

# CORVUS BELLI INFINITY

## N4

**SYSTEME DE CAMPAGNE INFINITY N4**

Proposé sur



FANTRAD VF

v.1.0 2024

# SOMMAIRE

<b>ANNEXE ICS – SYTEME DE CAMPAGNE INFINITY N4</b> .....	<b>3</b>
MISSIONS ET SCÉNARIOS .....	3
QU'EST-CE QU'UNE CAMPAGNE ? .....	3
LA CAMPAGNE DE PARADISO A LA CHUTE DU DEDALE .....	4
ICS. RÈGLES GÉNÉRALES.....	4
ICS. FIN DE SCENARIO – PROTOCOLE DE CAMPAGNE .....	5
ICS – MODE NARRATIF.....	6
<b>ICS - SYSTÈME D'EXPÉRIENCE</b> .....	<b>7</b>
EXPÉRIENCE DE COMMANDEMENT.....	7
EXPERIENCE DU SPEC-OPS INFINITY .....	11
ICS – GESTION DES POINTS D'EXPERIENCE .....	17
JOUER UNE CAMPAGNE EN MODE DIFFICILE : PERSONNAGES SPECIAUX.....	17
TABLEAUX DE DEPENSE D'EXPERIENCE DU SPEC-OPS .....	18
<b>GUIDE DE CAMPAGNE</b> .....	<b>21</b>
DIVISION DE LA CAMPAGNE .....	21
GUIDE DE LA CAMPAGNE DU CARREFOUR DE PARADISO .....	21
GUIDE DE LA CAMPAGNE DE LA CHUTE DE DÉDALE.....	22
<b>JOUER DES SCÉNARIOS - GUIDE PRATIQUE</b> .....	<b>23</b>
BRIEFING ET OBJECTIFS .....	23
SELECTION DES TROUPES.....	23
TACTIQUE CENTREE SUR LES OBJECTIFS.....	23
<b>CRÉER VOTRE CAMPAGNE</b> .....	<b>25</b>

## CRÉDITS

### Légion Distribution

Légion Distribution intervient dans la distribution d'Infinity en France et en Belgique, et de l'adaptation en français de ses suppléments par le biais de son réseau de boutiques.

**Acheter Infinity dans la Sphère Francophone, c'est soutenir la distribution du jeu en français.** Vous pouvez retrouver la liste des boutiques clientes sur le site.

<https://www.legion-distribution.com>

### Version Française N3 parue dans le livre Deadalus Falls :

Par Légion Distribution, Anaïs Chambert (relecture), Laurent Dutheil (traduction).

### Version Française N4 Fanmade :

La version N4 a été mise à jour par les membres du Forum du Bureau-Aegis.

<https://www.bureau-aegis.org/forum/index.php>

L'association du **Bureau-Aegis** vous propose un site regroupant les ressources des jeux Infinity en VF ainsi qu'un forum de discussion, vous pouvez participer à sa survie et à la sauvegarde de l'archivage des traductions ici :

<https://www.helloasso.com/associations/bureau-aegis>

# ANNEXE ICS - SYTEME DE CAMPAGNE INFINITY N4

Vous trouverez ici les règles du **Système de Campagne Infinity (ICS)**, mises à jour selon l'édition d'**Infinity N4**. La versatilité du système de jeu d'Infinity offre au joueur une grande flexibilité tactique mais aussi une chance de faire des choix décisifs quand vos figurines seront sur la table. Cette caractéristique associée à l'échelle du jeu, font d'Infinity un jeu particulièrement propice pour des scénarios plus complexes que de simples parties en format Annihilation.

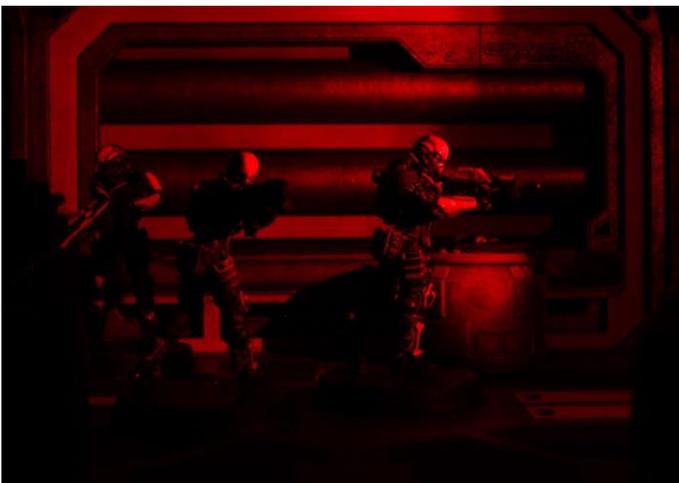
Si vous avez découvert les principales factions du jeu, compris les règles essentielles et le fonctionnement de la construction de Listes d'Armées. Il est maintenant temps de passer à un autre niveau de jeu : les **missions** et, à une autre échelle, les **campagnes**.

## MISSIONS ET SCÉNARIOS

Les parties classiques d'un jeu de figurines impliquent une confrontation entre joueurs qui essayent d'éliminer les forces de leurs adversaires. Des parties de ce type sont souvent dites d'Annihilation.

Pour pimenter l'expérience de jeu, une partie est parfois jouée avec différents objectifs à accomplir (par exemple : escorter une figurine d'un point de la table à un autre) ou en y appliquant des conditions spécifiques (Zones de Déploiement variables, parties chronométrées, etc.). De telles parties sont désignées comme étant des missions ou des scénarios, et permettent de recréer la situation tactique des opérations militaires ou d'espionnage de haut-vol à travers la Sphère Humaine.

Ces Missions présenteront un défi supplémentaire pour les joueurs qui devront faire attention aux aspects spécifiques de celles-ci tout en gardant leur adversaire à l'œil.



## QU'EST-CE QU'UNE CAMPAGNE ?

Une campagne est une série de missions/scenarios organisés selon un ordre et une structure particulière. Lors d'une campagne, les résultats obtenus lors d'une partie ont des répercussions sur les parties qui suivront.

Le concept d'une campagne peut donc se résumer comme étant une série de missions au cours desquelles les joueurs rivalisent pour obtenir la victoire ou atteindre un objectif décisif.

Mais les campagnes ne se résument pas à cette définition. Elles impliquent aussi un changement dans la façon d'appréhender la création de Liste d'Armée qui devra s'adapter aux nécessités d'effectuer plusieurs missions. Le fait de devoir se concentrer sur l'accomplissement d'objectifs ouvre la voie à des manières tout à fait différentes de jouer et d'évoluer sur une table de jeu. Ceci implique un changement d'approche lors de la confrontation, car il ne s'agit plus de faire simplement face à l'adversaire dans le cadre d'une partie isolée, mais de toujours avoir en tête le fait que d'autres Rondes suivront.

Les missions et les campagnes impliquent aussi pour les troupes de nouveaux rôles à tenir et des changements dans la façon dont elles sont employées.

L'ICS, soit en français le Système de Campagne d'Infinity, est un changement radical d'approche, une nouvelle façon de jouer à Infinity et une porte ouverte vers plusieurs heures de jeu et d'action dans cet univers futuriste et dynamique que seul Infinity peut offrir.



## LA CAMPAGNE DE PARADISO A LA CHUTE DU DEDALE

Les **Règles Générales** de l'ICS vous aideront à constituer votre Liste d'Armée pour jouer dans le cadre d'une campagne, elles vous expliqueront comment évaluer et gérer les résultats au cours de celle-ci et ce que doivent faire les joueurs à la fin d'une mission.

Vous trouverez aussi des règles permettant de jouer en **Mode Narratif**, une variante du Système de Campagne. En Mode Narratif, l'histoire qui se déroule au fil des missions d'une campagne prend de l'ampleur. Dans ce mode de jeu alternatif, la vraisemblance et la précision par rapport au contexte de l'univers d'Infinity est aussi prise en compte.

Les Règles Générales comprennent aussi des règles permettant de gérer l'utilisation des objectifs et des éléments de décors lors d'une mission.

Le Système de Campagne d'Infinity englobe aussi des **Règles d'Expérience** qui permettent d'obtenir des Points d'Expérience à la fin de chaque mission. Ceux-ci permettent de renforcer les possibilités tactiques et stratégiques de votre armée au fil d'une Campagne mais aussi d'améliorer une figurine spéciale (**Spec Ops Infinity**) en modifiant ses Attributs, ses Compétences Spéciales, ses Armes et son Equipement à votre convenance.

A la fin vous trouverez dans ce Pdf plusieurs aides de jeu comme les **Ecrans**. L'**Écran de Contrôle et de Commandement** (C2 Screen) facilite la gestion de votre Expérience. L'**Écran de Contrôle de Mission** permet de garder la trace des missions que vous avez joué. L'**Écran de Contrôle du Spec-Ops Infinity** permet quant à lui de gérer l'évolution de votre Spec-Ops, ils sont aussi disponibles en [téléchargement sur le forum](#). Vous trouverez également les marqueurs nécessaires pour jouer une campagne en [téléchargement gratuit sur le site de l'éditeur](#).



## ICS. RÈGLES GÉNÉRALES

### CHOISISSEZ VOTRE ARMÉE

Lors d'une campagne, les joueurs doivent choisir une faction (PanOcéanie, Yu Jing, Ariadna...) avec laquelle ils joueront durant toute cette campagne.

Les joueurs ne pourront jouer que soit l'armée **Générique** de leur faction (Yu Jing par exemple) soit les armées **Sectorielles** correspondantes (Armée Invincible et Service Impérial), et pourront les alterner selon les missions. Ainsi, un joueur peut jouer, s'il le souhaite, une mission avec une liste issue de l'armée Générique de Yu Jing, la suivante avec une liste de l'Armée Invincible ou uniquement la même armée, le tout, en restant toujours dans la même faction.

### ELEMENTS DE DECOR

Vous découvrirez dans les scénarios de Campagne, que certains éléments de décors sont spécifiques et seront nécessaires pour jouer. Ceux-ci pourront être représentés par des marqueurs et des décors en cartons que vous trouverez sur le [site officiel d'Infinity](#) et sur le [forum](#).

Toutefois, pour apprécier pleinement l'aspect réaliste d'une partie, nous conseillons d'utiliser les décors « *Designed for Infinity* » créés par les [partenaires Infinity](#). Ces décors ont été conçus pour remplir les besoins de tous les scénarios et vous aideront à donner à votre table l'aspect cyberpunk caractéristique d'Infinity. Vous pouvez aussi utiliser des décors créés par vous-même du moment qu'ils respectent les dimensions requises des scénarios.

Que vous utilisiez ces décors « *Designed for Infinity* » ou fait-maison, **les décors fourniront un Couvert équivalent à leur taille**, comme s'ils étaient des décors classiques (sauf spécification contraire du scénario).

① Toutefois si les joueurs utilisent des **marqueurs ICS** au lieu de décors physiques, ceux-ci ne fourniront pas de Couvert.

Dans les scénarios où les décors peuvent être détruits par les joueurs, tout élément destructible disposera alors de son Profil de Décor, incluant ses Points de Structure.

## REGLE RETRAITE ! EN SCENARIO

Sauf spécification contraire ou de conditions propres à l'accomplissement d'un objectif (comme l'évacuation d'une HVT) durant un scénario, **les troupes ne peuvent pas quitter la table à moins que l'armée ne soit *En Retraite!*** Dans cette situation, les figurines peuvent sortir de la table par la Zone de Déploiement du joueur, en général l'une des extrémités de la table.

## MARQUER DES POINTS DE CAMPAGNE

Chaque scénario de campagne à ses propres conditions de victoire. Le joueur remplissant le mieux ces conditions est le gagnant du scénario.

Certains scénarios peuvent déboucher sur une situation où les deux joueurs peuvent accomplir des objectifs communs d'un scénario menant à la victoire. Dans ce cas, le joueur ayant obtenu le plus de Points d'Objectif est le gagnant.

Le total des **Points d'Objectif** permet de trancher qui est le vainqueur absolu entre plusieurs gagnants d'une série de scénarios de campagne.

En cas d'**égalité** de Points d'Objectif, les joueurs doivent comparer leurs **Points de Victoire**. Celui ayant le plus grand nombre de Points de Victoire gagne. De même, les Points de Victoire tranchent les égalités entre des joueurs ayant le même nombre de Points d'Objectif à la fin d'un scénario.

## ICS. FIN DE SCENARIO - PROTOCOLE DE CAMPAGNE

Lors d'une campagne et quand un scénario est terminé, chaque joueur doit suivre les étapes suivantes :

1. Il note sur son **Ecran de Contrôle de Mission** si l'issue du scénario était une Victoire ou une Défaite.
2. Il note sur son **Ecran de Contrôle de Mission** le montant des **Points d'Expérience (XP)** obtenus lors de la mission qui est égal au total de **Points d'Objectif** obtenus lors du scénario.
3. Si nécessaire, il note sur son **Ecran de Contrôle de Mission** si une ou des Troupes avec la Compétence Spéciale **Journaliste** a survécu au scénario.
4. Il note ses **Points de Victoire** sur son **Écran de Contrôle de Mission** (cela peut servir à trancher les égalités).

5. Il effectue un **Jet de Promotion** si le joueur souhaite développer son **Expérience de Commandement**. Le résultat du jet est noté sur son **Ecran de Contrôle et de Commandement (C2 Screen)**.

6. Il effectue un **Jet MEDEVAC**, s'il a un **Spec-Ops Infinity** en État Inapte à la fin du scénario.

7. Il effectue un **Jet CUBEVAC**, s'il a un **Spec-Ops Infinity** avec un Cube termine le scénario en Etat Inapte et ayant échoué au Jet MEDEVAC précédent.

8. Il **distribue ses Points d'Expérience (XP)** entre l'Expérience de Commandement et/ou l'Expérience du Spec-Ops Infinity, s'il ne souhaite pas les conserver pour acquérir plus tard des bonus plus chers.



## ICS. MODE NARRATIF

Lors d'une campagne, les joueurs peuvent opter pour ce mode de jeu alternatif et dans lequel l'histoire est plus importante que lors d'une simple série de missions.

En Mode Narratif les scénarios génériques sont légèrement modifiés pour offrir aux joueurs une opportunité de jouer l'un des événements cruciaux de l'histoire de l'univers d'Infinity.

Lorsqu'ils jouent une campagne officielle ou lorsqu'ils créent leur propre campagne, les joueurs peuvent aussi utiliser le Mode Narratif. Dans ce Mode, les joueurs font plus que simplement appliquer la variante narrative d'un scénario.

**Mode Narratif et Armées Sectorielles.** Si un joueur choisit de jouer une campagne en Mode Narratif avec une Armée Sectorielle spécifiée, Il n'est plus autorisé à utiliser l'armée Générique de sa faction.

Par exemple, si un joueur décide de jouer la campagne avec les Troupes du Service Impérial, il ne peut pas jouer de liste d'armée de la Générique Yu Jing.

**Mode Narratif et Points d'Expérience.** En Mode Narratif, un joueur peut dépenser normalement ses Points d'Expérience (XP) pour son Expérience de Commandement et l'Expérience du Spec-Ops Infinity, afin d'étendre ses possibilités en jeu et améliorer son Spec-Ops.

**Mode Narratif et Personnages Spéciaux.** En Mode Narratif, les Personnages Spéciaux qui sont Tués durant un scénario pourront ne plus être disponibles pour le joueur durant le reste de la campagne.

Par exemple, si le Personnage Spécial meurt durant un scénario, il pourra utiliser la règle de Récupération des Spec-Ops Infinity et pourra faire un Jet MEDEVAC ainsi qu'un Jet CUBEVAC (si nécessaire et si le Personnage Spécial a un Cube).

Par contre, un joueur ne peut pas utiliser ses Points d'Expérience (XP) pour augmenter les chances de Récupération de ses Personnages Spéciaux.

Toutes les Troupes des Listes d'Armée ayant un nom propre sont considérées comme des Personnages Spéciaux (Jeanne d'Arc, Gabriele de Fersen, Takeshi "Neko" Oyama, Van Zant, Uxía McNeill, Hussein Al-Djabel, Cassandra Kusanagi, Carlota Kowalsky & Moriarty, Kornak, Sheskiin, Tearlach McMurrough, ...).

La Mort d'un Personnage Spécial signifie que le joueur ne peut plus utiliser **aucune version de ce Personnage**

**Spécial** si celui-ci en possédait plusieurs (par exemple, Jeanne d'Arc ou Sun Tze qui en possèdent deux versions : Infanterie Lourde et version 2.0).

En cas de Mort d'un Personnage Spécial appartenant à un groupement (comme l'Equipe Mirage-5 par exemple), tout le **groupement** sera désormais inutilisable. Cette règle ne s'applique qu'aux figurines ayant une Attribut de Blessure (W) : si une figurine appartenant à un groupement possède un Attribut STR meurt, le joueur pourra toujours utiliser ce groupement par la suite. Par exemple, dans le cas de Zoé & Pi-Well, si Pi-Well meurt, le joueur restera en mesure d'utiliser tout le groupement lors du scénario suivant (car Pi-Well peut être réparé/remplacé). Mais si Zoé meurt, le joueur n'aura pas cette possibilité.

Les Personnages Spéciaux **comprenant un profil de Pilote** (comme les TAGS et les Véhicules sans la Compétence Spéciale Présence Distante) sont un cas particulier. Si un tel Personnage Spécial meurt et appartient un groupement, Il ne sera plus possible d'utiliser ce groupement lors des parties suivantes. C'est par exemple le cas de Scarface Turner, TAG Mercenaire, qui est un TAG comprenant un profil de Pilote.

**Mode Narratif et Mercenaires.** En Mode Narratif, les Armées Sectorielles ne peuvent utiliser que les Mercenaires (les unités ayant la Classification de Troupes Mercenaires) mentionnés dans leur Liste d'Armée.

Sauf spécification contraire, l'Armée Combinée et les Tohaa ne peuvent pas utiliser de Mercenaires. De plus, en Mode Narratif, certains Mercenaires sont incompatibles avec certaines armées qui ne peuvent pas les employer. Le tableau suivant liste ces incompatibilités :

MERCENAIRE	ARMEE NON-COMPATIBLE
Avicenna	ALEPH
Bashi Bazouks	ALEPH
Highlander Caterans	PanOcéanie, Haqqislam, ALEPH
Kaplan Tactical Service (KTS)	Compagnie Ikari
McMurrough	ALEPH
Miyamoto Mushashi	ALEPH
Perseus	ALEPH
Senor Massacre	Yu Jing, ALEPH
Valerya Gromoz	PanOcéanie
Yuan Yuan	Yu Jing, ALEPH

# ICS - SYSTÈME D'EXPÉRIENCE

Une campagne est une séquence de missions interconnectées ou se déroulant de manière chronologique. Les troupes et leurs commandants qui participent à une campagne, acquièrent de l'Expérience tant qu'ils survivent à ces opérations.

Dans le cadre du Système de Campagne d'Infinity, pour simuler ceci, les joueurs peuvent choisir entre deux types de gain d'Expérience :

- *Expérience de Commandement.*
- *Expérience du Spec-Ops Infinity.*

La première renforce les capacités en jeu et la seconde améliore les aptitudes d'une seule figurine d'une Liste d'Armée.

**Chaque Point d'Objectif obtenu lors du scénario d'une campagne fournit 1 Point d'Expérience (XP).**

Les joueurs peuvent répartir leurs XP comme ils le souhaitent entre les deux genres d'Expérience. Par exemple, un joueur peut utiliser son premier XP dans l'Expérience de Commandement et le point suivant dans l'Expérience du Spec-Ops Infinity. De même, si une partie des XP reçus lors d'un scénario peut être dépensé, vous pouvez également en conserver pour plus tard.

Les avantages acquis grâce à l'Expérience ne sont disponibles que pour la Campagne au cours de laquelle ils ont été obtenus et ne peuvent pas être utilisés dans des parties hors de cette campagne.

## EXPÉRIENCE DE COMMANDEMENT

L'*Expérience de Commandement* sert à améliorer pour le joueur, ses propres possibilités de jeu lorsqu'il constitue sa Liste d'Armée et qu'il affronte ses adversaires.

Les *Points d'Expérience (XP)* obtenus grâce aux *Points d'Objectif* en terminant un scénario lors d'une campagne, peuvent être investis dans l'*Expérience de Commandement* de deux façons différentes et complémentaires :

- Les joueurs peuvent acquérir grâce à leur Expérience de Commandement, des **Spécialités Militaires** qui donnent des Avantages tactiques et stratégiques.
- Et de s'appuyer sur un **Système de Promotion** qui offre une plus grande flexibilité lors de l'utilisation des Spécialités Militaires.

## SPECIALITES MILITAIRES

Les Spécialités Militaires ont plusieurs Niveaux et possèdent un arbre de progression.

- Pour acquérir un Niveau, le joueur doit avoir acheté tous les Niveaux précédents d'une Spécialité.

**- Les bonus et avantages de chaque Niveau se cumulent avec ceux des précédents Niveaux.**

### Spécialités Militaires

	SPEC. RÉSERVE MOBILE	SPEC. LOGISTIQUE	SPEC. FORCE D'APPUI	SPEC. PSI-OPS	SPEC. DÉPLOIEMENT IMMÉDIAT	SPEC. RENSEIGNEMENT
NIVEAU 1 COÛT XP 2	+5 points d'armée	+3 au Jet de Promotion	+1 DISPO pour 1 Troupe	Seuil de Retraite! = 15%	+3 au Jet d'Initiative	Connaissance des ennemis en Holo-projecteur, Déploiement Aéroporté, Supplantation, Déploiement Cache
NIVEAU 2 COÛT XP 5	+10 points d'armée	+1 SWC et +3 au Jet de Promotion	+1 DISPO pour 1 Troupe (différente du niveau précédent)	Courage (V) pour toutes les Troupes de votre liste	+3 au Jet d'Initiative	Connaître la Liste d'Armée ennemie
NIVEAU 3 COÛT XP 7	+10 points d'armée	+1 SWC et +3 au Jet de Promotion	+1 DISPO pour 1 Troupe (différente du niveau précédent)	+50 points et +1 SWC pour une Troupe mercenaire	Choix du côté de la table et de l'ordre de déploiement des joueurs	+1 au nombre de Troupes déployées après l'adversaire
NIVEAU 4 COÛT XP 10	+15 points d'armée	+3 au Jet de Promotion	1 Troupe de votre liste avec un attribut STR gagne +1 point STR (max 3)	Vétéran pour toutes les Troupes de votre liste	Gain du Jet d'Initiative	Identification du Lieutenant ennemi

- Un joueur ne peut pas acquérir plus d'une fois le même Niveau de Spécialité Militaire. Ainsi, un joueur ne peut pas prendre deux fois le Niveau 1 de la Spécialité Psi-Ops pour doubler son effet, ni prendre deux fois le Niveau 3 pour avoir 100 points et 2. CAP à dépenser pour l'acquisition d'un ou plusieurs Mercenaires.

- Lors d'une campagne, les joueurs **ne peuvent avoir qu'une seule Spécialité Militaire** (sauf s'ils ont progressé dans le Système de Promotion, voir ci-dessous). Les joueurs peuvent utiliser tous les bonus des Niveaux d'une Spécialité Militaire dont ils disposent déjà.

- Au début de la partie et avant la Phase de Déploiement, un joueur doit indiquer à ses adversaires toute Spécialité Militaire qu'il va utiliser.

## SPECIALITES : RESERVE MOBILE

Les différents Niveaux fournissent des Points d'Armée en plus de la limite fixée par chaque scénario (faites un prorata si vous ne jouez pas votre campagne en 300 points).

## SPECIALITES : LOGISTIQUE

- Le *Niveau 1* fournit un MOD +3 au Jet de Promotion. Ce bonus est cumulable avec d'autres MOD potentiels avec le Jet de Promotion.

- Le *Niveau 2* fournit un MOD +3 au Jet de Promotion. Il offre aussi +1 point de SWC.

- Le *Niveau 3* fournit un MOD +3 au Jet de Promotion, il offre aussi +1 point de SWC.

- Le *Niveau 4* fournit un MOD +3 au Jet de Promotion.

## SPECIALITES : FORCE D'APPUI

Chacun des trois premiers Niveaux fournit un bonus de +1 à la Disponibilité (AVA) d'une unité différente choisie par le joueur. Ce bonus s'applique durant toute la campagne et le joueur peut en bénéficier lors de tous les scénarios, Lorsque le joueur décide d'utiliser ses bonus, il doit choisir quelles Troupes en bénéficient : une fois cette décision faite, ce choix ne pourra plus être modifié pour le reste de la campagne.

Le bonus s'applique à la DISP d'une Troupe, dans la liste de l'armée (si applicable). Par exemple, un joueur PanOcéanien choisissant les Frères Croisés appliquera son bonus lorsqu'il jouera une armée Générique PanOcéanienne (DISP : 2 + 1) ou une Armée Sectorielle des Ordres Militaires (DISP : 4 + 1).

Le joueur ne peut pas accumuler plusieurs de ces bonus

sur une même Unité et doit en choisir une différente chaque fois qu'il acquière un Niveau de cette Spécialité. Ces Bonus ne s'appliquent pas aux Personnages Spéciaux.

Au *Niveau 4*, chaque fois qu'un joueur compose une Liste d'Armée, tous les membres de l'Unité choisie avec l'Attribut Structure (STR), reçoivent un bonus de STR +1 (jusqu'à un maximum de +3).

Si la Troupe choisie dispose de plus d'un Profil, le bonus est appliqué à chacun d'eux.

### Exemple : Spécialité Force d'Appui de Niveau 4

Un joueur avec une armée de l'Armée Sectorielle d'ALEPH : OpérationS, possède la Spécialité Militaire : Force d'Appui et choisit une unité de Dakini Tacbot comme bénéficiaire du bonus de +1 STR du Niveau 4. Ce qui fait que les 5 Dakinis de sa Liste d'Armée bénéficieront de ce bonus.

## SPECIALITE SPI-OPS

- Le *Niveau 1* réduit de 10% le seuil requis de pertes pour provoquer une Retraite. Grâce à ce bonus, une armée de 300 points fait Retraite quand il ne lui reste qu'au moins une valeur de 45 points Survivants.

- Le *Niveau 2* accorde la Compétence Spéciale Courage à toutes les Troupes de la Liste d'Armée du joueur.

- Le *Niveau 3* fournit au joueur jusqu'à 50 points et 1 point de SWC supplémentaires, à dépenser pour une Troupe unique avec la Classification Troupe Mercenaire (parmi celles disponibles de la faction du joueur). Le joueur peut combiner ces bonus avec les points et la SWC de sa Liste d'Armée pour acquérir une Troupe Mercenaire d'un coût de SWC et d'un Coût plus élevé. Les Troupes Mercenaires composées de plus d'un individu (par ex., Scarface & Cordella ou Carmen Johns & Batard) ne peuvent pas être acquises grâce à cette Spécialité Militaire. Les points non dépenses sont perdus.

- Au *Niveau 4*, toutes les Troupes de la Liste d'Armée du joueur gagnent gratuitement la Compétence Spéciale Vétéran.

### Exemple de Spécialité Militaire Psi-Ops de Niveau 3

- Un joueur avec le Niveau 3 de Psi-Ops utilise les points fournis par la Spécialité Militaire pour acquérir un Yuan Yuan avec un Fusil d'Abordage en dépensant 16 points et 0 SWC.

- Un joueur ajoute aux 50 points et 1 SWC du Niveau 3 de Psi-Ops, 12 points et 1 SWC de sa Liste d'Armée pour obtenir un Anaconda dont le Coût est de 62 points et de 2 SWC.

## SPECIALITE : DEPLOIEMENT IMMEDIAT

- Le *Niveau 1* fournit lors du Jet d'Initiative (uniquement), un MOD +3 à la VOL (WILL) du Lieutenant.
- Le *Niveau 2* fournit un MOD +3 qui s'additionne à celui du Niveau 1.
- Le *Niveau 3* permet au joueur de pouvoir toujours choisir de quel côté de table il se déploie et peut aussi décider qui déploie ses figurines en premier, quel que soit le résultat du Jet d'Initiative. Si les deux joueurs disposent de ce Niveau, personne n'en tire un quelconque bénéfice et le choix des côtés se fait de façon classique.
- Le *Niveau 4* permet au joueur de gagner automatiquement le Jet d'Initiative. Ce Niveau permet aussi de choisir de quel côté se déployer et qui se déploie en premier. Si les deux joueurs disposent de ce Niveau, personne n'en tire un quelconque bénéfice et le Jet d'Initiative se fait de façon classique.



## SPECIALITES : RENSEIGNEMENT

- Le *Niveau 1* force l'adversaire à déclarer, avant la Phase de Déploiement, si sa Liste d'Armée contient des Troupes avec l'Équipement Holo-projecteur ou les Compétences Spéciales Déploiement Aéroporté, Supplantation ou toute Compétence Spéciale permettant un Déploiement Caché. L'adversaire n'est pas obligé de désigner précisément les Troupes bénéficiaires, ni leur nombre.

### Exemple : Spécialité Militaire Renseignement Niveau 1

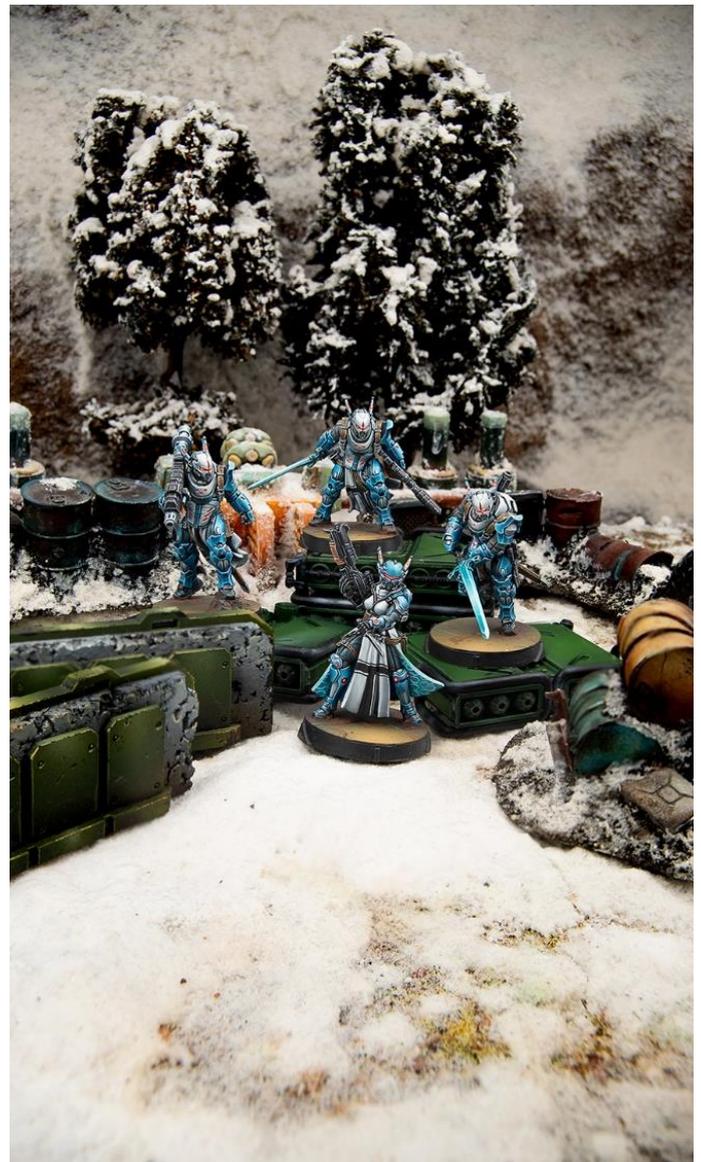
Un joueur Yu Jing doit déclarer s'il a des Troupes capables d'effectuer un Déploiement Caché mais pas combien il en a dans sa Liste d'Armée. Il n'est pas obligé de déclarer s'il a un Ninja, un Ninja Hacker ou un Oniwaban. De même, il n'a pas à déclarer où s'effectuera le Déploiement Caché.

- Le *Niveau 2* permet à un joueur de prendre connaissance de toute la Liste d'Armée de l'adversaire avant la Phase de Déploiement. Toutefois, l'adversaire n'est pas forcé de révéler qui est son Lieutenant lors du déploiement (s'il y a plusieurs choix possibles au sein de sa liste, voir exemple), ainsi que ce que sont précisément chacun de ses Marqueurs qu'il place, ...

### Exemple : Spécialité Militaire Renseignement Niveau 3

Un joueur PanOcéanien doit montrer sa Liste d'Armée à son adversaire disposant du Niveau 2 de la Spécialité Renseignement. Dans sa Liste d'Armée, un Lieutenant Fusilier est aligné avec d'autres Fusiliers. Cependant, lors du déploiement, le joueur PanOcéanien n'est pas obligé de préciser lequel de ses Fusiliers sur la table de jeu est le Lieutenant.

- Le *Niveau 3* permet au joueur de garder +1 figurine pour la déployer après son adversaire.
- Le *Niveau 4* force l'adversaire à révéler qui est son Lieutenant lorsqu'il le déploie durant la Phase de Déploiement et chaque fois qu'il en désigne un nouveau durant la partie.



## SYSTEME DE PROMOTION

Le Système de Promotion reflète la confiance du Haut Commandement dans les capacités tactiques et stratégiques du joueur : plus il obtient de succès dans ce système, plus le Haut Commandement est enclin à lui fournir personnel, moyens et ressources pour le soutenir et aider ses forces.

En plus d'investir leurs XP dans les Spécialités Militaires, les joueurs peuvent aussi s'en servir pour développer l'Expérience de Commandement grâce au Système de Promotion.

Le Système de Promotion facilite l'utilisation des Spécialités Militaires durant une campagne. **A la fin d'un scénario, un joueur souhaitant investir ses XP dans son Expérience de Commandement doit effectuer un Jet de Promotion.** Les valeurs à obtenir pour réussir le Jet de Promotion dépendent de l'armée du joueur.

Jet de Promotion	
Type d'Armée	Réussite du Jet sur
Armées de la Sphère Humaine	1
Armées Aliens	1 à 4

**NOTE :** Toutes les factions de la Sphère Humaine (PanOcéanie, Yu Jing, Ariadna, Haqqislam, Nomades, ...) et leurs Armées Sectorielles font partie des Armées de la Sphère Humaine. L'Armée Combinée et ses Armées Sectorielles, ainsi que les Tohaa, sont des Armées Aliens

### BONUS DE VICTOIRE

En jeu, le gagnant du scénario bénéficie d'un MOD +3 sur le jet de Promotion en tant que **Bonus de Victoire**. Cela reflète la récompense du Commandement.

Le Système de Promotion est organisé en Niveaux. Chaque fois qu'un joueur réussit un Jet de Promotion, il acquiert un nouveau Niveau. Chaque Niveau sera plus difficile à obtenir que les précédents.

Le Jet de Promotion peut être modifié aussi bien positivement que négativement, par le cumul des difficultés de chaque Niveau, le Bonus de Victoire, le MOD de la Spécialité Militaire Logistique ou de ceux de Compétences Spéciales (ex.: Journaliste). Si la combinaison de ces Modificateurs est négative, il n'est pas possible d'effectuer de Jet de Promotion.

- **NIVEAU 1.** Une fois le Niveau 1 atteint, il annule la restriction à une seule Spécialité Militaire lors d'une campagne et permet au joueur d'acquérir une Spécialité Militaire supplémentaire en dépensant ses XP.

- **NIVEAU 2.** Le Niveau 2 permet au joueur d'utiliser et combiner jusqu'à 3 Spécialités Militaires lors d'une campagne. Une fois ce Niveau obtenu, le joueur peut acquérir une Spécialité Militaire supplémentaire (en plus de celles déjà acquises) en dépensant ses XP. Le Jet de Promotion de ce Niveau subit un Modificateur de -3.

- **NIVEAU 3.** Ce Niveau annule complètement la restriction à une Spécialité Militaire et permet au joueur d'utiliser et combiner toutes les Spécialités Militaires qu'il peut acquérir en dépensant ses XP au fil de la campagne. Le Jet de Promotion de ce Niveau subit un Modificateur de -6.

- **NIVEAU 4.** Ce Niveau fournit automatiquement et sans dépense d'XP additionnelle, le Niveau 1 de toutes les Spécialités Militaires. Le joueur ne récupère pas les XP investis précédemment pour acquérir des Spécialités. Le Jet de Promotion de ce Niveau subit un MOD -9.

**Important :** Une fois le Niveau 4 atteint, le joueur ne peut plus faire de Jets de Promotion.

### RAPPEL

La Spécialité Militaire Logistique et certaines Compétences Spéciales (ex. Journaliste) accordent des MOD supplémentaires qui peuvent améliorer les chances de réussite du Jet de Promotion.



### Système de Promotion, Exemple 1 :

Un joueur ariadnais termine un scénario et décide d'effectuer son Jet de Promotion. Il vérifie d'abord la valeur qu'il doit obtenir sur son Jet. En tant que commandant d'une Armée de la Sphère Humaine, sa valeur de base est de 1. En tant que gagnant du scénario, il bénéficie aussi du Bonus de Victoire. Ce MOD +3 s'ajoute à la base pour un total de  $1 + 3 = 4$ . A la fin du scénario, le joueur disposait d'une Troupe avec la Compétence Spéciale Journaliste N1 en État Normal. Ceci lui accorde un autre MOD +3, portant la valeur de son jet à 7 (car  $4 + 3$ ). Comme le joueur essaye d'obtenir le Niveau 1 du Système de Promotion, aucun Modificateur particulier ne s'applique à son jet. Le joueur obtient un 9 sur son jet et rate donc le Jet de Promotion. Il ne peut donc dépenser ses XP que pour une seule Spécialité Militaire.

### Système de Promotion, Exemple 2 :

Un joueur de l'Armée Combinée termine un scénario et décide d'effectuer son Jet de Promotion, il vérifie d'abord la valeur qu'il doit obtenir sur son Jet. En tant que commandant d'une Armée Alien, il fait et réussit son jet sur un résultat de 1 à 4. En tant que gagnant du scénario, il bénéficie aussi du Bonus de Victoire. Ce MOD +3 s'ajoute à la base pour un total de  $4 + 3 = 7$ . En tant que joueur de l'Armée Combinée, il ne dispose d'aucune troupe avec la Compétence Spéciale Journaliste. Ce joueur essaye d'obtenir le Niveau 2 du Système de Promotion, ce qui implique un MOD -3 sur la valeur maximale à obtenir sur son jet. La valeur maximale à obtenir après application de tous les Modificateurs est donc de 4 ( $4 + 3 - 3 = 4$ ). Le joueur obtient un 2 et réussit son Jet de Promotion. Il peut donc dépenser ses XP pour une nouvelle Spécialité Militaire, en plus des deux auxquelles il a déjà accès grâce au Niveau 1 du Système de Promotion.

## CONTROLLER L'EXPERIENCE DE COMMANDEMENT

Vous trouverez plus loin l'**Ecran de Commandement et de Contrôle (C2 Screen)**. Chaque joueur doit y inscrire chacune de ses Spécialités Militaires acquises et leurs Niveaux respectifs, ainsi que ses Jets de Promotion et Niveaux obtenus du Système de Promotion. Ainsi, les accomplissements du joueur durant la campagne sont conservés et les adversaires peuvent les consulter si besoin.

## EXPERIENCE DU SPEC-OPS INFINITY

Ce type d'Expérience permet au joueur d'améliorer les Attributs et les Compétences Spéciales d'une Troupe, au fil de la campagne en cours.

La Troupe choisie acquiert la caractéristique Spec-Ops Infinity et doit recevoir un nom ou un moyen d'identification qui permet de le distinguer, inscrit sur l'**Ecran de Contrôle du Spec-Ops Infinity** (se trouvant à la fin). Sur cet Ecran, le joueur doit aussi noter les améliorations gagnées par son Spec-Ops Infinity et sa progression, afin que les autres joueurs puissent le consulter si nécessaire.

## COMMENT CREER SON SPEC-OPS INFINITY ?

### Condition

Les *Spec-Ops Infinity* sont toujours une Troupe de base au départ et doivent remplir les conditions suivantes :

- Seules les Troupes avec la Compétence Spéciale Spec-Ops Infinity peuvent être choisie en tant que Spec-Ops.
- **Chaque joueur ne peut avoir qu'un seul Spec-Ops Infinity** durant une campagne, il ne peut en créer un nouveau que si le précédent est Mort.
- Pour intégrer cette Troupe à sa liste, un joueur doit payer son Coût et la SWC. Ces valeurs ne changent pas durant la campagne, même si la figurine bénéficie d'Attributs, de Compétences Spéciales ou d'Armes améliorées.



SPEC-OPS : TROUPES DE BASE			
FACTION	TYPE D'ARMEE	NOM D'UNITE	PROFIL DE TROUPE
PANOCEANIE	Générique	Spec-Ops Indigo	Fusiliers (Spec-Ops Infinity) Réguliers d'Acontecimento (Spec-Ops Infinity) Sergent de l'Ordre (Spec-Ops Infinity)
	Sectorielle : Armée de Choc d'Acontecimento	Spec-Ops Indigo	Réguliers d'Acontecimento (Spec-Ops Infinity)
	Sectorielle : Ordres Militaires	Spec-Ops Indigo	Sergent de l'Ordre (Spec-Ops Infinity)
	Sectorielle : Armée Capitale Néoterrienne	Spec-Ops Indigo	Fusiliers (Spec-Ops Infinity)
	Sectorielle : Division de Réaction Immédiate de Varuna	Spec-Ops Indigo	Fusiliers (Spec-Ops Infinity)
	Sectorielle : Force d'Hiver de Svalarheima	Spec-Ops Indigo	Fusiliers (Spec-Ops Infinity)
YU JING	Générique	Spec-Ops Gui Feng	Zanshi (Spec-Ops Infinity) Garde Céleste (Spec-Ops Infinity)
	Sectorielle : Service Impérial	Spec-Ops Gui Feng	Garde Céleste (Spec-Ops Infinity)
	Sectorielle : Armée Invincible	Spec-Ops Gui Feng	Zanshi (Spec-Ops Infinity)
	Sectorielle : Armée de la Bannière Blanche	Spec-Ops Gui Feng	Zanshi (Spec-Ops Infinity)
ARIADNA	Générique	Spec-Ops Intel	Line Kazak (Spec-Ops Infinity) Caledonian Volunteer (Spec-Ops Infinity) Grunts (Spec-Ops Infinity) Troupes Métropolitaines (Spec-Ops Infinity) Rokots (Spec-Ops Infinity)
	Sectorielle : USariadna Ranger Force	Spec-Ops Intel	Grunts (Spec-Ops Infinity)
	Sectorielle : Corps d'Armée de Tartarie	Spec-Ops Intel	Line Kazak (Spec-Ops Infinity)
	Sectorielle : Kosmoflot	Spec-Ops Intel	Rokots (Spec-Ops Infinity)
	Sectorielle : Caledonian Highlander Army	Spec-Ops Intel	Caledonian Volunteer (Spec-Ops Infinity)
	Sectorielle : Force de Réponse Rapide Mérovingienne	Spec-Ops Intel	Troupes Métropolitaines (Spec-Ops Infinity)
HAQQISLAM	Générique	Spec-Ops Husam	Ghulam (Spec-Ops Infinity) Muyibs (Spec-Ops Infinity) Hafza (Spec-Ops Infinity)
	Sectorielle : Hassassin Bahram	Spec-Ops Husam	Muyibs (Spec-Ops Infinity)
	Sectorielle : Qapu Khalqi	Spec-Ops Husam	Hafza (Spec-Ops Infinity)
	Sectorielle : Taskforce Ramah	Spec-Ops Husam	Ghulam (Spec-Ops Infinity)

SPEC-OPS : TROUPES DE BASE

FACTION	TYPE D'ARMEE	NOM D'UNITE	PROFIL DE TROUPE
NOMADES	Générique	Spec-Ops Vortex	Alguaciles de Corregidor (Spec-Ops Infinity) Modérateurs de Bakounine (Spec-Ops Infinity) Securitate (Spec-Ops Infinity)
	Sectorielle : Commandement Juridictionnel de Corregidor	Spec-Ops Vortex	Alguaciles de Corregidor (Spec-Ops Infinity)
	Sectorielle : Commandement Juridictionnel de Bakounine	Spec-Ops Vortex	Modérateurs de Bakounine (Spec-Ops Infinity)
	Sectorielle : Commandement Juridictionnel de Tougouska	Spec-Ops Vortex	Securitate (Spec-Ops Infinity)
ARMEE COMBINEE	Générique	Spec-Ops Nexus Spec-Ops Treitak Spec-Ops Corax	Opérateur Nexus (Spec-Ops Infinity) Infanterie d'Avant-Garde Morat (Spec-Ops Infinity) Troupes Nox Shasvastii (Spec-Ops Infinity)
	Sectorielle : Force de Contact Onyx	Spec-Ops Nexus	Opérateur Nexus (Spec-Ops Infinity)
	Sectorielle : Force d'Agression Morat	Spec-Ops Treitak	Infanterie d'Avant-Garde Morat (Spec-Ops Infinity)
	Sectorielle : Force Expéditionnaire Shasvastii	Spec-Ops Corax	Troupes Nox Shasvastii (Spec-Ops Infinity)
TOHAA	Générique	Spec-Ops Hatail	Infanterie Légère Kamael (Spec-Ops Infinity)
ALEPH	Générique	Spec-Ops Chandra	Thorakitai (Spec-Ops Infinity) Fonctionnaires Deva (Spec-Ops Infinity)
	Sectorielle : Phalange d'Acier (Sous-Section d'Assaut)	Spec-Ops Chandra	Thorakitai (Spec-Ops Infinity)
	Sectorielle : OpérationS (Sous-Section des Opérations)	Spec-Ops Chandra	Fonctionnaires Deva (Spec-Ops Infinity)
O-12	Générique	Spec-Ops Kappas	Unité Kappa (Spec-Ops Infinity)
	Sectorielle : Starmada, Département de Police Navale du Bureau Aegis	Spec-Ops Kappas	Unité Kappa (Spec-Ops Infinity)
	Sectorielle : Brigade Torchlight	Spec-Ops Kappas	Unité Kappa (Spec-Ops Infinity)
NA2	Druze Bayram Security	Spec-Ops	Brawler, Mercenary Enforcer (Spec-Ops Infinity)
	Armée Sécessioniste Japonaise	Spec-Ops Kaizoku	Keisotsu Butai (Spec-Ops Infinity)
	Compagnie Ikari	Spec-Ops	Brawler, Mercenary Enforcer (Spec-Ops Infinity)
	STARCO. Compagnie Libre de l'Etoile	Spec-Ops	Brawler, Mercenary Enforcer (Spec-Ops Infinity)
	Compagnie Etrangère	Spec-Ops	Brawler, Mercenary Enforcer (Spec-Ops Infinity)

SPEC-OPS : TROUPES DE BASE			
FACTION	TYPE D'ARMEE	NOM D'UNITE	PROFIL DE TROUPE
NA2	Compagnie Blanche	Spec-Ops Indigo	Fusiliers (Spec-Ops Infinity)
	Compagnie Dashat	Spec-Ops	Brawler, Mercenary Enforcer (Spec-Ops Infinity)
	Spiral Corps	Spec-Ops Hatail	(Spec-Ops Infinity)

### Comment obtenir le Spec-Ops dans l'Army App

**Spec-Ops**

ISC: Order Sergeants Veteran Troops

**ORDER SERGEANTS**

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	W	S
4-4	16	12	10	13	1	3	1	2

Special Skills: Religious Troop

Name	Weaponry   Equipment    Peripheral	Melee Weapons	SWC	C
ORDEN SERGEANTS INDIGO (Infinity Spec-Ops)	Combi Rifle	Pistol, CC Weapon	0	14

**Base Profile** 0 XP

ORDER SERGEANTS

Weapons	Skills	Equipment
Select Weapon	Select Skill	Select Equipment
Select Weapon	Select Skill	Select Equipment
Select Weapon	Select Skill	Select Equipment

Combi Rifle, Pistol, CC Weapon,

**Add/Edit Spec-Ops**

COUT EN XP DES ATTRIBUTS								
NIVEAU	COUT EN XP	CC	TR (BS)	PH	VOL (WIL)	BLI (ARM)	PB (BTS)	B/STR (W/STR)
1	2	+2	+1	+1	+1	--	+3	--
2	3	+3	+1	+2	+2	+1	+3	--
3	5	+5	+1	-- (MAX. 14)	+2 (MAX 15)	+2	+3	+1 (MAX 2)

## DEPENSER SES XP POUR UN SPEC-OPS INFINITY

- Les XP peuvent être dépensés pour améliorer les Attributs du Spec-Ops Infinity ou lui permettre d'acquérir de nouvelles Compétences Spéciales, de nouvelles Armes ou Équipements.

- Le joueur peut librement dépenser ses XP entre les options. Par exemple, il peut améliorer l'Attribut CC puis acquérir Arts Martiaux N3 ou inversement.

- Pour accéder à un Niveau d'Attribut, le joueur doit avoir acquis tous les Niveaux précédents. **L'amélioration de chaque Niveau se cumule avec les précédentes.**

- **Un Spec-Ops peut acquérir grâce aux XP gagnés durant la campagne, un maximum de 3 Compétences Spéciales, 3 Armes et 3 Equipements.** Cette limite est indépendante des Compétences Spéciales, Armes et Equipements dont la Troupe bénéficie grâce à son Profil de base. Les coûts en XP des Compétences Spéciales, des Armes et de l'Equipement se trouvent dans les **Tableaux de Dépense d'Expérience du Spec-Ops.**

- Il n'est pas possible d'avoir une Compétence Spéciale, Arme ou Equipement en double.

- Une Compétence Spéciale, Arme ou Equipement ne peut pas être retiré.

- Une fois une nouvelle Compétence Spéciale, Arme ou Equipement acquis, le Spec-Ops Infinity ne peut plus s'en débarrasser pour en acquérir un autre.

- Les améliorations d'Attributs, de Compétences Spéciales, d'Armes ou d'Equipements acquis sont perdus si le joueur perd son Spec-Ops Infinity. Un Spec-Ops ne peut être utilisé que durant une campagne et ne peut pas être ajouté à la Liste d'Armée d'autres parties, sauf spécifications contraires dans le cadre des règles de Tournoi ITS.

## SPEC-OPS ET ARMEES SECTORIELLES

En campagne, un Spec-Ops Infinity peut être issu de l'armée Générique de sa faction (PanOcéanie, Yu Jing, Ariadna...) même si le joueur utilise une armée Sectorielle en Mode Narratif, sans tenir compte de l'origine de son unité.

Un Spec-Ops Infinity ne peut pas être inclus dans une armée Sectorielle où son unité d'origine n'y figure pas. Par exemple un Spec-Ops Infinity issu de la Garde Céleste ne peut pas être aligné dans une liste Armée Invincible pour un scénario de la campagne

## SPEC-OPS ET FIRETEAMS

**Les Spec-Ops Infinity sont considérés comme un élément de leur unité d'origine pour la composition des Fireteams.** Par exemple, un Spec-Ops issu des Fusiliers peut appartenir à une Fireteam Core de Fusiliers.

### Exemple de dépense d'XP et de gain de niveau

Pour pouvoir prendre le Niveau 2 de BLI (ou ARM en anglais), un Spec-Ops Fusilier doit d'abord dépenser 2 XP pour acquérir le Niveau 1 qui n'apporte aucune amélioration à son Attribut. Puis, en dépensant 3 XP de plus, il peut acquérir le Niveau 2 qui augmente de +1 la valeur BLI de son Profil initial de Fusilier (BLI 1 + 1 = 2). S'il dépense 5 XP de plus, Il peut prendre le Niveau 3 qui lui accorde un nouveau bonus de +2 à son BLI (2 + 2 = 4).



### Exemple de dépense d'XP et de limite du nombre de Compétences Spéciales, Armes et Equipement

Un Modérateur Spec-Ops Infinity peut acquérir jusqu'à 3 Compétences Spéciales en plus de la Compétence Spéciale Immunité (Shock) qu'il possède grâce à son Profil de Troupe. De plus, le Modérateur Spec Ops Infinity peut acquérir jusqu'à 3 Armes en plus du Fusil Combi, du Pistolet et d'un Pulsation Flash que lui confère son Profil de Troupe. Enfin, il peut aussi acquérir jusqu'à 3 pièces d'Equipement en dépensant l'XP correspondante.

## RECUPERER LE SPEC-OPS INFINITY DURANT UNE CAMPAGNE

Lors d'une campagne, la fin d'une partie ne correspond pas nécessairement à la fin du jeu. L'efficacité des services d'évacuation et médicaux ne doit pas être négligée.

Si le Spec-Ops Infinity sur lequel le joueur a investi ses Points d'Expérience (XP) termine la partie en État Inapte, tout n'est pas perdu. Il peut toujours être récupéré grâce à une MEDEVAC (Evacuation Médicale) et, en cas d'échec, une CUBEVAC (Evacuation du Cube), si le Spec Ops Infinity dispose d'un Cube.

## MEDEVAC

A la fin d'un scénario, si le Spec-Ops Infinity d'un joueur est en Etat Inapte, son propriétaire peut effectuer un jet sur le tableau de MEDEVAC ci-dessous. Il s'agit d'un Jet Normal et le joueur doit obtenir un résultat **inférieur** ou **égal** à la valeur indiquée dans le tableau.

Une MEDEVAC est plus simple si le joueur dispose de personnel pouvant la faciliter. En fin de partie, si un joueur dispose sur la table d'un **Médecin** (certains Médecins dispose d'un **MOD** en plus, celui-ci s'ajoute à ce Jet) ou d'un **Infirmier** en État Non-Inapte, son Jet de MEDEVAC est plus simple.

Les valeurs des jets sont communes à toutes les armées Génériques et Sectorielles, exceptions faites de l'Armée Sectorielle Morat (Force Aggression Moral), d'Ariadna et d'Haqqislam (ainsi que ses Armées Sectorielles) en raison de leur légendaire résistance (pour les deux premières) et de son expertise médicale (pour la dernière).

Si le Spec-Ops Infinity n'a **pas de Cube**, il est considéré **comme Mort** et son joueur perd tous ses XP investis. Il devra alors créer un nouveau Spec-Ops Infinity.

Si le Spec-Ops Infinity dispose d'un Cube, il a une encore une chance de récupération et peut tenter une CUBEVAC.

TABLEAU DE MEDEVAC

CATEGORIE DE MEDEVAC	JET ARIADNA ET MORAT	JET HAQQISLAM	JET DES AUTRES FACTIONS
Médecin	15	16	15
Infirmier	15	12	12
--	14	9	9



## CUBEVAC

Si le Spec-Ops Infinity a raté son Jet de MEDEVAC mais dispose d'un Cube, le Spec-Ops peut effectuer un jet dans le tableau CUBEVAC pour essayer de le récupérer. En cas de succès, le joueur parvient à le récupérer.

Une CUBEVAC est plus simple si le joueur dispose de personnel pouvant la faciliter. En fin de partie, si un joueur dispose sur la table d'un **Médecin** (certains Médecins dispose d'un **MOD** en plus, celui-ci s'ajoute à ce Jet) ou d'une Troupe avec la Compétence Spéciale **Bagage** en État Non-Inapte, son jet sur le tableau de CUBEVAC est plus simple.

Les Troupes appartenant à des factions non listées dans le tableau effectuent leur jet en utilisant la colonne : « Autres Factions ». La Force Expéditionnaire Shasvastii est la **seule** Armée Sectorielle disposant de sa propre colonne. Les autres Armées Sectorielles doivent effectuer leur jet dans la colonne de leur faction.

Si le jet échoue, le joueur ne pourra pas utiliser de Spec-Ops Infinity durant la partie suivante de la campagne.

Après cette partie, le joueur pourra de nouveau redéployer son Spec-Ops Infinity avec toutes ses Compétences Spéciales, Armes et Equipements qu'il disposait.

Jet Cubevac	D20 Haqqislam	D20 ALEPH	D20 Shasvastii	D20 Autres factions
Médecin, Bagage	15	20	15	15
--	2	16	4	2

**RAPPEL** : En dépensant ses XP en achats d'Expérience du Spec-Ops en MEDEVAC Plus et CUBEVAC Plus, les valeurs des Jets de MEDEVAC et CUBEVAC peuvent être améliorées d'un maximum de 3 pour chaque catégorie.

### Exemple de Cubevac

Un Spec-Ops Infinity dont le profil de base est celui d'un Garde Céleste, dispose de CUBEVAC Plus et bénéficie d'un MOD +3 sur son Jet CUBEVAC. Il doit donc obtenir 18 ou moins sur son jet si, à la fin du scénario, le joueur possède un Médecin ou une Troupe avec Bagage en État non-Inapte (soit 15 + 3). Si le joueur n'a aucun personnel de soutien, le Spec-Ops Infinity doit obtenir un 5 ou moins (soit 2 + 3) pour réussir le jet et être récupéré. Si le Jet de CUBEVAC rate, lors du scénario suivant de la campagne, le joueur ne pourra pas aligner son Spec-Ops et attendra la partie d'après pour pouvoir de nouveau l'intégrer à sa Liste d'Armée. Dans ce cas, le Garde Céleste reviendra avec toutes ses Compétences Spéciales, Armes et Équipements dont il disposait grâce à ses XP

## ICS - GESTION DES POINTS D'EXPERIENCE

Pour gérer ses Points d'Expérience (XP), le joueur devrait considérer les points suivants :

- Au cours de n'importe quel scénario, un joueur obtient autant d'XP qu'il gagne de Points d'Objectif.
- A la fin d'un scénario, un joueur peut dépenser tout ou partie de ses XP dans son Expérience de Commandement et/ou l'Expérience de son Spec-Ops Infinity.
- Le joueur peut choisir de ne pas dépenser d'XP et de les accumuler pour pouvoir acquérir des Niveaux ou bonus plus chers.

Une campagne doit être considérée comme un processus d'accumulation d'XP, de bonus et d'avantages qui ne disparaissent pas d'un chapitre à l'autre. En fait, une telle perte ne se produit que si le Spec-Ops Infinity sans Cube d'un joueur rate son jet de MEDEVAC.



## JOUER UNE CAMPAGNE EN MODE DIFFICILE : PERSONNAGES SPECIAUX

Les joueurs peuvent jouer une campagne en **Mode Difficile**. Dans ce mode, les Règles Spéciales de Récupération des Spec-Ops Infinity en fin de scénario s'appliquent aussi aux Personnages Spéciaux (Jeanne d'Arc, Sun Tze, Uxía McNeill, Bran do Castro, etc.).

Ainsi, à la fin d'un scénario si un Personnage Spécial est en Etat Inapte, Il doit faire un Jet de MEDEVAC. Si le jet échoue et que le personnage n'a pas de Cube, le joueur ne peut plus l'intégrer à sa Liste d'Armée pour le reste de la campagne.

Si le Personnage Spécial a un Cube, il peut faire un Jet CUBEVAC. Si le Jet échoue, le joueur ne peut pas utiliser ce Personnage Spécial lors de la mission suivante de la campagne et devra attendre la mission qui suivra pour pouvoir de nouveau aligner ce Personnage Spécial.

## TABLEAUX DE DEPENSE D'EXPERIENCE DU SPEC-OPS

PANOCEANIE			
Armes			
Cout en XP	Arme	Cout en XP	Arme
1	Arme CC AP	4	Fusil Breaker Combi
1	Arme CC EXP	4	Fusil de Précision Shock
1	Charges Creuses	4	Jammer
1	Drop Bears	4	Pistolet Mitrailleur
1	Pistolet Etourdissant	5	Fusil MULTI
2	Nanopulseur	5	Lance-Roquettes Léger
3	Fusil à Pompe Léger	5	Feuerbach
3	Pistolet d'Assaut	5	Red Fury
3	Panzerfaust	6	Fusil de Sniper MULTI
4	E/Mitter	6	Spitfire
4	Fusil d'Abordage	8	Mitrailleuse (HMG)
Compétence			
Cout en XP	Compétence	Cout en XP	Compétence
2	Esquive (+3)	4	Vétéran
2	Médevac Plus : MOD +3 au Jet Medevac (toute catégorie)	5	Tir Précis
2	Poseur de Mines (comprend 3 Mines Shock)	5	Mimétisme (-3)
3	Cubévac Plus : MOD +3 au Jet Cubévac (toute catégorie)	7	Mimétisme (-6)
3	Médecin (Médikit)	8	Chaîne de Commandement
3	Escalader Plus	8	Saut de Combat
3	Super-Saut	8	Contre-Espionnage
4	Déploiement Avancé (+10 cm)	8	Ignorer les Blessures (V)
4	Ingénieur (Gizmokit)	8	Sapeur
Equipement			
Cout en XP	Compétence	Cout en XP	Compétence
2	Viseur 360°	3	Hacker (Disp. De Piratage)
3	Albédo	4	Viseur Multi-spectral N1

YU JING			
Armes			
Cout en XP	Arme	Cout en XP	Arme
1	Arme CC AP	4	E/Mitter
1	Arme CC EXP	4	Fusil d'Abordage
1	Arme CC Monofilament	4	Fusil Combi Breaker
1	Charges Creuses	4	Fusil de Précision Shock
1	Pistolet Etourdissant	4	Pistolet Mitrailleur
1	Pistolet Breaker	5	Fusil MULTI
2	Akrylat-Kanone	5	Lance-Roquettes Léger
2	Chain Rifle	5	Red Fury
2	Nanopulseur	6	Fusil de Sniper MULTI
3	Blitzen	6	Spitfire
3	Pistolet d'Assaut	8	Mitrailleuse (HMG)
Compétence			
Cout en XP	Compétence	Cout en XP	Compétence
1	Attaque CC (Dégât +1)	3	Super Saut
1	Arts Martiaux N4	4	Déploiement Avancé (+10 cm)
2	Bio-Immunité	4	Ingénieur (Gizmokit)
2	Médevac Plus : MOD +3 au Jet Medevac (toute catégorie)	4	Vétéran
2	Poseur de Mines (comprend 3 Mines Shock)	5	Mimétisme (-3)
3	Médecin (Médikit)	8	Chaîne de Commandement

3	Cubévac Plus : MOD +3 au Jet Cubévac (toute catégorie)	8	Ignorer les Blessures
3	Escalader Plus	8	Sapeur
Equipement			
Cout en XP	Compétence	Cout en XP	Compétence
2	Viseur 360°	3	Holomasque
3	Hacker (Disp. De Piratage)	4	Viseur Multi-Spectral N1

ARIADNA			
Armes			
Cout en XP	Arme	Cout en XP	Arme
1	Arme CC AP	4	Panzerfaust
1	Charges Creuses	4	Fusil d'Abordage
1	Chain Colt	4	Fusil de Précision AP
1	Pistolet Etourdissant	4	Pistolet Mitrailleur
1	Pistolet Lourd AP	5	Fusil de Sniper AP
2	Chain Rifle	5	Fusil T2
2	Grenades	5	Lance-Roquettes Léger
2	Lance-Adhésif	5	Mk12
3	Mines E/M	7	Spitfire AP
3	Akrylat Kanone	9	Mitrailleuse AP
Compétence			
Cout en XP	Compétence	Cout en XP	Compétence
1	Attaque CC (Dégât +1)	4	Ingénieur
2	Bersek (+3)	4	Tir Précis N1
2	Guerrier Né	4	Vétéran
2	Médevac Plus : MOD +3 au Jet Medevac (toute catégorie)	5	Mimétisme (-3)
2	Poseur de Mines (comprend 3 Mines Shock)	6	Tenace
3	Cubévac Plus : MOD +3 au Jet Cubévac (toute catégorie)	7	Parachutiste
3	Médecin (Médikit)	8	Chaîne de Commandement
4	Déploiement Avancé (+20 cm)	8	Sapeur
4	Super-Saut		
Equipement			
Cout en XP	Compétence	Cout en XP	Compétence
1	Désactivateur + Gizmokit	5	Viseur Multi-Spectral N1
3	Viseur X		

HAQQISLAM			
Armes			
Cout en XP	Arme	Cout en XP	Arme
1	Arme CC EXP	4	Fusil d'Abordage
1	Arme CC Virale	4	Jammer
1	Charges Creuses	4	Pistolet Mitrailleur
1	Pistolet Etourdissant	4	Fusil Combi Breaker
2	Grenades	5	Fusil Viral
2	Nanopulseur	5	Lance-Roquettes Léger
2	Pistolet Viral	5	Red Fury
3	Contender	6	Fusil de Sniper Viral
3	E/Marat	6	Spitfire
3	Panzerfaust	8	Mitrailleuse
Compétence			
Cout en XP	Compétence	Cout en XP	Compétence
2	Arts Martiaux N3	4	Déploiement Avancé (+10 cm)

2	Esquive (+3)	4	Ingénieur (Gizmokit)
2	Médevac Plus : MOD +3 au Jet Medevac (toute catégorie)	4	Vétéran
2	Poseur de Mines (comprend 3 Mines Shock)	5	Mimétisme (-3)
3	Cubévac Plus : MOD +3 au Jet Cubévac (toute catégorie)	7	Immunité (Totale)
3	Attaque CC (-3)	8	Chaîne de Commandement
3	Super Saut	8	Régénération
3	Médecin (+3) (Médikit)	8	Ignorer les Blessures
		8	Sapeur
Equipement			
Cout en XP	Compétence	Cout en XP	Compétence
3	Hacker (Disp. De Piratage)	6	Holo-projecteur

NOMADES			
Armes			
Cout en XP	Arme	Cout en XP	Arme
1	Arme CC AP	3	Lance-Flammes Lourd
1	Arme CC EXP	4	Fusil d'Abordage
1	Charges Creuses	4	Fusil de Précision Shock
1	Pistolet Etourdissant	4	Pistolet Mitrailleur
2	Akrylat-Kanone	5	Fusil MULTI
2	Chain Colt	5	Lance-Roquettes Léger
2	Grenades	5	Red Fury
3	Cybermines	6	Fusil de Sniper MULTI
3	Panzerfaust	6	Spitfire
3	Pistolet d'Assaut	8	Mitrailleuse
Compétence			
Cout en XP	Compétence	Cout en XP	Compétence
2	Arts Martiaux N3	3	Escalader Plus
2	Bio-Immunité	4	Déploiement Avancé (+10 cm)
2	Esquive (+3)	4	Ingénieur (Gizmokit)
2	Médevac Plus : MOD +3 au Jet Medevac (toute catégorie)	5	Mimétisme (-3)
2	Poseur de Mines (comprend 3 Mines Shock)	5	Méta-Chimie
2	Terrain (Total)	6	Régénération
3	Cubévac Plus : MOD +3 au Jet Cubévac (toute catégorie)	8	Chaîne de Commandement
3	Médecin (médikit)	8	Ignorer les Blessures
3	Super Saut		
Equipement			
Cout en XP	Compétence	Cout en XP	Compétence
2	Répétiteur	3	Viseur Multi-spectral N1
3	Hacker (Disp. De Piratage)		

ARMEE COMBINEE			
Armes			
Cout en XP	Arme	Cout en XP	Arme
1	Arme CC EXP	4	Fusil de Précision Shock
1	Charges Creuses	4	Pistolet Mitrailleur
1	Pistolet Etourdissant	5	Fusil à Pompe Vulkan
1	Pistolet Lourd AP	5	Fusil MULTI
2	Arme CC Monofilament	5	Lance-Roquettes Léger
2	Grenades	5	Mk12
2	Nanopulseur	5	Red Fury
3	Pulzar	6	Fusil de Sniper K1
4	Carabine Plasma	6	Fusil de Sniper MULTI
4	Fusil d'Abordage	6	Fusil Plasma

4	Fusil Breaker Combi	6	Spitfire
4	Fusil Combi K1	8	Mitrailleuse
Compétence			
Cout en XP	Compétence	Cout en XP	Compétence
2	Arts Martiaux N3	4	Ingénieur (Gizmokit)
2	Bio-Immunité	4	Super Saut + Escalader Plus
2	Esquive (+3)	4	Vétéran
2	Médevac Plus : MOD +3 au Jet Medevac (toute catégorie)	5	Mimétisme (-3)
2	Poseur de Mines (comprend 3 Mines Shock)	5	Morpho-Scan
3	Cubévac Plus : MOD +3 au Jet Cubévac (toute catégorie)	6	Régénération
3	Médecin (Médikit)	8	Chaîne de Commandement
4	Déploiement Avancé (+10 cm)	8	Sapeur
Equipement			
Cout en XP	Compétence	Cout en XP	Compétence
3	Holo-masque	3	Viseur Multi-Spectral N1
3	Hacker (Disp. De Piratage)	7	Nano-écran

ALEPH			
Armes			
Cout en XP	Arme	Cout en XP	Arme
1	Arme CC AP	4	Fusil de Précision Shock
1	Arme CC EXP	4	Pistolet Mitrailleur
1	Charges Creuses	5	Feuerbach
1	Pistolet Breaker	5	Fusil MULTI
1	Pistolet Etourdissant	5	Lance-Roquettes Léger
3	Contender	5	Red Fury
3	Pistolet d'Assaut	5	Fusil de Sniper K1
4	Fusil d'Abordage	6	Fusil de Sniper MULTI
4	Fusil Breaker Combi	6	Spitfire
		8	Mitrailleuse (HMG)
Compétence			
Cout en XP	Compétence	Cout en XP	Compétence
2	Bio-Immunité	4	Vétéran
2	Médevac Plus : MOD +3 au Jet Medevac (toute catégorie)	5	Mimétisme (-3)
2	Poseur de Mines (comprend 3 Mines Shock)	5	Tir Précis
2	Esquive (+3)	6	Régénération
3	Médecin (médikit)	7	Mimétisme (-6)
3	Escalader Plus	8	Chaîne de Commandement
3	Super Saut	8	Saut de Combat
3	Déploiement Avancé (+10 cm)	8	Contre-espionnage
4	Ingénieur (Gizmokit)	8	Sapeur
Equipement			
Cout en XP	Compétence	Cout en XP	Compétence
3	Hacker (Disp. De Piratage)	3	Viseur Multi-spectral N1

TOHAA			
Armes			
Cout en XP	Arme	Cout en XP	Arme
1	Arme CC Virale	4	Fusil de Précision Shock
1	Charges Creuses	4	Pistolet Mitrailleur
1	Pistolet Etourdissant	4	Fusil Combi Breaker
2	Lance-Adhésif	5	Fusil Combi Viral
2	Nanopulseur	5	Fusil de Sniper
2	Pistolet Viral	5	Lance-Roquettes Léger

3	Flammenspeer	5	Red Fury
3	Pulzar	6	Phero-booster
4	Fusil d'Abordage	6	Spitfire
4	Lance-Flammes Lourd	8	Mitrailleuse (HMG)
Compétence			
Cout en XP	Compétence	Cout en XP	Compétence
1	Bio-Immunité	4	Déploiement Avancé (+10 cm)
2	Esquive (+3)	4	Ingénieur (Gizmokit)
2	Médevac Plus : MOD +3 au Jet Medevac (toute catégorie)	4	Vétéran
2	Poseur de Mines (comprend 3 Mines Shock)	5	Mimétisme (-3)
3	Cubévac Plus : MOD +3 au Jet Cubévac (toute catégorie)	6	Régénération
3	Médecin (Médikit)	8	Chaîne de Commandement
3	Escalader Plus	8	Ignorer les Blessures
3	Super Saut	8	Sapeur
3	Attaque CC (+3)		
Equipement			
Cout en XP	Compétence	Cout en XP	Compétence
3	Hacker (Disp. De piratage)	3	Viseur Multi-spectral N1

O-12			
Armes			
Cout en XP	Arme	Cout en XP	Arme
1	Arme CC PARA (-3)	4	Fusil Combi Breaker
1	Arme CC EXP	4	Fusil de Précision Shock
1	Charges Creuses	4	Jammer
1	Pulsation Flash	4	Pistolet Mitrailleur
1	Pistolet Etourdissant	5	Fusil MULTI
2	Anti-Emeute Léger	5	Lance-Roquettes Léger
3	Fusil à Pompe Léger	5	Feuerbach
3	Pistolet d'Assaut	5	Red Fury
3	Panzerfaust	6	Fusil de Sniper MULTI
4	E/Mitter	6	Spitfire
4	Fusil d'Abordage	8	Mitrailleuse (HMG)
Compétence			
Cout en XP	Compétence	Cout en XP	Compétence
2	Esquive (+3)	4	Vétéran
2	Médevac Plus : MOD +3 au Jet Medevac (toute catégorie)	5	Tir Précis
3	Poseur de Mines (comprend 3 Mines Shock)	5	Mimétisme (-3)
3	Cubévac Plus : MOD +3 au Jet 3Cubévac (toute catégorie)	7	Mimétisme (-6)
3	Médecin (Médikit)	8	Chaîne de Commandement
3	Escalader Plus	8	Saut de Combat
3	Super Saut	8	Contre-espionnage
4	Déploiement Avancé (+10 cm)	8	Ignorer les Blessures
4	Ingénieur (Gizmokit)	8	Sapeur
Equipement			
Cout en XP	Compétence	Cout en XP	Compétence
2	Viseur 360°	3	Hacker (disp. De piratage)
2	Viseur Biométrique	4	Viseur Multi-Spectral N1

NA2			
Armes			
Cout en XP	Arme	Cout en XP	Arme
1	Arme CC EXP	4	Fusil d'Abordage
1	Charges Creuses	4	Fusil de Précision Shock

1	Pistolet Etourdissant	4	Pistolet Mitrailleur
1	Pistolet Lourd AP (R+1)	5	Fusil MULTI
2	Akrylat Kanone	5	Lance-Roquettes Léger
2	Chain Colt	5	Red Fury
2	Grenades	6	Fusil de Sniper MULTI
2	Panzefaust	6	Spitfire
3	Lance-Flammes Lourd	8	Mitrailleuse (HMG)
3	Pistolet d'Assaut		
Compétence			
Cout en XP	Compétence	Cout en XP	Compétence
2	Arts Martiaux N3	3	Escalader Plus
2	Guerrier Né	4	Déploiement Avancé (+10 cm)
2	Médevac Plus : MOD +3 au Jet Medevac (toute catégorie)	4	Ingénieur (Gizmokit)
2	Poseur de Mines (comprend 3 Mines Shock)	4	Vétéran
2	Terrain (Total)	5	Mimétisme (-3)
2	Esquive (+3)	5	Métachimie
3	Cubévac Plus : MOD +3 au Jet Cubévac (toute catégorie)	7	Parachutiste
3	Médecin (Médikit)	8	Ignorer les Blessures
3	Super Saut		
Equipement			
Cout en XP	Compétence	Cout en XP	Compétence
2	Répétiteur Déployable	4	Viseur X
3	Hacker (disp. De piratage)	4	Viseur Multi-spectral N1



# GUIDE DE CAMPAGNE

Ce chapitre est consacré à l'organisation de la campagne de Paradiso, ainsi que celle de la Chute du Dédale (Deadalus Falls), et sert de guide pour cette campagne ainsi que sur la façon d'organiser et de planifier vos propres campagnes.

## DIVISION DE LA CAMPAGNE

La Campagne du Carrefour de Paradiso se divise en deux ensembles comprenant chacun deux chapitres. Chaque chapitre est constitué de plusieurs scénarios. Cette division de la campagne, en ensembles et en chapitres, permet de la jouer en plusieurs sessions de jeu distinctes en fonction des disponibilités des joueurs.

Ce Pdf offre aux joueurs plusieurs modes de campagne, en fonction du temps qu'ils souhaitent y consacrer :

1. Une **Campagne Longue**, comprenant les deux ensembles de chapitres joués en séquences, il permet aux joueurs d'accumuler les Points d'Expérience pour accéder à plusieurs bonus et avantages pour jouer les différents scénarios de la campagne.

La Campagne Longue permet aux joueurs de recréer les événements de l'Histoire récente d'Infinity et de prendre part à ces grands changements de cet univers.

2. Une **Campagne Intermédiaire** qui ne comprend qu'un seul des deux ensembles de chapitres. Ce mode permet une accumulation moindre de bonus et d'avantages via les Points d'Expérience, mais demande moins de sessions de jeu qu'une Campagne Longue.

Le premier ensemble de scénarios comprend les deux premiers chapitres et le second comprend les deux derniers. Les chapitres constituant chaque ensemble sont reliés par un ordre de déroulement chronologique, Dans l'Histoire d'Infinity, les deux ensembles sont séparés l'un de l'autre par une brève période temporelle et peuvent donc être joués indépendamment : ils disposent chacun de leur début et de leur fin.

3. Une **Campagne Courte** permet aux joueurs de ne jouer qu'un seul chapitre. Chacun d'eux a été conçu pour pouvoir être joué indépendamment et permettre aux joueurs de jouer deux scénarios, plus une mission additionnelle pour les finalistes. La Campagne Courte est celle qui offre le moins d'opportunités de gagner des Points d'Expérience, mais elle peut être jouée en un seul jour et s'adapte donc bien pour de petits tournois.

4. **Scénarios indépendants**. Avec ce Pdf de Campagne,

les joueurs disposent de dix-huit scénarios différents qui peuvent être joués indépendamment, en dehors du cadre de toute campagne. Cette méthode permet aux joueurs de profiter des possibilités de jeu offertes par Infinity d'une façon totalement différente d'une confrontation traditionnelle.

La Campagne de la Chute de Dédale est plus courte et sa séquence est plus simple, avec des scénarios s'enchaînant, comme dans le cadre d'une Campagne Courte



## GUIDE DE LA CAMPAGNE DU CARREFOUR DE PARADISO

### ORGANISATION DES JOUEURS

Le Campagne du Carrefour de Paradiso est organisé en quatre chapitres. La structure du second chapitre est particulière mais est détaillée ci-dessous et explique aux joueurs comment s'organiser pour le jouer. La séquence des missions peut être vérifiée dans l'écran de contrôle à la fin du Pdf.

#### CHAPITRE 1 Incursion dans la NZ

Pour le premier scénario (101. Récupération des données), les joueurs doivent effectuer des appariements au hasard (par le biais d'un simple jet par exemple).

Pour le second scénario (102. Triangulation), l'appariement est effectué de manière à ce que les vainqueurs du précédent scénario s'affrontent, tandis que les perdants forment la seconde paire.

Le troisième scénario (103. Site du Crash) est la conclusion du chapitre et ne sera joué que par les gagnants avec le score le plus élevé de tout le chapitre.

## CHAPITRE 2. Grand Guignol

Le premier scénario (201. Embuscade dans la jungle) n'est joué que par les finalistes du Chapitre 1. Dans ce scénario, le gagnant du précédent chapitre sera le Défenseur.

Le second scénario (202. Piratage Toxique) sera joué par les autres joueurs participant à la campagne. Les appariements sont faits au hasard (par un simple jet par exemple).

Le troisième scénario (203. Exfiltration) verra s'affronter le gagnant du scénario 201 et celui du scénario 202. Dans ce scénario, le gagnant du scénario 201 sera le Défenseur.

Le quatrième scénario (204. Enlèvement !) verra les perdants des scénarios 202 et 203 s'affronter. Les appariements sont faits suivant que les joueurs ayant les scores les plus élevés à l'issue des scénarios précédents s'affrontent, tandis que ceux ayant obtenu les scores les plus bas s'affrontent.

Le cinquième scénario (205. Robotrain) est la conclusion du chapitre et ne sera joué que par le vainqueur du scénario 203 et celui ayant obtenu le score le plus élevé du scénario 204.

## CHAPITRE 3. L'Arrivée des Tohaa

Pour jouer le premier scénario (301. Course contre la montre), les joueurs effectuent les appariements au hasard (par un simple jet par exemple).

Pour jouer le second scénario (302. Opérations de sauvetage), les appariements sont faits afin que les joueurs ayant les scores les plus élevés à l'issue du scénario précédent s'affrontent tandis que ceux ayant les scores les plus bas s'affrontent.

Le troisième scénario (303. Rampe de lancement) est la conclusion du chapitre et ne sera joué que par les gagnants avec le score le plus élevé de tout le chapitre.

## CHAPITRE 4. Le Dernier Cosmolite

Pour jouer le premier scénario (401. Forcer le passage), les joueurs effectuent les appariements au hasard (par un simple jet par exemple).

Pour jouer le second scénario (402. Contamination), les appariements sont faits afin que les joueurs ayant les scores les plus élevés à l'issue du scénario précédent s'affrontent tandis que ceux ayant les scores les plus bas s'affrontent.

Le troisième scénario (403. Le Dénouement) est la conclusion du chapitre et de la campagne et ne sera joué que par les gagnants de ce chapitre ayant les scores les plus élevés.

## GUIDE DE LA CAMPAGNE DE LA CHUTE DE DÉDALE

L'organisation de cette campagne est similaire à celle du chapitre 3 L'Arrivée des Tohaa de la campagne du Carrefour de Paradiso.

Pour jouer le premier scénario (DF01. A l'abordage !), les joueurs effectuent tes appariements au hasard (grâce à un simple jet de dé par exemple).

Pour jouer le second scénario (DFO2 Sabotage !), les appariements sont faits afin que les joueurs ayant les scores les plus élevés à l'issue du scénario précédent s'affrontent tandis que ceux ayant les scores les plus bas s'affrontent.

Il en va de même pour le troisième scénario (DF03. Avertissement), les appariements sont faits afin que les joueurs ayant les scores les plus élevés à l'issue du scénario précédent s'affrontent tandis que ceux ayant les scores les plus bas s'affrontent.

Le quatrième scénario (DF04. Cœur brûlant) est la fin du chapitre et ne sera joué que par les gagnants ayant les scores les plus élevés de la campagne.



# JOUER DES SCÉNARIOS - GUIDE PRATIQUE

Que vous soyez un joueur vétérân aux nombreuses parties ou un nouveau venu dans l'univers d'Infinity, voici quelques conseils et astuces à connaître pour entreprendre un scénario ou une mission avec succès

Les scénarios proposent un niveau de jeu différent dans lequel les certitudes tactiques des parties classiques en contre un ou des mission Annihilation, sont remplacées par des séries de conditions et d'objectifs propres à chaque opération et que le joueur doit respecter pour accomplir sa mission avec succès.

## BRIEFING ET OBJECTIFS

Il est important de comprendre que lorsqu'un scénario est joué, il est **capital de compléter ses objectifs**. Tout doit être fait pour les accomplir dès la constitution de la Liste d'Armée, à l'établissement de la stratégie, lors du déploiement et des actions et tactiques employées pendant la partie.

Dans un jeu à vocation réaliste comme Infinity, l'exécution des missions spéciales vise à respecter précisément les réalités de la guerre. Le joueur, tout comme un officier en mission spéciale, doit faire attention au théâtre des opérations, **se concentrer sur les objectifs de mission** et ce qu'il est nécessaire de faire pour les atteindre. Ne pas réussir à accomplir cela compromet le succès d'une opération, que ce soit par de mauvais choix dans sa Liste d'Armée, un déploiement malavisé ou une exécution erronée de la séquence des objectifs.

Il est conseillé de **lire attentivement tous les éléments du scénario** (Objectifs, Déploiement, Régies Spéciales et Fin de Mission) et de **prendre en compte leurs conditions spécifiques respectives** (modes de déploiement autorisés ou pas, type de Troupes requises pour remplir les Objectifs, durée du scénario, etc.).

Par exemple, il est souvent nécessaire de disposer d'un **type particulier de Troupe** pour accomplir un Objectif (par ex, un Ingénieur, un Hacker, un Observateur d'Artillerie, une Troupe avec la Compétence Spéciale Bagages, etc.), ces unités acquièrent une importance cruciale qu'elles n'ont pas lors de confrontations classiques. Ne pas intégrer l'une de ces Troupes dans votre Liste d'Armée rend tout succès dans le cadre du scénario impossible. Les joueurs doivent donc faire attention à **intégrer le bon type de Troupes dans leur Liste d'Armée pour accomplir la mission**.



## SELECTION DES TROUPES

Il est capital que chaque joueur se rappelle que dans le cadre d'un scénario, la **hiérarchie des Troupes est différente d'une confrontation classique**. C'est un changement d'état d'esprit à prendre en compte à tout niveau, depuis la constitution de la Liste d'Armée, à l'établissement de la stratégie et de l'exécution du déploiement. Les troupes d'élite utilisées lors des confrontations classiques restent très utiles mais ce ne sont plus nécessairement elles qui décideront de la direction de la partie. Lors de la mission, les profils sous-évalués ou oubliés des listes d'armées classiques (comme cet Ingénieur relégué aux tâches de réparations, cette Troupe Observateur d'Artillerie ou Bagage jamais employée si ce n'est pour recharger des armes Jetables, pour n'en citer que quelques-unes) sont comme une nouvelle élite avec lesquelles composer, celles qui vont risquer leurs vies pour réaliser un objectif et apporter la victoire au joueur

## TACTIQUE CENTREE SUR LES OBJECTIFS

Un joueur devrait avoir constamment conscience que son devoir est d'accomplir chaque objectif assigné plutôt que d'éliminer son opposant. **Le scénario ne visera pas l'annihilation de l'adversaire, mais demandera d'accomplir les objectifs de la mission**. Les tactiques de confrontation totale ne seront plus valides dans le meilleur des cas, au mieux elles peuvent mener à une victoire mineure, mais dans le pire des cas vous sacrifiez l'accomplissement des Objectifs et la perte des Points associés vous conduisant à une défaite certaine.

Lors d'une campagne, ce n'est pas une bonne stratégie. Plus vous **accumulez de Points d'Objectif** en les accomplissant, plus vous pouvez accumuler d'avantages stratégiques et tactiques. Les joueurs réaliseront rapidement qu'il vaut mieux cumuler ces bonus en réalisant les objectifs d'une mission pour gagner en puissance, tout en empêchant son adversaire de faire de même pour l'affaiblir.

## DECORS

Un autre facteur à prendre en compte lorsque vous jouer une mission est le **décor**, notamment sa densité et sa disposition. Avec l'approche réaliste d'Infinity, les décors sont un élément important de la partie car ils **fournissent un Couvert et influent sur les Lignes de Vues et les trajectoires** durant la partie.

Cependant, dans un scénario le décor devient particulièrement important, notamment parce que certains éléments de **décor seront des objectifs à atteindre** pendant la mission, ils peuvent être représentés par des [Décors de partenaires Infinity](#) ou par des [Marqueurs disponibles gratuitement en Téléchargements](#).

D'autre part, la quantité de décors peut augmenter la difficulté d'un scénario. Une plus grande quantité de

décors peut faciliter un scénario, tandis qu'une table de jeu avec une faible densité de décors peut rendre la réalisation des objectifs plus difficile.

De plus, la disposition des décors influence aussi la difficulté d'une mission, Une répartition équilibrée des éléments de décor entre les deux moitiés de la table donnera autant de chances aux deux joueurs. Inversement, une moitié de table plus remplie de décors favorisera toujours l'un des deux joueurs.

En suivant ces conseils et astuces, un joueur augmentera ses chances de réussite lors d'une mission. Quoi qu'il arrive, il est indispensable de se souvenir qu'un bon opérateur tactique et un bon chef de troupe doit toujours **garder l'esprit clair, rester lucide et concentré sur les objectifs à accomplir**. C'est in seule façon d'obtenir la victoire au combat.

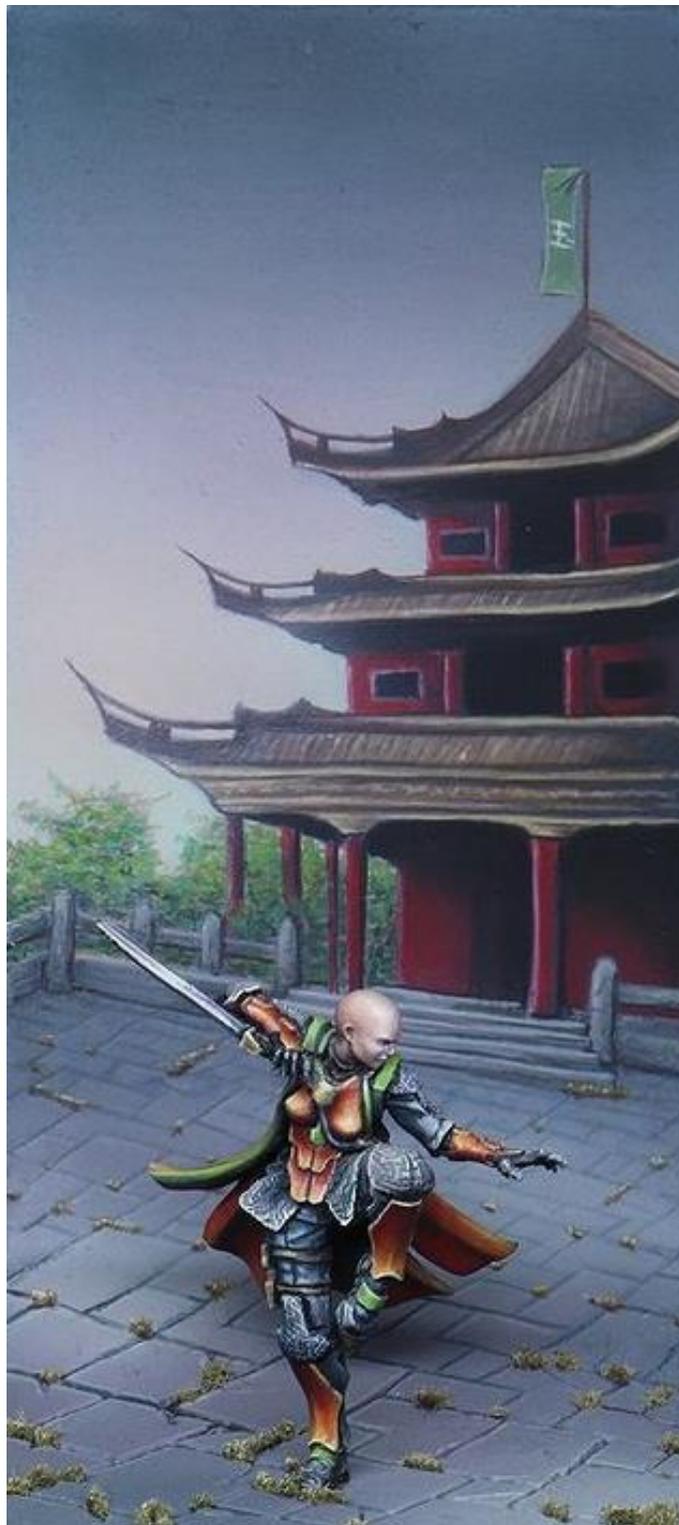


# CRÉER VOTRE CAMPAGNE

Ce Pdf fournit aux joueurs tout le nécessaire pour qu'ils puissent créer leurs propres campagnes : les règles de campagne et d'Expérience, ainsi que sur le forum du Bureau-Aegis une large variété de scénarios qu'ils peuvent reprendre ou les modifier.

Les joueurs peuvent combiner les différents scénarios des Campagnes Officielles Paradiso et Deadalus Falls comme ils le souhaitent, afin de constituer leur propre histoire, en réutilisant les règles de campagne pour organiser leur campagne, et les règles d'Expérience pour améliorer leurs armées au fil des missions de la campagne.

Utiliser un scénario de campagne constitue déjà un changement majeur dans la façon de jouer à Infinity. Une campagne ouvre encore d'autres opportunités et offrent aux joueurs une chance de développer leurs propres histoires dans l'univers d'Infinity.



# ÉCRAN DE CONTRÔLE DU SPEC-OPS

FACTION / SECTORIELLE	
UNITÉ D'ORIGINE	
NOM DU SPEC-OPS	

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B/STR
	XP	XP	XP	XP	XP	XP	XP

RÉGULIER	<input type="checkbox"/>	IMPÉTUEUX	<input type="checkbox"/>	CUBE	<input type="checkbox"/>
----------	--------------------------	-----------	--------------------------	------	--------------------------

COMPÉTENCES SPÉCIALES DE BASE	
-------------------------------	--

ARMES TR DE BASE	
------------------	--

ARMES CC DE BASE	
------------------	--

COMPÉTENCE SPÉCIALE XP 1	COMPÉTENCE SPÉCIALE XP 2	COMPÉTENCE SPÉCIALE XP 3	XP DÉPENSÉS
	XP		
ARME XP 1	ARME XP 2	ARME XP 3	
	XP		
ÉQUIPEMENT XP 1	ÉQUIPEMENT XP 2	ÉQUIPEMENT XP 3	TOTAL XP
	XP		

FACTION / SECTORIELLE	
UNITÉ D'ORIGINE	
NOM DU SPEC-OPS	

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B/STR
	XP	XP	XP	XP	XP	XP	XP

RÉGULIER	<input type="checkbox"/>	IMPÉTUEUX	<input type="checkbox"/>	CUBE	<input type="checkbox"/>
----------	--------------------------	-----------	--------------------------	------	--------------------------

COMPÉTENCES SPÉCIALES DE BASE	
-------------------------------	--

ARMES TR DE BASE	
------------------	--

ARMES CC DE BASE	
------------------	--

COMPÉTENCE SPÉCIALE XP 1	COMPÉTENCE SPÉCIALE XP 2	COMPÉTENCE SPÉCIALE XP 3	XP DÉPENSÉS
	XP		
ARME XP 1	ARME XP 2	ARME XP 3	
	XP		
ÉQUIPEMENT XP 1	ÉQUIPEMENT XP 2	ÉQUIPEMENT XP 3	TOTAL XP
	XP		

# ÉCRAN DE COMMANDEMENT ET CONTRÔLE - ÉCRAN C2

## SPÉCIALITÉS MILITAIRES

### FACTION / SECTORIELLE

	SPEC. RÉSERVE MOBILE	SPEC. LOGISTIQUE	SPEC. FORCE D'APPUI	SPEC. PSI-OPS	SPEC. DÉPLOIEMENT IMMÉDIAT	SPEC. RENSEIGNEMENT
<b>NIVEAU 1</b> COÛT XP 2	+5 POINTS D'ARMÉE <input type="checkbox"/>	+3 AU JET DE PROMOTION <input type="checkbox"/>	+1 DISP POUR 1 TROUPE <input type="checkbox"/>	SEUIL DE RETRAITE! = 15% <input type="checkbox"/>	+3 AU JET D'INITIATIVE <input type="checkbox"/>	CONNAISSANCE DES ENNEMIS EN HOLOPROJECTEUR, DEPLOIEMENT AEROPORTE, SUPPLANTATION, DEPLOIEMENT CACHE <input type="checkbox"/>
<b>NIVEAU 2</b> COÛT XP 5	+10 POINTS D'ARMÉE <input type="checkbox"/>	+1 SWC ET +3 AU JET DE PROMOTION <input type="checkbox"/>	+1 DISP POUR 1 TROUPE (DIFFÉRENTE DU NIVEAU PRÉCÉDENT) <input type="checkbox"/>	COURAGE (V) POUR TOUTES LES TROUPES DE VOTRE LISTE <input type="checkbox"/>	+3 AU JET D'INITIATIVE <input type="checkbox"/>	CONNAITRE LA LISTE D'ARMÉE ENNEMIE <input type="checkbox"/>
<b>NIVEAU 3</b> COÛT XP 7	+10 POINTS D'ARMÉE <input type="checkbox"/>	+1 SWC ET +3 AU JET DE PROMOTION <input type="checkbox"/>	+1 DISP POUR 1 TROUPE (DIFFÉRENTE DU NIVEAU PRÉCÉDENT) <input type="checkbox"/>	+50 POINTS ET +1 CAP POUR UNE TROUPE MERCENAIRE <input type="checkbox"/>	CHOIX DU COTE DE LA TABLE ET DE L'ORDRE DE DEPLOIEMENT DES JOUEURS <input type="checkbox"/>	+1 AU NOMBRE DE TROUPES DEPLOYEES APRES L'ADVERSAIRE <input type="checkbox"/>
<b>NIVEAU 4</b> COÛT XP 10	+15 POINTS D'ARMÉE <input type="checkbox"/>	+3 AU JET DE PROMOTION <input type="checkbox"/>	1 TROUPE DE VOTRE LISTE AVEC UN ATTRIBUT STR GAGNE +1 POINT STR (MAX 3) <input type="checkbox"/>	VETERAN POUR TOUTES LES TROUPES DE VOTRE LISTE <input type="checkbox"/>	GAIN DU JET D'INITIATIVE <input type="checkbox"/>	IDENTIFICATION DU LIEUTENANT ENNEMI <input type="checkbox"/>

XP DÉPENSÉS

XP TOTAUX

## SYSTÈME DE PROMOTION

### JET DE PROMOTION

TYPE D'ARMÉE	JET RÉUSSI SUR
ARMÉES DE LA SPHÈRE HUMAINE	1
ARMÉES ALIENS	1-4

### PROMOTION

#### NIVEAU 1

VICTOIRE	JOURNALISTE SURVIVANT	SPEC. LOGISTIQUE	DIFFICULTÉ	MODIFICATEURS
<input type="checkbox"/>	+ <input type="checkbox"/>	+ <input type="checkbox"/>	- 0	= <input type="checkbox"/>

PERMET AU JOUEUR D'ACQUERIR EN DEPENSANT DE L'XP, UNE 2E SPECIALITE MILITAIRE

PROMO

### PROMOTION

#### NIVEAU 2

VICTOIRE	JOURNALISTE SURVIVANT	SPEC. LOGISTIQUE	DIFFICULTÉ	MODIFICATEURS
<input type="checkbox"/>	+ <input type="checkbox"/>	+ <input type="checkbox"/>	- 3	= <input type="checkbox"/>

PERMET AU JOUEUR D'ACQUERIR EN DEPENSANT DE L'XP, UNE 3E SPECIALITE MILITAIRE

PROMO

### PROMOTION

#### NIVEAU 3

VICTOIRE	JOURNALISTE SURVIVANT	SPEC. LOGISTIQUE	DIFFICULTÉ	MODIFICATEURS
<input type="checkbox"/>	+ <input type="checkbox"/>	+ <input type="checkbox"/>	- 6	= <input type="checkbox"/>

PERMET AU JOUEUR D'ACQUERIR TOUTES LES SPÉCIALITÉS MILITAIRES QU'IL PEUT OBTENIR EN DÉPENSANT DE L'XP

PROMO

### PROMOTION

#### NIVEAU 4

VICTOIRE	JOURNALISTE SURVIVANT	SPEC. LOGISTIQUE	DIFFICULTÉ	MODIFICATEURS
<input type="checkbox"/>	+ <input type="checkbox"/>	+ <input type="checkbox"/>	- 9	= <input type="checkbox"/>

FURNIT. AUTO. ET SANS DÉPENSER D'XP, LE NIVEAU 1 DANS TOUTES LES SPÉCIALITÉS MILITAIRES

PROMO

# ÉCRAN DE CONTRÔLE DE MISSION

NOM	
FACTION / SECTORIELLE	

## CHAPITRE 1 : INCURSION DANS LA NIEMANDSZONE

### MISSION 101 : RÉCUPÉRATION DE DONNÉES

ENNEMI	VICTOIRE
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
POINTS DE TROUPES SURVIVANTES	
JOURNALISTE SURVIVANT	<input type="checkbox"/>
XP GAGNÉS	

### MISSION 102 : TRIANGULATION

ENNEMI	VICTOIRE
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
POINTS DE TROUPES SURVIVANTES	
JOURNALISTE SURVIVANT	<input type="checkbox"/>
XP GAGNÉS	

### MISSION 103 : SITE DU CRASH

ENNEMI	VICTOIRE
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
POINTS DE TROUPES SURVIVANTES	
JOURNALISTE SURVIVANT	<input type="checkbox"/>
XP GAGNÉS	

## CHAPITRE 3 : L'ARRIVÉE DES TOHAA

### MISSION 301 : COURSE CONTRE LA MONTRE

ENNEMI	VICTOIRE
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
POINTS DE TROUPES SURVIVANTES	
JOURNALISTE SURVIVANT	<input type="checkbox"/>
XP GAGNÉS	

### MISSION 302 : OPERATION DE SAUVETAGE

ENNEMI	VICTOIRE
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
POINTS DE TROUPES SURVIVANTES	
JOURNALISTE SURVIVANT	<input type="checkbox"/>
XP GAGNÉS	

### MISSION 303 : RAMPE DE LANCEMENT

ENNEMI	VICTOIRE
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
POINTS DE TROUPES SURVIVANTES	
JOURNALISTE SURVIVANT	<input type="checkbox"/>
XP GAGNÉS	

TOTAL  
XP

## CHAPITRE 2 : GRAND GUIGNOL

### MISSION 201 : EMBUSCADE DANS LA JUNGLE

ENNEMI	VICTOIRE
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
POINTS DE TROUPES SURVIVANTES	
JOURNALISTE SURVIVANT	<input type="checkbox"/>
XP GAGNÉS	

### MISSION 202 : PIRATAGE TOXIQUE

ENNEMI	VICTOIRE
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
POINTS DE TROUPES SURVIVANTES	
JOURNALISTE SURVIVANT	<input type="checkbox"/>
XP GAGNÉS	

### MISSION 203 : EXFILTRATION

ENNEMI	VICTOIRE
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
POINTS DE TROUPES SURVIVANTES	
JOURNALISTE SURVIVANT	<input type="checkbox"/>
XP GAGNÉS	

### MISSION 204 : ENLEVEMENT !

ENNEMI	VICTOIRE
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
POINTS DE TROUPES SURVIVANTES	
JOURNALISTE SURVIVANT	<input type="checkbox"/>
XP GAGNÉS	

### MISSION 205 : ROBOTRAIN

ENNEMI	VICTOIRE
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
POINTS DE TROUPES SURVIVANTES	
JOURNALISTE SURVIVANT	<input type="checkbox"/>
XP GAGNÉS	

## CHAPITRE 4 : LE DERNIER COSMOLITE

### MISSION 401 : FORCER LE PASSAGE

ENNEMI	VICTOIRE
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
POINTS DE TROUPES SURVIVANTES	
JOURNALISTE SURVIVANT	<input type="checkbox"/>
XP GAGNÉS	

### MISSION 402 : CONTAMINATION

ENNEMI	VICTOIRE
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
POINTS DE TROUPES SURVIVANTES	
JOURNALISTE SURVIVANT	<input type="checkbox"/>
XP GAGNÉS	

### MISSION 403 : LE DENOUEMENT

ENNEMI	VICTOIRE
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
POINTS DE TROUPES SURVIVANTES	
JOURNALISTE SURVIVANT	<input type="checkbox"/>
XP GAGNÉS	

# ÉCRAN DE CONTRÔLE DE MISSION

NOM	
FACTION / SECTORIELLE	

**CHAPITRE 1 : LA CHUTE DU DEDALE**

**MISSION 101 : A L'ABORDAGE !**

VICTOIRE

ENNEMI	
POINTS DE TROUPES SURVIVANTES	
JOURNALISTE SURVIVANT <input type="checkbox"/>	XP GAGNÉS

---

**MISSION 102 : SABOTAGE !**

VICTOIRE

ENNEMI	
POINTS DE TROUPES SURVIVANTES	
JOURNALISTE SURVIVANT <input type="checkbox"/>	XP GAGNÉS

**CHAPITRE 1 : LA CHUTE DU DEDALE**

**MISSION 103 : AVERTISSEMENT**

VICTOIRE

ENNEMI	
POINTS DE TROUPES SURVIVANTES	
JOURNALISTE SURVIVANT <input type="checkbox"/>	XP GAGNÉS

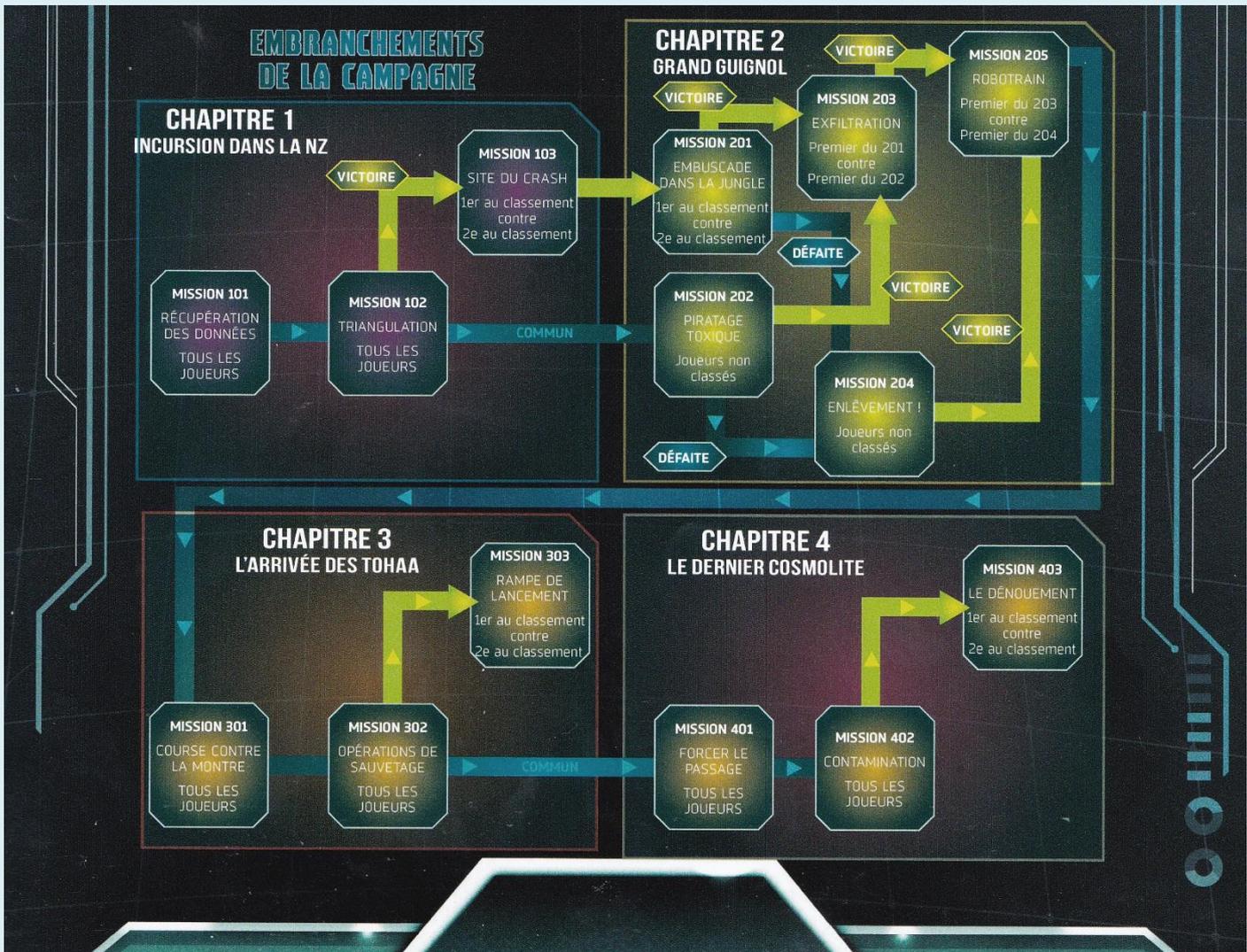
---

**MISSION 104 : CŒUR BRULANT**

VICTOIRE

ENNEMI	
POINTS DE TROUPES SURVIVANTES	
JOURNALISTE SURVIVANT <input type="checkbox"/>	XP GAGNÉS

**TOTAL  
XP**



Pour assurer la pérennité du stockage des fantrads en français d'Infinity, pensez à soutenir le forum du Bureau-Aegis.  
<https://www.helloasso.com/associations/bureau-aegis>

CORVUS BELLI  
INFINITY

N4

CORVUS BELLI

Proposé sur



FANTRAD VF

