant, tant en ce qui concerne les règles du jeu que pour la résolution des conflits.

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

CLASSEMENT

Tous les Événements Officiels de l'ITS sont pris en compte dans le Classement des Joueurs Infinity.

Les Classements évaluent les joueurs en fonction de leurs performances dans les Événements officiellement homologués, comme le prouvera leur Classement ITS.

Les joueurs commenceront la saison avec un indice de Classement ITS de 1000. Les résultats obtenus lors de chaque Événement Officiel ITS participé, modifiera ce Classement en fonction du résultat obtenu, s'il aura été meilleur ou pire qu'attendu, comme prévu par le système de Classement Elo.

La variation de la note de Classement ITS, variera aussi en fonction du facteur K de l'Événement, de la manière suivante :

TYPE DE TOURNOI	NIVEAU 400	NIVEAU 250/300	NIVEAU 150/200
Tournoi ou Ligue	K+15%	K=32	K-15%
One Shot	K=4	K=4	K=4

Certains Événements spéciaux, tel que l'Interplanetario Tournament, pourront avoir des facteurs K différents.

À la fin de la saison, le vainqueur du Classement se verra remettre les prix suivants :

- Déverrouillage du succès Couronne Quantronique ("Quantronic Crown") dans le profil du joueur.



CLASSEMENTS RÉGIONAUX

Il y'a au total trois Classements indépendants : le Classement Espagnol, le Classement Américain et le Classement International. Les joueurs qui ne sont pas classés dans le Classement Espagnol ou Américain, seront automatiquement classés dans le Classement International.

À la fin de la saison, les vainqueurs de chacun des trois Classements Régionaux se verront remettre les prix suivants :

- Une place garantie à la prochaine saison de l'Interplanetario Tournament en Espagne.
- Une figurine exclusive de la Saison ITS en cours, peinte par l'équipe de Corvus Belli.
- Un trophée officiel de la Saison ITS en cours.

ITS - RÈGLES DU TOURNOI

RÈGLES DE BASE

En tant qu'Événement Officiel, les Tournois devront se conformer aux règles de base de l'ITS. En cas de divergence entre des règles et les règles de base, ce document prévaudra.

FORMAT DE L'ÉVÉNEMENT

Le format ITS sera le format de base pour les Tournois. Ce format permet à 4 joueurs ou plus, de participer à des parties en 1 contre 1, sur 3 rondes de Tournoi ou plus.

FEUILLE DE CONTRÔLE DE TOURNOI

Au début de l'Événement, chaque joueur recevra une Feuille de Contrôle de Tournoi (Tournament Control Sheet). Les joueurs devront inscrire sur leur feuille leur nom, code PIN ITS et leur Faction Généraliste ou Armée Sectorielle.

Durant le Tournoi, les joueurs devront utiliser cette feuille pour noter le score de leur partie, à la fin de chaque Ronde de Tournoi. Ils devront également utiliser leur feuille afin de noter leurs Informations Privées, afin qu'elles puissent être validées par leurs adversaires ou par l'Arbitre si nécessaire.

① Cette feuille est également disponible en Fantrad VF, dans le sujet de la fantrad de l'ITS, sur le Bureau-Aegis en version Pdf ou Excel.

NOMBRE DE RONDES DU TOURNOI

Le nombre de Rondes d'un Tournoi dépendra du nombre de joueurs, comme indiqué dans le tableau suivant :

Nombre de Joueurs	Nombre de Rondes de Tournoi
4-8	3
9-16	4
17+	5

Cette table est donnée à titre de guide indicatif. L'Organisateur aura le choix pour décider du nombre de Rondes de son Tournoi, mais il ne devra jamais y en avoir moins de 3.

PRISE DES SCORES

Le Classement au cours d'un Tournoi est déterminé par le score des Points de Tournoi du joueur.

Après chaque Ronde, les joueurs remporteront des Points de Tournoi en fonction de leurs résultats de partie. Le degré de victoire d'un joueur et ses Points de Tournoi associés, est évalué par la différence de Points d'Objectif marqués par chaque joueur, selon le tableau ci-dessous :

RÉSULTAT	POINTS DE TOURNOI	DIFFÉRENCE EN POINTS D'OBJECTIF
Victoire	4	Obtenir plus de Points d'Objectif que l'adversaire.
Égalité	2	Obtenir autant de Points d'Objectif que l'adversaire.
Défaite	0	Obtenir moins de Points d'Objectif que l'adversaire.
Bonus Offensif	+1	Obtenir 5 Points d'Objectif ou plus. Ce Point de Tournoi est ajouté au résultat obtenu.
Bonus Défensif	+1	Perdre avec une différence de 2 Points d'Objectif ou moins que l'adversaire. Ce Point de Tournoi est ajouté au résultat obtenu.

Exemple 1 :

- Le Joueur A obtint 4 Points d'Objectif durant sa Ronde de Tournoi, tandis que son adversaire, le Joueur B obtint 1 Point d'Objectif. Le résultat de la Ronde fut donc une Victoire pour le joueur A (4 Points de Tournoi). Et une Défaite pour le joueur B (0 Points de Tournoi).

Exemple 2 :

- Le Joueur A obtint 7 Points d'Objectif durant sa Ronde de Tournoi, tandis que son adversaire, le Joueur B obtint 6 Points d'Objectif. Le résultat de la Ronde fut donc encore une Victoire pour le joueur A gagnant 5 Points de Tournoi (Victoire : 4 + Bonus Offensif : 1 = 5). Et une Défaite pour le joueur B, mais obtenant 2 Points de Tournoi (Défaite : 0 + Bonus Offensif : 1 + Bonus Défensif : 1 = 2).

Il pourra arriver que les Points de Tournoi et les Points d'Objectif ne soient pas suffisants pour déterminer un vainqueur. Dans ce cas, les égalités seront départagées en comparant les Points de Victoire de chaque joueur, c'est-à-dire leurs Points d'Armée Survivants.



SCORES FINAUX

Au terme de la dernière Ronde de Tournoi, il appartiendra à l'Organisateur de classer les joueurs sur la base de leur score total en Points de Tournoi.

Le vainqueur du Tournoi sera le joueur qui aura été classé premier, c'est-à-dire celui qui aura obtenu le plus grand score en Points de Tournoi.

Si deux joueurs ou plus se retrouvent ex-aequo sur la même position, ils seront classés en fonction de leurs Points d'Objectif cumulés.

Si les scores de Points de Tournoi et de Points d'Objectif sont égaux, les joueurs seront classés en fonction de leurs Points de Victoire cumulés. Si l'égalité n'est pas résolue, les joueurs seront alors classés en fonction de leurs scores total en Points d'Objectif, cumulés par la totalité de leurs adversaires dans le Tournoi.

APPARIEMENT

L'appariement des joueurs pour la première Ronde de Tournoi est assigné aléatoirement.

Dès la deuxième Ronde de Tournoi, le système Suisse devra être utilisé. Les joueurs seront classés en fonction de leurs scores de Points de Tournoi, puis départagés en cas d'égalité, en comparant les scores de Points d'Objectif. Si l'égalité persiste, comparez les Points de Victoire accumulés par les joueurs et si cela ne permet pas de briser l'égalité, comparez le total des Points d'Objectif de tous leurs précédents adversaires dans le Tournoi. Une fois que tous les joueurs auront été classés, les adversaires seront assignés par ordre décroissant du Classement (premier contre deuxième, troisième contre quatrième, etc.).

NOMBRE IMPAIR DE JOUEURS (EXEMPTION)

Si le nombre de joueurs dans le Tournoi n'est pas pair, à chaque Ronde de Tournoi, un des joueurs devra attendre la prochaine Ronde de Tournoi pour jouer ; on dit que ce joueur reçoit "une exemption". Un joueur qui reçoit une exemption se verra attribuer une Victoire (d'une valeur de 3 Points de Tournoi), 0 Points d'Objectif et 0 Points de Victoire pour cette Ronde de Tournoi.

L'Organisateur devra s'assurer que jamais, un même joueur ne se voit accorder plus d'une exemption au cours d'un Tournoi.

Pour la première Ronde de Tournoi, le joueur qui se verra accorder une exemption sera déterminé au hasard. Dans les Rondes suivantes, le joueur ayant le Classement le plus bas prendra l'exemption, à moins que ce joueur n'ait déjà pris une exemption dans l'une des Rondes précédentes. Dans ce cas, l'exemption sera accordée au dernier joueur ayant le rang le plus bas qui n'avait pas encore été exempté.

Lorsque les joueurs prennent une exemption, ils doivent en prendre note dans leur feuille de contrôle de tournoi.

Une fois la dernière Ronde de Tournoi terminée, les joueurs qui auront reçu une exemption suivront ces étapes :

- Additionnez tous les Points d'Objectif que le joueur a gagné durant le Tournoi

- Multipliez le résultat par le nombre de Rondes du Tournoi général.

- Divisez le résultat par le nombre de Rondes de Tournoi jouées (normalement une de moins que le total des Rondes du Tournoi), puis arrondissez au nombre supérieur.

- Le résultat final sera le score final de Points d'Objectif.

En cas d'égalité, répétez le processus avec les Points de Victoire du joueur.

LISTES D'ARMÉES

Chaque joueur soumettra deux Listes d'Armées sur l'[OTM](#) (Online Tournament Manager), toutes deux appartenant à la même Armée Générique ou Sectorielle.

Les listes devront suivre les règles de constitution d'Armée énoncées dans les règles Infinity.

Chaque joueur devra apporter deux copies imprimées de chacune de ses Listes d'Armées complètes - les listes contiendront toutes les Informations de l'armée, Ouvertes et Privées - et en remettre une à l'Organisateur avant le début de la première Ronde du Tournoi. De plus, chaque joueur devra avoir sur lui une copie imprimée de chacune de ses Listes d'Armées de Courtoisie. Cette version ne contiendra que les Informations Ouvertes de sa Liste pour qu'elle puisse être montrée à ses adversaires qui en feront la demande, mais seulement après la fin de la Phase de Déploiement.

L'Organisateur du Tournoi pourra réclamer que les joueurs remettent leurs Listes d'Armées à l'avance pour en vérifier la validité.

Le seul outil de gestion de Liste d'Armée officiellement approuvé pour jouer en ITS est l'[App. Infinity Army](#), disponible gratuitement sur le site Infinity.

CHOISIR UNE LISTE D'ARMÉE

Les joueurs choisiront au début de la Ronde de Tournoi, la Liste d'Armée de leur choix, après avoir été informés de l'identité de leur adversaire, de leurs Objectifs Classifiés, de la Faction à laquelle ils seront confrontés et la table sur laquelle ils devront jouer.

NIVEAUX DE TOURNOI

Le Niveau de Tournoi déterminera le nombre de Points d'Armée que les joueurs pourront utiliser pour constituer leurs armées.

- **NIVEAU 400** : 400 Points d'Armée et 8 CAP.
- **NIVEAU 250/300** : 300 Points d'Armée et 6 CAP ou 250 Points d'Armée et 5 CAP.
- **NIVEAU 150/200** : 200 Points d'Armée et 4 CAP ou 150 Points d'Armée et 3 CAP.

L'Organisateur devra annoncer le Niveau de Tournoi lors du lancement de l'annonce de l'Événement, afin que les joueurs puissent en tenir compte dans la constitution de leur Listes d'Armées.



SCÉNARIOS

L'Organisateur devra sélectionner un Scénario ITS Officiel pour chaque Ronde de Tournoi. Un même Scénario ne pourra pas être joué deux fois au cours d'un Tournoi. L'Organisateur devra faire connaître les Scénarios choisis lors de l'annonce du Tournoi afin que les joueurs puissent en tenir compte pour la constitution de leurs Listes d'Armées.

En plus de la liste des Scénarios sélectionnables, l'Organisateur pourra ajouter un Scénario personnalisé au Tournoi.

① Vous pouvez en trouver en Français sur le Bureau-Aegis dans les sections [Aides de Jeux](#) et [Scénarios Personnalisés](#).

DIAMÈTRE DES JETONS ITS

Pour faciliter le travail de l'organisateur lors de la préparation d'un tournoi ITS, ce tableau contient les diamètres de tous les jetons utilisés dans les différentes missions.

JETON	DIAMÈTRE
Trans. Antenna	40mm
Tech-Coffin	40mm
Console	40mm
Objective	40mm
Supply Box	25mm
Beacon	25mm
Player A o B	25mm
Data Pack	25mm
Defensive Turret	25mm

TROUPES SPÉCIALISTES

Seuls les Hackers, Médecins, Ingénieurs, Observateurs d'Artillerie, Infirmiers, et les troupes possédant les Compétences Spéciales Chaîne de Commandement ou Agent Spécialiste (Specialist Opérative) sont considérés comme étant des Troupes Spécialistes.



SAISON 14

Durant cette Saison, les règles suivantes sont appliquées :

CIVILS DANS INFINITY

Les opérations clandestines constituent la marque d'Infinity. Ce sont généralement des frappes chirurgicales, extrêmement précises, exécutées sans témoin afin d'en garder le secret.

Cependant, les objectifs de la mission peuvent parfois inclure des civils. Dans cette situation, les troupes peuvent interagir avec le personnel non-combattant, en réalisant ce que l'on appelle une CivEvac.

Toutefois, les règles d'engagement interdisent de blesser les Civils.

EFFETS

- ▶ Un Civil est un élément de jeu disposant d'un Profil de Troupe et n'appartenant à aucune Liste d'Armée des joueurs.
- ▶ Par conséquent, les Civils ne font partie d'aucun Groupe de Combat et ne fournissent aucun Ordre à la Réserve d'Ordres.
- ▶ Les Civils sont Neutres, à moins qu'une règle, une Compétence Spéciale ou un Équipement n'indique le contraire.
- ▶ Les Civils **ne bloquent pas** la LdV.
- ▶ Les Civils n'apportent pas de MOD CC.
- ▶ Les Civils **ignorent les Effets et les Dommages** qu'ils peuvent subir, qu'ils proviennent d'une Attaque ou de toute autre cause. Par conséquent, ils ne possèdent pas les attributs BLI, PB et Blessure.
- ▶ Certaines Règles Spéciales de Scénario ou Objectifs de mission peuvent modifier cette règle.
- ▶ Les Civils ne peuvent pas activer d'Armes ou Équipements Positionnables
- ▶ Les Civils ne génèrent pas d'ORA.
- ▶ Les Gabarits qui affecteraient un Civil ne sont pas considérés comme annulés, mais n'auront pas d'effet sur le Civil.

Important :

Un Civil étant considéré comme une figurine Neutre, être en contact Silhouette avec lui n'active pas l'état Engagé.

▶ ISC : CIVIL

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	DIS
--	6	5	10	11	-	-	-	2	-
Armes TR : - ; Armes CC : - ; CAP : - ; Coût : -									

CIVEVAC

Cette compétence permet à la Troupe de transporter d'autres figurines qui sont dans un état Étourdi, Immobilisé ou Inconscient.

CIVEVAC

COMPÉTENCE COURTE DE MOUVEMENT

Optionnelle.

CONDITIONS

- ▶ Seuls les Figurines, et non les marqueurs (Camouflage, par exemple) peuvent effectuer cette Compétence Commune. Tout Marqueur qui déclare CivEvac est automatiquement révélé.
- ▶ Les Troupes doivent être ou atteindre le contact Silhouette avec le Civil ciblé.
- ▶ Le Civil ciblé ne doit pas être en contact Silhouette avec une Figurine ennemie, et ne doit pas avoir de jeton CivEvac.
- ▶ Une Troupe ne peut pas déclarer cette Compétence Commune si l'une des situations suivantes est vraie :
 - ▶ Il est déjà en train de réaliser un CivEvac de deux Civils.
 - ▶ Il possède la Compétence Spéciale Impétueux, ou l'a obtenu via la Compétence Spéciale Frénésie ou par d'autres circonstances du jeu.
 - ▶ Il possède la Compétence Spéciale Périphérique.
 - ▶ Son type de troupe est DCD (REM).
 - ▶ Il exécute un Ordre Coordonné ou fait partie d'une Fireteam.

EFFETS

- ▶ Si la Troupe réussit un jet de VOL+3, la Troupe peut CivEvac le Civil, en plaçant un jeton CivEvac près du Civil pour l'indiquer.
- ▶ Si le jet échoue, il peut être répété autant de fois que nécessaire, en dépensant à chaque fois la Compétence Courte correspondante et en effectuant le jet.
- ▶ Le Civil CivEvac doit toujours rester en contact Silhouette avec la Troupe qui le CivEvac.
 - ▶ À la fin du mouvement de la Troupe, placez le Civil en contact Silhouette avec celle-ci. La Troupe doit terminer son mouvement dans une position où le Civil peut être placé en contact Silhouette.
- ▶ Le nombre maximum de Civils qu'une Troupe peut avoir en CivEvac avec elle est de deux.
- ▶ Le Civil doit toujours rester sur la table, même si la Troupe qui le CivEvac entre en état Inapte.
- ▶ Dans les situations suivantes, le CivEvac est automatiquement annulé à la fin de l'ordre, en retirant le jeton CivEvac :
 - ▶ La Troupe qui effectue le CivEvac entre en état Isolé, Immobilisé, ou tout autre état Inapte qui l'indique.



- ▶ La Troupe qui fait le CivEvac devient membre d'une Fireteam.
- ▶ La Troupe qui CivEvac le Civil entre dans un État qui remplace la figurine par un Marqueur (Camouflage, Supplantation, Holoecho...).
- ▶ La Troupe qui CivEvac le Civil devient Impétueux via la Compétence Spéciale Frénésie, ou une autre circonstance de jeu.
- ▶ La Troupe peut annuler le CivEvac volontairement lorsqu'il est activé par tout Ordre ou ORA, en retirant le jeton CivEvac, sans qu'aucun jet ne soit nécessaire.
- ▶ Lorsque le CivEvac est annulé, le Civil doit être laissé sur une surface horizontale de la table de jeu.
- ▶ Si le Civil est Hostile, en raison d'une condition de jeu ou d'une règle spéciale du scénario, alors le jet de VOL pour CivEvac n'applique pas le MOD +3.
- ▶ Un Civil Hostile est identifié par un jeton Hostile.

Règle Civil et exemple de jeu CivEvac

» Pendant son Tour Actif, le joueur PanOcéanien déclare la première Compétence Courte de Mouvement de sa Troupe Orc : Se Déplacer jusqu'à ce qu'ils atteignent un contact Silhouette avec le civil Neoterran Corporate Executive, la HVT PanOcéanienne. Avec la seconde Compétence Courte de l'Ordre, le joueur déclare CivEvac et réussit un jet de VOL +3, plaçant ainsi un jeton CivEvac à côté de la HVT.

Dans l'ordre suivant, le joueur PanOcéanien déclare à nouveau Se Déplacer comme première Compétence Courte de Mouvement de sa Troupe Orc. Maintenant, la HVT se déplace en contact Silhouette avec l'Orc. Dans la deuxième Compétence Courte de Mouvement de l'Ordre, le joueur PanOcéanien déclare Esquiver pour éviter une Attaque qui se présente. Comme l'Orc gagne le jet d'Opposition, il peut aussi se déplacer de 5 cm, avec la HVT qui se déplace à ses côtés en contact Silhouette. Dans l'ordre suivant, le joueur PanOcéanien déclare un Saut, ainsi l'Orc et la HVT en contact Silhouette peuvent se déplacer au-dessus d'un obstacle, les plaçant ainsi de l'autre côté de celui-ci.

Dans un autre ordre, le joueur PanOcéanien déclare à nouveau Se Déplacer comme première Compétence Courte de Mouvement de son Orc. Ce mouvement place la HVT dans la Ligne de Vue d'un Gangbuster. Cependant, comme les Civils ne déclenchent pas d'ORA, la Troupe O-12 ne peut pas réagir. Ensuite, le joueur PanOcéanien déclare la seconde Compétence Courte de l'Ordre : Se Déplacer à nouveau. L'Orc entre alors dans la Ligne de Vue (LdV) du Gangbuster, qui peut alors déclarer un ORA : une attaque TR avec son Anti-émeute Léger. Comme il s'agit d'une Arme à Gabarit Direct, elle affecte la HVT. Le joueur PanOcéanien déclare la seconde Compétence Courte de l'Ordre : une attaque TR avec son Fusil MULTI contre le Gangbuster, car la HVT, en tant que Civil, ne bloque pas la LdV. La HVT ignore les effets de la Munition Adhésive. Cependant, l'Orc est affecté normalement par le Gabarit et devra effectuer un jet de PH-6.

» Lors du prochain Round de Jeu, un Epsilon utilise sa Compétence Spéciale Escalader Plus pour terminer un Mouvement à mi hauteur d'un mur avec une HVT CivEvac en contact Silhouette. Pendant le Tour Actif du joueur, l'Epsilon entre en état Inconscient. La HVT n'est alors plus CivEvac, donc le joueur doit retirer le jeton CivEvac et replacer la HVT sur la table de jeu, en contact avec le mur, puisque la HVT ne peut pas rester suspendue à mi-hauteur du mur.

CIBLE DÉSIGNÉE

Dans certains scénarios, les HVT ennemies seront considérées comme des troupes ennemies au lieu de Civils Neutres, ainsi elles pourront être ciblées par des Attaques.

Comme s'ils étaient une Troupe ennemie, les HVT seront réactives et hostiles, réagissant à tout Ordre exécuté par un soldat ennemi.

Dans de tels scénarios, les joueurs utiliseront pour les HVT, le profil de troupe suivant, ci-dessous :

▶ ISC : HVT [Cible Désignée]									
MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	DIS
10-10	6	8	11	11	1	0	1	2	-
Armes TR : Pistolet étourdissant									
Armes CC : - ; CAP : - ; Coût : -									

CASEVAC

Cette compétence permet aux Troupes de porter d'autres figurines qui sont en État Étourdi, Immobilisé ou Inconscient.

CASEVAC

COMPÉTENCE COURTE

Optionnelle.

CONDITIONS

- ▶ Seule une Figurine et non un Marqueur peut réaliser cette Compétence Commune. Tout Marqueur qui déclare Casevac est automatiquement révélé.
- ▶ La Troupe doit être en contact Silhouette avec une Troupe alliée en État Étourdi, Immobilisé (IMM-A ou IMM-B) ou Inconscient. Quelques Règles Spéciales de Scénario pourront modifier ça.
- ▶ La Troupe doit avoir un **Attribut de PH supérieur ou égal à l'Attribut de PH** de la troupe qu'elle souhaite porter. Les Troupes ayant la pièce d'Équipement Bagages peuvent ignorer cette Condition.

EFFETS

- ▶ Permet à une Troupe d'activer l'État de Casevac, en plaçant le jeton Casevac.



CASEVAC (ÉTAT)

CASEVAC

ACTIVATION

- ▶ Une Troupe au contact d'une Troupe alliée en état Étourdi, Immobilisé (IMM-1 ou IMM-2) ou Inconscient, déclare la Compétence Commune Casevac.
- ▶ Une Troupe ne peut activer l'État Casevac que si **elle possède un Attribut de PH supérieur ou égal à l'Attribut de PH** de la troupe qu'elle souhaite porter.

EFFETS

- ▶ En État Casevac, le joueur active les deux Troupes avec un seul Ordre ou ORA.
- ▶ En État Casevac, le joueur déplacera simultanément les deux Troupes en contact Silhouette, en utilisant les valeurs MOV de la Troupe qui porte ;
- ▶ Dans cet État, la Troupe portée (en État Étourdi, Immobilisé ou Inconscient) ne peut pas déclarer d'Ordre ou d'ORA. Les Ordres et les ORA sont toujours déclarés et exécutés par la troupe qui la porte ;
- ▶ En État Casevac, les deux Troupes ne provoquent qu'un seul ORA de la part de chaque ennemi ayant une LdV ou une ZdC ;
- ▶ Un joueur déclarant une Attaque avec une Arme à Gabarit contre une troupe en État Casevac ou une Troupe portée doit appliquer la Règle d'Arme à Gabarit sur un Corps à Corps ;
- ▶ En État Casevac, la Troupe portée ne bloque pas la LdV
- ▶ En État Casevac, la Troupe portée ne confère pas le MOD de +1 à la R lors d'un engagement au CC ;
- ▶ À moins qu'une Règle Spéciale de Scénario n'indique le contraire, une Troupe en État Casevac ne peut pas porter plus d'une troupe Immobilisée, Étourdie ou Inconsciente.

ANNULATION

- ▶ L'État Casevac est automatiquement annulé si la Troupe ayant déclarée Casevac, déclare une Compétence autre que Déplacement Prudent, Escalader, Esquiver, Sauter, Reset, ou une Compétence Courte de Mouvement ;
- ▶ Cet État est également automatiquement annulé si la Troupe ayant déclaré Casevac est activée pendant la Phase Impétueuse ;
- ▶ L'État Casevac est également annulé lorsque la Troupe ayant déclaré Casevac passe à l'État Immobilisé (IMM-1 ou IMM-2), Inapte, ou tout autre état le précisant ;
- ▶ Cet État également annulé si la Troupe ayant déclaré Casevac passe dans un État qui remplace la figurine par un Marqueur (Camouflage, Supplantation, Holo-écho...);
- ▶ L'État Casevac est automatiquement annulé si la Troupe portée perd son État Immobilisé (IMM-1 ou IMM-2), Étourdi, ou Inconscient ;
- ▶ La Troupe qui déclare Casevac peut l'annuler volontairement en dépensant une Compétence Courte d'un Ordre, sans Jet requis.

SERVICE LONG

Durant cette Saison, toute troupe dont la Classification de Troupe est « Personnage », aura également la Classification de Troupe : Vétéran.

TACHIMOTOS

Certains types de Drones bénéficient d'une connectivité améliorée avec les vaisseaux et les orbitales composant le blocus de Cerbère, ce qui augmente leur efficacité opérationnelle.

Au cours de la Saison 14, les Drones possédant à la fois la Compétence Spéciale Observateur d'Artillerie (Forward Observer) et l'Équipement Répétiteur (Repeater) gagnent :

- Compétence Spéciale **Tir Précis** (Marksmanship),
- Compétence Spéciale **Conscience Tactique** (Tactical Awareness),
- Équipement **ECM : Hacker (-3)**,

Sans modification de leur Coût et de leur CAP.

Si la Troupe possède déjà l'Équipement ECM : Hacker, alors elle ne gagne pas l'équipement **ECM : Hacker (-3)** fourni par cette règle.

De plus, au cours de cette saison, l'unité **Traktor Mul** gagne une nouvelle option de profil : **Observateur d'Artillerie + Répétiteur**. Ariadna peut donc en profiter également. De la même manière, cette option Traktor Mul est également disponible pour les factions Tohaa et Spiral Corps.



EXTRAS

L'Organisateur pourra dans le Tournoi, choisir d'utiliser un ou plusieurs Extra(s) modificateurs. Dans ce cas, l'Organisateur devra préciser les Extras utilisés lors de l'annonce initiale de l'Événement.

TOURNOI EN ESCALADE

L'organisateur doit faire connaître les points d'armée lors de la première annonce de l'événement.

Les Tournois appliquant cet Extra ne compteront que trois Rondes, quelque soit le nombre de joueurs. La première Ronde se jouera au NIVEAU 150/200, puis à la deuxième Ronde au NIVEAU 250/300 et à la dernière Ronde du Tournoi au NIVEAU 400. Chaque Ronde du Tournoi appliquera le facteur K pertinent.

Avec cet Extra, chaque joueur devra disposer de trois Listes d'Armées, chacune adaptée au Niveau correspondant.

JEU LIBRE

Cet Extra supprime la limite à 15 Troupes dans une Liste d'Armée. Ainsi les joueurs pourront utiliser des Listes d'Armée allant au-delà de 15 Troupes.

SPEC-OPS

Cet Extra permet aux joueurs de placer un Spec-Ops dans leurs listes de Tournoi (voir Campagne Infinity : Dadedalus' Fall).

Le Spec-Ops peut être personnalisé avec 12 Points d'Expérience.

Les joueurs pourront utiliser un Spec-Ops personnalisé différemment pour chaque liste d'armée, mais ils ne pourront faire aucune modification pendant le Tournoi.

Les configurations du Spec-Ops devront être notées par écrit, conjointement avec la liste d'armée dans laquelle il se trouve.

Le Spec-Ops a la Compétence Spéciale Opérateur Spécialiste et est considéré Troupe Spécialiste dans les Scénarios qui le spécifie, pouvant appliquer les Règles Spéciales de Scénario spécifiques à ces Troupes.

Le Spec-Ops ne gagnera pas de Points d'Expérience supplémentaires durant le Tournoi.

SOLDIERS OF FORTUNE

Cet Extra permet aux joueurs d'inclure des Troupes Mercenaires dans leur Liste d'Armée.

Les joueurs devront respecter la Disponibilité indiquée dans le Profil de Troupe, en ignorant les limitations établies par l'Armée ou la Sectorielle.

Chaque joueur pourra inclure jusqu'à 85 points de Troupes Mercenaires dans leur Armée.

Les Troupes Mercenaires pourront être différentes pour chacune des deux Listes d'Armées du joueur.

Le déploiement de Mercenaires de cette manière, coûtera 1 CAP (SWC) par liste d'armée.

L'utilisation de cet Extra ne permettra pas de dupliquer les Personnages.

COMMANDEMENT RENFORCÉ

Avec cet Extra, la règle Perte de Lieutenant n'est pas appliquée durant le tournoi.

PAQUET DOUBLE

Le choix de cet Extra signifie que les deux versions du Paquet Classifié seront utilisées (la version Standard Verte et la version Extrême Rouge), pour constituer un seul Paquet Classifié.

Les règles habituelles du Paquet Classifié doivent être appliquées.

CQB

La structure de la zone d'opérations limite la portée des armes de tir. Avec la sélection de cet Extra, toute Attaque TR où la portée de la cible est de 80 cm ou plus entraîne un échec automatique sans qu'il soit nécessaire de faire un jet de dé.

ACTION DIRECTE

L'extra Action Directe consiste en un set complet de quatre scénarios, que vous trouverez à la fin de ce livret, qui ne font pas appel au Paquet Classifié ou aux figurines de HVT.

Il s'agit d'un extra de tournoi "sans fioritures". Sans règles de Terrain, ni mécanisme d'Objectifs Classifiés. Juste un set qui joue des Objectifs Principaux et vos compétences tactiques contre celles de votre adversaire.

Si vous avez récemment commencé à jouer à Infinity N4 et que vous souhaitez mettre immédiatement vos compétences à l'épreuve, sans avoir à apprendre tous les mécanismes de l'ITS, Action Directe est parfait pour vous. Grâce à ce set de scénarios, vous pourrez vous concentrer sur la mission à accomplir et tester vos capacités tactiques. Mais ne vous y trompez pas, car ces scénarios ne sont pas plus faciles : bien qu'ils n'incluent pas tous les mécanismes de l'ITS, ils ne laissent rien de côté. Dans Action Directe, la mission passe avant tout.

Pour les joueurs vétérans qui connaissent bien Infinity, un mot d'avertissement : ce ne sont pas exactement les mêmes scénarios que ceux que vous connaissez. Les objectifs et les scores ont été modifiés, l'expérience de jeu est donc différente.

Ici, vos Compétences Spéciales de Terrain ne vous donneront pas d'avantages, et vous ne bénéficierez pas de la même flexibilité pour marquer des points que celle offerte par les Objectifs Classifiés. Si vous pensiez être en terrain sûr, vous allez découvrir à quel point vous aviez tort !



OBJECTIFS CLASSIFIÉS

Dans les Scénarios Officiels d'Infinity, les Objectifs Classifiés sont des objectifs supplémentaires qu'un joueur peut accomplir pour pouvoir obtenir plus de Points d'Objectif.

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

Chaque Objectif Classifié confère ses Points d'Objectif une seule fois dans chaque scénario. Même si les Conditions de l'Objectif Classifié sont à nouveau remplies, il ne pourra pas donner de Points d'Objectif supplémentaires.

SÉLECTION DES OBJECTIFS CLASSIFIÉS

Le nombre d'Objectifs Classifiés pouvant être accompli durant la mission, est listé dans le Scénario. Pour l'ITS, Les joueurs n'auront qu'une façon de choisir les Objectifs Classifiés, au moyen du Paquet Classifié.

Les joueurs feront la sélection de leurs Objectifs Classifiés après avoir pris connaissance de la mission qui sera jouée et de la Faction jouée par leur adversaire, mais toujours avant de choisir une de leurs deux Listes d'Armées présentées à l'Organisateur du Tournoi.

CARTE INTELCOM

Comme indiqué dans certains scénarios, il y sera précisé la possibilité de renoncer à l'Objectif Classifié, pour utiliser une Carte INTELCOM (VF : Appui et Contrôle ou Interférence - VO : Support and Control or Interference).

Avant le début de la partie, mais après avoir choisi l'Objectif Classifié, chaque joueur devra décider si cette carte sera son Objectif Classifié ou sa Carte INTELCOM pour communiquer sa décision à son adversaire. Chaque joueur lancera un dé et celui qui aura le chiffre le plus élevé prendra sa décision en premier, puis en informera son adversaire. Le contenu de la carte, qu'il s'agisse de la mission, du numéro ou du symbole de la carte, sera considéré comme une Information Privée, quelle que soit l'utilisation que le joueur en aura.

Lorsque cela est spécifié dans la mission, et dans l'ordre d'Initiative, le joueur peut utiliser sa carte INTELCOM.

PAQUET CLASSIFIÉ

L'Organisateur devra choisir la version du Paquet Classifié, qui sera utilisée au cours du Tournoi. Le Paquet Classifié Vert correspondra au mode Standard, tandis que le Paquet Classifié Rouge correspondra au mode Extrême. Si l'Extra Paquet Double a été sélectionné, les Paquets Vert et Rouge sont mélangés pour former un seul Paquet.

Chaque joueur devra mélanger son Paquet Classifié devant son adversaire et en tirer deux cartes pour chaque Objectif Classifié, fixé par le scénario. Il pourra ensuite se défausser d'une des deux cartes. La défausse se fera avant de tirer deux autres cartes pour l'Objectif Classifié suivant.

Les Objectifs Classifiés sont considérés comme une Information Privée jusqu'à ce qu'ils soient accomplis. Le joueur devra conserver ses cartes d'Objectifs Classifiés et les montrer à son adversaire s'il le demande, une fois l'Objectif accompli.

Paquet Classifié VF disponible gratuitement sur :

http://www.captainspud.com/?page_id=2660

Ou : <http://www.bureau-aegis.org/forum/index.php?topic=9679.0>

UPDATE

Avec la sortie d'Infinity N4, le Paquet Classifié a subi des modifications mineures sur les cartes suivantes :

► **Predator / Predateur** la phrase suivante est supprimée :
« Performing a Coup de Grâce doesn't count towards this objective » /
« La réalisation d'un Coup de Grâce ne comptera pas dans cet objectif ».

► **Experimental Drug / Drogue Expérimentale** – à la place de :
« ...use of MediKit/Medjector » / « en utilisant un Médikit/Medjector », il sera dit : « ... en utilisant un Médikit ».

► **Nanoespionage** – à la place de : « Requirements: Engineer, Doctor, Paramedic or DataTracker » / « CONDITIONS : Ingénieur, Médecin, Infirmier ou DataTracker », il sera dit : « CONDITIONS : Ingénieur, Médecin ou Infirmier ».

Et à la place de : « ... be in Engaged state... » / « ... être en contact Engagé... », il sera dit : « ... être en contact Silhouette... ».

► **HVT: Identity Check / HVT Vérification d'Identité** – à la place de : « inside his Sensor Area » / « dans son Aire de Capteur », il sera dit : « ... dans sa Zone de Contrôle ... ».

► **Récupération In Extremis / In Extremis Recovery** – à la place de : « ... be in Engaged state... » / « ... être en contact Engagé... », il sera dit : « ... être en contact Silhouette... ».

De plus, vous ne pouvez pas utiliser Récupération In Extremis contre une Troupe qui a activé la compétence spéciale Tenace ou Blessures non Incapacitantes.

► **HVT: Inoculation** – à la place de : « ... Troopers possessing G: Servant... » / « les troupes possédant G: Serviteur », il sera dit « ... les troupes possédant Périphérique (Serviteur)... ».

► **HVT: Retroengineering / HVT : Rétro-Ingénierie** – à la place de : « ... Troopers possessing G: Servant... » / « les troupes possédant G: Serviteur », il sera dit : « ... les troupes possédant Périphérique (Serviteur)... ».

FIGURINE 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 lors des Scénarios.

Vous pouvez utiliser n'importe quelle figurine des gammes Infinity ou Infinity Bootleg, surtout celles désignées comme HVT ou Civiles. Par exemple il y'a le Haut Commissaire de l'O-12, la Diplomate Tohaa, Go-Go Marlene, le Fusilier Angus, les Pilotes de TAG, la VIP Executive ou la Spécialiste A1 HAZMAT.



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

CONDITIONS

- ▶ Chaque joueur devra déployer une figurine HVT au début de sa Phase de Déploiement.
- ▶ Les joueurs doivent déployer la figurine HVT hors de leur Zone de Déploiement, à une distance minimum de 10 cm de leur limite. De plus, les joueurs ne peuvent pas placer la HVT sur ou dans, un élément de décor mais toujours dans une zone accessible de la table.

EFFETS

- ▶ Les HVT sont des Civils Neutres pour tous les joueurs.

OBJECTIF CLASSIFIÉ SÉCURISER LA HVT

A la fin de la partie, le joueur pourra 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 obtenu lors du tirage dans le Paquet Classifié.

L'Objectif Classifié optionnel : Sécuriser la HVT, est accompli à la fin de la partie, quand 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, qu'un Objectif Classifié normal du scénario accompli.

Un Objectif Classifié auquel vous avez renoncé, pour être utilisé comme une carte INTELCOM, ne peut pas être remplacé par Sécuriser la HVT.

CLASSEMENT ITS

Le Classement ITS des joueurs changera en fonction de leurs résultats à la fin de chaque Ronde du Tournoi, ainsi que du facteur K de l'Événement, comme détaillé dans ce document, des Règles de Base de l'ITS.

Les Organisateurs sont invités à lire le guide tutoriel du Gestionnaire Officiel de Tournoi d'Infinity (Official Tournament Manager - OTM), disponible dans le Guide, pour l'organisation de Tournoi ITS.

RAPPORTER LES RÉSULTATS

Pour la mise à jour du Classement ITS avec les résultats de chaque Ronde du Tournoi, les Organisateurs devront rapporter ces résultats en utilisant le Gestionnaire Officiel du Tournoi (Official Tournament Manager - OTM) à : <https://its.infinitytheuniverse.com>

Tuto Youtube : <https://www.youtube.com/watch?v=BW4szsdcvqY>

Si vous rencontrez des problèmes au cours du processus de rapport, veuillez nous contacter (en anglais ou espagnol) à : tournament@corvusbelli.com

SCENARIOS ITS

La souplesse tactique des mécanismes de jeu d'Infinity permet aux parties d'être bien plus que de simples parties d'extermination de l'ennemi. Dans l'ITS (Infinity Tournament System), le système de tournoi organisé d'Infinity, les parties sont présentées avec un nombre déterminé d'objectifs à atteindre (par exemple, prendre le contrôle d'un bâtiment), ou avec des conditions de jeu spécifiques (par exemple, des zones de terrain spécial). Ces types de parties sont appelés missions ou scénarios, et ils recréent des situations tactiques ainsi que des opérations de la sphère militaire et des cercles d'espionnage de très haut niveau.

Il est vrai qu'une mission ou un scénario présente un niveau de difficulté plus élevé, nécessitant une plus grande planification de la Liste d'Armée ainsi qu'un meilleur contrôle des capacités tactiques et de jeu de la part du joueur. Cependant, cela signifie également un niveau de plaisir et de divertissement plus élevé comparé à une partie d'extermination habituel.

Merci au Warcor Tristan228 pour son aide inestimable et son travail incroyable avec les cartes de scénarios.

ACQUISITION

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- Avoir une Antenne de Communication Activée à la fin de la partie (2 Points d'Objectif pour chaque Antenne de Communication Activée).
- Contrôler une Antenne de Communication à la fin de la partie (1 Point d'Objectif pour chaque Antenne de Communication Contrôlée).
- Contrôler le Cercueil Technologique (Tech-Coffin) à la fin de la partie (3 Points d'Objectif).

CLASSIFIÉ

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

FORCES ET DÉPLOIEMENT

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

CAMP	POINTS D'ARMÉE	CAP	TAILLE DE LA TABLE	TAILLE DES ZONES DE DÉPLOIEMENT
A et B	150	3	60 cm x 80 cm	30 cm x 60 cm
A et B	200	4	80 cm x 120 cm	40 cm x 80 cm
A et B	250	5	80 cm x 120 cm	40 cm x 80 cm
A et B	300	6	120 cm x 120 cm	40 cm x 120 cm
A et B	400	8	120 cm x 120 cm	40 cm x 120 cm

Il est interdit de se déployer en contact Silhouette avec le Cercueil Technologique (Tech-Coffin) ou avec les Antennes de Communication.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

ANTENNES DE COMMUNICATION

Il y'a 2 Antennes de Communication placées sur la ligne centrale de la table. Placées à 30 cm des bords de table en format 300/400 points, à 20 cm des bords de table en format 200/250 points et à 10 cm des bords de table en format 150 points. Chaque Antenne doit être représentée par un Marqueur Antenne de Transmission (TRANS. ANTENNA) ou par un élément de décor de même diamètre (comme les Communications Array de Warsenal ou Sat Station Antenna de Customeeple).

ACTIVER UNE ANTENNE DE COMMUNICATION

COMPÉTENCE COURTE

Attaque

CONDITIONS

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

EFFETS

- Permet à la Troupe Spécialiste de faire un Jet Normal de VOL pour Activer une Antenne de Communication.
- Si le Jet est un échec, il peut être répété autant de fois que nécessaire en dépensant à chaque fois la Compétence Courte correspondante et en faisant le Jet
- Une Antenne de Communication Activée peut être à nouveau Activée par l'autre joueur en appliquant la même procédure. Dans ce cas, l'Antenne de Communication n'est plus considérée Activée par l'adversaire ;
- Des Marqueurs Joueur A et Joueur B peuvent être utilisés pour marquer l'Antenne de Communication Activée. Il est recommandé d'utiliser un type de Marqueur différent pour chaque joueur.

CONTRÔLER UNE ANTENNE DE COMMUNICATION

Une Antenne de Communication est considérée Contrôlée par un joueur lorsqu'il est le seul à avoir une Troupe en contact Silhouette avec elle (en tant que figurine et non pas en tant que marqueur). Il ne doit pas y avoir de Troupes ennemies en contact Silhouette avec l'Antenne de Communication. Les Figurines en État Inapte ne comptent pas.

CERCUEIL TECHNOLOGIQUE (TECH-COFFIN)

Il y'a 1 Cercueil-Technologique (Tech-Coffin) placé au centre de la table.

Le Cercueil-Technologique doit être représentée par un Marqueur Tech-Coffin ou un élément de décor de même diamètre (comme les Stasis Coffins de Warsenal ou les Cryo Pods de Customeeple).

CONTRÔLER LE CERCUEIL TECHNOLOGIQUE (TECH-COFFIN)

Le Cercueil Technologique (Tech-Coffin) est considéré Contrôlé par un joueur lorsqu'il est le seul à avoir une Troupe en contact Silhouette avec lui. Seules les Troupes représentées par des Figurines et pas des Marqueurs comptent. Il ne doit pas y avoir de Troupes ennemies en contact Silhouette avec le Cercueil Technologique (Tech-Coffin). Les Figurines en État Inapte ne comptent pas.

TROUPES SPÉCIALISTES

Dans ce scénario, seuls les Hackers, Médecins, Ingénieurs, Observateurs d'Artillerie, Infirmiers, et les troupes possédant les Compétences Spéciales Chaîne de Commandement ou Agent Spécialiste (Specialist Opérative) sont considérés comme étant des Troupes Spécialistes.

Les Hacker, Médecins et Ingénieurs ne peuvent pas utiliser de Répétiteur ou de Périphériques (serviteur) pour accomplir des tâches réservées aux Troupes Spécialistes.

BONUS HACKER ET INGÉNIEUR

Les Troupes possédant la Compétence Spéciale Hacker ou Ingénieur, ont un MOD +3 à leur jet de VOL pour Activer une Antenne de Communication. De plus, elles pourront faire deux Jets de VOL à chaque fois qu'elles dépenseront une Compétence Courte pour Activer une Antenne de Communication.

CORSAIRE

Dans ce scénario, les deux joueurs peuvent ajouter un Bashi Bazouk supplémentaire (n'importe quelle option d'arme) même s'il n'est pas disponible dans leur armée - sans appliquer de coût en point ou de CAP (SWC). Cette Troupe ne compte pas dans la limite des dix Troupes d'un Groupe de Combat ou des quinze Troupes de la Liste d'Armée. Dans le cadre de ce scénario, le Bashi Bazouk est une Troupe Spécialiste, sans que son coût et sa CAP en soit modifié.

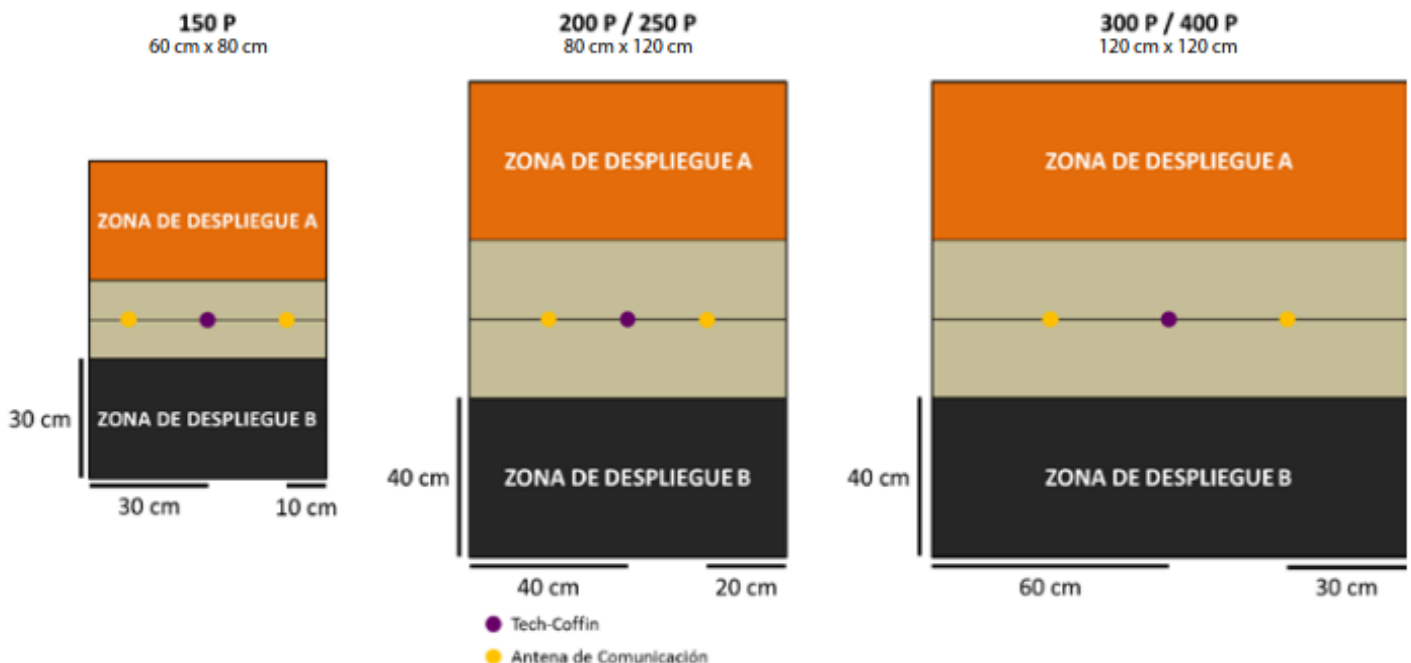
ZONE DE GRAVITÉ FAIBLE

La Zone d'Opérations est une Zone de Gravité Faible. Les **restrictions de Mouvement ne sont pas appliquées**, cependant, toutes les Troupes possédant **Terrain (Zéro-G)** ou **Terrain (Total)** gagnent automatiquement la compétence spéciale **Super-Saut**.

FIN DE 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 Situation de Retraite!, la partie se termine à la fin de ce Tour de Joueur.



ANNIHILATION

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

PARTIES EN 150 POINTS	PARTIES EN 200 POINTS	PARTIES EN 250 POINTS	PARTIES EN 300 POINTS	PARTIES EN 400 POINTS	POINTS D'OBJECTIF
Tuer entre 40 et 75 Points d'Armée ennemi.	Tuer entre 50 et 100 Points d'Armée ennemi.	Tuer entre 65 et 125 Points d'Armée ennemi.	Tuer entre 75 et 150 Points d'Armée ennemi.	Tuer entre 100 et 200 Points d'Armée ennemi.	1 Point d'Objectif.
Tuer entre 76 et 125 Points d'Armée ennemi.	Tuer entre 101 et 150 Points d'Armée ennemi.	Tuer entre 126 et 150 Points d'Armée ennemi.	Tuer entre 151 et 250 Points d'Armée ennemi.	Tuer entre 201 et 300 Points d'Armée ennemi.	3 Points d'Objectifs.
Tuer plus de 125 Points d'Armée ennemi.	Tuer plus de 150 Points d'Armée ennemi.	Tuer plus de 200 Points d'Armée ennemi.	Tuer plus de 250 Points d'Armée ennemi.	Tuer plus de 300 Points d'Armée ennemi.	4 Points d'Objectifs.
Avoir entre 40 et 75 Points d'Armée qui survivent.	Avoir entre 50 et 100 Points d'Armée qui survivent.	Avoir entre 65 et 125 Points d'Armée qui survivent.	Avoir entre 75 et 150 Points d'Armée qui survivent.	Avoir entre 100 et 200 Points d'Armée qui survivent.	1 Point d'Objectif.
Avoir entre 76 et 125 Points d'Armée qui survivent.	Avoir entre 101 et 150 Points d'Armée qui survivent.	Avoir entre 126 et 200 Points d'Armée qui survivent.	Avoir entre 151 et 250 Points d'Armée qui survivent.	Avoir entre 201 et 300 Points d'Armée qui survivent.	3 Points d'Objectifs.
Avoir plus de 125 Points d'Armée qui survivent.	Avoir plus de 150 Points d'Armée qui survivent.	Avoir plus de 200 Points d'Armée qui survivent.	Avoir plus de 250 Points d'Armée qui survivent.	Avoir plus de 300 Points d'Armée qui survivent.	4 Points d'Objectifs.
Tuer le Lieutenant Ennemi					2 Points d'Objectifs.

CLASSIFIÉ

- Il n'y a pas d'Objectif Classifié.

FORCES ET DÉPLOIEMENT

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

CAMP	POINTS D'ARMÉE	CAP	TAILLE DE LA TABLE	TAILLE DES ZONES DE DÉPLOIEMENT
A et B	150	3	60 cm x 80 cm	20 cm x 60 cm
A et B	200	4	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A et B	250	5	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A et B	300	6	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm
A et B	400	8	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

TUER

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

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

PAS DE QUARTIER

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

HVT ET PAQUET CLASSIFIÉ NON UTILISÉ

Dans ce scénario, la figurine HVT et la règle Sécuriser la HVT, ne sont pas appliquées. Les Joueurs ne déploieront pas de figurine HVT sur la table de jeu et ils ne pourront pas utiliser le Paquet Classifié dans ce scénario.

ZONE DE GRAVITÉ FAIBLE

La Zone d'Opérations est une Zone de Gravité Faible. Les **restrictions de Mouvement ne sont pas appliquées**, cependant, toutes les Troupes possédant **Terrain (Zéro-G)** ou **Terrain (Total)** gagnent automatiquement la compétence spéciale **Super-Saut**.

TOURELLE DÉFENSIVE F-13

Chaque joueur possède une Tourelle Défensive F-13 qui réagira aux figurines de l'adversaire. Avant la Phase de Déploiement, chaque joueur doit placer sa Tourelle Défensive F-13 totalement à l'intérieur de sa Zone de Déploiement, en commençant par le joueur qui a gardé le Déploiement.

Ces tourelles sont fixées au sol et ne peuvent pas bouger. Elles doivent être représentées par un marqueur Defensive Turrent ou par une figurine ou un élément de décor ayant la même valeur de Silhouette (par exemple les tourelles des décors de Defiance ou les tourelles de Fiddler).

Les Tourelles Défensives F-13 sont des Armes Déployables, réagissant avec une Attaque TR ou une Attaque CC à tout Ordre déclaré par une figurine ennemie active (mais pas les marqueurs) en LdV ou en contact Silhouette.

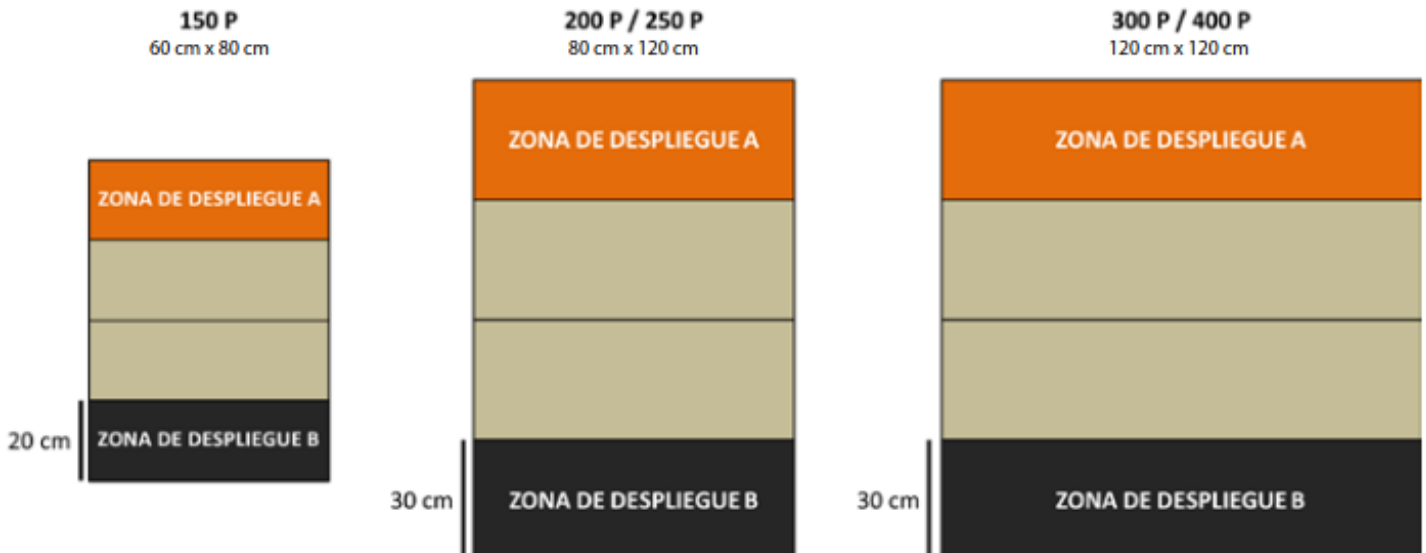
Lorsque la valeur de l'Attribut STR d'une Tourelle Défensive F-13 est inférieure ou égale à 0, elle est retirée de la table de jeu.

TOURELLE DÉFENSIVE F-13

► ISC: TURRET F-13								
MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	STR	S
--	5	10	--	--	2	3	1	2
- Équipement : Viseur 360°						- Armes TR : Fusil Combi		
- Compétence Spéciale : Réaction Total						- Armes CC : Arme CC PARA (-3)		

FIN DE MISSION

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



BIOTECHVORE

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- Accomplir plus d'Objectifs Classifiés que l'adversaire (2 Points d'Objectif).
- Tuer plus de Point d'Armée ennemi que l'adversaire (2 Points d'Objectif).

PARTIES EN 150 POINTS	PARTIES EN 200 POINTS	PARTIES EN 250 POINTS	PARTIES EN 300 POINTS	PARTIES EN 400 POINTS	POINTS D'OBJECTIF
Avoir entre 40 et 75 Points d'Armée qui survivent.	Avoir entre 50 et 100 Points d'Armée qui survivent.	Avoir entre 65 et 125 Points d'Armée qui survivent.	Avoir entre 75 et 150 Points d'Armée qui survivent.	Avoir entre 100 et 200 Points d'Armée qui survivent.	1 Point d'Objectif.
Avoir entre 76 et 125 Points d'Armée qui survivent.	Avoir entre 101 et 150 Points d'Armée qui survivent.	Avoir entre 126 et 200 Points d'Armée qui survivent.	Avoir entre 151 et 250 Points d'Armée qui survivent.	Avoir entre 201 et 300 Points d'Armée qui survivent.	2 Points d'Objectifs.
Avoir plus de 125 Points d'Armée qui survivent.	Avoir plus de 150 Points d'Armée qui survivent.	Avoir plus de 200 Points d'Armée qui survivent.	Avoir plus de 250 Points d'Armée qui survivent.	Avoir plus de 300 Points d'Armée qui survivent.	3 Points d'Objectifs.

CLASSIFIÉ

- Chaque joueur a 3 Objectifs Classifiés (1 Point d'Objectif chacun).

FORCES ET DÉPLOIEMENT

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

CAMP	POINTS D'ARMÉE	CAP	TAILLE DE LA TABLE	TAILLE DES ZONES DE DÉPLOIEMENT
A et B	150	3	60 cm x 80 cm	10 cm x 60 cm
A et B	200	4	80 cm x 120 cm	20 cm x 80 cm
A et B	250	5	80 cm x 120 cm	20 cm x 80 cm
A et B	300	6	120 cm x 120 cm	20 cm x 120 cm
A et B	400	8	120 cm x 120 cm	20 cm x 120 cm

Déploiement Confus. Toute Troupe utilisant une Compétence Spéciale pour se déployer en dehors de leur Zone de Déploiement **devra** faire un Jet de PH -3. Ce Jet **remplace** tous Jet de VOL ou PH qu'une Troupe aurait normalement fait pour se déployer. Ce Jet remplace tous Jet de VOL ou PH qu'une Troupe aurait normalement fait pour se déployer.

Par exemple, une Troupe avec Infiltration doit faire un Jet si elle se déploie en dehors de sa Zone de Déploiement. Elle aura un MOD -3 pour se déployer dans sa moitié de table de jeu, ou un MOD -6 pour se déployer dans la moitié de table de jeu de l'adversaire. De même, une Troupe avec Saut de Combat (PH=14) devra faire un Jet contre PH11 si elle se déploie en dehors de sa Zone de Déploiement.

Si le joueur échoue au Jet, le soldat sera déployé n'importe où dans sa Zone de Déploiement. De plus, si le jet est raté la Troupe perdra l'option de se déployer en État de marqueur ou en État de Déploiement Caché, et devra être déployé en tant que Figurine. Toute Arme ou Équipement déployables déployés à côté d'elle sera enlevée de la Table de Jeu.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

ZONE BIOTECHVORE

Il y a une zone de 40 cm de profondeur, infestée par un fléau Biotechvore dans chaque moitié de la table (20 cm en partie de 150 pts), comprenant la Zone de Déploiement.

Après chaque Fin d'Étape de Tour de Joueur Actif, toutes les Troupes (Figurine ou Marqueur) appartenant au Joueur Actif qui se trouvent à l'intérieur d'une Zone du Fléau Biotechvore devront faire un Jet de Sauvegarde contre PB, avec Dégâts 14.

Échouer au Jet de Sauvegarde entraîne la perte d'1 Point à l'Attribut Blessure/Structure.

Le fléau Biotechvore est plus agressif contre les êtres artificiels. Les troupes ayant l'attribut STR devront faire deux jets de Sauvegarde au lieu d'un.

A la fin du troisième Round de Jeu, toute Troupe à l'intérieur d'une Zone Biotechvore sera considéré comme automatiquement Tué.

TUER

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

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

PAS DE QUARTIER

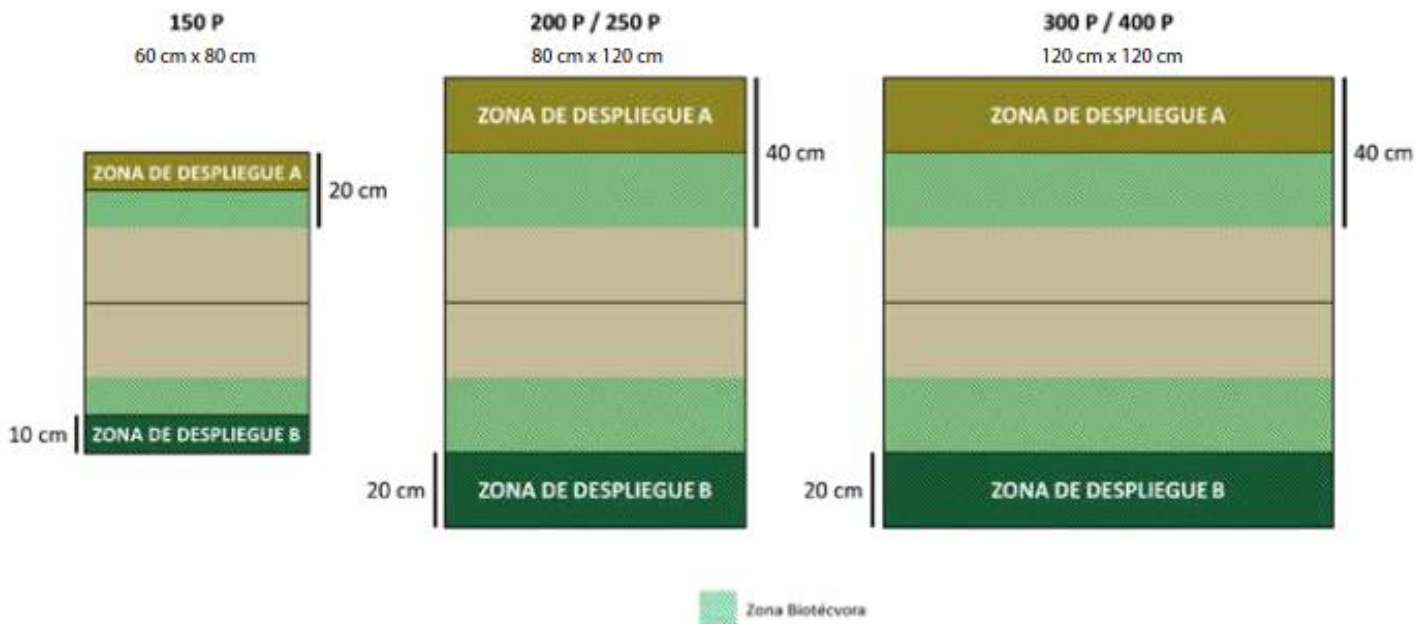
Dans ce scénario, les règles Retraite! ne sont **pas** appliquées.

BONUS DE PIRATAGE EVO

Dans ce scénario, les Troupes possédant un Dispositif de Piratage EVO et qui ne sont pas dans un État Isolé ou un État Inapte, fournissent 1 Ordre Régulier supplémentaire à la Réserve d'Ordres de leur Groupe de Combat. Le nombre maximum d'ordres supplémentaires qu'ils peuvent fournir est de 1 par Liste d'Armée.

FIN DE MISSION

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



CAPTURE AND PROTECT / CAPTURER & PROTÉGER

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- A la fin de chaque Round de Jeu, avoir Capturé la Balise Ennemie (2 Points d'Objectif).
- Avoir la Balise Ennemie Capturé présente dans votre Zone de Déploiement à la fin du jeu (2 Points d'Objectif).
- Éviter que l'ennemie ait Capturé votre Balise à la fin de la partie (1 Point d'Objectif).

CLASSIFIÉ

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

FORCES ET DÉPLOIEMENT

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

CAMP	POINTS D'ARMÉE	CAP	TAILLE DE LA TABLE	TAILLE DES ZONES DE DÉPLOIEMENT
A et B	150	3	60 cm x 80 cm	20 cm x 60 cm
A et B	200	4	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A et B	250	5	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A et B	300	6	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm
A et B	400	8	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm

Il n'est pas autorisé de se déployer au contact du socle des Balises.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

BALISES

Il y a au total 2 Balises, 1 pour chaque joueur, placées dans les différentes moitiés de la table, au centre de la bordure interne de la Zone de Déploiement (voir carte).

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

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

RAMASSER UNE BALISE

COMPÉTENCE COURTE

Attaque

CONDITIONS

Le Troupe doit être dans une des situations suivantes :

- La Troupe est en contact Silhouette avec une Troupe amie dans un État Normal avec une Balise Ennemie.
- La Troupe est en contact Silhouette avec une Balise Ennemie sans qu'aucune troupe ennemie ne soit également en contact avec elle.

EFFETS

- Une Troupe peut Ramasser une Balise Ennemie dans n'importe laquelle des situations précédemment citées en dépensant une Compétence Courte, sans avoir besoin de faire un Jet de dé.
- Les troupes doivent satisfaire aux Règles Communes des Balises.

RÈGLES COMMUNES DES BALISES

- Chaque figurine peut porter au maximum 1 Balise. Par exception, les troupes possédant la Compétence Spéciale Bagage, peuvent porter jusqu'à 2 Balises.
- Seules les figurines, et non les Marqueurs (Camouflage, Supplantation, Holo-Écho...) peuvent porter les Balises.
- Si la figurine portant une Balise entre dans un État Inapte, le joueur doit alors laisser le Marqueur Balise (Beacon) sur la table

BALISE ENNEMIE CAPTURÉE

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

TROUPES SPÉCIALISTES

Dans ce scénario, seuls les Hackers, Médecins, Ingénieurs, Observateurs d'Artillerie, Infirmiers, et les troupes possédant les Compétences Spéciales Chaîne de Commandement ou Agent Spécialiste (Specialist Opérative) sont considérés comme étant des Troupes Spécialistes.

Les Hacker, Médecins et Ingénieurs ne peuvent pas utiliser de Répétiteur ou de Périphériques (serviteur) pour accomplir des tâches réservées aux Troupes Spécialistes.

DÉCOMPRESSION

Avant la Phase de Déploiement, chaque joueur doit placer deux Gabarits Circulaires. Ils peuvent être placés sur n'importe quelle surface de la table de jeu dont la taille est égale ou supérieure à celle du Gabarit, et ils doivent être complètement en dehors de toute Zone de Déploiement.

Le joueur qui a gardé le Déploiement doit placer ses Gabarits Circulaires en premier.

Pendant la partie, chacun de ces Gabarits Circulaires est une zone de Terrain Difficile (Zéro-G) et une Zone de Saturation.

MASTER BREACHER

Le Master Breacher est un agent ayant une grande expertise dans l'ouverture des accès lors d'une action d'abordage spatial.

À la fin de la Phase de Déploiement, les joueurs doivent déclarer quelle troupe de leur Liste d'Armée est leur Master Breacher. La Troupe choisie doit toujours être l'une des figurines déployées sur la table de jeu.

Les joueurs ne sont pas autorisés à choisir des troupes en Déploiement Caché ou en état de marqueur. Cette Troupe doit toujours être sur la table de jeu en tant que figurine et non en tant que marqueur (Camouflé, TO, Holocho...). Aussi, les troupes irrégulières et celles dont le Type de Troupe est DCD (REM) ne peuvent pas être Master Breacher.

Le Master Breacher possède la compétence spéciale **Terrain (Zéro-G)** et aussi des **Charges Creuses**, même si celles-ci ne sont pas listées sur son profil d'unité.

Le Master Breacher est identifié par un marqueur Player A ou B.

HVT NON UTILISÉE

Dans ce scénario, les figurines HVT et la règle Sécuriser la HVT, ne sont pas appliquées. Les Joueurs ne déploieront pas de figurine HVT sur la table de jeu et ils devront enlever toutes les cartes HVT du Paquet d'Objectifs Classifiés.

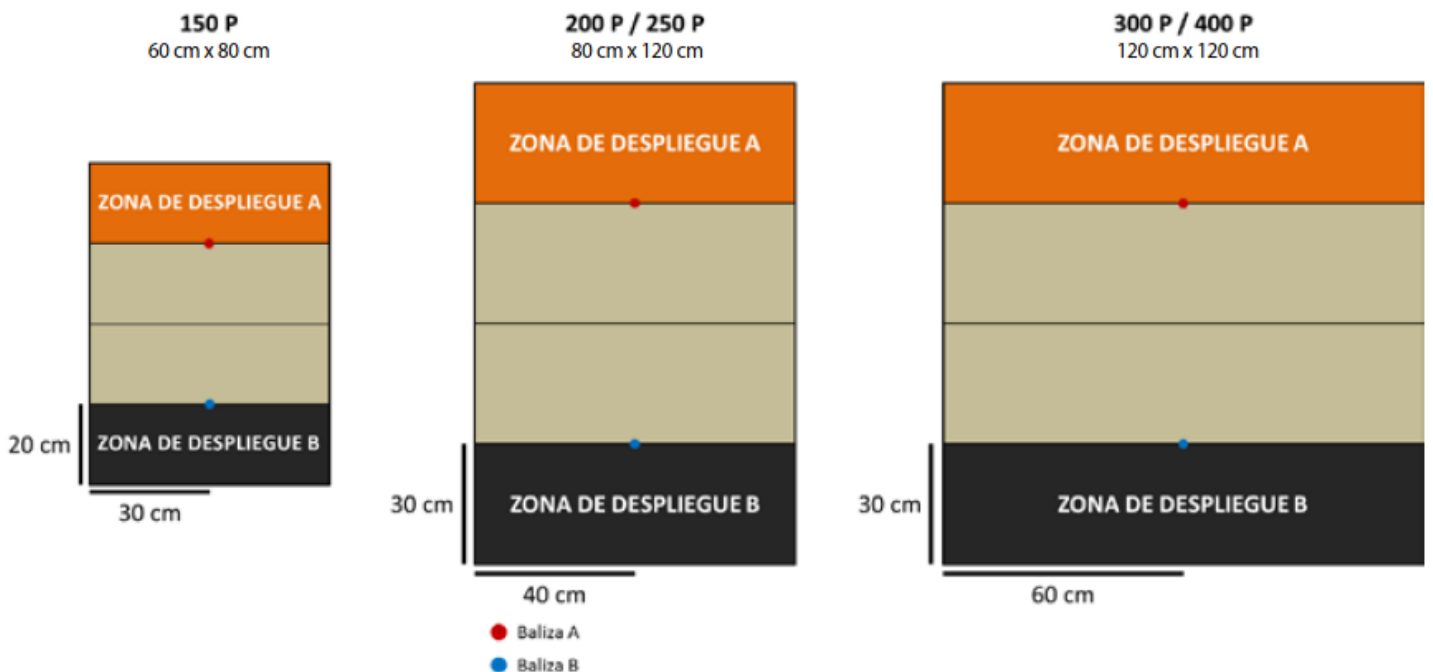
CARTE INTELCOM (PROVISIONS / APPROVISIONNEMENT

L'Objectif Classifié avec le symbole donne 1 Point d'Objectif supplémentaire, mais seulement si le joueur a moins de 10 Point d'Objectifs.

FIN DE 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 Situation de Retraite!, la partie se termine à la fin de ce Tour de Joueur.





COUNTERMEASURES / CONTRE-MESURES

Scénario par Micky Ward pour le White Noise :
« Design a Mission Contest ».

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- Avoir accompli plus d'Objectifs Classifiés que l'adversaire à la fin de la partie (2 Point d'Objectifs).
- Avoir accompli le même nombre d'Objectifs Classifiés que l'adversaire à la fin de la partie (1 Points d'Objectif, mais seulement si au moins 1 Objectif Classifié a été accompli).
- Accomplir les Objectifs Classifiés (1 Point d'Objectif chaque, jusqu'à un maximum de 8 Points d'Objectif).

CLASSIFIÉ

Voir les Règles Spéciales de Scénario.

FORCES ET DÉPLOIEMENT

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

CAMP	POINTS D'ARMÉE	CAP	TAILLE DE LA TABLE	TAILLE DES ZONES DE DÉPLOIEMENT
A et B	150	3	60 cm x 80 cm	20 cm x 60 cm
A et B	200	4	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A et B	250	5	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A et B	300	6	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm
A et B	400	8	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm

Zone Exclusion. La Zone d'Exclusion s'étend à 20 cm de chaque côté de la ligne centrale de la table de jeu (10 cm pour les parties en 150 pts). Les troupes ne peuvent pas utiliser les Compétences Spéciales de Déploiement Aéroporté (DA) ou ayant une Étiquette de Déploiement Supérieur pour se déployer dans la Zone d'Exclusion.

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

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

CLASSIFIÉ OBJECTIVES

Au début de la partie, en utilisant un seul Paquet Classifié (Mode Standard), tirez trois cartes et placez-les à côté de la zone de jeu. Ces trois cartes seront les Objectifs de Mission Actifs. Placez le reste du paquet à côté d'elles, en laissant de l'espace pour une pile de défausse.

Lors du début de la Phase Tactique de chaque tour de joueur, ce joueur pourra choisir et défausser l'une des trois Cartes d'Objectifs de Mission Actifs, la retirant alors sur la pile de défausse et en tirant une nouvelle du paquet.

Durant chaque Tour de Joueur, si un Objectif de Mission Actif est accompli, la carte est conservée par le joueur qui l'a rempli. Si les joueurs ont accompli le même Objectif de Mission Actifs dans le même Ordre, les deux troupes comptent comme ayant accompli la Mission. A la fin du Tour de Joueur, tirez de nouvelles cartes du paquet jusqu'à ce qu'il y ait trois Objectifs de Mission Actifs.

Si le paquet est vide, mélangez la pile de défausse pour former un nouveau paquet. Tout Objectif de Mission Actif qui est vérifié "à la fin de la partie" peut être accompli à la fin de chaque Tour de Joueur.

HVT MULTIPLES

Chaque joueur devra déployer 3 figurines HVT, en suivant les règles habituelles de déploiement des HVT.

Chaque HVT ne pourra être utilisée qu'une seule fois pour accomplir un Objectif Classifié - une fois qu'un Objectif Classifié ciblant cette HVT aura été accomplie, cette figurine HVT devra être retirée de la table de jeu.

SÉCURISER LA HVT NON UTILISÉE

Dans ce scénario, la règle Sécuriser la HVT n'est pas appliquée pour remplacer l'Objectif Classifié d'un joueur.

MODE EXTRÊME

Ce scénario peut être joué à un niveau de difficulté extrême. Dans ce mode, les joueurs devront alors utiliser le Paquet Classifié Extrême (Rouge) à la place du Paquet Standard. Ce Mode n'est pas compatible avec l'Extra Paquet Double.

DÉTACHEMENT DE SÉCURITÉ (SECOET)

Dans ce scénario, les deux joueurs peuvent ajouter une CSU supplémentaire (n'importe quelle option d'arme), même si elle n'est pas disponible pour leurs armées - sans appliquer de Coût en points ou en CAP (SWC). Cette Troupe ne compte pas dans la limite des dix Troupes d'un Groupe de Combat ou des quinze Troupes de la Liste d'Armée. Dans le cadre de ce scénario, la CSU est une Troupe Spécialiste et possède la Compétence **Terrain (Zéro-G)** sans que son Coût et sa CAP ne soient modifiés. De plus, cette Troupe est considérée comme une CSU pour la création d'une Fireteam.

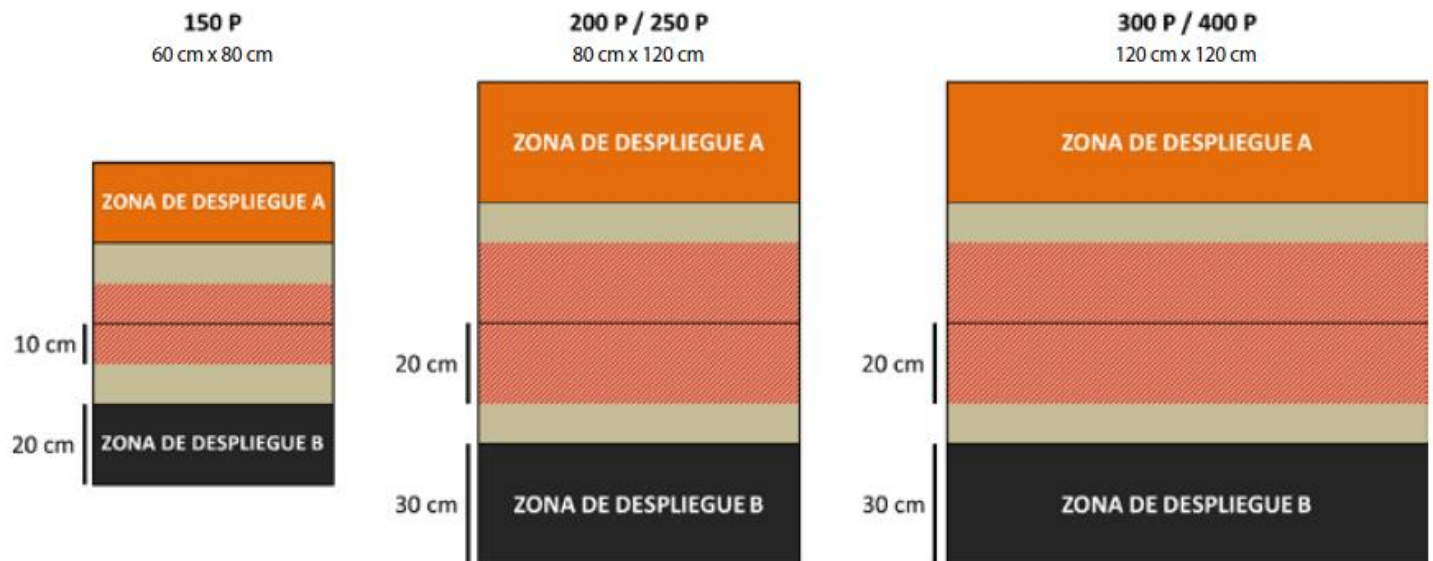
BONUS DE PIRATAGE EVO

Dans ce scénario, les Troupes possédant un Dispositif de Piratage EVO et qui ne sont pas dans un État Isolé ou un État Inapte, fournissent 1 Ordre Régulier supplémentaire à la Réserve d'Ordres de leur Groupe de Combat. Le nombre maximum d'ordres supplémentaires qu'ils peuvent fournir est de 1 par Liste d'Armée.

FIN DE 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 Situation de Retraite!, la partie se termine à la fin de ce Tour de Joueur.



Zona de Exclusion



CRYOGENICS / CRYOGÉNIQUE

OBJECTIFS DE MISSION

- A la fin de la partie, avoir Activé deux Cercueil Technologique (Tech-Coffin) ou plus (2 Points d'Objectif).
- A la fin de la partie, Dominer un Quadrant contenant une HVT (2 Points d'Objectif pour chaque Quadrant avec une HVT).
- Alternativement, à la fin de la partie si vous Menacez une HVT (1 Point d'Objectif pour chaque HVT Menacée).
- A la fin de la partie, si vous Menacez une HVT avec votre Master Breacher (1 Point d'Objectif supplémentaire pour chaque HVT Menacée).
- A la fin de chaque Round de Jeu, avoir son Master Breacher Dominant (1 point d'objectif).

CLASSIFIÉ

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

FORCES ET DÉPLOIEMENT

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

CAMP	POINTS D'ARMÉE	CAP	TAILLE DE LA TABLE	TAILLE DES ZONES DE DÉPLOIEMENT
A et B	150	3	60 cm x 80 cm	20 cm x 60 cm
A et B	200	4	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A et B	250	5	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A et B	300	6	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm
A et B	400	8	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm

Il est interdit de se déployer en contact Silhouette avec un Cercueil Technologique (Tech-Coffin).

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

QUADRANTS (ZO)

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 ensuite s'il a un Master Breacher Dominant, puis vérifie combien de Quadrants il domine et les Points d'Objectif sont calculés.

Dans ce scénario, chaque Quadrant est considéré comme une Zone d'Opérations (ZO).

DOMINER UNE ZO

Une Zone d'Opérations (ZO) est considérée comme Dominée par un joueur s'il possède plus de Points de Victoire que l'adversaire dans la zone. Seules les troupes représentées par des Figurines ou des Marqueurs (Camouflage, Œuf-Embryon, Graine-Embryon...) comptent, ainsi que les Proxys et les troupes Périphériques. Les troupes en État Inapte ne sont pas comptées. Les Marqueurs représentant des armes ou des équipements (comme les Mines ou les Répétiteurs Déployables), les Holo-échos et tout Marqueur ne représentant pas une troupe ne sont pas pris en compte non plus.

Une troupe est considérée dans une Zone d'Opérations si plus de la moitié de son socle est à l'intérieur de cette ZO.

SHASVASTII

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

BAGAGE

Les Troupes possédant l'Équipement : Bagage, placées dans une Zone d'Opérations et qui ne sont pas en État Inapte, apportent 20 Points de Victoire en plus pour la Domination de la ZO.

CERCUEIL TECHNOLOGIQUE (TECH-COFFIN)

Il y a 4 Cercueil-Technologique (Tech-Coffin) placés au centre de chaque Quadrant (voir la carte).

Chaque Cercueil-Technologique doit être représentée par un Marqueur Tech-Coffin ou un élément de décor de même diamètre (comme les Stasis Coffins de Warsenal ou les Cryo Pods de Customeeple).



ACTIVER UN CERCUEIL TECHNOLOGIQUE

COMPÉTENCE COURTE

Attaque

CONDITIONS

- ▶ Seules les Troupes Spécialistes peuvent déclarer cette compétence.
- ▶ La Troupe Spécialiste doit être en contact Silhouette avec un Cercueil Technologique (Tech-Coffin).

EFFETS

- ▶ Permet à la Troupe Spécialiste de faire un Jet Normal VOL pour Activer le Tech-Coffin.
- ▶ Si le Jet est un échec, il peut être répété autant de fois que nécessaire en dépensant à chaque fois la Compétence Courte correspondante et en faisant le Jet
- ▶ Si le jet est réussi, le joueur peut faire un jet sur le Tableau Cercueil-Technologique et vérifier le résultat. La HVT de chaque joueur est considérée comme étant à l'intérieur d'un des Tech-Coffins, donc seulement deux des Tech-Coffins contiennent des HVT. Ignorez les résultats "Vide" ou "HVT" une fois qu'ils ont été obtenus deux fois, et appliquez automatiquement le résultat alternatif.

Tableau Cercueil-Technologique

1-12	Vide. Ce Tech-Coffin n'a pas de HVT, retirez-le de la table de jeu.
13-20	HVT. Remplacez le Tech-Coffin par votre HVT, ou par celle de votre adversaire si vous avez déjà obtenu ce résultat.

HVT

Dans ce scénario, les HVTs des joueurs ne sont pas déployées comme d'habitude. Chacune des deux HVTs doit être placée sur la table de jeu uniquement lorsque les joueurs obtiennent un résultat correspondant dans le Tableau Cercueil-Technologique.

MENACER UNE HVT

Une HVT (qu'elle soit celle de l'adversaire ou non) est Menacée par un joueur s'il a au moins une Troupe (en tant que figurine et non pas en tant que marqueur) en état non-Inapte à l'intérieur de la Zone de Contrôle de la HVT.

Cet Objectif de Mission ne compte pas si le joueur domine déjà le Quadrant contenant la HVT.

TROUPES SPÉCIALISTES

Dans ce scénario, seuls les Hackers, Médecins, Ingénieurs, Observateurs d'Artillerie, Infirmiers, et les troupes possédant les Compétences Spéciales Chaîne de Commandement ou Agent Spécialiste (Specialist Opérative) sont considérés comme étant des Troupes Spécialistes.

Les Hacker, Médecins et Ingénieurs ne peuvent pas utiliser de Répétiteur ou de Périphériques (serviteur) pour accomplir des tâches réservées aux Troupes Spécialistes.

BONUS MÉDECIN ET INFIRMIER

Les troupes possédant la Compétence Spéciale Médecin ou Infirmier ont un MOD+3 aux jets de VOL pour Activer des Cercueil-Technologique (Tech-Coffin). Ce MOD n'est pas cumulable avec les MOD de Profil d'Unité avec les Compétences Spéciales Médecin ou Infirmier. De plus, elles pourront faire deux Jets de VOL, chaque fois qu'elles dépenseront une Compétence Courte pour Activer un Cercueil-Technologique (Tech-Coffin).

MASTER BREACHER

Le Master Breacher est un agent ayant une grande expertise dans l'ouverture des accès lors d'une action d'abordage spatial.

À la fin de la Phase de Déploiement, les joueurs dans l'Ordre d'Initiative, doivent déclarer quelle troupe de leur Liste d'Armée est leur Master Breacher.

La Troupe choisie doit toujours être l'une des figurines déployées sur la table de jeu. Les joueurs ne sont pas autorisés à choisir des troupes en Déploiement Caché ou en état de marqueur. Cette Troupe doit toujours être sur la table de jeu en tant que figurine et non en tant que marqueur (Camouflé, TO, Holoecho...). Aussi, les troupes irrégulières et celles dont le Type de Troupe est DCD (REM) ne peuvent pas être Master Breacher.

Le Master Breacher possède la compétence spéciale **Terrain (Zéro-G)** et aussi des **Charges Creuses**, même si celles-ci ne sont pas listées sur son profil d'unité.

Le Master Breacher est identifié par un marqueur Player A ou B.

MASTER BREACHER

DOMINANT

Si à la fin du Round, le joueur a son Master Breacher en état non-Inapte dans une ZO qu'il Domine, alors il a une situation de Master Breacher Dominant.

ZONE DE NON GRAVITÉ

L'opération est située dans un secteur sans gravité. Cela n'applique pas de restrictions de mouvement sur la table de jeu, mais toutes les Troupes possédant la Compétence Spéciale **Terrain (Total)**, **Terrain (Zéro-G)** ou **Super-Saut** obtiennent un bonus de **+2.5 cm** à leur première valeur de MOV.

Ce bonus n'est appliqué que pendant une Compétence de Mouvement.

TOURELLE DÉFENSIVE F-13

Chaque joueur possède une Tourelle Défensive F-13 qui réagira aux figurines de l'adversaire. Avant la Phase de Déploiement, chaque joueur doit placer sa Tourelle Défensive F-13 totalement à l'intérieur de sa Zone de Déploiement, en commençant par le joueur qui a gardé le Déploiement.

Ces tourelles sont fixées au sol et ne peuvent pas bouger. Elles doivent être représentées par un marqueur Defensive Turrent ou par une figurine ou un élément de décor ayant la même valeur de Silhouette (par exemple les tourelles des décors de Defiance ou les tourelles de Fiddler).

Les Tourelles Défensives F-13 sont des Armes Déployables, réagissant avec une Attaque TR ou une Attaque CC à tout Ordre déclaré par une figurine ennemie active (mais pas les marqueurs) en LdV ou en contact Silhouette.

Lorsque la valeur de l'Attribut STR d'une Tourelle Défensive F-13 est inférieure ou égale à 0, elle est retirée de la table de jeu.

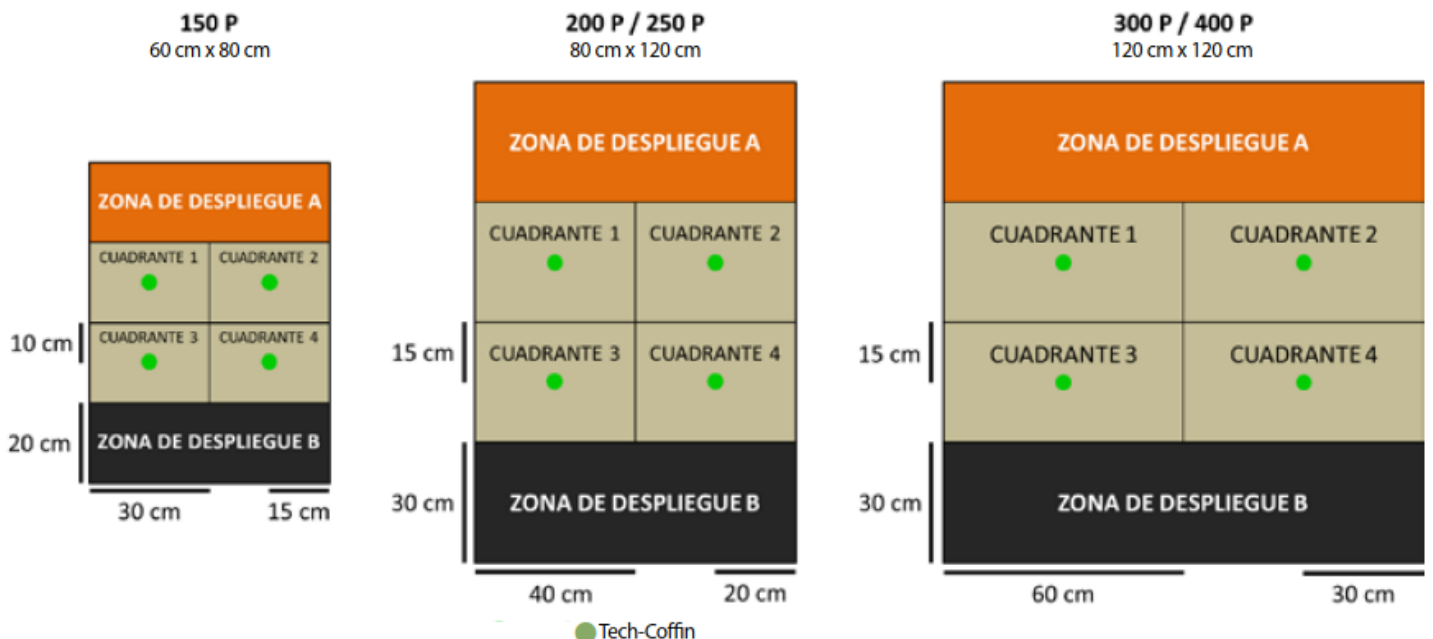
TOURELLE DÉFENSIVE F-13

► ISC: TURRET F-13								
MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	STR	S
--	5	10	--	--	2	3	1	2
- Équipement : Viseur 360°						- Armes TR : Fusil Combi		
- Compétence Spéciale : Réaction Total						- Armes CC : Arme CC PARA (-3)		

FIN DE MISSION

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

Si un joueur commence son Tour avec toutes les Troupes de sa Liste d'Armée en état Inapte, la mission se terminera à la fin de ce Tour de Joueur.



DÉCAPITATION

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- Tuer plus de Points d'Armée que l'adversaire (3 Points d'Objectif).
- Tuer le même nombre de Lieutenant que l'adversaire (2 Points d'Objectif, mais seulement si au moins 1 Lieutenant a été tué par le joueur).
- Tuer plus de Lieutenants que l'adversaire (3 Points d'Objectif, mais seulement si au moins 1 Lieutenant a été tué par le joueur).
- Tuer la Cible Désignée (2 Points d'Objectif, chacune).

CLASSIFIÉ

- Il n'y a pas d'Objectif Classifié.

FORCES ET DÉPLOIEMENT

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

CAMP	POINTS D'ARMÉE	CAP	TAILLE DE LA TABLE	TAILLE DES ZONES DE DÉPLOIEMENT
A et B	150	3	60 cm x 80 cm	30 cm x 60 cm
A et B	200	4	80 cm x 120 cm	40 cm x 80 cm
A et B	250	5	80 cm x 120 cm	40 cm x 80 cm
A et B	300	6	120 cm x 120 cm	40 cm x 120 cm
A et B	400	8	120 cm x 120 cm	40 cm x 120 cm

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

LIEN TACTIQUE RENFORCÉ

Dans ce scénario, la règle Perte de Lieutenant n'est pas appliquée.

Dans cette mission, l'identité du Lieutenant est toujours une Information Publique. Le joueur doit indiquer quel marqueur est le Lieutenant s'il est dans un Marqueur État (Camouflage, Leurre, ...) ou le Marqueur Lieutenant dans le cas d'un Holo-projecteur.

Le Lieutenant doit être placé sur la table de jeu au début du premier Round de Jeu, soit comme Figurine, soit comme Marqueur. Les joueurs ne peuvent pas déployer leurs Lieutenants dans l'État de Déploiement Caché.

Si le joueur n'a pas de Lieutenant durant la Phase Tactique de son Tour Actif parce que sa Troupe n'a pas été déployé ou parce qu'il est dans un État Isolé, ou un État Inapte (Inconscient, Mort, Sepsitorisé...), alors le joueur doit en nommer un nouveau, sans dépense d'Ordre. L'identité de ce nouveau Lieutenant est aussi une Information Publique. Il est obligatoire que ce Lieutenant soit une Figurine ou un Marqueur, placé sur la table de jeu.

Chaque fois qu'un Lieutenant est/ou entre en état Inapte à la fin d'un Tour en cours, il est considéré comme Tué pour les Objectifs Principaux, même si la Troupe qui était le Lieutenant n'est plus en état Inapte par la suite.

HVT MULTIPLES

Chaque joueur devra déployer **2** figurines HVT, en suivant les règles habituelles de déploiement des HVT.

CIBLE DÉSIGNÉE

Dans ce scénario, la HVT ennemie est considérée comme une troupe ennemie au lieu d'un Civil Neutre, elle peut être ciblée par des Attaques.

Les HVT qui seront Cibles Désignées, seront réactives et hostiles, réagissant comme si elles étaient une Troupe ennemie.

TUER

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

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

Un Lieutenant est considéré comme Tué s'il a été Lieutenant à n'importe quel moment de la partie, et s'il entre dans l'État Mort ou est dans un État Inapte à la fin de la partie.

PAS DE QUARTIER

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

PAQUET CLASSIFIÉ NON UTILISÉ

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

ZONE DE NON GRAVITÉ

L'opérations est située dans un secteur sans gravité. Cela n'applique pas de restrictions de mouvement sur la table de jeu, mais toutes les Troupes possédant la Compétence Spéciale **Terrain (Total)**, **Terrain (Zéro-G)** ou **Super-Saut** obtiennent un bonus de **+2.5 cm** à leur première valeur de MOV.

Ce bonus n'est appliqué que pendant une Compétence de Mouvement.

MASTER BREACHER

Le Master Breacher est un agent ayant une grande expertise dans l'ouverture des accès lors d'une action d'abordage spatial.

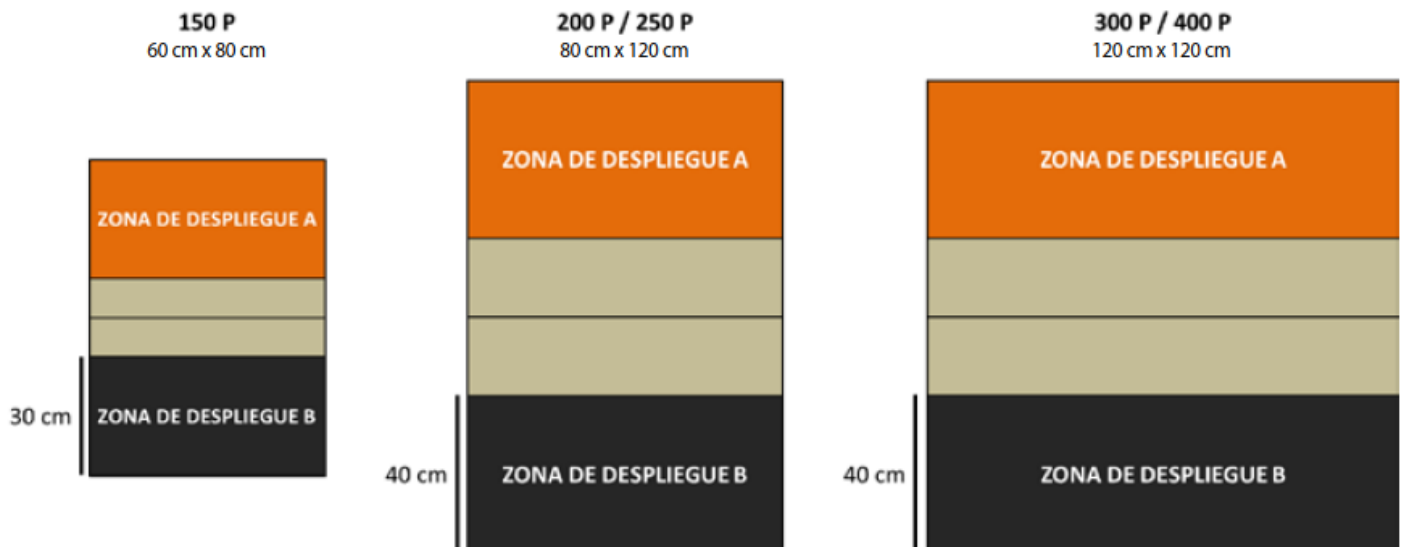
À la fin de la Phase de Déploiement, les joueurs dans l'Ordre d'Initiative, doivent déclarer quelle troupe de leur Liste d'Armée est leur Master Breacher. La Troupe choisie doit toujours être l'une des figurines déployées sur la table de jeu. Les joueurs ne sont pas autorisés à choisir des troupes en Déploiement Caché ou en état de marqueur. Cette Troupe doit toujours être sur la table de jeu en tant que figurine et non en tant que marqueur (Camouflé, TO, Holoecho...). Aussi, les troupes irrégulières et celles dont le Type de Troupe est DCD (REM) ne peuvent pas être Master Breacher.

Le Master Breacher possède la compétence spéciale **Terrain (Zéro-G)** et aussi des **Charges Creuses**, même si celles-ci ne sont pas listées sur son profil d'unité.

Le Master Breacher est identifié par un marqueur Player A ou B.

FIN DE MISSION

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





FIREFIGHT / BARRAGE

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- Tuer plus de Troupes Spécialistes que l'adversaire (2 Points d'Objectif).
- Tuer plus de Lieutenants que l'adversaire (2 Points d'Objectif).
- Tuer plus de Points d'Armée que l'adversaire (2 Points d'Objectif).
- Acquérir plus d'Armes ou d'Équipements des Panoplies que l'adversaire, à la fin de la partie (1 Point d'Objectif).

CLASSIFIÉ

- Chaque joueur a 3 Objectifs Classifiés (1 Point d'Objectif chacun).

FORCES ET DÉPLOIEMENT

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

CAMP	POINTS D'ARMÉE	CAP	TAILLE DE LA TABLE	TAILLE DES ZONES DE DÉPLOIEMENT
A et B	150	3	60 cm x 80 cm	30 cm x 60 cm
A et B	200	4	80 cm x 120 cm	40 cm x 80 cm
A et B	250	5	80 cm x 120 cm	40 cm x 80 cm
A et B	300	6	120 cm x 120 cm	40 cm x 120 cm
A et B	400	8	120 cm x 120 cm	40 cm x 120 cm

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

TUER

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

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

Un Lieutenant est considéré comme Tué s'il a été Lieutenant à n'importe quel moment de la partie, et s'il entre dans l'État Mort ou est dans un État Inapte à la fin de la partie.

PAS DE QUARTIER

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

AIRE D'ATTERRISSAGE DÉSIGNÉE

Toute la table de jeu est considérée comme Aire d'Atterrissage Désignée. N'importe quelle Troupe avec la Compétence Spéciale Saut de Combat peut appliquer pour son déploiement un MOD +3 à son jet de PH. Ce MOD est cumulable avec tout autre MOD apporté par d'autres règles.

De plus, les Troupes avec n'importe quelle Étiquette de Déploiement Aéroporté (DA), ignorent les règles d'interdiction de Déploiement, dans le cas d'un déploiement à l'intérieur de la Zone de Déploiement ennemie.

PANOPLIES

Il y a trois Panoplies, placées sur la ligne centrale de la table de jeu. Une d'elles au centre de la table et dans les parties à 300/400 pts, les deux autres à 20 cm des bords, ou 10 cm dans les parties à 200/250 pts, ou dans les parties à 150 pts au contact des bords de la table (voir carte).

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

UTILISER LES PANOPLIES

COMPÉTENCE COURTE

Attaque

CONDITIONS

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

EFFETS

- ▶ En réussissant un Jet de VOL, la troupe peut faire un Jet dans n'importe quel Tableau de Butin pour obtenir une arme ou un Équipement. Une fois qu'elle a obtenu un succès, cette troupe ne peut plus utiliser à nouveau la Panoplie.
- ▶ Les troupes possédant la Compétence Spéciale Butin, ou toute autre Compétence qui le spécifie, n'ont pas à faire de Jet de VOL.
- ▶ Une troupe au contact Silhouette de cet élément de décor peut dépenser une Compétence Courte d'un Ordre pour annuler son État Vidé.
- ▶ Si une Troupe obtient une Arme ou Équipement qu'elle possède déjà, elle peut répéter le jet dans le Tableau de Butin.

TABLEAU DE BUTIN

1-2	BLI +1	13	Panzerfaust
3-4	Lance-Flammes Léger	14	Arme CC Monofilament
5-6	Grenades	15	MOV 20-10
7-8	Arme CC DA	16	TAG : Attaque TR (Shock) Autres Types de Troupe : Fusil MULTI
9	Viseur Multispectral N1	17	Fusil de Sniper MULTI
10	Arme CC EXP	18	TAG : Immunité (Total) Autres Types de Troupe: +4 BLI
11	Lance-Adhésif (+1R)	19	Mimétisme (-6)
12	TAG : Immunité (PA) Autres Types de Troupe: +2 BLI	20	TAG : Attaque TR (+1R) Autres Types de Troupe: Mitrailleuse (HMG)

TROUPES SPÉCIALISTES

Dans ce scénario, seuls les Hackers, Médecins, Ingénieurs, Observateurs d'Artillerie, Infirmiers, et les troupes possédant les Compétences Spéciales Chaîne de Commandement ou Agent Spécialiste (Specialist Operative) sont considérés comme étant des Troupes Spécialistes.

Les Hacker, Médecins et Ingénieurs ne peuvent pas utiliser de Répéteur ou de Périphériques (serviteur) pour accomplir des tâches réservées aux Troupes Spécialistes.

CORSAIRE

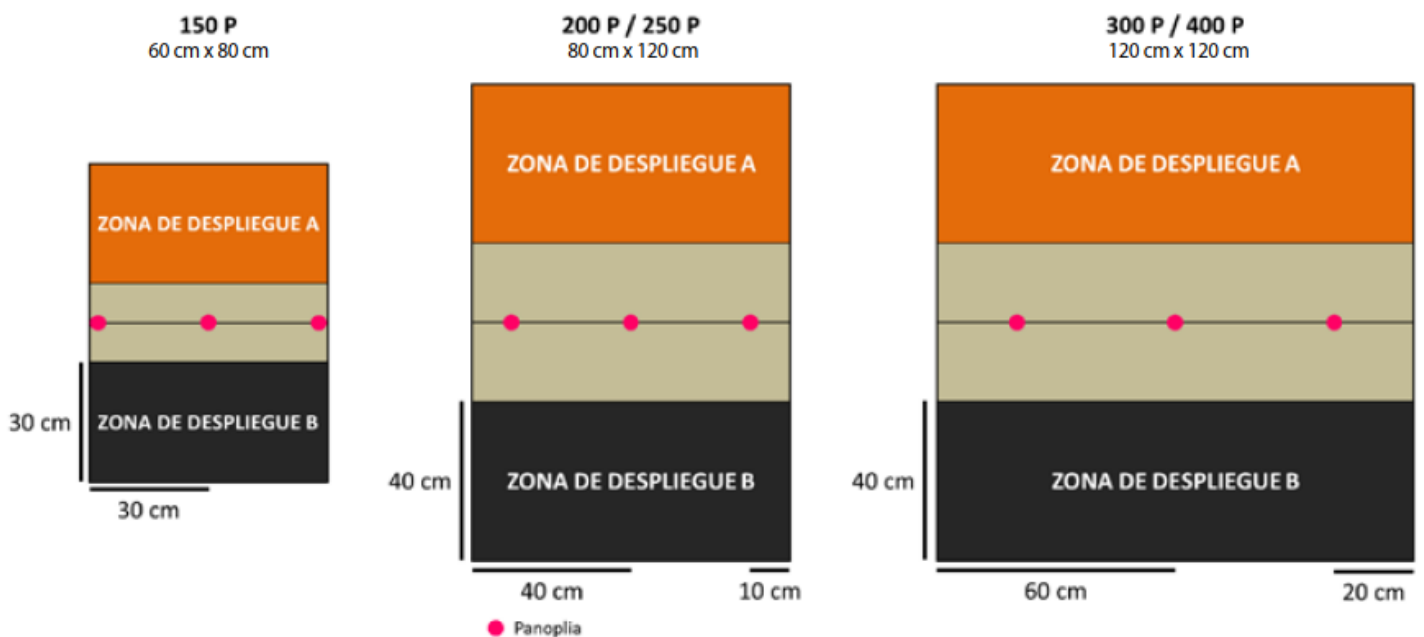
Dans ce scénario, les deux joueurs peuvent ajouter un Bashi Bazouk supplémentaire (n'importe quelle option d'arme) même s'il n'est pas disponible dans leur armée - sans appliquer de coût en point ou de CAP (SWC). Cette Troupe ne compte pas dans la limite des dix Troupes d'un Groupe de Combat ou des quinze Troupes de la Liste d'Armée. Dans le cadre de ce scénario, le Bashi Bazouk est une Troupe Spécialiste, sans que son coût et sa CAP en soit modifié.

ZONE DE GRAVITÉ FAIBLE

La Zone d'Opérations est une Zone de Gravité Faible. Les **restrictions de Mouvement ne sont pas appliquées**, cependant, toutes les Troupes possédant **Terrain (Zéro-G)** ou **Terrain (Total)** gagnent automatiquement la compétence spéciale **Super-Saut**.

FIN DE MISSION

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



FROSTBYTE / CONGELER

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- Tuer plus de Points d'Armée que l'adversaire (2 Points d'Objectif).
- Dominer la Zone d'Exclusion à la fin de la partie (3 Points d'Objectif).
- Avoir autant d'Unité Thermique Active que l'adversaire à la fin de la partie (2 Points d'Objectif, mais seulement si au moins il y'a 1 Unité Thermique Active).
- Avoir plus d'Unités Thermiques Actives que l'adversaire à la fin de la partie (3 Points d'Objectif).

CLASSIFIÉ

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

FORCES ET DÉPLOIEMENT

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

CAMP	POINTS D'ARMÉE	CAP	TAILLE DE LA TABLE	TAILLE DES ZONES DE DÉPLOIEMENT
A et B	150	3	60 cm x 80 cm	20 cm x 60 cm
A et B	200	4	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A et B	250	5	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A et B	300	6	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm
A et B	400	8	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm

Zone Exclusion. La Zone d'Exclusion s'étend à 20 cm de chaque côté de la ligne centrale de la table de jeu (10 cm pour les parties en 150 pts). Les troupes ne peuvent pas utiliser les Compétences Spéciales de Déploiement Aéroporté (DA) ou ayant une Étiquette de Déploiement Supérieur pour se déployer dans la Zone d'Exclusion.

Dans ce scénario la Zone d'Exclusion est la Zone d'Opération (ZO).

Il est interdit de se déployer en contact Silhouette d'une Unité Thermique.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

TUEUR FROID

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

En termes de jeu, toutes les Troupes qui, à la fin du troisième Round de jeu se trouvent dans la Zone d'Exclusion ou dans une Zone de Déploiement / Zone Morte, sans appareil thermique actif, devront être considérés comme Tués par l'ennemi.

Cette règle n'est pas appliquée aux troupes qui sont du Type Infanterie Lourde (ILO), Drone (DCD) ou TAG. Ainsi qu'à la Troupe du joueur qui a été désigné Master Breacher.

ZONES MORTES

Il y a deux Zones Mortes, une dans chaque moitié de la table de jeu. Les Zones Mortes sont la zone située entre la Zone de Déploiement et la Zone d'Exclusion (voir la carte ci-dessous).

DOMINER UNE ZO

Une Zone d'Opérations (ZO) est considérée comme Dominée par un joueur s'il possède plus de Points de Victoire que l'adversaire dans la zone. Seules les troupes représentées par des Figurines ou des Marqueurs (Camouflage, Œuf-Embryon, Graine-Embryon...) comptent, ainsi que les Proxys et les troupes Périphériques. Les troupes en État Inapte ne sont pas comptées. Les Marqueurs représentant des armes ou des équipements (comme les Mines ou les Répétiteurs Déployables), les Holo-échos et tout Marqueur ne représentant pas une troupe ne sont pas pris en compte non plus.

Une troupe est considérée dans une Zone d'Opérations si plus de la moitié de son socle est à l'intérieur de cette ZO.

UNITÉS THERMIQUES

Il y a un total de quatre Unités Thermiques, deux d'entre elles dans chaque moitié de la table. L'Unité thermique de la Zone Morte est placée à 25 cm du centre de la table et à 60 cm du bord de la table (15 cm du centre de la table et 30 cm du bord de la table dans les parties à 150 points). L'Unité Thermique de la Zone de Déploiement est placée à 50 cm du centre de la table et à 60 cm du bord de la table (30 cm du centre de la table et 30 cm du bord de la table dans les parties à 150 points).

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

Les Marqueurs Player A et Player B peuvent être utilisés pour marquer les Unités Thermiques Actives. Il est recommandé que chaque joueur utilise un Marqueur identique propre à chacun.



Dans ce scénario, les Unités Thermiques ont un profil d'Élément de Décors. Elles peuvent être ciblées, cependant, une Unité Thermique ne peut pas être choisie comme cible d'une Attaque qui affecterait également des Troupes, qu'elles soient ennemies ou alliées.

NOM	BLI	PB	STR	S
Unité Thermique	2	0	3	3
CC FIXE=8, GIZMOKIT (PH=9)				

SYSTÈME DE DÉFENSE AUTOMATISÉ (ADS)

Chaque Unité Thermique est équipée d'un ADS pour éviter que soit altéré le système de chauffage qui sauve des vies.

Toute Attaque contre l'Unité Thermique déclenche une Attaque CC en réaction, qui fait automatiquement un 8.

Toute Attaque CC contre l'Unité Thermique se fait automatiquement par un Jet d'Opposition, même si la Compétence Spéciale Berserk est utilisée. Aucun MOD ne peut être appliqué à l'Attribut de l'Attaque CC.

Si le jet automatique de 8 de l'ADS est un succès, alors l'attaquant est touché par une Munition Étourdissante, l'obligeant à faire deux Jets de Sauvegarde contre PB, avec Dégâts 15. La compétence spéciale Immunité (totale) n'est pas efficace contre ce coup.

ENDOMMAGER ET DÉTRUIRE LES UNITÉS THERMIQUES

Les Unités Thermiques ne peuvent être endommagées que par des Attaques CC avec des Armes possédant le Trait Anti-matériel ou avec des Charges Creuses.

Si l'Attribut de Structure d'une Unité Thermique est réduit à 0 ou moins, elle est Détruite et retirée de la table de jeu.

Les Unités Thermiques peuvent être la cible de la Compétence Spéciale Ingénieur ou de la pièce d'équipement GizmoKit.

Une Unité Thermique qui est détruite n'est pas considérée comme étant Active.

CONSOLES

Il y a trois Consoles, placées sur la ligne centrale de la table de jeu. L'une d'entre elles est au centre de la table et les deux autres sont à 30 cm de la Console centrale (20 cm dans les parties à 150 points), voir la carte ci-dessous.

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

CONNECTER UNE CONSOLE

(COMPÉTENCE COURTE)

Attaque.

CONDITIONS

- ▶ Seules les Troupes Spécialistes peuvent déclarer cette compétence.
- ▶ La Troupe Spécialiste doit être en contact Silhouette avec la Console.

EFFETS

- ▶ Permet à la Troupe Spécialiste de faire un Jet Normal de VOL pour Connecter la Console. Si le Jet est un échec, il peut être répété autant de fois que nécessaire en dépensant à chaque fois la Compétence Courte correspondante et en faisant le Jet
- ▶ Quand une Console est Connectée, le joueur déclare quel Unité Thermique est Activée.
- ▶ Vous ne pouvez pas Activer plus d'un Unité Thermique par Console.
- ▶ Vous ne pouvez pas réactiver une nouvelle fois une Console qui a déjà Activée.

TUER

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

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

TROUPES SPÉCIALISTES

Dans ce scénario, seuls les Hackers, Médecins, Ingénieurs, Observateurs d'Artillerie, Infirmiers, et les troupes possédant les Compétences Spéciales Chaîne de Commandement ou Agent Spécialiste (Specialist Opérative) sont considérés comme étant des Troupes Spécialistes.

Les Hacker, Médecins et Ingénieurs ne peuvent pas utiliser de Répétiteur ou de Périphériques (serviteur) pour accomplir des tâches réservées aux Troupes Spécialistes.

DÉCOMPRESSION

Avant la Phase de Déploiement, chaque joueur doit placer deux Gabarits Circulaires. Ils peuvent être placés sur n'importe quelle surface de la table de jeu dont la taille est égale ou supérieure à celle du Gabarit, et ils doivent être complètement en dehors de toute Zone de Déploiement.

Le joueur qui a gardé le Déploiement doit placer ses Gabarits Circulaires en premier.

Pendant la partie, chacun de ces Gabarits Circulaires est une zone de Terrain Difficile (Zéro-G) et une Zone de Saturation.

MASTER BREACHER

Le Master Breacher est un agent ayant une grande expertise dans l'ouverture des accès lors d'une action d'abordage spatial.

À la fin de la Phase de Déploiement, les joueurs dans l'Ordre d'Initiative, doivent déclarer quelle troupe de leur Liste d'Armée est leur Master Breacher. La Troupe choisie doit toujours être l'une des figurines déployées sur la table de jeu. Les joueurs ne sont pas autorisés à choisir des troupes en Déploiement Caché ou en état de marqueur. Cette Troupe doit toujours être sur la table de jeu en tant que figurine et non en tant que marqueur (Camouflé, TO, Holoecho...). Aussi, les troupes irrégulières et celles dont le Type de Troupe est DCD (REM) ne peuvent pas être Master Breacher.

Le Master Breacher possède la compétence spéciale **Terrain (Zéro-G)** et aussi des **Charges Creuses**, même si celles-ci ne sont pas listées sur son profil d'unité.

Le Master Breacher est identifié par un marqueur Player A ou B.

ORDRE SPÉCIAL DU MASTER BREACHER

BREACHER

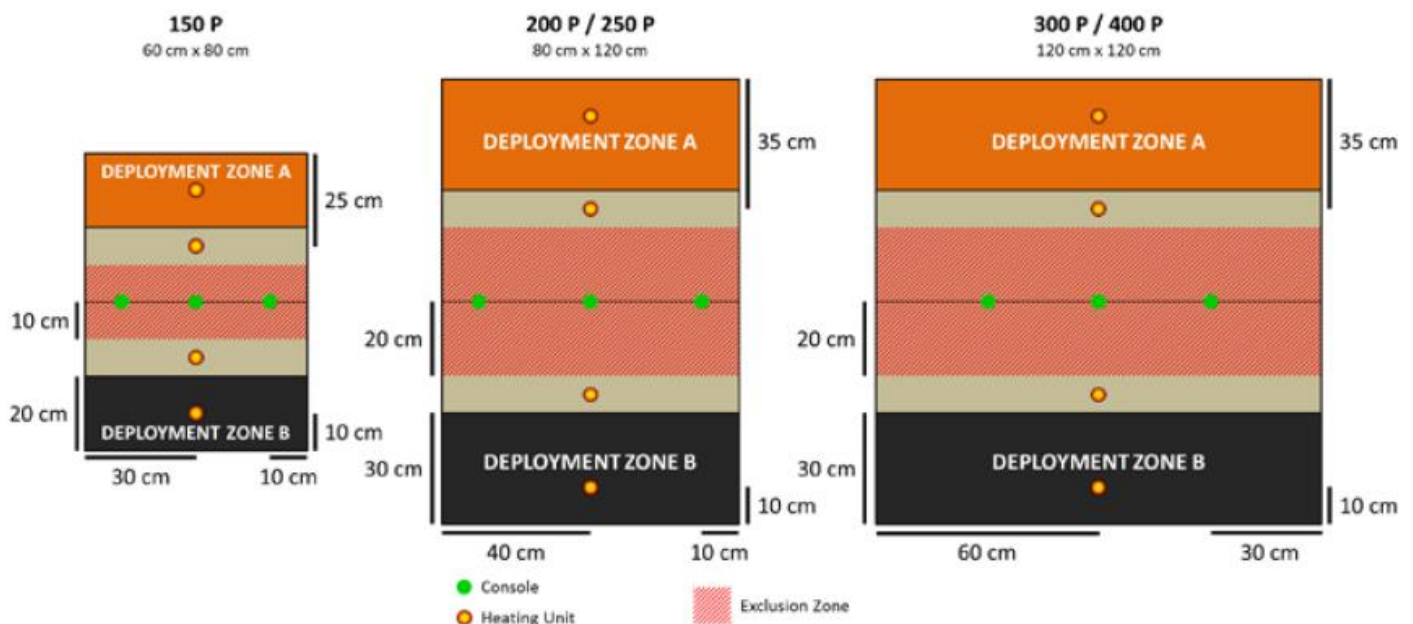
La Troupe qui possède le jeton Player A ou B lors du Comptage des Ordres, se voit attribuer un Ordre Irrégulier supplémentaire en plus de celui fourni par son Entraînement (Régulier ou Irrégulier), qu'elle ne peut consommer que sur elle-même. Cet Ordre Irrégulier exclusif ne peut pas être transformé en Ordre Régulier ou être utilisé en Fireteam.

PAS DE QUARTIER

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

FIN DE MISSION

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





FRONTLINE / LIGNE DE FRONT

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- Dominer le Secteur le plus proche de votre Zone de Déploiement à la fin de la partie (1 Point d'Objectif).
- Dominer le Secteur Central à la fin de la partie (2 Points d'Objectif).
- Dominer le Secteur le plus lointain de votre Zone de Déploiement à la fin de la partie (3 Point d'Objectifs).

CLASSIFIÉ

- Chaque joueur a 4 Objectifs Classifiés (1 Point d'Objectif chacun).

FORCES ET DÉPLOIEMENT

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

CAMP	POINTS D'ARMÉE	CAP	TAILLE DE LA TABLE	TAILLE DES ZONES DE DÉPLOIEMENT
A et B	150	3	60 cm x 80 cm	20 cm x 60 cm
A et B	200	4	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A et B	250	5	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A et B	300	6	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm
A et B	400	8	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

SECTEURS (ZO)

À la fin de la partie, mais pas avant, la table est divisée en 3 Secteurs.

En parties 200/250/300/400 pts, ces Secteurs font 20 cm de profondeur et sont aussi larges que la table de jeu. Deux de ces Secteurs sont placés à 10 cm de la ligne centrale de la table de jeu, un de chaque côté, et le troisième Secteur est une bande de 20 cm de profondeur sur la zone centrale de la table (voir carte).

En parties 150 pts, ces Secteurs font 10 cm de profondeur et sont aussi larges que la table de jeu. Deux de ces Secteurs sont placés à 5 cm de la ligne centrale de la table de jeu, un de chaque côté, et le troisième Secteur est une bande de 10 cm de profondeur sur la zone centrale de la table (voir carte).

Dans ce scénario, chaque Secteur est considéré comme Zone d'Opérations (ZO).

DOMINER UNE ZO

Une Zone d'Opérations (ZO) est considérée comme Dominée par un joueur s'il possède plus de Points de Victoire que l'adversaire dans la zone.

Seules les troupes représentées par des Figurines ou des Marqueurs (Camouflage, Œuf-Embryon, Graine-Embryon...) comptent, ainsi que les Proxys et les troupes Périphériques.

Les troupes en État Inapte ne sont pas comptées. Les Marqueurs représentant des armes ou des équipements (comme les Mines ou les Répétiteurs Déployables), les Holo-échos et tout Marqueur ne représentant pas une troupe ne sont pas pris en compte non plus.

Une troupe est considérée dans une Zone d'Opérations si plus de la moitié de son socle est à l'intérieur de cette ZO.

SHASVASTII

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

BAGAGE

Les Troupes possédant l'Équipement : Bagage, placées dans une Zone d'Opérations et qui ne sont pas en État Inapte, apportent 20 Points de Victoire en plus pour la Domination de la ZO.

CARTE INTELCOM (SUPPORT AND CONTROL / APPUI ET CONTRÔLE)

Avant le début de la partie, mais après avoir choisi son premier Objectif Classifié, le joueur doit déclarer à son adversaire si cette carte sera son Objectif Classifié ou sa Carte INTELCOM. Chaque joueur lance un dé, et celui qui obtient le score le plus élevé est le premier à annoncer sa décision à son adversaire. Le contenu de la carte, qu'il s'agisse de la mission ou de la valeur de la carte, est considéré comme une Information Privée, quel qu'en soit l'usage choisi par le joueur.

À la Fin du dernier Round de Jeu, lorsque les joueurs comptent leurs points, et suivant l'ordre établi par l'Initiative, le joueur peut utiliser sa Carte INTELCOM en appliquant le Mode Appui et Contrôle (Support and Control).

Mode Appui & Contrôle (Support & Control) : Le joueur peut ajouter la valeur de sa Carte du Mode Appui & Contrôle au total des Points de Victoire qu'il possède dans la Zone d'Opérations (ZO) de son choix, mais seulement s'il y possède au moins une troupe en État non Inapte.

DÉCOMPRESSION

Avant la Phase de Déploiement, chaque joueur doit placer deux Gabarits Circulaires. Ils peuvent être placés sur n'importe quelle surface de la table de jeu dont la taille est égale ou supérieure à celle du Gabarit, et ils doivent être complètement en dehors de toute Zone de Déploiement.

Le joueur qui a gardé le Déploiement doit placer ses Gabarits Circulaires en premier.

Pendant la partie, chacun de ces Gabarits Circulaires est une zone de Terrain Difficile (Zéro-G) et une Zone de Saturation.

TOURELLE DÉFENSIVE F-13

Chaque joueur possède une Tourelle Défensive F-13 qui réagira aux figurines de l'adversaire. Avant la Phase de Déploiement, chaque joueur doit placer sa Tourelle Défensive F-13 totalement à l'intérieur de sa Zone de Déploiement, en commençant par le joueur qui a gardé le Déploiement.

Ces tourelles sont fixées au sol et ne peuvent pas bouger. Elles doivent être représentées par un marqueur Defensive Turrent ou par une figurine ou un élément de décor ayant la même valeur de Silhouette (par exemple les tourelles des décors de Defiance ou les tourelles de Fiddler).

Les Tourelles Défensives F-13 sont des Armes Déployables, réagissant avec une Attaque TR ou une Attaque CC à tout Ordre déclaré par une figurine ennemie active (mais pas les marqueurs) en LdV ou en contact Silhouette.

Lorsque la valeur de l'Attribut STR d'une Tourelle Défensive F-13 est inférieure ou égale à 0, elle est retirée de la table de jeu.

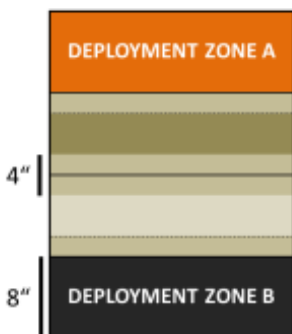
TOURELLE DÉFENSIVE F-13

► ISC: TURRET F-13									
MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	STR	S	
--	5	10	--	--	2	3	1	2	
- Équipement : Viseur 360°						- Armes TR : Fusil Combi			
- Compétence Spéciale : Réaction Total						- Armes CC : Arme CC PARA (-3)			

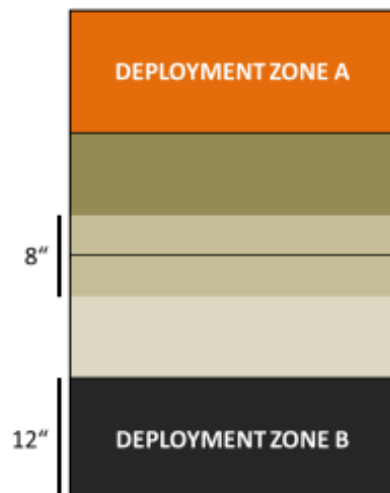
FIN DE MISSION

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

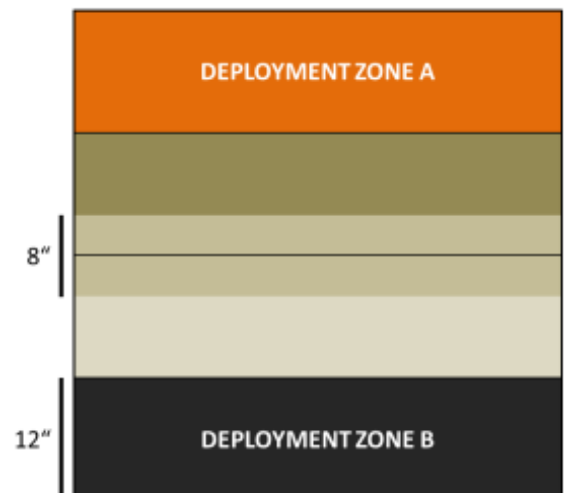
150 P
24 in x 32 in



200 P / 250 P
32 in x 48 in



300 P / 400 P
48 in x 48 in



HIGHLY CLASSIFIED / HAUTEMENT CLASSIFIÉ

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- Avoir rempli **plus** d'Objectifs Classifiés **Principaux** que l'adversaire à la fin de la partie (3 Point d'Objectifs).
- Avoir rempli **autant** d'Objectifs Classifiés **Principaux** que l'adversaire à la fin de la partie (2 Points d'Objectif, mais seulement si au moins 1 Objectif Classifié a été rempli).
- Remplir des Objectifs Classifiés Principaux (1 Point d'Objectif chacun).

OBJECTIFS SECONDAIRES

- Chaque joueur a 1 Objectif Classifié Secondaire (3 Points d'Objectif).

FORCES ET DÉPLOIEMENT

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

CAMP	POINTS D'ARMÉE	CAP	TAILLE DE LA TABLE	TAILLE DES ZONES DE DÉPLOIEMENT
A et B	150	3	60 cm x 80 cm	20 cm x 60 cm
A et B	200	4	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A et B	250	5	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A et B	300	6	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm
A et B	400	8	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm

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 Publique.

Pour les choisir, chaque joueur mélange son propre Paquet 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 déjà obtenue, alors elle doit être retirée et le joueur doit en piocher une nouvelle jusqu'à ce qu'il y ait quatre Objectifs Classifiés Principaux différents.

OBJECTIF CLASSIFIÉ SECONDAIRE

Les joueurs choisissent leur Objectif Classifié Secondaire après avoir sélectionné leurs Objectifs Classifiés Principaux. Chaque joueur tire deux cartes de son Paquet Classifié et doit en choisir une, l'autre sera défaussée.

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 Information Privé.

SÉCURISER LA HVT

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

MASTER BREACHER

Le Master Breacher est un agent ayant une grande expertise dans l'ouverture des accès lors d'une action d'abordage spatial.

À la fin de la Phase de Déploiement, les joueurs dans l'Ordre d'Initiative, doivent déclarer quelle troupe de leur Liste d'Armée est leur Master Breacher. La Troupe choisie doit toujours être l'une des figurines déployées sur la table de jeu. Les joueurs ne sont pas autorisés à choisir des troupes en Déploiement Caché ou en état de marqueur. Cette Troupe doit toujours être sur la table de jeu en tant que figurine et non en tant que marqueur (Camouflé, TO,



Holoecho...). Aussi, les troupes irrégulières et celles dont le Type de Troupe est DCD (REM) ne peuvent pas être Master Breacher.

Le Master Breacher possède la compétence spéciale **Terrain (Zéro-G)** et aussi des **Charges Creuses**, même si celles-ci ne sont pas listées sur son profil d'unité.

Le Master Breacher est identifié par un marqueur Player A ou B.

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.

MODE EXTRÊME

Ce scénario peut être joué à un niveau de difficulté extrême. Dans ce Mode, les joueurs doivent utiliser le Paquet Classifié Extrême (Rouge).

Ce mode n'est pas compatible avec l'Extra Paquet Double.

ZONE DE NON GRAVITÉ

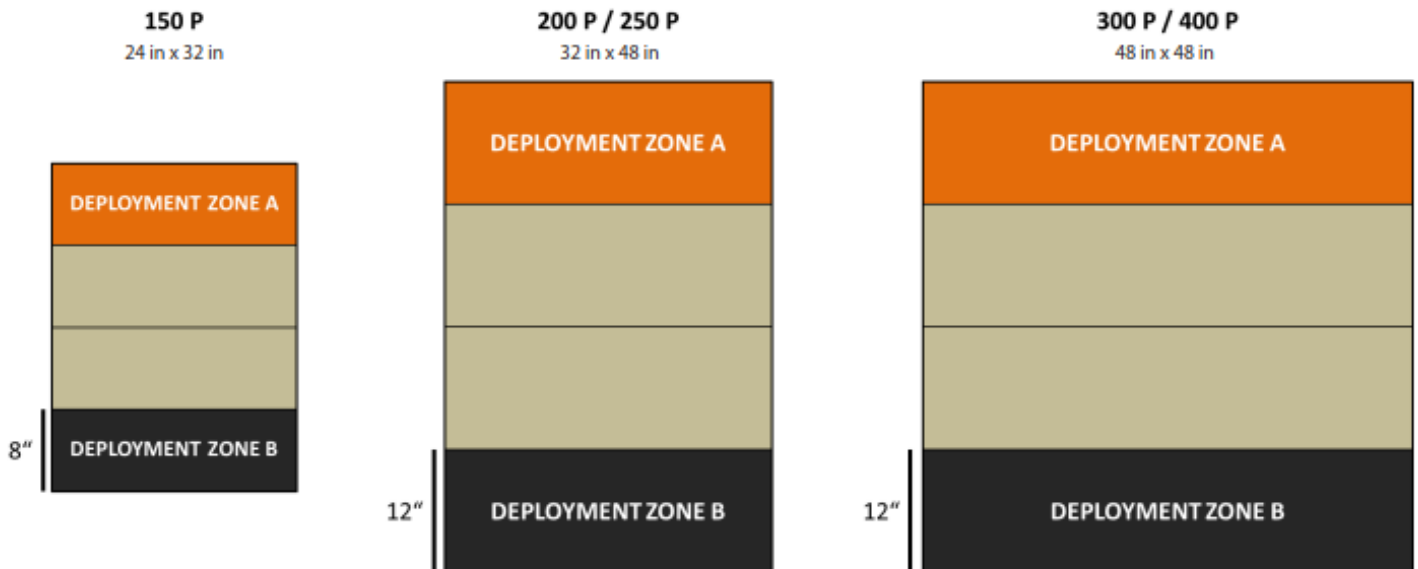
L'opérations est située dans un secteur sans gravité. Cela n'applique pas de restrictions de mouvement sur la table de jeu, mais toutes les Troupes possédant la Compétence Spéciale **Terrain (Total)**, **Terrain (Zéro-G)** ou **Super-Saut** obtiennent un bonus de **+2.5 cm** à leur première valeur de MOV.

Ce bonus n'est appliqué que pendant une Compétence de Mouvement.

FIN DE 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 Situation de Retraite!, la partie se termine à la fin de ce Tour de Joueur.





LOOTING AND SABOTAGING / PILLAGE ET SABOTAGE

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- Protéger votre AC2 (1 Point d'Objectif par point de STR que l'AC2 aura encore à la fin de la partie).
- Endommager l'AC2 ennemie (1 Point d'Objectif par point de STR que l'AC2 aura perdue, jusqu'à un maximum de 3, à la fin de la partie).
- Détruire l'AC2 ennemie (2 Points d'Objectif en supplément des Objectifs précédents).
- Acquérir plus d'armes ou d'Équipements des Panoplies que l'adversaire à la fin de la partie (1 Point d'Objectif).

CLASSIFIÉ

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

FORCES ET DÉPLOIEMENT

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

CAMP	POINTS D'ARMÉE	CAP	TAILLE DE LA TABLE	TAILLE DES ZONES DE DÉPLOIEMENT
A et B	150	3	60 cm x 80 cm	20 cm x 60 cm
A et B	200	4	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A et B	250	5	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A et B	300	6	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm
A et B	400	8	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm

Il est interdit de se déployer en contact Silhouette avec une AC2 ou une Panoplie.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

LES AC2S

Il y a 2 AC2 (Advanced Communications Consoles), une pour chaque joueur, placées dans chaque moitié de la table, chacune au centre de la ligne intérieurs de la Zone de Déploiement (voir Carte).

L'AC2 ennemie est celle qui est sur la bordure de la Zone de Déploiement ennemie.

Les AC2 peuvent être représentées par un marqueur d'Antenne d'Émission (TRANS. ANTENNA) ou par un élément de décor de même diamètre (tel que la Communications Array de Warsenal ou la Sat Station Antenna de Customeeple).

Dans ce scénario les AC2 ont un Profil et peuvent être ciblées. Cependant, une AC2 ne peut pas être choisie comme la cible d'une Attaque qui affecterait également d'autres Troupes, qu'elles soient ennemies ou alliées.

NOM	BLI	PB	STR	S
AC2 (Advanced Communications Console)	6	6	3	5
CC FIXE=8, GIZMOKIT (PH=9)				

SYSTÈME DE DÉFENSE AUTOMATISÉ (ADS)

Chaque AC2 est équipée d'un ADS pour éviter que soit altéré le système d'AC2.

Toute Attaque contre l'AC2 déclenche une Attaque CC en réaction, qui fait automatiquement un 8. Toute Attaque CC contre l'AC2 se fait automatiquement par un Jet d'Opposition, même si la Compétence Spéciale Berserk est utilisée. Aucun MOD ne peut être appliqué à l'Attribut de l'Attaque CC.

Si le jet automatique de 8 de l'ADS est un succès, alors l'attaquant est touché par une Munition Étourdissante, l'obligeant à faire deux Jets de Sauvegarde contre PB, avec Dégâts 15. La compétence spéciale Immunité (totale) n'est pas efficace contre ce coup.



ENDOMMAGER ET DÉTRUIRE LES AC2

Une AC2 ne peut être endommagée que par des Attaques CC avec des Armes possédant le Trait Anti-matériel ou de Charges-Creuses.

Si l'Attribut Structure atteint une valeur égale ou inférieure à 0, elle devra être enlevée de la table de jeu.

Les AC2 **peuvent** être la cible de la Compétence Spéciale Ingénieur ou de la pièce d'Équipement GizmoKit.

FURIE BLINDÉE

Dans ce scénario, les TAG peuvent appliquer le Trait Anti-matériel à leurs Attaques CC effectuées contre une AC2.

ZONE DE GRAVITÉ FAIBLE

La Zone d'Opérations est une Zone de Gravité Faible. Les **restrictions de Mouvement ne sont pas appliquées**, cependant, toutes les Troupes possédant **Terrain (Zéro-G)** ou **Terrain (Total)** gagnent automatiquement la compétence spéciale **Super-Saut**.

PANOPLIES

Il y'a 2 Panoplies, placées sur la ligne centrale de la table. Chacune d'elle est placée à 30 cm d'un bord de table en partie 300/400 pts, 20 cm en partie 200/250 pts et à 15 cm en parties 150 pts (voir carte).

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

UTILISER LES PANOPLIES (CHARGES CREUSES)

COMPÉTENCE COURTE

Attaque

CONDITIONS

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

EFFETS

- ▶ En réussissant un Jet de VOL, la Troupe gagne l'arme Charges Creuses ou s'il le préfère le joueur peut faire un Jet dans n'importe quel Tableau de Butin pour obtenir une arme ou un Équipement. Une fois qu'elle a obtenu un succès, cette troupe ne peut plus utiliser à nouveau la Panoplie.
- ▶ Les Troupes possédant la Compétence Spéciale Butin, ou toute autre Compétence qui le spécifie, n'ont pas à faire de Jet de VOL.
- ▶ Une Troupe au contact Silhouette de cet élément de décor peut dépenser une Compétence Courte d'un Ordre pour annuler son État Vidé.
- ▶ Si une Troupe obtient une Arme ou Équipement qu'elle possède déjà, elle peut répéter le jet dans le Tableau de Butin.

TABLEAU DE BUTIN

1-2	BLI +1	13	Panzerfaust
3-4	Lance-Flammes Léger	14	Arme CC Monofilament
5-6	Grenades	15	MOV 20-10
7-8	Arme CC DA	16	TAG : Attaque TR (Shock) Autres Types de Troupe : Fusil MULTI
9	Viseur Multispectral N1	17	Fusil de Sniper MULTI
10	Arme CC EXP	18	TAG : Immunité (Total) Autres Types de Troupe: +4 BLI
11	Lance-Adhésif (+1R)	19	Mimétisme (-6)
12	TAG : Immunité (PA) Autres Types de Troupe: +2 BLI	20	TAG : Attaque TR (+1R) Autres Types de Troupe: Mitrailleuse (HMG)

TROUPES SPÉCIALISTES

Dans ce scénario, seuls les Hackers, Médecins, Ingénieurs, Observateurs d'Artillerie, Infirmiers, et les troupes possédant les Compétences Spéciales Chaîne de Commandement ou Agent Spécialiste (Specialist Operative) sont considérés comme étant des Troupes Spécialistes.

Les Hacker, Médecins et Ingénieurs ne peuvent pas utiliser de Répétiteur ou de Périphériques (serviteur) pour accomplir des tâches réservées aux Troupes Spécialistes.

CORSAIRE

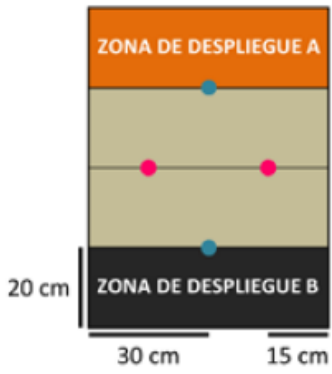
Dans ce scénario, les deux joueurs peuvent ajouter un Bashi Bazouk supplémentaire (n'importe quelle option d'arme) même s'il n'est pas disponible dans leur armée - sans appliquer de coût en point ou de CAP (SWC). Cette Troupe ne compte pas dans la limite des dix Troupes d'un Groupe de Combat ou des quinze Troupes de la Liste d'Armée. Dans le cadre de ce scénario, le Bashi Bazouk est une Troupe Spécialiste, sans que son coût et sa CAP en soit modifié.

FIN DE MISSION

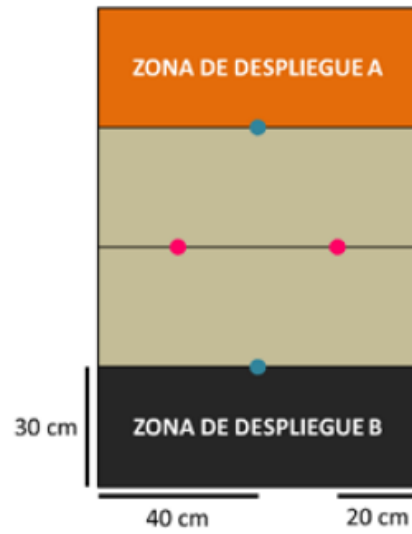
Ce scénario est limité dans le temps et il se terminera automatiquement à la fin du **troisième Round de Jeu**.

Si un des joueurs commence son Tour Actif en Situation de Retraite!, la partie se termine à la fin de ce Tour de Joueur.

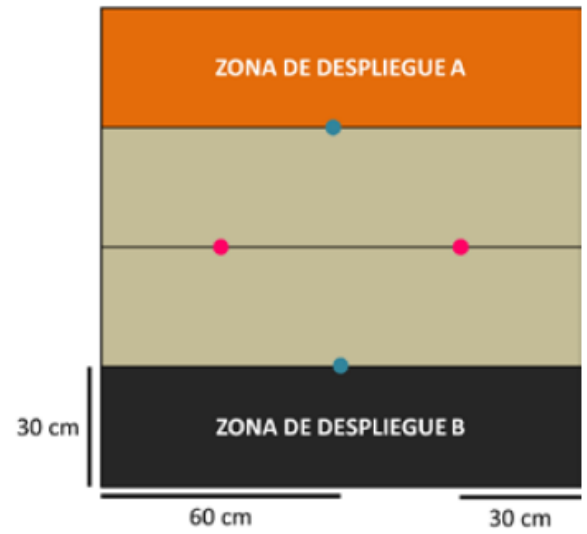
150 P
60 cm x 80 cm



200 P / 250 P
80 cm x 120 cm



300 P / 400 P
120 cm x 120 cm



- Puesto Avanzado de Comunicaciones
- Panoplia



MINDOWIPE / FORMATAGE DE DISQUE

Scénario par les Warcors Blindside et CoveredinFish.

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- Avoir détruit, à la fin de la partie, le Serveur ennemi contenant l'IA Illégale (3 Points d'Objectif).
- Avoir Détruit le même nombre de Serveurs ennemis que votre adversaire à la fin de la partie (1 Point d'Objectif, mais seulement si au moins 1 Serveur a été Détruit par le joueur).
- Avoir Détruit plus de Serveurs que votre adversaire, à la fin de la partie (2 Points d'Objectif).
- A la fin de la partie, si votre Serveur avec l'IA Illégale n'est pas Détruit (2 Points d'Objectif).
- Si aucun de vos Serveurs n'a été Détruit à la fin de la partie (1 Point d'Objectif).
- Activer une Console (1 Point d'Objectif).

CLASSIFIÉ

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

FORCES ET DÉPLOIEMENT

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

CAMP	POINTS D'ARMÉE	CAP	TAILLE DE LA TABLE	TAILLE DES ZONES DE DÉPLOIEMENT
A et B	150	3	60 cm x 80 cm	20 cm x 60 cm
A et B	200	4	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A et B	250	5	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A et B	300	6	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm
A et B	400	8	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm

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

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

CONSOLES

Il y a 2 Consoles placées sur la ligne centrale de la table. Elles sont placées à 40 cm des bords de table en partie de 300/400 pts ; à 30 cm des bords de table en parties de 200/250 pts ; à 20 cm des bords de table en parties de 150 pts (voir carte).

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

SERVERS

Il y a 3 serveurs placés dans chaque Zone de Déploiement.

Dans les parties de 300/400 points, ils se trouvent à 15 cm de la longueur de la Zone de Déploiement, et à 30 cm (Serveur A), 60 cm (Serveur B), et 90 cm (Serveur C) du bord gauche de la table (voir carte).

Dans les parties de 200/250 points, ils sont à 15 cm de la longueur de la Zone de Déploiement, et à 15 cm (Serveur A), 40 cm (Serveur B), et 65 cm (Serveur C) du bord gauche de la table (voir carte).

Dans les parties de 150 points, ils sont à 10 cm de la longueur de la Zone de Déploiement, et à 10 cm (Serveur A), 30 cm (Serveur B), et 50 cm (Serveur C) du bord gauche de la table (voir carte).

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

Les Serveurs ennemis sont ceux qui sont les plus proches de la Zone de Déploiement ennemie.

Dans ce scénario les Serveurs ont un Profil et peuvent être ciblée. Cependant, les Serveurs ne peuvent pas être choisis comme la cible d'une Attaque qui affecterait également d'autres Troupes, qu'elles soient ennemies ou alliées.

NOM	BLI	PB	STR	TRAITS
Serveur	4	6	2	Pirable



ENDOMMAGER ET DÉTRUIRE LES SERVEURS

Les Serveurs ne peuvent être endommagés que par des Attaques CC avec des Armes CC, possédant le Trait Anti-matériel, ou de Charges-Creuses, ou ayant le Programme de Piratage Spécial : Data Erasure.

Les Serveurs ne peuvent pas être attaqués durant le premier Round de Jeu.

Les Serveurs ne peuvent pas être attaqués par un joueur tant qu'il n'a pas Activé une Console.

Si l'Attribut Structure d'un Serveur atteint une valeur inférieure ou égale à 0, elle devra être enlevée de la table de jeu.

Les Serveurs ne peuvent pas être la cible de la Compétence Spéciale Ingénieur ou de la pièce d'Équipement GizmoKit.

ACTIVER UNE CONSOLE

COMPÉTENCE COURTE

Attaque

CONDITIONS

- ▶ Seules les Troupes Spécialistes peuvent déclarer cette compétence.
- ▶ La Troupe Spécialiste doit être en contact Silhouette avec la Console.
- ▶ Chaque joueur peut Activer une seule Console.

EFFETS

- ▶ Permet à la Troupe Spécialiste de faire un Jet Normal de VOL pour Activer la Console.
- ▶ Si le Jet est un échec, il peut être répété autant de fois que nécessaire en dépensant à chaque fois la Compétence Courte correspondante et en faisant le Jet
- ▶ Un joueur ne peut plus Activer de Console s'il en a déjà activé une. Un joueur ne peut avoir qu'une seule Console activée.
- ▶ Une Console Activée ne peut pas être Désactivée ou Activée une nouvelle fois par l'autre joueur.
- ▶ Une fois que vous avez réussi à Activer la Console, vous découvrirez quel Serveur ennemi contient l'IA Illégale recherchée. Lancez 1d20 et consultez la table :

1D20	RESULT AT
1-6	Serveur A
7-12	Serveur B
13-18	Serveur C
19-20	Sur le Serveur au choix du joueur

DATA ERASURE

DATA ERASURE est un Programme de Piratage spéciale expérimental, développé pour formater les IA Illégales des banques de Serveurs.

A la fin de la Phase de Déploiement, le joueur doit déclarer quel Hacker de sa Liste d'Armée a accès à Data Erasure. La Troupe choisie doit toujours être l'une des Figurines déployées sur la table de jeu, que ce soit en tant que Figurine ou en tant que Marqueur.

Le Hacker ayant accès au programme Data Erasure est identifié par un Token Data Pack (DATA PACK).

Si le Hacker entre dans un État Inapte ou est Tué, le marqueur DATA PACK reste à cet endroit et peut être récupéré par un Hacker allié, par contact Silhouette, en dépensant une Compétence Courte.

ORDRE SPÉCIAL DE L'ÜBERHACKER

Le Hacker avec le Marqueur Data Pack lors du Comptage d'Ordres, reçoit un Ordre Irrégulier supplémentaire, en plus de celui fourni par sa Caractéristique (Régulier ou Irrégulier), qu'il ne peut dépenser que sur lui-même. Cet Ordre Irrégulier exclusif ne peut pas être transformé en Ordre Régulier.

DATA ERASURE

COMPÉTENCE COURTE

Attaque

CONDITIONS

- ▶ La cible doit être un Serveur ennemi.
- ▶ L'utilisateur de ce programme doit avoir le marqueur DATA PACK.

EFFETS

- ▶ La Rafale de 1 de ce Programme permet à l'utilisateur de faire un Jet de VOL contre la cible.
- ▶ Chaque jet réussi, grâce aux Munitions DA, oblige la cible à faire deux Jets de Sauvegarde contre PB, avec Dommage 17.
- ▶ Pour chaque Jet de Sauvegarde raté, la cible perd 1 point de Structure.
- ▶ Un Critique avec Data Erasure force sa cible à faire un Jet de Sauvegarde supplémentaire.
- ▶ La portée de ce Programme est la Zone de Contrôle de l'Hacker. Il ne peut pas être utilisé à travers un Répétiteur.

Nom	Mod Attaque	Mod Adv.	Dégâts	R	Cible	Type de Compétence	Spécial
Data Erasure	0	0	17	1	Serveur Ennemi	Compétence Courte	Munition DA

TROUPES SPÉCIALISTES

Dans ce scénario, seuls les Hackers, Médecins, Ingénieurs, Observateurs d'Artillerie, Infirmiers, et les troupes possédant les Compétences Spéciales Chaîne de Commandement ou Agent Spécialiste (Specialist Opérative) sont considérés comme étant des Troupes Spécialistes.

Les Hacker, Médecins et Ingénieurs ne peuvent pas utiliser de Répétiteur ou de Périphériques (serviteur) pour accomplir des tâches réservées aux Troupes Spécialistes.

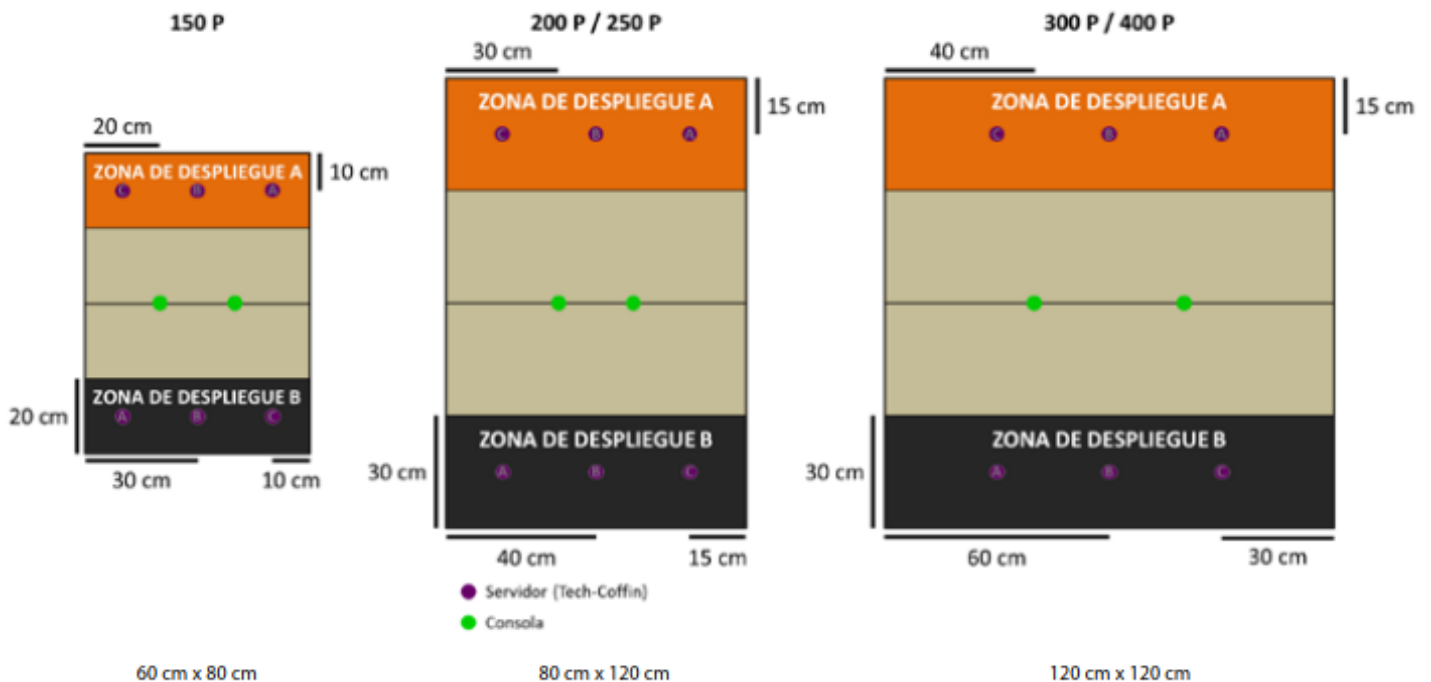
BONUS HACKER

Les Troupes possédant la Compétence Spéciale Hacker, ont un MOD+3 à leurs Jets de VOL pour Activer une Console. De plus, elles peuvent faire deux Jets de VOL à chaque fois qu'elles dépensent une Compétence Courte pour Activer une Console.

FIN DE 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 Situation de Retraite!, la partie se termine à la fin de ce Tour de Joueur.



PANIC ROOM / SALLE DE PANIQUE

Scénario par James 'Gribbler' Newman pour le White Noise :
« Design a Mission Contest ».

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- Dominer la Salle de Panique à la fin de chaque Round de Jeu (1 Point d'Objectif).
- A la fin de chaque Round de Jeu, avoir au moins une Troupe de Personnel Essentiel à l'intérieur de la Salle de Panique, en État non Inapte (1 Point d'Objectif)
- Avoir plus de Point de Victoire que l'adversaire à la fin de la partie (3 Points d'Objectif).

CLASSIFIÉ

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

FORCES ET DÉPLOIEMENT

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

CAMP	POINTS D'ARMÉE	CAP	TAILLE DE LA TABLE	TAILLE DES ZONES DE DÉPLOIEMENT
A et B	150	3	60 cm x 80 cm	10 cm x 60 cm
A et B	200	4	80 cm x 120 cm	20 cm x 80 cm
A et B	250	5	80 cm x 120 cm	20 cm x 80 cm
A et B	300	6	120 cm x 120 cm	20 cm x 120 cm
A et B	400	8	120 cm x 120 cm	20 cm x 120 cm

Déploiement Confus. Toute Troupe utilisant une Compétence Spéciale pour se déployer en dehors de leur Zone de Déploiement **devra** faire un Jet de PH -3. Ce Jet **remplace** tous Jet de VOL ou PH qu'une Troupe aurait normalement fait pour se déployer. Tout MOD appliqué au Déploiement par une Compétence Spéciale, une pièce d'Équipement ou une règle, sera ajouté à ce jet.

Par exemple, si une Troupe avec Infiltration doit faire un Jet si elle se déploie en dehors de sa Zone de Déploiement. Elle aura un MOD -3 pour se déployer dans sa moitié de table de jeu, ou un MOD -6 pour se déployer dans la moitié de table de jeu de l'adversaire.

Si le joueur échoue au Jet, la Troupe sera déployée n'importe où dans sa Zone de Déploiement. De plus, après l'échec de ce jet, la Troupe perdra l'option de se déployer en État Marqueur ou en État de Déploiement Caché, et devra toujours être déployée en tant que Figurine. Toute Arme ou Équipement Déployables déployés à côté d'elle sera enlevée de la Table de Jeu.

Il est interdit de se déployer à l'intérieur de la Salle de Panique.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

SALLE DE PANIQUE (ZO)

Dans ce scénario la Salle de Panique est une Zone d'Opérations (ZO).

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

En termes de jeu, elle est considérée comme ayant des murs d'une hauteur infinie qui bloquent complètement toute Ligne de Vue. Elle a quatre Portes, une au milieu de chaque mur (voir plan ci-dessous). Les Portes de la Salle de Panique sont ouvertes au début de la partie.

Les Portes de la Salle de Panique doivent être représentées par un Marqueur de Porte Large (WIDE GATE) ou par un élément de décors de la même taille et seront considérées comme permettant l'accès à toutes les Troupes, quel que soit leur attribut de silhouette.

DOMINER UNE ZO

Une Zone d'Opérations (ZO) est considérée comme Dominée par un joueur s'il possède plus de Points de Victoire que l'adversaire dans la zone. Seules les troupes représentées par des Figurines ou des Marqueurs (Camouflage, Œuf-Embryon, Graine-Embryon...) comptent, ainsi que les Proxys et les troupes Périphériques. Les troupes en État Inapte ne sont pas comptées. Les Marqueurs représentant des armes ou des équipements (comme les Mines ou les Répétiteurs Déployables), les Holo-échos et tout Marqueur ne représentant pas une troupe ne sont pas pris en compte non plus.

Une troupe est considérée dans une Zone d'Opérations si plus de la moitié de son socle est à l'intérieur de cette ZO.

PERSONNEL ESSENTIEL

Pour les besoins de ce scénario, les Lieutenants et les Troupes qui possèdent les Compétences Spéciales Numéro 2, Sous-officier ou Chaîne de Commandement sont considérés comme Personnel Essentiel. Les troupes ayant une Classification de Troupe de Quartier Général ou de Personnage sont également considérées comme Personnel Essentiel.



ZONE BIOTECHVORE

Un fléau Biotechvore infeste la table de jeu, qui se répand vers la Salle de Panique.

À la fin de chaque Tour de Joueur Actif, toutes les Troupes appartenant au Joueur Actif qui se trouvent dans une Zone Biotechvore doivent faire un Jet de Sauvegarde contre PB, avec Dommage 14.

Échouer au Jet de Sauvegarde entraîne la perte d'un point à l'Attribut Blessures/Structure.

Le fléau Biotechvore est plus agressif contre les êtres artificiels. Les troupes ayant l'attribut STR devront faire deux jets de PB au lieu d'un.

A la fin du troisième Round de Jeu, toute Troupe à l'intérieur d'une Zone Biotechvore sera considéré comme automatiquement Tué.

À la fin de chaque Round de Jeu, la Zone Biotechvore infestera la zone suivante en parties de 200/250/300/400 points :

- Dans le premier Round de Jeu, la Zone Biotechvore s'étend sur 10 cm depuis chaque bord de la table.
- Lors du deuxième Round de Jeu, la Zone Biotechvore s'étend sur 20 cm depuis chaque bord de la table.
- Lors du troisième Round de Jeu, la Zone Biotechvore s'étend sur 30 cm depuis chaque bord de la table.

À la fin de chaque Round de Jeu, la Zone Biotechvore infestera la zone suivante en parties de 150 points :

- Dans le premier Round de Jeu, la Zone Biotechvore s'étend sur 5 cm depuis chaque bord de la table.
- Lors du deuxième Round de Jeu, la Zone Biotechvore s'étend sur 10 cm depuis chaque bord de la table.
- Lors du troisième Round de Jeu, la Zone Biotechvore s'étend sur 15 cm depuis chaque bord de la table.

ANTENNE BIOTECHVORE

Chaque Zone de Déploiement a 2 Antennes Biotechvores placées sur la ligne de la bordure intérieure de la Zone de Déploiement (voir carte), chacune à 20 cm des bords. Chaque Antenne Biotechvore doit être représentée par un Marqueur Antenne de Transmission (TRANS. ANTENNA) ou par un élément de décor de même diamètre (comme les Communications Array de Warsenal ou Sat Station Antenna de Customeeple).

Les Troupes en contact Silhouette avec une Antenne Biotechvore ne sont **pas** affectées par la Zone Biotechvore.

Dans ce scénario, les Antennes Biotechvores ont un Profil et peuvent être ciblées. Cependant, les Antennes Biotechvores ne peuvent pas être choisies comme cible d'une Attaque qui affecterait également des Troupes, qu'elles soient ennemies ou alliées.

NOM	BLI	PB	STR	S
Antenne Biotechvore	3	3	2	3

ENDOMMAGER ET DÉTRUIRE UNE ANTENNE BIOTECHVORE

Une Antenne Biotechvore ne peut être endommagée qu'avec des Armes possédant le Trait Anti-matériel.

Si l'Attribut Structure d'une Antenne Biotechvore atteint une valeur égale ou inférieure à 0, elle devra être enlevée de la table de jeu.

Les Antennes Biotechvore ne **peuvent pas** être la cible de la Compétence Spéciale Ingénieur ou de la pièce d'Équipement GizmoKit.

HVT NON UTILISÉE

Dans ce scénario, les figurines HVT et la règle Sécuriser la HVT, ne sont pas appliquées. Les Joueurs ne déploieront pas de figurine HVT sur la table de jeu et ils devront enlever toutes les cartes HVT du Paquet d'Objectifs Classifiés.

TROUPES SPÉCIALISTES

Dans ce scénario, seuls les Hackers, Médecins, Ingénieurs, Observateurs d'Artillerie, Infirmiers, et les troupes possédant les Compétences Spéciales Chaîne de Commandement ou Agent Spécialiste (Specialist Opérative) sont considérés comme étant des Troupes Spécialistes.

Les Hacker, Médecins et Ingénieurs ne peuvent pas utiliser de Répétiteur ou de Périphériques (serveur) pour accomplir des tâches réservées aux Troupes Spécialistes.

BONUS DE PIRATAGE EVO

Dans ce scénario, les Troupes possédant un Dispositif de Piratage EVO et qui ne sont pas dans un État Isolé ou un État Inapte, fournissent 1 Ordre Régulier supplémentaire à la Réserve d'Ordres de leur Groupe de Combat. Le nombre maximum d'ordres supplémentaires qu'ils peuvent fournir est de 1 par Liste d'Armée.

PAS DE QUARTIER

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

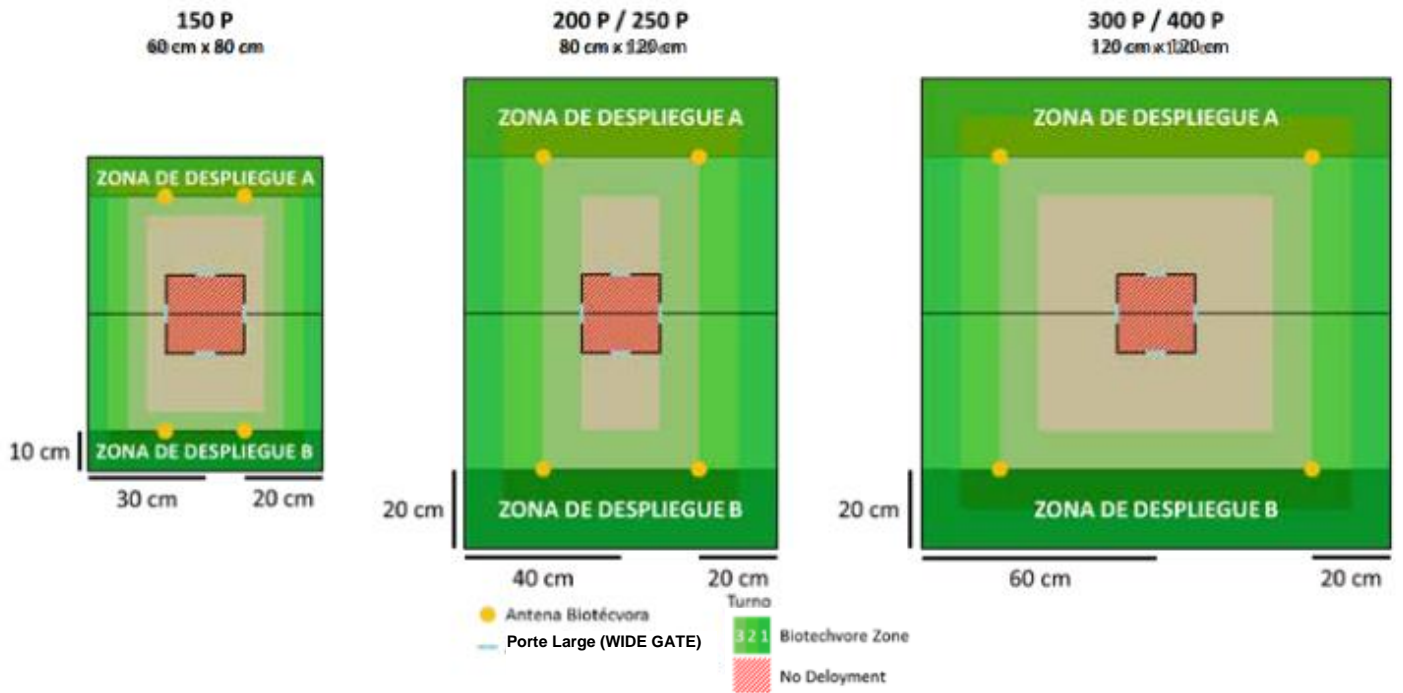
TUER

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

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

FIN DE MISSION

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





POWER PACK

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- Avoir Activé le même nombre d'Antennes que l'adversaire à la fin de la partie (1 Points d'Objectif, seulement si le joueur a Activé au moins 1 Antenne).
- Avoir Activé plus d'Antennes que l'adversaire à la fin de la partie (2 Points d'Objectif).
- Contrôler la Console ennemie à la fin de chaque Round de Jeu (1 Point d'Objectif).
- Empêcher l'ennemi de Contrôler votre Console à la fin de la partie (3 Points d'Objectif).

CLASSIFIÉ

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

FORCES ET DÉPLOIEMENT

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

CAMP	POINTS D'ARMÉE	CAP	TAILLE DE LA TABLE	TAILLE DES ZONES DE DÉPLOIEMENT
A et B	150	3	60 cm x 80 cm	20 cm x 20 cm
A et B	200	4	80 cm x 120 cm	30 cm x 30 cm
A et B	250	5	80 cm x 120 cm	30 cm x 30 cm
A et B	300	6	120 cm x 120 cm	30 cm x 40 cm
A et B	400	8	120 cm x 120 cm	30 cm x 40 cm

Il est interdit de se déployer en contact Silhouette avec les Consoles ou avec les Antennes.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

ZONE DE SATURATION

Une zone de 20 cm (10 cm en parties de 150 pts), des deux côtés de la ligne centrale, de la table de jeu, sera considérée comme Zone de Saturation.

ANTENNES

Il y'a 3 Antennes placées sur la ligne centrale de la table. L'une d'elles au centre de la table, et les deux autres à 30 cm de l'Antenne Centrale (20 cm en parties de 150 pts).

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

ACTIVER L'ANTENNE

COMPÉTENCE COURTE

Attaque

CONDITIONS

- ▶ Seules les Troupes Spécialistes peuvent déclarer cette compétence.
- ▶ La Troupe Spécialiste doit être en contact Silhouette avec l'Antenne.

EFFETS

- ▶ Permet à la Troupe Spécialiste de faire un Jet Normal de VOL pour Activer l'Antenne.
- ▶ Si le Jet est un échec, il peut être répété autant de fois que nécessaire en dépensant à chaque fois la Compétence Courte correspondante et en faisant le Jet
- ▶ Une Antenne Activée peut être à nouveau Activée par un autre joueur en utilisant la même procédure. Dans ce cas, l'Antenne n'est plus considérée Activée par l'adversaire.
- ▶ Les marqueurs Player A et Player B, peuvent être utilisés pour indiquer les Antennes Activées. Il est recommandé d'utiliser un type de Marqueur différent pour chaque joueur.

SYSTÈME PARE-FEU

Un joueur ne pourra pas avoir plus de deux Antennes Activées simultanément. Même s'il réussit son jet de VOL avec une troisième Antenne, le joueur ne pourra donc pas la marquer Activée.



CONSOLES

Il y'a 2 Consoles placées dans chaque moitié de la table, dans les parties de 300/400 pts à 30 cm du centre de la table et à 60 cm des bords de table ; dans les parties de 200/250 pts à 30 cm du centre et à 40 cm des bords de table ; dans les parties de 150 pts à 20 cm du centre et à 30 cm des bords de table.

La Console ennemie est celle se trouvant dans sa moitié de table.

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

CONTRÔLER LES CONSOLES

Une Console est considérée Contrôlée par un joueur lorsqu'il est le seul à avoir une Troupe en contact Silhouette avec elle. Seules les Troupes représentées par des Figurines et pas des Marqueurs comptent. Il ne doit pas y avoir de Troupes ennemies en contact Silhouette avec la Console. Les Figurines en État Inapte ne comptent pas.

DÉTACHEMENT DE SÉCURITÉ (SECOET)

Dans ce scénario, les deux joueurs peuvent ajouter une CSU supplémentaire (n'importe quelle option d'arme), même si elle n'est pas disponible pour leurs armées - sans appliquer de Coût en points ou en CAP (SWC). Cette Troupe ne compte pas dans la limite des dix Troupes d'un Groupe de Combat ou des quinze Troupes de la Liste d'Armée. Dans le cadre de ce scénario, la CSU est une Troupe Spécialiste et possède la Compétence Terrain (Zéro-G) sans que son Coût et sa CAP ne soient modifiés. De plus, cette Troupe est considérée comme une CSU pour la création d'une Fireteam.

TROUPES SPÉCIALISTES

Dans ce scénario, seuls les Hackers, Médecins, Ingénieurs, Observateurs d'Artillerie, Infirmiers, et les troupes possédant les Compétences Spéciales Chaîne de Commandement ou Agent Spécialiste (Specialist Opérative) sont considérés comme étant des Troupes Spécialistes.

Les Hacker, Médecins et Ingénieurs ne peuvent pas utiliser de Répétiteur ou de Périphériques (serviteur) pour accomplir des tâches réservées aux Troupes Spécialistes.

BONUS DE CHAÎNE DE COMMANDEMENT

Les Troupes possédant la Compétence Spéciale Chaîne de Commandement, ont un MOD +3 à leur jet de VOL, nécessaire pour Activer une Antenne. De plus, elles pourront faire deux Jets de VOL à chaque fois qu'elles dépensent une Compétence Courte pour Activer l'Antenne.

TOURELLE DÉFENSIVE F-13

Chaque joueur possède une Tourelle Défensive F-13 qui réagira aux figurines de l'adversaire. Avant la Phase de Déploiement, chaque joueur doit placer sa Tourelle Défensive F-13 totalement à l'intérieur de sa Zone de Déploiement, en commençant par le joueur qui a gardé le Déploiement.

Ces tourelles sont fixées au sol et ne peuvent pas bouger. Elles doivent être représentées par un marqueur Defensive Turrent ou par une figurine ou un élément de décor ayant la même valeur de Silhouette (par exemple les tourelles des décors de Defiance ou les tourelles de Fiddler).

Les Tourelles Défensives F-13 sont des Armes Déployables, réagissant avec une Attaque TR ou une Attaque CC à tout Ordre déclaré par une figurine ennemie active (mais pas les marqueurs) en LdV ou en contact Silhouette.

Lorsque la valeur de l'Attribut STR d'une Tourelle Défensive F-13 est inférieure ou égale à 0, elle est retirée de la table de jeu.

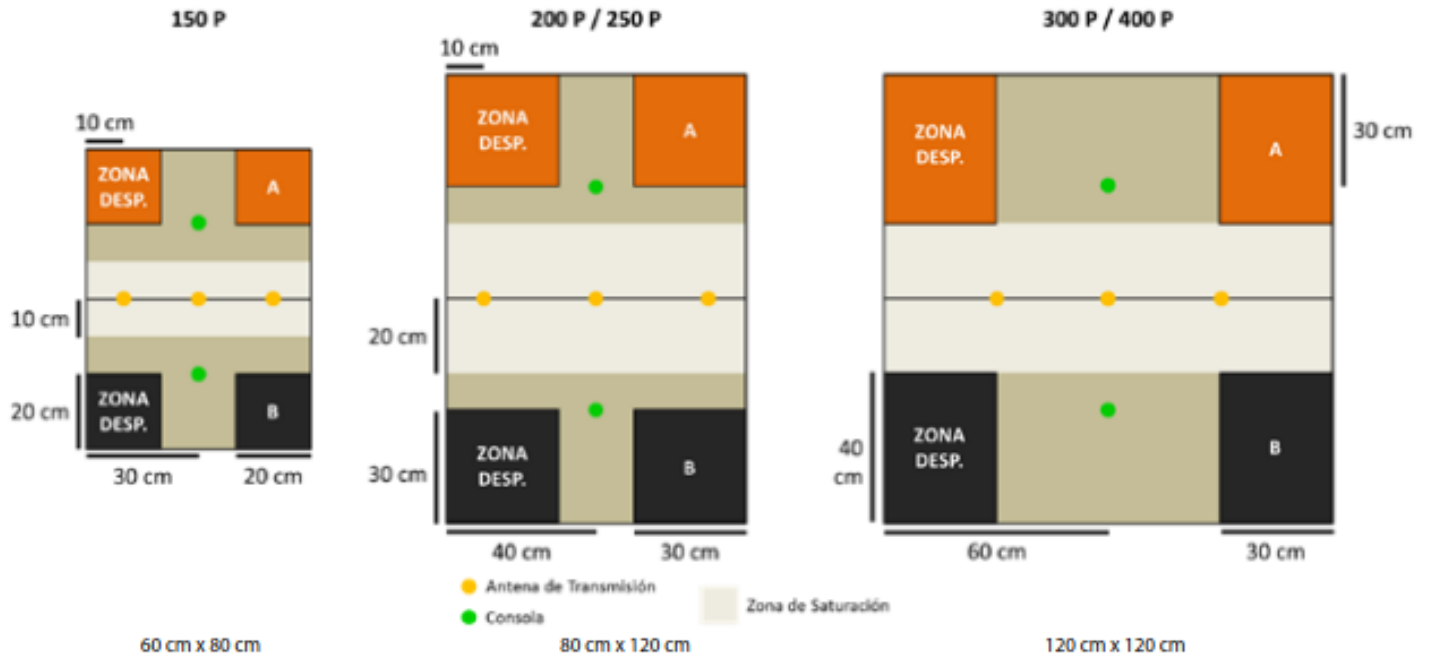
TOURELLE DÉFENSIVE F-13

► ISC: TURRET F-13									
MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	STR	S	
--	5	10	--	--	2	3	1	2	
- Équipement : Viseur 360°							- Armes TR : Fusil Combi		
- Compétence Spéciale : Réaction Total							- Armes CC : Arme CC PARA (-3)		

FIN DE 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 Situation de Retraite!, la partie se termine à la fin de ce Tour de Joueur.



QUADRANT CONTROL / CONTRÔLE DE QUADRANT

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 seulement si le joueur Domine au moins 1 Quadrant).
- Dominer plus de Quadrants que l'adversaire à la fin de chaque Round de Jeu (2 Points d'Objectifs).
- Dominer l'un des Quadrants près de la Zone de Déploiement ennemie à la fin de chaque Round de Jeu (1 Point d'Objectif).

CLASSIFIÉ

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

FORCES ET DÉPLOIEMENT

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

CAMP	POINTS D'ARMÉE	CAP	TAILLE DE LA TABLE	TAILLE DES ZONES DE DÉPLOIEMENT
A et B	150	3	60 cm x 80 cm	20 cm x 60 cm
A et B	200	4	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A et B	250	5	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A et B	300	6	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm
A et B	400	8	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

QUADRANTS (ZO)

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.

Dans ce scénario, chaque Quadrant est considéré comme une Zone d'Opérations (ZO).

DOMINER UNE ZO

Une Zone d'Opérations (ZO) est considérée comme Dominée par un joueur s'il possède plus de Points de Victoire que l'adversaire dans la zone. Seules les troupes représentées par des Figurines ou des Marqueurs (Camouflage, Œuf-Embryon, Graine-Embryon...) comptent, ainsi que les Proxys et les troupes Périphériques. Les troupes en État Inapte ne sont pas comptées. Les Marqueurs représentant des armes ou des équipements (comme les Mines ou les Répétiteurs Déployables), les Holo-échos et tout Marqueur ne représentant pas une troupe ne sont pas pris en compte non plus.

Une troupe est considérée dans une Zone d'Opérations si plus de la moitié de son socle est à l'intérieur de cette ZO.

SHASVASTII

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

BAGAGE

Les Troupes possédant l'Équipement : Bagage, placées dans une Zone d'Opérations et qui ne sont pas en État Inapte, apportent 20 Points de Victoire en plus pour la Domination de la ZO.

DÉCOMPRESSION

Avant la Phase de Déploiement, chaque joueur doit placer deux Gabarits Circulaires. Ils peuvent être placés sur n'importe quelle surface de la table de jeu dont la taille est égale ou supérieure à celle du Gabarit, et ils doivent être complètement en dehors de toute Zone de Déploiement.

Le joueur qui a gardé le Déploiement doit placer ses Gabarits Circulaires en premier.

Pendant la partie, chacun de ces Gabarits Circulaires est une zone de Terrain Difficile (Zéro-G) et une Zone de Saturation.

CARTE INTELCOM (SUPPORT AND CONTROL / APPUI ET CONTRÔLE)

Avant le début de la partie, mais après avoir choisi son Objectif Classifié, le joueur doit déclarer à son adversaire si cette carte sera son Objectif Classifié ou sa Carte INTELCOM. Chaque joueur lance un dé, et celui qui obtient le score le plus élevé est le premier à annoncer sa décision à son adversaire. Le contenu de la carte, qu'il s'agisse de la mission ou de la valeur de la carte, est considéré comme une Information Privée, quel qu'en soit l'usage choisi par le joueur.

À la Fin du dernier Round de Jeu, lorsque les joueurs comptent leurs points, et suivant l'ordre établi par l'Initiative, le joueur peut utiliser sa Carte INTELCOM en appliquant le Mode Appui et Contrôle (Support and Control).

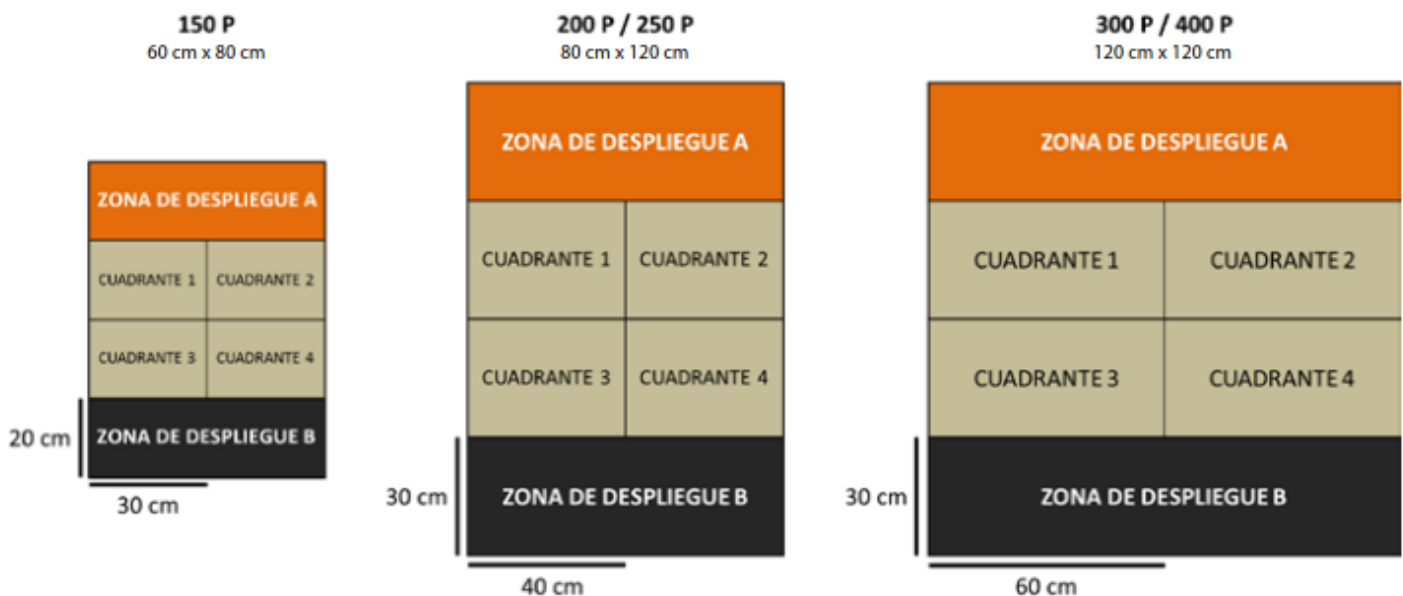
Mode Appui & Contrôle (Support & Control) : Le joueur peut ajouter la valeur de sa Carte du Mode Appui & Contrôle au total des Points de Victoire qu'il possède dans la Zone d'Opérations (ZO) de son choix, mais seulement s'il y possède au moins une troupe en État non Inapte.

FIN DE MISSION

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

DÉTACHEMENT DE SÉCURITÉ (SECDET)

Dans ce scénario, les deux joueurs peuvent ajouter une CSU supplémentaire (n'importe quelle option d'arme), même si elle n'est pas disponible pour leurs armées - sans appliquer de Coût en points ou en CAP (SWC). Cependant, leur coût en point compte pour la Domination des ZO. Cette Troupe ne compte pas dans la limite des dix Troupes d'un Groupe de Combat ou des quinze Troupes de la Liste d'Armée. Dans le cadre de ce scénario, la CSU est une Troupe Spécialiste et possède la Compétence **Terrain (Zéro-G)** sans que son Coût et sa CAP ne soient modifiés. De plus, cette Troupe est considérée comme une CSU pour la création d'une Fireteam.



RESCUE / SAUVETAGE

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- Pour chaque Civil en État CivEvac, à la fin de la partie (1 Point d'Objectif).
- Avoir le même nombre de Civils en État CivEvac dans votre Zone Morte que l'adversaire a dans la sienne, à la fin de la partie (1 Point d'Objectif, seulement si le joueur a au moins 1 Civil en État CivEvac dans la Zone Morte).
- Avoir plus de Civils en État CivEvac dans votre zone morte que l'adversaire n'en a dans la sienne à la fin de la partie (2 Points d'Objectif).
- Si vous avez plus de Civil en État CivEvac dans votre Zone de Déploiement que l'adversaire n'en a dans sa Zone de Déploiement, à la fin de la partie (3 Points d'Objectif)

CLASSIFIÉ

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

FORCES ET DÉPLOIEMENT

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

CAMP	POINTS D'ARMÉE	CAP	TAILLE DE LA TABLE	TAILLE DES ZONES DE DÉPLOIEMENT
A et B	150	3	60 cm x 80 cm	20 cm x 60 cm
A et B	200	4	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A et B	250	5	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A et B	300	6	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm
A et B	400	8	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm

Zone Exclusion. La Zone d'Exclusion s'étend à 20 cm de chaque côté de la ligne centrale de la table de jeu (10 cm pour les parties en 150 pts). Les troupes ne peuvent pas utiliser les Compétences Spéciales de Déploiement Aéroporté (DA) ou ayant une Étiquette de Déploiement Supérieur pour se déployer dans la Zone d'Exclusion.

Il est interdit de se déployer en contact Silhouette avec un Civil.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

ZONES MORTES

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

La Zone Morte de chaque joueur est celle qui se trouve dans leur moitié de table.

CIVILS

Il y a un total de huit Civils sur la table de jeu, quatre d'entre eux appartenant à chaque joueur.

Chaque joueur placera ses quatre civils à l'intérieur de la zone d'exclusion, mais en contact Silhouette avec la limite de la Zone Morte ennemie, dans la moitié de table de l'adversaire. Deux d'entre eux doivent être placés respectivement à 30 et 50 cm des bords de la table, tandis que les deux autres doivent être placés respectivement à 30 et 50 cm de l'autre côté de la table pour les parties à 400/300 pts (voir carte).

Chaque joueur placera ses quatre civils à l'intérieur de la zone d'exclusion, mais en contact Silhouette avec la limite de la Zone Morte ennemie, dans la moitié de table de l'adversaire. Deux d'entre eux doivent être placés respectivement à 10 et 30 cm des bords de la table, tandis que les deux autres doivent être placés respectivement à 10 et 30 cm de l'autre côté de la table pour les parties à 200/250 pts (voir carte).

Chaque joueur placera ses quatre civils à l'intérieur de la zone d'exclusion, mais en contact Silhouette avec la limite de la Zone Morte ennemie, dans la moitié de table de l'adversaire. Deux d'entre eux doivent être placés respectivement à 10 et 20 cm des bords de la table, tandis que les deux autres doivent être placés respectivement à 10 et 20 cm de l'autre côté de la table pour les parties à 150 pts (voir carte).

Les joueurs ne peuvent pas placer leurs Civils sur ou à l'intérieur d'un élément de décor ou d'un bâtiment, et doivent toujours les déployer dans un endroit accessible sur la table. Le placement des décors doit faciliter cela.

Les joueurs ne peuvent CivEvac que leurs propres Civils.

Dans ce scénario, les Troupes Spécialistes peuvent avoir jusqu'à deux Civils CivEvac en même temps. Les autres Troupes capables de déclarer CivEvac un Civil ne peuvent en avoir qu'un seul Civil CivEvac.

Les joueurs peuvent utiliser n'importe quelle figurine de la gamme Infinity ou Infinity Bootleg, de préférence celles qui sont désignées comme HVT ou Civil. De bons exemples sont le Haut Commissaire de l'O-12, la Diplomate Tohaa, Go-Go Marlene, le Fusilier Angus, les Pilotes de TAG, le Cadre VIP ou la Spécialiste HAZMAT A1. Les joueurs peuvent également utiliser les jetons Joueur A et Joueur B pour identifier ou même représenter leurs civils.

TROUPES SPÉCIALISTES

Dans ce scénario, seuls les Hackers, Médecins, Ingénieurs, Observateurs d'Artillerie, Infirmiers, et les troupes possédant les Compétences Spéciales Chaîne de Commandement ou Agent Spécialiste (Specialist Opérative) sont considérés comme étant des Troupes Spécialistes.

Les Hacker, Médecins et Ingénieurs ne peuvent pas utiliser de Répétiteur ou de Périphériques (serviteur) pour accomplir des tâches réservées aux Troupes Spécialistes.

ZONE DE NON GRAVITÉ

L'opérations est située dans un secteur sans gravité. Cela n'applique pas de restrictions de mouvement sur la table de jeu, mais toutes les Troupes possédant la Compétence Spéciale **Terrain (Total)**, **Terrain (Zéro-G)** ou **Super-Saut** obtiennent un bonus de +2.5 cm à leur première valeur de MOV.

Ce bonus n'est appliqué que pendant une Compétence de Mouvement.

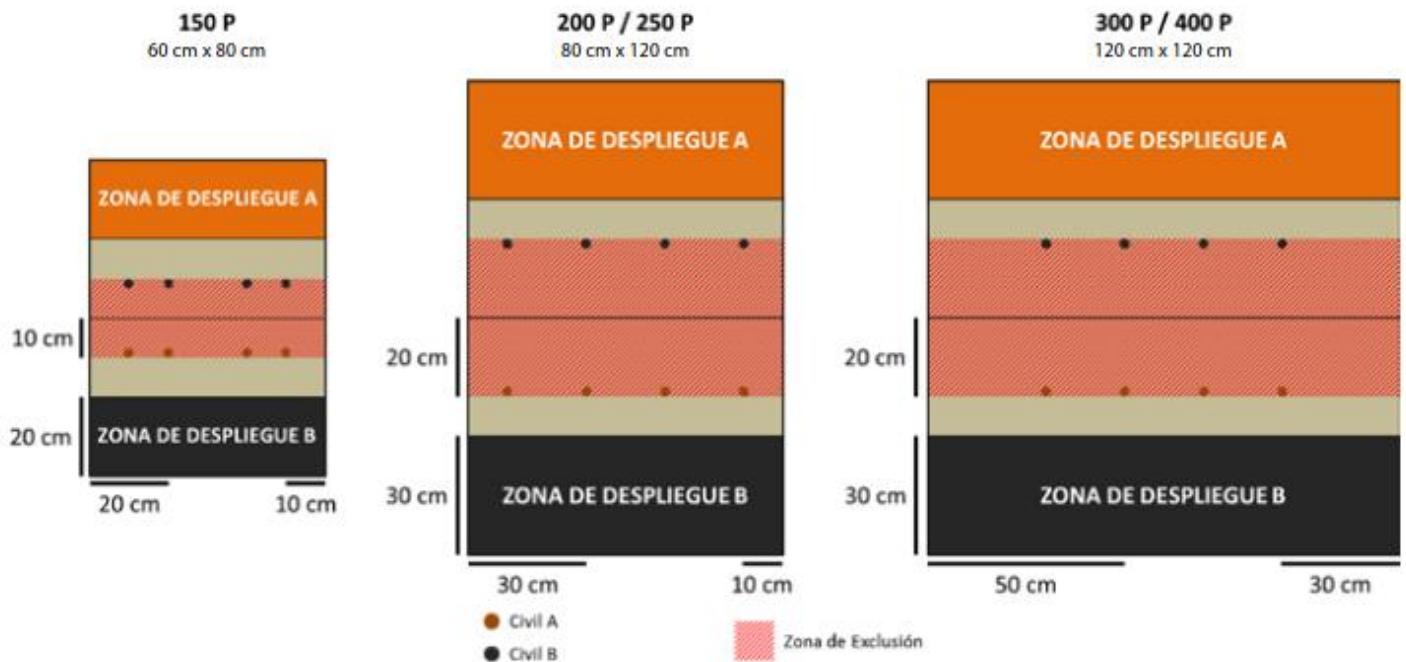
CORSAIRE

Dans ce scénario, les deux joueurs peuvent ajouter un Bashi Bazouk supplémentaire (n'importe quelle option d'arme) même s'il n'est pas disponible dans leur armée - sans appliquer de coût en point ou de CAP (SWC). Cette Troupe ne compte pas dans la limite des dix Troupes d'un Groupe de Combat ou des quinze Troupes de la Liste d'Armée. Dans le cadre de ce scénario, le Bashi Bazouk est une Troupe Spécialiste, sans que son coût et sa CAP en soit modifié.

FIN DE 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 Situation de Retraite!, la partie se termine à la fin de ce Tour de Joueur.





SUPPLIES / RAVITAILLEMENT

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- Pour chaque Caisse de Ravitaillement Contrôlé à la fin de la partie (2 Points d'Objectif pour chaque Caisse de Ravitaillement).
- Si vous Contrôler plus de Caisses de Ravitaillement que votre adversaire à la fin de la partie (1 Point d'Objectif).
- Si votre adversaire ne Contrôle pas de Caisse de Ravitaillement à la fin de la bataille (1 Point d'Objectif).

CLASSIFIÉ

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

FORCES ET DÉPLOIEMENT

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

CAMP	POINTS D'ARMÉE	CAP	TAILLE DE LA TABLE	TAILLE DES ZONES DE DÉPLOIEMENT
A et B	150	3	60 cm x 80 cm	20 cm x 60 cm
A et B	200	4	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A et B	250	5	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A et B	300	6	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm
A et B	400	8	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm

Il est interdit de se déployer en contact Silhouette avec Cercueil Technologique (Tech-Coffin).

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

CERCUEIL TECHNOLOGIQUE (TECH-COFFIN)

Il y'a un total de 3 Cercueils-Technologiques (Tech-Coffin) placés sur la ligne centrale de la table. Dans les parties de 300/400 pts, l'un d'eux doit être placé au centre de la table, tandis que les deux autres, doivent être placés à 30 cm des bords de table ; Dans les parties de 200/250 pts à 20 cm des bords ; Et dans les parties de 150 pts à 15 cm des bords. De plus, à l'intérieur de chaque Cercueil-Technologique il y aura une Caisse de Ravitaillement.

Le Cercueil-Technologique doit être représentée par un Marqueur Tech-Coffin ou un élément de décor de même diamètre (comme les Stasis Coffins de Warsenal ou les Cryo Pods de Customeeple).

CAISSES DE RAVITAILLEMENT

Les Caisses de Ravitaillement doivent être représentées par un Marqueur Caisse de Ravitaillement (Supply Box) ou un élément de décor similaire (comme les Tech Crate de Micro Art Studio, les Gang Tie Containers de Bandua Wargames, les Supply Boxes de Warsenal ou les Cargo Crates de Customeeple).

EXTRACTION DE CAISSE DE RAVITAILLEMENT

COMPÉTENCE COURTE

Attaque

CONDITIONS

- ▶ Seules les Troupes Spécialistes peuvent déclarer cette compétence.
- ▶ La Troupe Spécialiste doit être en contact Silhouette avec un Cercueil Technologique (Tech-Coffin).

EFFETS

- ▶ Permet à la Troupe Spécialiste de faire un Jet Normal VOL pour Extraire la Caisse de Ravitaillement, si le jet est réussi, placez un marqueur SUPPLY BOX à côté de la Troupe Spécialiste.
- ▶ Si le Jet est un échec, il peut être répété autant de fois que nécessaire en dépensant à chaque fois la Compétence Courte correspondante et en faisant le Jet
- ▶ Une fois le jet réussi, le marqueur TECH-COFFIN est alors retiré de la table de jeu.
- ▶ Si un élément de décor est utilisé à la place d'un Marqueur, il peut être conservé sur la table de jeu, mais un Marqueur Joueur A et Joueur B doit être placé à côté pour marquer que cette Caisse de Ravitaillement a été Extraite.

RAMASSER UNE CAISSE DE RAVITAILLEMENT

COMPÉTENCE COURTE

Attaque

CONDITIONS

- La Troupe doit se trouver dans l'une des situations suivantes :
- ▶ Être en contact Silhouette avec une Figurine en État Inapte ayant un marqueur Caisse de Ravitaillement (SUPPLY BOX).
 - ▶ La Troupe est seule en contact Silhouette avec une Caisse de Ravitaillement (SUPPLY BOX).

EFFETS

- ▶ En dépensant une Compétence Courte, sans besoin de Jet de dé, n'importe quelle troupe peut Ramasser une Caisse de Ravitaillement, dans n'importe laquelle des situations mentionnées précédemment.
- ▶ Les Troupes peuvent accomplir les Règles Communes de Caisses de Ravitaillement.



RÈGLES COMMUNES DE CAISSES DE RAVITAILLEMENT

- Chaque figurine peut porter un maximum de 1 Caisse de Ravitaillement. À titre d'exception, les Troupes possédant la compétence spéciale Bagage peuvent transporter jusqu'à 2 Caisse de Ravitaillement.
- Seules les Figurines, et non les Marqueurs (Camo, Supplantation, Holo-echo ...) peuvent porter les Caisnes de Ravitaillement.
- Le Marqueur de Caisse de Ravitaillement (Supply Box) doit toujours être gardé sur la table, même si la Figurine qui le porte passe à un État Inapte.

CONTRÔLER UNE CAISSE DE RAVITAILLEMENT

Une Caisse de Ravitaillement est considérée Contrôlée par un joueur, si à la fin de la partie, ce joueur a une Figurine et non un Marqueur, qui en porte une. Cette Troupe ne doit pas être dans un État Inapte ou en contact Silhouette avec une Figurine ennemie.

TROUPES SPÉCIALISTES

Dans ce scénario, seuls les Hackers, Médecins, Ingénieurs, Observateurs d'Artillerie, Infirmiers, et les troupes possédant les Compétences Spéciales Chaîne de Commandement ou Agent Spécialiste (Specialist Opérative) sont considérés comme étant des Troupes Spécialistes.

Les Hacker, Médecins et Ingénieurs ne peuvent pas utiliser de Répétiteur ou de Périphériques (serviteur) pour accomplir des tâches réservées aux Troupes Spécialistes.

BONUS MÉDECIN ET INFIRMIER

Les troupes possédant la Compétence Spéciale Médecin ou Infirmier ont un MOD+3 aux jets de VOL pour extraire des Caisnes de Ravitaillement. Ce MOD n'est pas cumulable avec les MOD de Profil d'Unité avec les Compétences Spéciales Médecin ou Infirmier. De plus, elles pourront faire deux Jets de VOL, chaque fois qu'elles dépenseront une Compétence Courte pour extraire des Caisnes de Ravitaillement.

ZONE DE GRAVITÉ FAIBLE

La Zone d'Opérations est une Zone de Gravité Faible. Les restrictions de Mouvement ne sont pas appliquées, cependant, toutes les Troupes possédant **Terrain (Zéro-G)** ou **Terrain (Total)** gagnent automatiquement la compétence spéciale **Super-Saut**.

DÉTACHEMENT DE SÉCURITÉ (SECOET)

Dans ce scénario, les deux joueurs peuvent ajouter une CSU supplémentaire (n'importe quelle option d'arme), même si elle n'est pas disponible pour leurs armées - sans appliquer de Coût en points ou en CAP (SWC). Cette Troupe ne compte pas dans la limite des dix Troupes d'un Groupe de Combat ou des quinze Troupes de la Liste d'Armée. Dans le cadre de ce scénario, la CSU est une Troupe Spécialiste et possède la Compétence **Terrain (Zéro-G)** sans que son Coût et sa CAP ne soient modifiés. De plus, cette Troupe est considérée comme une CSU pour la création d'une Fireteam.

CARTE INTELCOM (COUNTERESPIONNAGE / CONTRE-ESPIONNAGE)

A la fin de la partie, lorsque les joueurs comptent leurs points, chaque Objectif Classifié accompli par un joueur qui a le symbole ☉ annulera un Objectif Classifié accompli par le joueur adverse qui a ce symbole ☹.

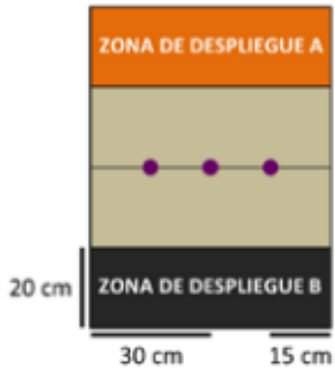
FIN DE MISSION

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 Situation de Retraite!, la partie se termine à la fin de ce Tour de Joueur.



150 P
60 cm x 80 cm

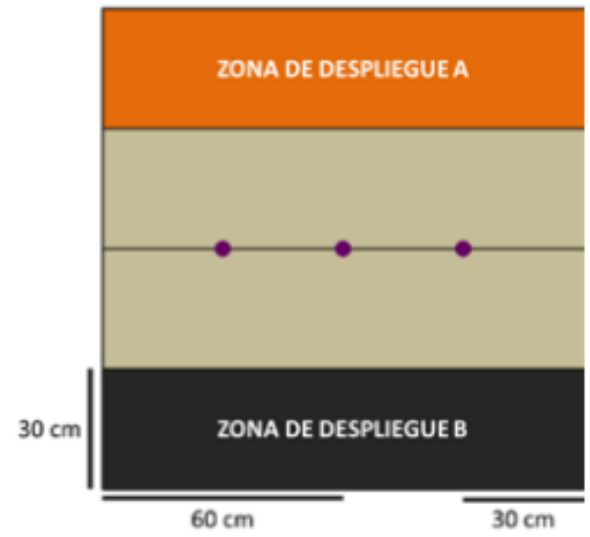


200 P / 250 P
80 cm x 120 cm



● Tech-Coffin

300 P / 400 P
120 cm x 120 cm





SUPREMACY / SUPRÉMATIE

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- Dominer plus de Quadrants que l'adversaire à la fin de chaque Round de Jeu (2 Points d'Objectif).
- Dominer le même nombre de Quadrants que l'adversaire à la fin de chaque Round de Jeu (1 Point d'Objectif, mais seulement si au moins 1 Quadrant est Dominé par le joueur).
- A la fin de la partie, avoir Piraté une Console (1 Point d'Objectif pour chaque Console Piratée jusqu'à un maximum de 3 Points d'Objectif).

CLASSIFIÉ

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

FORCES ET DÉPLOIEMENT

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

CAMP	POINTS D'ARMÉE	CAP	TAILLE DE LA TABLE	TAILLE DES ZONES DE DÉPLOIEMENT
A et B	150	3	60 cm x 80 cm	20 cm x 60 cm
A et B	200	4	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A et B	250	5	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A et B	300	6	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm
A et B	400	8	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

QUADRANTS (ZO)

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.

Dans ce scénario, chaque Quadrant est considéré comme une Zone d'Opérations (ZO).

DOMINER UNE ZO

Une Zone d'Opérations (ZO) est considérée comme Dominée par un joueur s'il possède plus de Points de Victoire que l'adversaire dans la zone. Seules les troupes représentées par des Figurines ou des Marqueurs (Camouflage, Œuf-Embryon, Graine-Embryon...) comptent, ainsi que les Proxys et les troupes Périphériques. Les troupes en État Inapte ne sont pas comptées. Les Marqueurs représentant des armes ou des équipements (comme les Mines ou les Répétiteurs Déployables), les Holo-échos et tout Marqueur ne représentant pas une troupe ne sont pas pris en compte non plus.

Une troupe est considérée dans une Zone d'Opérations si plus de la moitié de son socle est à l'intérieur de cette ZO.

SHASVASTII

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

BAGAGE

Les Troupes possédant l'Équipement : Bagage, placées dans une Zone d'Opérations et qui ne sont pas en État Inapte, apportent 20 Points de Victoire en plus pour la Domination de la ZO.

TROUPES SPÉCIALISTES

Dans ce scénario, seuls les Hackers, Médecins, Ingénieurs, Observateurs d'Artillerie, Infirmiers, et les troupes possédant les Compétences Spéciales Chaîne de Commandement ou Agent Spécialiste (Specialist Operative) sont considérés comme étant des Troupes Spécialistes.

Les Hacker, Médecins et Ingénieurs ne peuvent pas utiliser de Répétiteur ou de Périphériques (serviteur) pour accomplir des tâches réservées aux Troupes Spécialistes.

BONUS HACKER

Les Troupes possédant la Compétence Spéciale Hacker, ont un MOD+3 à leurs Jets de VOL pour Pirater la Console. De plus, elles peuvent faire deux Jets de VOL à chaque fois qu'elles dépendent une Compétence Courte pour Pirater une Console.

CONSOLES

Il y'a 4 Consoles, placées au centre de chaque Quadrant (voir Carte).

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

PIRATAGE DES CONSOLES

COMPÉTENCE COURTE

Attaque

CONDITIONS

- ▶ Seules les Troupes Spécialistes peuvent déclarer cette compétence.
- ▶ La Troupe Spécialiste doit être en contact Silhouette avec une Console.

EFFETS

- ▶ Permet à la Troupe Spécialiste de faire un Jet Normal de VOL pour Pirater la Console.
- ▶ Si le Jet est un échec, il peut être répété autant de fois que nécessaire en dépensant à chaque fois la Compétence Courte correspondante et en faisant le Jet
- ▶ Une Console Piratée peut être Piratée à nouveau par l'autre joueur, en appliquant la même procédure. Dans ce cas, les 2 joueurs compteront cette Console pour leurs Points d'Objectif.
- ▶ Les Marqueurs Joueur A et Joueur B, peuvent être utilisés pour marquer les Consoles Piratées. Il est recommandé d'utiliser un type de Marqueur différent pour chaque joueur.

CARTE INTELCOM (PROVISIONS / APPROVISIONNEMENT

L'Objectif Classifié avec le symbole donne 1 Point d'Objectif supplémentaire, mais seulement si le joueur a moins de 10 Point d'Objectifs.

ZONE DE NON GRAVITÉ

L'opérations est située dans un secteur sans gravité. Cela n'applique pas de restrictions de mouvement sur la table de jeu, mais toutes les Troupes possédant la Compétence Spéciale **Terrain (Total)**, **Terrain (Zéro-G)** ou **Super-Saut** obtiennent un bonus de +2.5 cm à leur première valeur de MOV.

Ce bonus n'est appliqué que pendant une Compétence de Mouvement.

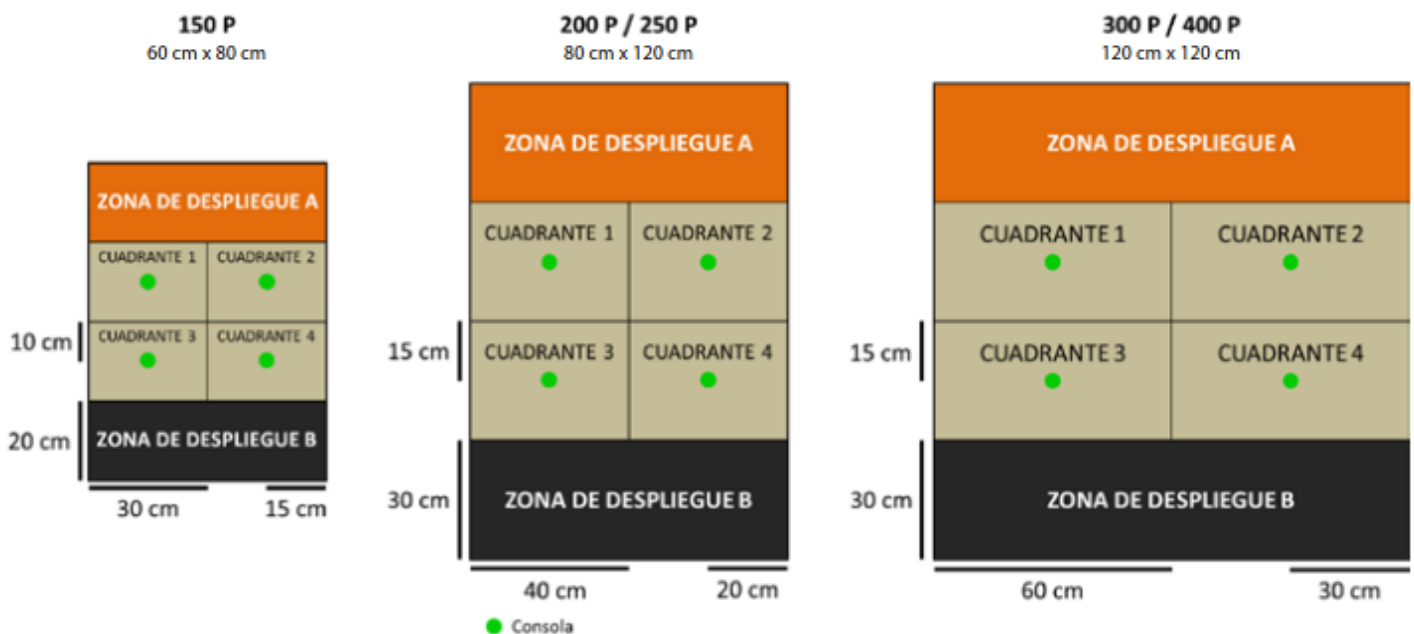
DÉTACHEMENT DE SÉCURITÉ (SECDET)

Dans ce scénario, les deux joueurs peuvent ajouter une CSU supplémentaire (n'importe quelle option d'arme), même si elle n'est pas disponible pour leurs armées - sans appliquer de Coût en points ou en CAP (SWC). Cependant, leur Coût en point comptera pour la Domination des ZO. Cette Troupe ne compte pas dans la limite des dix Troupes d'un Groupe de Combat ou des quinze Troupes de la Liste d'Armée. Dans le cadre de ce scénario, la CSU est une Troupe Spécialiste et possède la Compétence **Terrain (Zéro-G)** sans que son Coût et sa CAP ne soient modifiés. De plus, cette Troupe est considérée comme une CSU pour la création d'une Fireteam.

FIN DE 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 Situation de Retraite!, la partie se termine à la fin de ce Tour de Joueur.



THE ARMORY / L'ARMURERIE

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

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

CLASSIFIÉ

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

FORCES ET DÉPLOIEMENT

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

CAMP	POINTS D'ARMÉE	CAP	TAILLE DE LA TABLE	TAILLE DES ZONES DE DÉPLOIEMENT
A et B	150	3	60 cm x 80 cm	20 cm x 60 cm
A et B	200	4	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A et B	250	5	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A et B	300	6	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm
A et B	400	8	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm

Zone Exclusion. La Zone d'Exclusion s'étend à 20 cm de chaque côté de la ligne centrale de la table de jeu (10 cm pour les parties en 150 pts). Les troupes ne peuvent pas utiliser les Compétences Spéciales de Déploiement Aéroporté (DA) ou ayant une Étiquette de Déploiement Supérieur pour se déployer dans la Zone d'Exclusion.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

L'ARMURERIE (ZO)

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

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

En termes de jeu, elle est considérée comme ayant des murs d'une hauteur infinie qui bloquent complètement toute Ligne de Vue. Elle a quatre Portes, une au milieu de chaque mur (voir plan ci-dessous). Les Portes de l'Armurerie sont fermées au début de la partie.

Les Portes de l'Armurerie doivent être représentées par un jeton d'accès étroit (NARROW GATE), ou un élément de décor de dimensions similaires, et seront considérées comme ne permettant l'accès qu'aux troupes ayant un attribut Silhouette de 2 ou moins.

OUVRIR LES PORTES DE L'ARMURERIE

COMPÉTENCE COURTE

Attaque

CONDITIONS

- ▶ Seules les Troupes Spécialistes peuvent déclarer cette compétence.
- ▶ La Troupe Spécialiste doit être en contact Silhouette avec une Porte.

EFFETS

- ▶ Permet à la Troupe Spécialiste d'effectuer un jet de VOL pour Ouvrir les Portes. Une réussite ouvre toutes les Portes de l'Armurerie. Si le Jet est un échec, il peut être répété autant de fois que nécessaire en dépensant à chaque fois la Compétence Courte correspondante et en faisant le Jet

DOMINER UNE ZO

Une Zone d'Opérations (ZO) est considérée comme Dominée par un joueur s'il possède plus de Points de Victoire que l'adversaire dans la zone. Seules les troupes représentées par des Figurines ou des Marqueurs (Camouflage, Œuf-Embryon, Graine-Embryon...) comptent, ainsi que les Proxys et les troupes Périphériques. Les troupes en État Inapte ne sont pas comptées. Les Marqueurs représentant des armes ou des équipements (comme les Mines ou les Répétiteurs Déployables), les Holo-échos et tout Marqueur ne représentant pas une troupe ne sont pas pris en compte non plus.

Une troupe est considérée dans une Zone d'Opérations si plus de la moitié de son socle est à l'intérieur de cette ZO.



SHASVASTII

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

BAGAGE

Les Troupes possédant l'Équipement : Bagage, placées dans une Zone d'Opérations et qui ne sont pas en État Inapte, apportent 20 Points de Victoire en plus pour la Domination de la ZO.

BONUS DE PIRATAGE EVO

Dans ce scénario, les Troupes possédant un Dispositif de Piratage EVO et qui ne sont pas dans un État Isolé ou un État Inapte, fournissent 1 Ordre Régulier supplémentaire à la Réserve d'Ordres de leur Groupe de Combat. Le nombre maximum d'ordres supplémentaires qu'ils peuvent fournir est de 1 par Liste d'Armée.

TROUPES SPÉCIALISTES

Dans ce scénario, seuls les Hackers, Médecins, Ingénieurs, Observateurs d'Artillerie, Infirmiers, et les troupes possédant les Compétences Spéciales Chaîne de Commandement ou Agent Spécialiste (Specialist Opérative) sont considérés comme étant des Troupes Spécialistes.

Les Hacker, Médecins et Ingénieurs ne peuvent pas utiliser de Répétiteur ou de Périphériques (serviteur) pour accomplir des tâches réservées aux Troupes Spécialistes.

PANOPLIES

Il y a deux Panoplies, placées à l'intérieur de l'Armurerie dans des coins opposés (voir carte).

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

UTILISER LES PANOPLIES

COMPÉTENCE COURTE

Attaque

CONDITIONS

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

EFFETS

- ▶ En réussissant un Jet de VOL, la troupe peut faire un Jet dans n'importe quel Tableau de Butin pour obtenir une arme ou un Équipement. Une fois qu'elle a obtenu un succès, cette troupe ne peut plus utiliser à nouveau la Panoplie.
- ▶ Les troupes possédant la Compétence Spéciale Butin, ou toute autre Compétence qui le spécifie, n'ont pas à faire de Jet de VOL.
- ▶ Une troupe au contact Silhouette de cet élément de décor peut dépenser une Compétence Courte d'un Ordre pour annuler son État Vidé.
- ▶ Si une Troupe obtient une Arme ou Équipement qu'elle possède déjà, elle peut répéter le jet dans le Tableau de Butin.

TABLEAU DE BUTIN

1-2	BLI +1	13	Panzerfaust
3-4	Lance-Flammes Léger	14	Arme CC Monofilament
5-6	Grenades	15	MOV 20-10
7-8	Arme CC DA	16	TAG: Attaque TR (Shock) Autres Types de Troupe: Fusil MULTI
9	Viseur Multispectral N1	17	Fusil de Sniper MULTI
10	Arme CC EXP	18	TAG : Immunité (Total) Autres Types de Troupe : +4 BLI
11	Lance-Adhésif (+1R)	19	Mimétisme (-6)
12	TAG: Immunité (AP) Autres Types de Troupe: BLI +2	20	TAG : Attaque TR (+1R) Autres Types de Troupe : Mitrailleuse (HMG)

TOURELLE DÉFENSIVE F-13

Chaque joueur possède une Tourelle Défensive F-13 qui réagira aux figurines de l'adversaire. Avant la Phase de Déploiement, chaque joueur doit placer sa Tourelle Défensive F-13 totalement à l'intérieur de sa Zone de Déploiement, en commençant par le joueur qui a gardé le Déploiement.

Ces tourelles sont fixées au sol et ne peuvent pas bouger. Elles doivent être représentées par un marqueur Defensive Turrent ou par une figurine ou un élément de décor ayant la même valeur de Silhouette (par exemple les tourelles des décors de Defiance ou les tourelles de Fiddler).

Les Tourelles Défensives F-13 sont des Armes Déployables, réagissant avec une Attaque TR ou une Attaque CC à tout Ordre déclaré par une figurine ennemie active (mais pas les marqueurs) en LdV ou en contact Silhouette.

Lorsque la valeur de l'Attribut STR d'une Tourelle Défensive F-13 est inférieure ou égale à 0, elle est retirée de la table de jeu.

TOURELLE DÉFENSIVE F-13

▶ ISC: TURRET F-13									
MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	STR	S	
--	5	10	--	--	2	3	1	2	
- Équipement : Viseur 360°						- Armes TR : Fusil Combi			
- Compétence Spéciale : Réaction Total						- Armes CC : Arme CC PARA (-3)			

CARTE INTELCOM (SUPPORT AND CONTROL / APPUI ET CONTRÔLE)

Avant le début de la partie, mais après avoir choisi son Objectif Classifié, le joueur doit déclarer à son adversaire si cette carte sera son Objectif Classifié ou sa Carte INTELCOM. Chaque joueur lance un dé, et celui qui obtient le score le plus élevé est le premier à annoncer sa décision à son adversaire. Le contenu de la carte, qu'il s'agisse de la mission ou de la valeur de la carte, est considéré comme une Information Privée, quel qu'en soit l'usage choisi par le joueur.

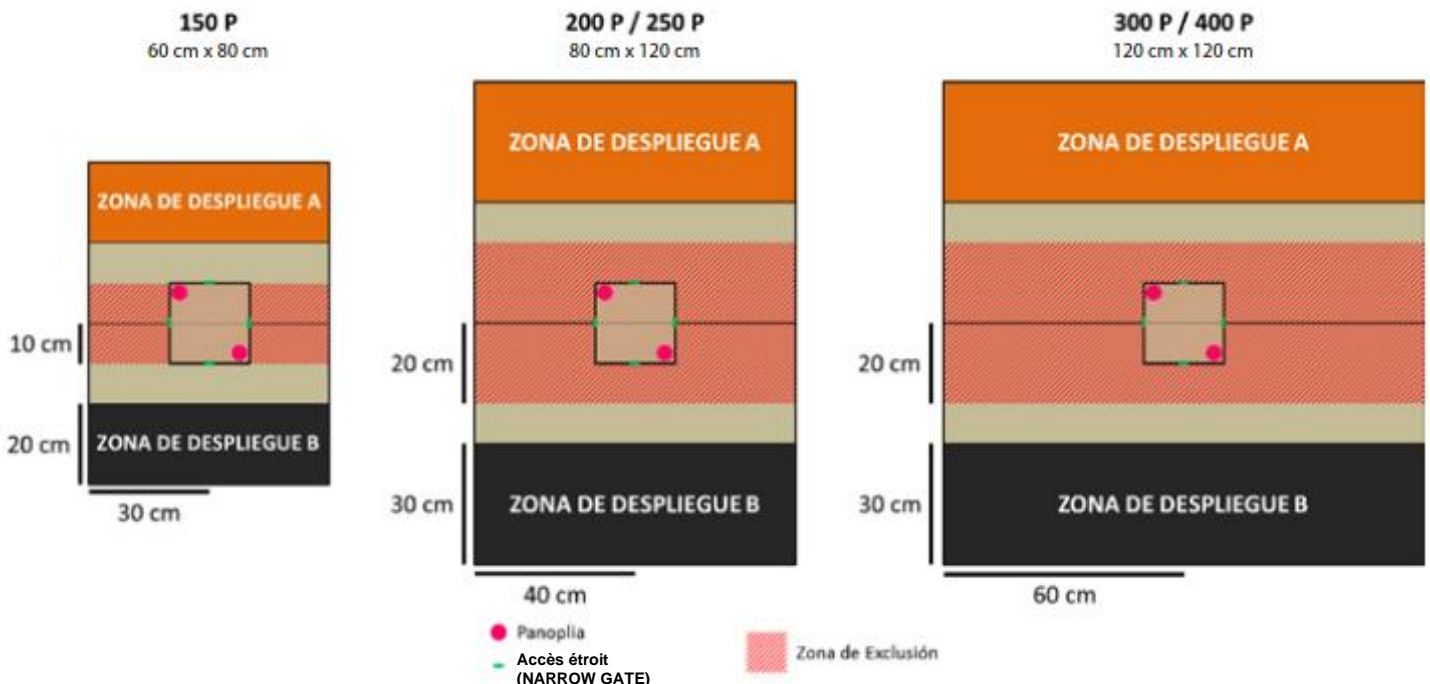
À la Fin du dernier Round de Jeu **et** à la fin de la partie, lorsque les joueurs comptent leurs points, et suivant l'ordre établi par l'Initiative, le joueur peut utiliser sa Carte INTELCOM en appliquant le Mode Appui et Contrôle (Support and Control).

Mode Appui & Contrôle (Support & Control) : Le joueur peut ajouter la valeur de sa Carte du Mode Appui & Contrôle au total des Points de Victoire qu'il possède dans la Zone d'Opérations (ZO) de son choix, mais seulement s'il y possède au moins une troupe en État non Inapte.

FIN DE MISSION

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

Si un des joueurs commence son Tour Actif en Situation de Retraite!, la partie se termine à la fin de ce Tour de Joueur.





UNMASKING / DÉMASQUAGE

Scénario par le Warcor HurVo

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- Tuer la Cible Désignée ennemie, mais seulement si elle avait été précédemment Révélée (3 Points d'Objectif).
- Tuer une Cible Leurre ennemie, mais seulement si elle avait été précédemment Révélée (1 Point d'Objectif pour chaque Cible Leurre).
- Tuer plus de Cibles Leures ennemies, mais seulement si elles avaient été précédemment Révélées (1 Point d'Objectif).
- Avoir le même nombre de Consoles Activées que votre adversaire à la fin de la partie (1 Point d'Objectif mais uniquement si le joueur avait au moins 1 Console Activée).
- Avoir plus de Consoles Activées que votre adversaire à la fin de la partie (2 Points d'Objectif).
- Avoir votre Cible Désignée non Tuée à la fin de la partie (2 Point d'Objectif).

CLASSIFIÉ

- Il n'y a pas d'Objectif Classifié.

FORCES ET DÉPLOIEMENT

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

CAMP	POINTS D'ARMÉE	CAP	TAILLE DE LA TABLE	TAILLE DES ZONES DE DÉPLOIEMENT
A et B	150	3	60 cm x 80 cm	20 cm x 60 cm
A et B	200	4	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A et B	250	5	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A et B	300	6	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm
A et B	400	8	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm

Zone d'Exclusion. Il y a une Zone d'Exclusion couvrant une zone de 20 cm (10 cm en parties de 150 pts) de chaque côté de la ligne centrale de la table de jeu. Les troupes ne peuvent pas utiliser les Compétences Spéciales de Déploiement Aéroporté (DA) ou ayant une Étiquette de Déploiement Supérieur pour se déployer dans la Zone d'Exclusion.

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

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

SUBTERFUGE

Chaque joueur devra déployer **3 HVT**, en appliquant les règles normales, mais seule une d'entre-elles sera la Cible Désignée. Ce choix sera fait par chaque joueur durant la Phase de Déploiement, ce choix devra être considéré comme une Information Privé et devra être écrit pour montrer cette information à votre adversaire s'il le demande. Les deux autres HVT seront considérées comme Cibles Leurre.

Toutes les HVT ont un profil HVT (Civil Neutre) tant qu'elles n'ont pas été Révélées comme étant la Cible Désignée ou étant une Cible Leurre.

Une HVT conserve le Profil HVT (Cible Désignée) à la fin de l'Ordre dans lequel elle a été Révélée comme Cible Désignée ou comme Cible Leurre.

BONUS HACKER

Les Troupes possédant la Compétence Spéciale Hacker, ont un MOD+3 à leurs Jets de VOL pour Activer une Console. De plus, elles peuvent faire deux Jets de VOL à chaque fois qu'elles dépendent une Compétence Courte pour Activer une Console.

TROUPES SPÉCIALISTES

Dans ce scénario, seuls les Hackers, Médecins, Ingénieurs, Observateurs d'Artillerie, Infirmiers, et les troupes possédant les Compétences Spéciales Chaîne de Commandement ou Agent Spécialiste (Specialist Opérative) sont considérés comme étant des Troupes Spécialistes.

Les Hacker, Médecins et Ingénieurs ne peuvent pas utiliser de Répéteur ou de Périphériques (serveur) pour accomplir des tâches réservées aux Troupes Spécialistes.

PAQUET CLASSIFIÉ NON UTILISÉ

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

CONSOLES

Il y a trois Consoles, placées sur la ligne centrale de la table de jeu. L'une d'entre elles est au centre de la table et les deux autres sont à 30 cm de la Console centrale (20 cm dans les parties à 150 points), voir la carte ci-dessous.

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

ACTIVER UNE CONSOLE

COMPÉTENCE COURTE

Attaque

CONDITIONS

- ▶ Seules les Troupes Spécialistes peuvent déclarer cette compétence.
- ▶ La Troupe Spécialiste doit être en contact Silhouette avec une Console.

EFFETS

- ▶ Permet à la Troupe Spécialiste de faire un Jet Normal de VOL pour Activer la Console.
- ▶ Si le Jet est un échec, il peut être répété autant de fois que nécessaire en dépensant à chaque fois la Compétence Courte correspondante et en faisant le Jet
- ▶ A l'activation de la Console, le joueur doit choisir l'une des HVT ennemies, que l'adversaire devra alors Révéler s'il s'agit de la Cible Désignée ou s'il s'agit de l'une des Cibles Leurres.
- ▶ Une Console Activée par un joueur ne peut plus être Activée à nouveau, par le même joueur pour Révéler une autre HVT.
- ▶ Une Console Activée peut être à nouveau Activée par l'autre joueur, en appliquant la même procédure. Dans une telle situation, la Console n'est plus considérée Activée par l'adversaire.
- ▶ Les marqueurs Joueur A et Joueur B, peuvent être utilisés pour indiquer les Consoles Activées. Il est recommandé d'utiliser un type de marqueur différent pour chaque joueur.

CIBLE DÉSIGNÉE

Dans ce scénario, une fois qu'une figurine HVT ennemie est Révélée, cette HVT ennemie est alors considérée comme une Troupe ennemie au lieu d'un Civil Neutre, elle pourra donc être ciblée par des Attaques.

Les HVT Révélées sont réactives et hostiles, réagissant comme si elles étaient une Troupe ennemie.

IMPORTANT :

Les joueurs ne sont pas autorisés à Tuer une HVT ennemie tant qu'elle n'a pas été Révélée comme étant la Cible Désignée ou l'une des Cibles Leurres.

TUER

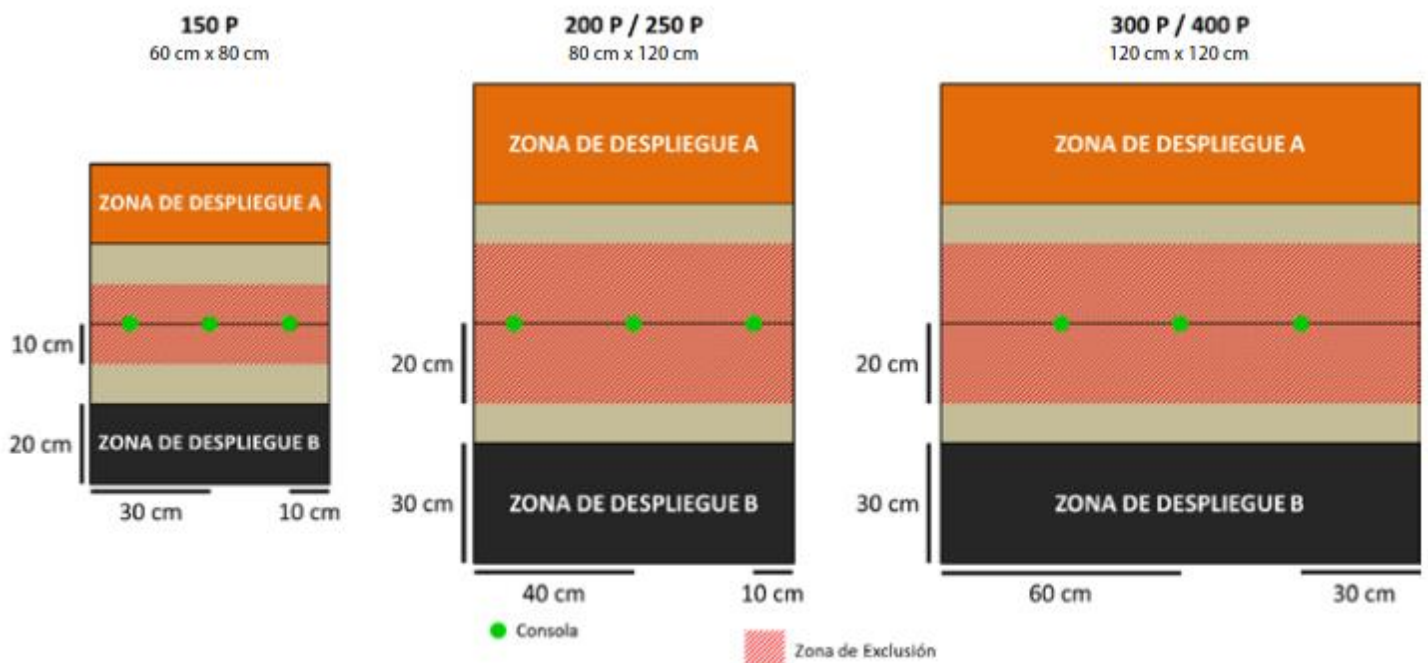
Une Troupe est considérée Tuée quand elle entre en état Mort, ou qu'elle se trouve en état Inapte à la fin de la partie.

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

FIN DE MISSION

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

Si un des joueurs commence son Tour Actif en Situation de Retraite!, la partie se termine à la fin de ce Tour de Joueur.



ITS DIRECT ACTION





BATTLEGROUND / CHAMP DE BATAILLE

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- Dominer le Secteur le plus proche de votre Zone de Déploiement à la fin de la partie (1 Point d'Objectif).
- Dominer le Secteur Central à la fin de la partie (3 Points d'Objectif).
- Dominer le Secteur le plus lointain de votre Zone de Déploiement à la fin de la partie (4 Points d'Objectif).
- Tuer la Key Ops ennemie (2 Points d'Objectif).
- Alternativement, à la fin de la partie, Menacer la Key Ops ennemie (1 Point d'Objectif).

FORCES ET DÉPLOIEMENT

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

CAMP	POINTS D'ARMÉE	CAP	TAILLE DE LA TABLE	TAILLE DES ZONES DE DÉPLOIEMENT
A et B	150	3	60 cm x 80 cm	20 cm x 60 cm
A et B	200	4	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A et B	250	5	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A et B	300	6	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm
A et B	400	8	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

SECTEURS (ZO)

À la fin de la partie, mais pas avant, la table est divisée en 3 Secteurs.

En parties 200/250/300/400 pts, ces Secteurs font 20 cm de profondeur et sont aussi larges que la table de jeu. Deux de ces Secteurs sont placés à 10 cm de la ligne centrale de la table de jeu, un de chaque côté, et le troisième Secteur est une bande de 20 cm de profondeur sur la zone centrale de la table (voir carte).

En parties 150 pts, ces Secteurs font 10 cm de profondeur et sont aussi larges que la table de jeu. Deux de ces Secteurs sont placés à 5 cm de la ligne centrale de la table de jeu, un de chaque côté, et le troisième Secteur est une bande de 10 cm de profondeur sur la zone centrale de la table (voir carte).

Dans ce scénario, chaque Secteur est considéré comme Zone d'Opérations (ZO).

DOMINER UNE ZO

Une Zone d'Opérations (ZO) est considérée comme Dominée par un joueur s'il possède plus de Points de Victoire que l'adversaire dans la zone. Seules les troupes représentées par des Figurines ou des Marqueurs (Camouflage, Œuf-Embryon, Graine-Embryon...) comptent, ainsi que les Proxys et les troupes Périphériques. Les troupes en État Inapte ne sont pas comptées. Les Marqueurs représentant des armes ou des équipements (comme les Mines ou les Répétiteurs Déployables), les Holo-échos et tout Marqueur ne représentant pas une troupe ne sont pas pris en compte non plus.

Une troupe est considérée dans une Zone d'Opérations si plus de la moitié de son socle est à l'intérieur de cette ZO.

SHASVASTII

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

BAGAGE

Les Troupes possédant l'Équipement : Bagage, placées dans une Zone d'Opérations et qui ne sont pas en État Inapte, apportent 20 Points de Victoire en plus pour la Domination de la ZO.

TUER

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

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

KEY OPS

Les Key Ops sont des opérateurs tactiques spéciaux qui ont reçu une formation unique leur permettant de mener des opérations de reconnaissance et de combat pluridisciplinaires sur l'ensemble du spectre des conflits.

À la fin de la Phase de Déploiement, dans l'ordre d'Initiative, les joueurs doivent déclarer quelle Troupe de leur Liste d'Armée est leur Key Ops. La Troupe choisie doit toujours être l'une des figurines déployées sur la table de jeu. Les joueurs ne sont pas autorisés à choisir des troupes en Déploiement Caché ou en état de marqueur. Cette Troupe doit toujours être sur la table de jeu en tant que figurine et non en tant que marqueur (Camouflé, Holoecho...). De plus, les Troupes Irrégulières et celles dont le Type de Troupe est DCD (REM) ne sont pas éligibles pour être Key Ops.

La Key Ops possède les Compétences Spéciales **Esquive (+3)** («Dodge») et **Conscience Tactique** («Tactical Awareness»), même si elles ne figurent pas dans son Profil d'Unité. Ces Compétences Spéciales ne sont pas cumulatives, si la Troupe les possède déjà, elles ne sont pas appliquées.

La Key Ops est identifiée par un Marqueur Player A ou B.

MENACER LA KEY OPS

Un Key Ops est menacé par un joueur s'il a au moins une Troupe (en tant que figurine, pas en tant que marqueur) dans un état non Inapte à l'intérieur de la Zone de Contrôle du Key Ops.

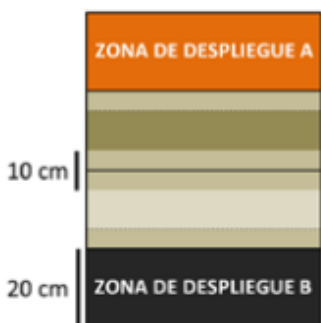
HVT ET PAQUET CLASSIFIÉ NON UTILISÉ

Dans ce scénario, la figurine HVT et la règle Sécuriser la HVT, ne sont pas appliquées. Les Joueurs ne déploieront pas de figurine HVT sur la table de jeu et ils ne pourront pas utiliser le Paquet Classifié dans ce scénario.

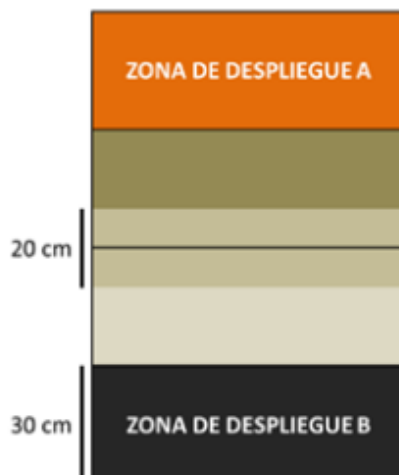
FIN DE MISSION

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

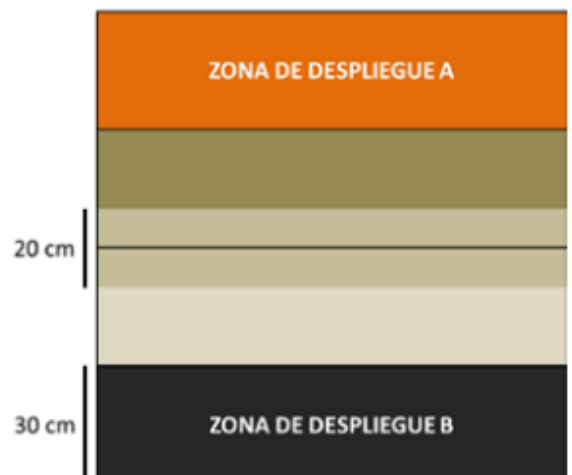
150 P
60 cm x 80 cm



200 P / 250 P
80 cm x 120 cm



300 P / 400 P
120 cm x 120 cm



CUTTHROAT / COUPE-GORGE

OBJECTIFS DE MISSION

- Tuer plus de **Points d'Armée** que l'adversaire (3 Points d'Objectif).
- Tuer le même nombre de **Lieutenants** que l'adversaire (2 Points d'Objectif, mais seulement si au moins 1 Lieutenant a été tué).
- Tuer plus de Lieutenants que l'adversaire (3 Points d'Objectif, mais seulement si au moins 1 Lieutenant a été tué).
- Tuer la Key Ops ennemie (1 Point d'Objectif).
- Tuer plus de **Troupes** ennemies avec votre Key Ops que l'adversaire avec la sienne (3 Points d'Objectif).

FORCES ET DÉPLOIEMENT

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

CAMP	POINTS D'ARMÉE	CAP	TAILLE DE LA TABLE	TAILLE DES ZONES DE DÉPLOIEMENT
A et B	150	3	60 cm x 80 cm	30 cm x 60 cm
A et B	200	4	80 cm x 120 cm	40 cm x 80 cm
A et B	250	5	80 cm x 120 cm	40 cm x 80 cm
A et B	300	6	120 cm x 120 cm	40 cm x 120 cm
A et B	400	8	120 cm x 120 cm	40 cm x 120 cm

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

LIEN TACTIQUE RENFORCÉ

Dans ce scénario, la règle Perte du Lieutenant n'est pas appliquée.

Dans cette mission, l'identité du Lieutenant est toujours une Information Publique. Le joueur doit indiquer quel marqueur est le Lieutenant s'il est dans un Marqueur État (Camouflage, Leurre, ...) ou le Marqueur Lieutenant dans le cas d'un Holo-projecteur.

Le Lieutenant doit être placé sur la table de jeu au début du premier Round de Jeu, soit comme Figurine, soit comme Marqueur. Les joueurs ne peuvent pas déployer leurs Lieutenants dans l'État de Déploiement Caché.

Si le joueur n'a pas de Lieutenant durant la Phase Tactique de son Tour Actif parce que sa Troupe n'a pas été déployé ou parce qu'il est dans un État Isolé, ou un État Inapte (Inconscient, Mort, Sepsitorisé...), alors le joueur doit en nommer un nouveau, sans dépense d'Ordre. L'identité de ce nouveau Lieutenant est aussi une Information Publique. Il est obligatoire que ce Lieutenant soit une Figurine ou un Marqueur, placé sur la table de jeu.

KEY OPS

Les Key Ops sont des opérateurs tactiques spéciaux qui ont reçu une formation unique leur permettant de mener des opérations de reconnaissance et de combat pluridisciplinaires sur l'ensemble du spectre des conflits.

À la fin de la Phase de Déploiement, dans l'ordre d'Initiative, les joueurs doivent déclarer quelle Troupe de leur Liste d'Armée est leur Key Ops. La Troupe choisie doit toujours être l'une des figurines déployées sur la table de jeu. Les joueurs ne sont pas autorisés à choisir des troupes en Déploiement Caché ou en état de marqueur. Cette Troupe doit toujours être sur la table de jeu en tant que figurine et non en tant que marqueur (Camouflé, Holoecho...). De plus, les Troupes Irrégulières et celles dont le Type de Troupe est DCD (REM) ne sont pas éligibles pour être Key Ops.

La Key Ops possède les Compétences Spéciales **Esquive** (+3) («Dodge») et **Conscience Tactique** («Tactical Awareness»), même si elles ne figurent pas dans son Profil d'Unité. Ces Compétences Spéciales ne sont pas cumulatives, si la Troupe les possède déjà, elles ne sont pas appliquées.

La Key Ops est identifiée par un Marqueur Player A ou B.

TUER

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

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

Les Key Ops comptabilisent comme Tuant une cible si elles provoquent un état Inapte à la cible à la fin de la partie, ou si elles provoquent la perte d'un ou plusieurs points de Blessure/STR pendant l'Ordre au cours duquel la cible entre en état Inapte.

Un Lieutenant est considéré comme Tué s'il a été Lieutenant à n'importe quel moment de la partie, et s'il entre dans l'État Mort ou est dans un État Inapte à la fin de la partie.

PAS DE QUARTIER

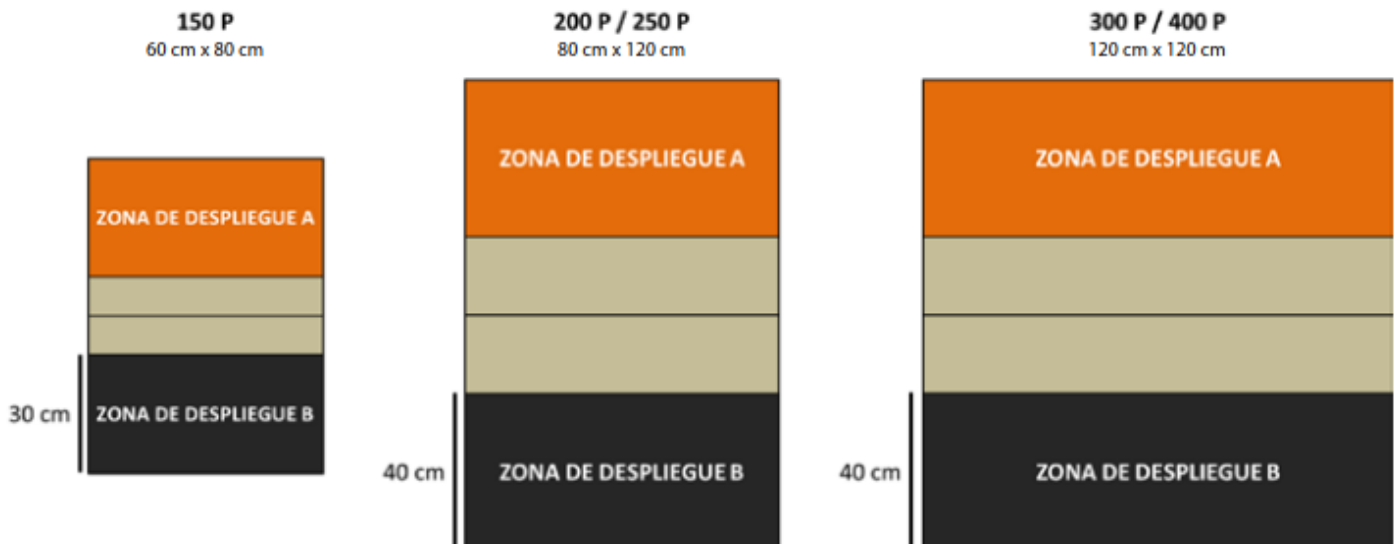
Dans ce scénario, les règles Retraite! ne sont **pas** appliquées.

HVT ET PAQUET CLASSIFIÉ NON UTILISÉ

Dans ce scénario, la figurine HVT et la règle Sécuriser la HVT, ne sont pas appliquées. Les Joueurs ne déploieront pas de figurine HVT sur la table de jeu et ils ne pourront pas utiliser le Paquet Classifié dans ce scénario.

FIN DE MISSION

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





SUPERIORITY / SUPÉRIORITÉ

OBJECTIFS DE MISSION

- À la fin de chaque Round de Jeu, Dominer plus de Quadrants que l'adversaire (2 Points d'Objectif).
- À la fin de la partie, avoir une Console Piratée (1 Point d'Objectif pour chaque Console Piratée, jusqu'à un maximum de 3 Points d'Objectif).
- A la fin de la partie, avoir un Key Ops Dominant (1 Point d'Objectif supplémentaire).

FORCES ET DÉPLOIEMENT

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

CAMP	POINTS D'ARMÉE	CAP	TAILLE DE LA TABLE	TAILLE DES ZONES DE DÉPLOIEMENT
A et B	150	3	60 cm x 80 cm	20 cm x 60 cm
A et B	200	4	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A et B	250	5	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A et B	300	6	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm
A et B	400	8	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

QUADRANTS (ZO)

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.

Dans ce scénario, chaque Quadrant est considéré comme une Zone d'Opérations (ZO).

DOMINER UNE ZO

Une Zone d'Opérations (ZO) est considérée comme Dominée par un joueur s'il possède plus de Points de Victoire que l'adversaire dans la zone. Seules les troupes représentées par des Figurines ou des Marqueurs (Camouflage, Œuf-Embryon, Graine-Embryon...) comptent, ainsi que les Proxys et les troupes Périphériques. Les troupes en État Inapte ne sont pas comptées. Les Marqueurs représentant des armes ou des équipements (comme les Mines ou les Répétiteurs Déployables), les Holo-échos et tout Marqueur ne représentant pas une troupe ne sont pas pris en compte non plus.

Une troupe est considérée dans une Zone d'Opérations si plus de la moitié de son socle est à l'intérieur de cette ZO.

SHASVASTII

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

BAGAGE

Les Troupes possédant l'Équipement : Bagage, placées dans une Zone d'Opérations et qui ne sont pas en État Inapte, apportent 20 Points de Victoire en plus pour la Domination de la ZO.

CONSOLES

Il y'a 4 Consoles, placées au centre de chaque Quadrant (voir Carte).

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

PIRATAGE DES CONSOLES

COMPÉTENCE COURTE

Attaque

CONDITIONS

- Seules les Troupes Spécialistes peuvent déclarer cette compétence.
- La Troupe Spécialiste doit être en contact Silhouette avec une Console.

EFFETS

- Permet à la Troupe Spécialiste de faire un Jet Normal de VOL pour Pirater la Console.
- Si le Jet est un échec, il peut être répété autant de fois que nécessaire en dépensant à chaque fois la Compétence Courte correspondante et en faisant le Jet
- Une Console Piratée peut être Piratée à nouveau par l'autre joueur, en appliquant la même procédure. Dans ce cas, les 2 joueurs compteront cette Console pour leurs Points d'Objectif.
- Les Marqueurs Joueur A et Joueur B, peuvent être utilisés pour marquer les Consoles Piratées. Il est recommandé d'utiliser un type de Marqueur différent pour chaque joueur.

TROUPES SPÉCIALISTES

Dans ce scénario, seuls les Hackers, Médecins, Ingénieurs, Observateurs d'Artillerie, Infirmiers, et les troupes possédant les Compétences Spéciales Chaîne de Commandement ou Agent Spécialiste (Specialist Opérative) sont considérés comme étant des Troupes Spécialistes.

Les Hacker, Médecins et Ingénieurs ne peuvent pas utiliser de Répétiteur ou de Périphériques (serviteur) pour accomplir des tâches réservées aux Troupes Spécialistes.

BONUS HACKER

Les Troupes possédant la Compétence Spéciale Hacker, ont un MOD+3 à leurs Jets de VOL pour Pirater la Console. De plus, elles peuvent faire deux Jets de VOL à chaque fois qu'elles dépensent une Compétence Courte pour Pirater une Console.

KEY OPS

Les Key Ops sont des opérateurs tactiques spéciaux qui ont reçu une formation unique leur permettant de mener des opérations de reconnaissance et de combat pluridisciplinaires sur l'ensemble du spectre des conflits.

À la fin de la Phase de Déploiement, dans l'ordre d'Initiative, les joueurs doivent déclarer quelle Troupe de leur Liste d'Armée est leur Key Ops. La Troupe choisie doit toujours être l'une des figurines déployées sur la table de jeu. Les joueurs ne sont pas autorisés à choisir des troupes en Déploiement Caché ou en état de marqueur. Cette Troupe doit toujours être sur la table de jeu en tant que figurine et non en tant que marqueur (Camouflé, Holoecho...). De plus, les Troupes Irrégulières et celles dont le Type de Troupe est DCD (REM) ne sont pas éligibles pour être Key Ops.

La Key Ops possède les Compétences Spéciales **Esquive (+3)** («Dodge») et **Conscience Tactique** («Tactical Awareness»), même si elles ne figurent pas dans son Profil d'Unité. Ces Compétences Spéciales ne sont pas cumulatives, si la Troupe les possède déjà, elles ne sont pas appliquées.

La Key Ops est identifiée par un Marqueur Player A ou B.

KEY OPS DOMINANTE

Le joueur dont la Key Ops se trouve en état non Inapte dans une ZO qu'il Domine, à une Key Ops Dominante.

DÉTACHEMENT DE SÉCURITÉ (SECDET)

Dans ce scénario, les deux joueurs peuvent ajouter une CSU supplémentaire (n'importe quelle option d'arme), même si elle n'est pas disponible pour leurs armées - sans appliquer de Coût en points ou en CAP (SWC). Cependant, leur coût en point compte pour la Domination des ZO. Cette Troupe ne compte pas dans la limite des dix Troupes d'un Groupe de Combat ou des quinze Troupes de la Liste d'Armée. Dans le cadre de ce scénario, la CSU est une Troupe Spécialiste et possède la Compétence **Terrain (Zéro-G)** sans que son Coût et sa CAP ne soient modifiés. De plus, cette Troupe est considérée comme une CSU pour la création d'une Fireteam.

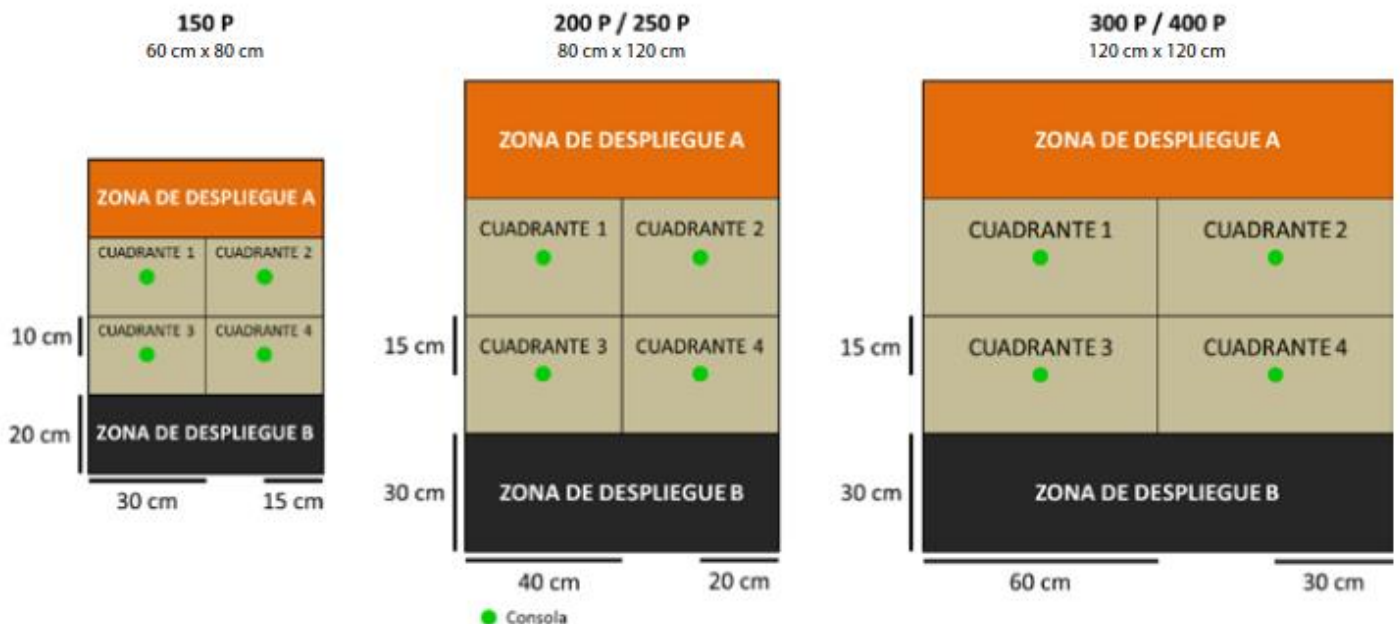
HVT ET PAQUET CLASSIFIÉ NON UTILISÉ

Dans ce scénario, la figurine HVT et la règle Sécuriser la HVT, ne sont pas appliquées. Les Joueurs ne déploieront pas de figurine HVT sur la table de jeu et ils ne pourront pas utiliser le Paquet Classifié dans ce scénario.

FIN DE MISSION

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

Si un des joueurs commence son Tour Actif en Situation de Retraite!, la partie se termine à la fin de ce Tour de Joueur.



UPLINK CENTER

OBJECTIFS DE MISSION

- A la fin de la partie, avoir une Antenne de Communication Activée (2 Points d'Objectif pour chaque Antenne de Communication Activée).
- A la fin de la partie, Contrôler une Antenne de Communication (1 Point d'Objectif pour chaque Antenne de Communication Contrôlée).
- A la fin de la partie, Contrôler le Cercueil-Technologique (Tech-Coffin) (3 Points d'Objectif).
- A la fin de la partie, avoir un Lieutenant Actif (1 Point d'Objectif).

FORCES ET DÉPLOIEMENT

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

CAMP	POINTS D'ARMÉE	CAP	TAILLE DE LA TABLE	TAILLE DES ZONES DE DÉPLOIEMENT
A et B	150	3	60 cm x 80 cm	30 cm x 60 cm
A et B	200	4	80 cm x 120 cm	40 cm x 80 cm
A et B	250	5	80 cm x 120 cm	40 cm x 80 cm
A et B	300	6	120 cm x 120 cm	40 cm x 120 cm
A et B	400	8	120 cm x 120 cm	40 cm x 120 cm

Il est interdit de se déployer en contact Silhouette avec le Cercueil-Technologique (Tech-Coffin) ou avec les Antennes de Communication.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

ANTENNES DE COMMUNICATION

Il y'a 2 Antennes de Communication placées sur la ligne centrale de la table. Placées à 30 cm des bords de table en format 300/400 points, à 20 cm des bords de table en format 200/250 points et à 10 cm des bords de table en format 150 points.

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

ACTIVER UNE ANTENNE DE COMMUNICATION

COMPÉTENCE COURTE

Attaque

CONDITIONS

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

EFFETS

- Permet à la Troupe Spécialiste de faire un Jet Normal de VOL pour Activer une Antenne de Communication.
- Si le Jet est un échec, il peut être répété autant de fois que nécessaire en dépensant à chaque fois la Compétence Courte correspondante et en faisant le Jet
- Une Antenne de Communication Activée peut être à nouveau Activée par l'autre joueur en appliquant la même procédure. Dans ce cas, l'Antenne de Communication n'est plus considérée Activée par l'adversaire ;
- Des Marqueurs Joueur A et Joueur B peuvent être utilisés pour marquer l'Antenne de Communication Activée. Il est recommandé d'utiliser un type de Marqueur différent pour chaque joueur.

CONTRÔLER UNE ANTENNE DE COMMUNICATION

Une Antenne de Communication est considérée Contrôlée par un joueur lorsqu'il est le seul à avoir une Troupe en contact Silhouette avec elle (en tant que figurine et non pas en tant que marqueur). Il ne doit pas y avoir de Troupes ennemies en contact Silhouette avec l'Antenne de Communication.

Les Figurines en État Inapte ne comptent pas.

CERCUEIL TECHNOLOGIQUE (TECH-COFFIN)

Il y'a 1 Cercueil-Technologique (Tech-Coffin) placé au centre de la table.

Le Cercueil-Technologique doit être représentée par un Marqueur Tech-Coffin ou un élément de décor de même diamètre (comme les Stasis Coffins de Warsenal ou les Cryo Pods de Customeeple).

CONTRÔLER LE CERCUEIL TECHNOLOGIQUE (TECH-COFFIN)

Le Cercueil Technologique (Tech-Coffin) est considéré Contrôlé par un joueur lorsqu'il est le seul à avoir une Troupe en contact Silhouette avec lui. Seules les Troupes représentées par des Figurines et pas des Marqueurs comptent. Il ne doit pas y avoir de Troupes ennemies en contact Silhouette avec le Cercueil Technologique (Tech-Coffin). Les Figurines en État Inapte ne comptent pas.

TROUPES SPÉCIALISTES

Dans ce scénario, seuls les Hackers, Médecins, Ingénieurs, Observateurs d'Artillerie, Infirmiers, et les troupes possédant les Compétences Spéciales Chaîne de Commandement ou Agent Spécialiste (Specialist Opérative) sont considérés comme étant des Troupes Spécialistes.

Les Hacker, Médecins et Ingénieurs ne peuvent pas utiliser de Répétiteur ou de Périphériques (serviteur) pour accomplir des tâches réservées aux Troupes Spécialistes.

BONUS INGÉNIEUR ET HACKER

Les Troupes possédant la Compétence Spéciale Ingénieur ou Hacker ont un MOD +3 aux jets de VOL nécessaires pour Activer une Antenne de Communication. De plus, ils pourront faire deux Jets de VOL chaque fois qu'ils dépenseront une Compétence Courte pour Activer une Antenne de Communication.

CORSAIRE

Dans ce scénario, les deux joueurs peuvent ajouter un Bashi Bazouk supplémentaire (n'importe quelle option d'arme) même s'il n'est pas disponible dans leur armée - sans appliquer de coût en point ou de CAP (SWC). Cette Troupe ne compte pas dans la limite des dix Troupes d'un Groupe de Combat ou des quinze Troupes de la Liste d'Armée. Dans le cadre de ce scénario, le Bashi Bazouk est une Troupe Spécialiste, sans que son coût et sa CAP en soit modifié.

LIEUTENANT ACTIF

A la fin de la partie, un Lieutenant est Actif s'il n'est pas en état Inapte (Inconscient, Mort, Sepsitorisé...), en état Isolé, ou en état Immobilisé.

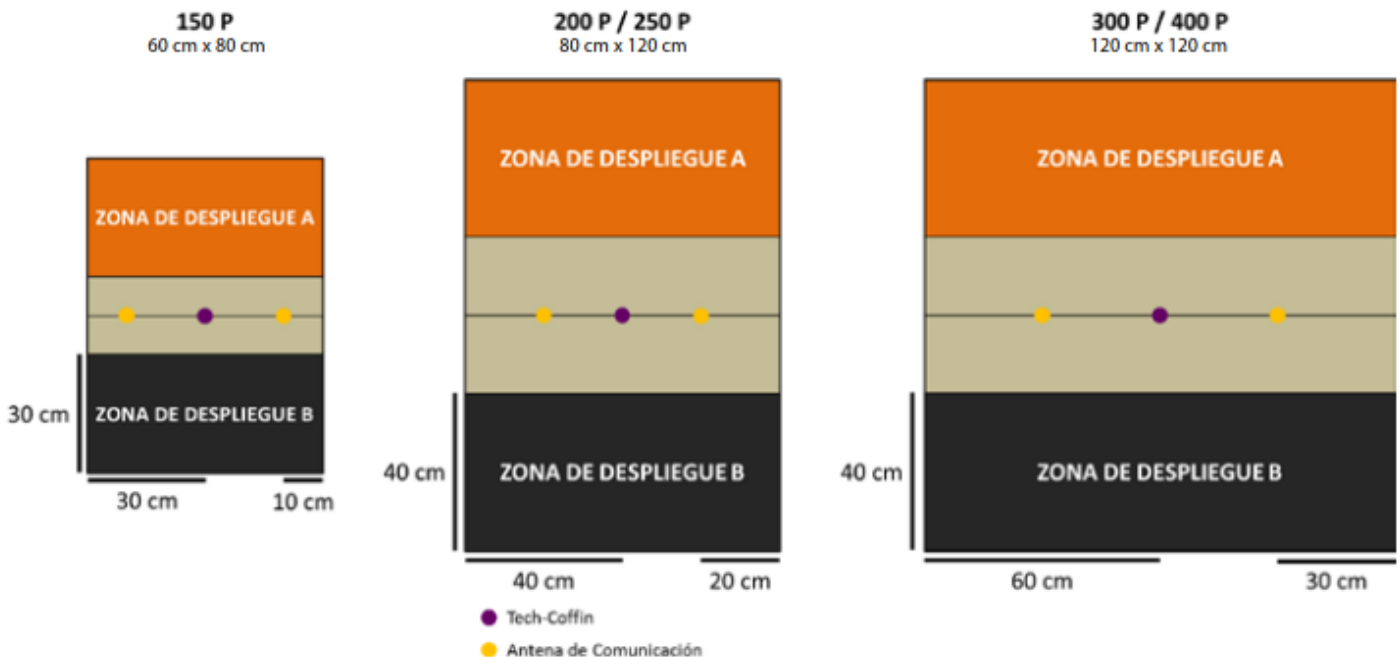
HVT ET PAQUET CLASSIFIÉ NON UTILISÉ

Dans ce scénario, la figurine HVT et la règle Sécuriser la HVT ne sont pas appliquées. Les joueurs ne déploieront pas la figurine HVT sur la table de jeu et n'utiliseront pas le Paquet Classifié dans ce scénario.

FIN DE MISSION

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

Si un des joueurs commence son Tour Actif en Situation de Retraite!, la partie se termine à la fin de ce Tour de Joueur.





THUNDERCLAP

CHEAT SHEET

from your friends at TheDiceAbide LIVE!

Mission	Troupe Gratuite	M. Breacher UberHacker Key Ops	Bonus d'Ordre	HVT	Nb de Classifiés	Terrain Spécial	Zone d'Exclusion	Taille de la ZD
ACQUISITION	Corsaire			1	1	Gravité Faible		40 cm
ANNIHILATION	Tourelle					Gravité Faible		30 cm
BIOTECHVORE			EVO	1	3			20 cm
CAPTURER & PROTÉGER		M. Breacher			1	Décompression		30 cm
CONTRE-MESURES	SecDet		EVO	3	Spécial		x	30 cm
CRYOGÉNIQUE	Tourelle	M. Breacher		1	1	Sans Gravité		30 cm
DÉCAPITATION		M. Breacher		2		Sans Gravité		40 cm
BARRAGE	Corsaire			1	3	Gravité Faible		40 cm
CONGELER		M. Breacher	M. Breacher	1	2	Décompression	x	30 cm
LIGNE DE FRONT	Tourelle			1	4	Décompression		30 cm
HAUTEMENT CLASSIFIÉ		M. Breacher		1	Spécial	Sans Gravité		30 cm
PILLAGE ET SABOTAGE	Corsaire			1	1	Gravité Faible		30 cm
FORMATAGE DE DISQUE		UberHacker	UberHacker	1	1			30 cm
SALLE DE PANIQUE			EVO		1	Salle d'Objectif		20 cm
POWER PACK	SecDet+Tourelle			1	2			Spécial
CONTRÔLE DE QUADRANT	SectDet			1	1	Décompression		30 cm
SAUVETAGE	Corsaire			1	1	Sans Gravité	x	30 cm
RAVITAILLEMENT	SectDet			1	2	Gravité Faible		30 cm
SUPRÉMATIE	SectDet			1	1	Sans Gravité		30 cm
L'ARMURERIE	Tourelle		EVO	1	1	Salle d'Objectif	x	30 cm
DÉMASQUAGE				3			x	30 cm
Missions Action Directe								
CHAMP DE BATAILLE		Key Ops						30 cm
COUPE-GORGE		Key Ops						40 cm
SUPÉRIORITÉ	SecDet	Key Ops						30 cm
UPLINK CENTER	Corsaire							40 cm

CORSAIRE

Dans ce scénario, les deux joueurs peuvent ajouter un Bashi Bazouk supplémentaire (n'importe quelle option d'arme) même s'il n'est pas disponible dans leur armée - sans appliquer de coût en point ou de CAP (SWC). Cette Troupe ne compte pas dans la limite des dix Troupes d'un Groupe de Combat ou des quinze Troupes de la Liste d'Armée. Dans le cadre de ce scénario, le Bashi Bazouk est une Troupe Spécialiste, sans que son coût et sa CAP en soit modifié.

DÉTACHEMENT DE SÉCURITÉ (SECDET)

Dans ce scénario, les deux joueurs peuvent ajouter une CSU supplémentaire (n'importe quelle option d'arme), même si elle n'est pas disponible pour leurs armées - sans appliquer de Coût en points ou en CAP (SWC). Cette Troupe ne compte pas dans la limite des dix Troupes d'un Groupe de Combat ou des quinze Troupes de la Liste d'Armée. Dans le cadre de ce scénario, la CSU est une Troupe Spécialiste et possède la Compétence **Terrain (Zéro-G)** sans que son Coût et sa CAP ne soient modifiés. De plus, cette Troupe est considérée comme une CSU pour la création d'une Fireteam.

TOUELLE DÉFENSIVE F-13

Chaque joueur possède une Tourelle Défensive F-13 qui réagira aux figurines de l'adversaire. Avant la Phase de Déploiement, chaque joueur doit placer sa Tourelle Défensive F-13 totalement à l'intérieur de sa Zone de Déploiement, en commençant par le joueur qui a gardé le Déploiement.

ZONE DE NON GRAVITÉ

L'opérations est située dans un secteur sans gravité. Cela n'applique pas de restrictions de mouvement sur la table de jeu, mais toutes les Troupes possédant la Compétence Spéciale **Terrain (Total)**, **Terrain (Zéro-G)** ou **Super-Saut** obtiennent un bonus de **+2.5 cm** à leur première valeur de MOV. Ce bonus n'est appliqué que pendant une Compétence de Mouvement.

ZONE DE GRAVITÉ FAIBLE

La Zone d'Opérations est une Zone de Gravité Faible. Les **restrictions de Mouvement ne sont pas appliquées**, cependant, toutes les Troupes possédant **Terrain (Zéro-G)** ou **Terrain (Total)** gagnent automatiquement la compétence spéciale **Super-Saut**.

DÉCOMPRESSION

Avant la Phase de Déploiement, chaque joueur doit placer deux Gabarits Circulaires. Ils peuvent être placés sur n'importe quelle surface de la table de jeu dont la taille est égale ou supérieure à celle du Gabarit, et ils doivent être complètement en dehors de toute Zone de Déploiement.

Le joueur qui a gardé le Déploiement doit placer ses Gabarits Circulaires en premier. Pendant la partie, chacun de ces Gabarits Circulaires est une zone de Terrain Difficile (Zéro-G) et une Zone de Saturation.

BONUS DE PIRATAGE EVO

Dans ce scénario, les Troupes possédant un Dispositif de Piratage EVO et qui ne sont pas dans un État Isolé ou un État Inapte, fournissent 1 Ordre Régulier supplémentaire à la Réserve d'Ordres de leur Groupe de Combat. Le nombre maximum d'ordres supplémentaires qu'ils peuvent fournir est de 1 par Liste d'Armée.

MASTER BREACHER

Le Master Breacher est un agent ayant une grande expertise dans l'ouverture des accès lors d'une action d'abordage spatial. À la fin de la Phase de Déploiement, les joueurs dans l'Ordre d'Initiative, doivent déclarer quelle troupe de leur Liste d'Armée est leur Master Breacher. La Troupe choisie doit toujours être l'une des figurines déployées sur la table de jeu. Les joueurs ne sont pas autorisés à choisir des troupes en Déploiement Caché ou en état de marqueur. Cette Troupe doit toujours être sur la table de jeu en tant que figurine et non en tant que marqueur (Camouflé, TO, Holoecho...). Aussi, les troupes irrégulières et celles dont le Type de Troupe est DCD (REM) ne peuvent pas être Master Breacher.

Le Master Breacher possède la compétence spéciale **Terrain (Zéro-G)** et aussi des **Charges Creuses**, même si celles-ci ne sont pas listées sur son profil d'unité. Le Master Breacher est identifié par un marqueur Player A ou B.

KEY OPS

À la fin de la Phase de Déploiement, dans l'ordre d'Initiative, les joueurs doivent déclarer quelle Troupe de leur Liste d'Armée est leur Key Ops. La Troupe choisie doit toujours être l'une des figurines déployées sur la table de jeu. Les joueurs ne sont pas autorisés à choisir des troupes en Déploiement Caché ou en état de marqueur. Cette Troupe doit toujours être sur la table de jeu en tant que figurine et non en tant que marqueur (Camouflé, Holoecho...). De plus, les Troupes Irrégulières et celles dont le Type de Troupe est DCD (REM) ne sont pas éligibles pour être Key Ops.

La Key Ops possède les Compétences Spéciales **Esquive (+3)** (« Dodge ») et **Conscience Tactique** (« Tactical Awareness »), même si elles ne figurent pas dans son Profil d'Unité. Ces Compétences Spéciales ne sont pas cumulatives, si la Troupe les possède déjà, elles ne sont pas appliquées.





CORVUS BELLI
INFINITY

www.infinitytheuniverse.com

Proposé sur



FANTRAD VF