



SEEKERS

SEASON 17



FANTRAD





SEEKERS SEASON 17

INDEX

CHERCHEURS	4	FRANCHIR LES LIGNES (CROSSING LINES) 35
ITS : RÈGLES DE BASE	5	ÉVACUATION (EVACUATION) 38
RÈGLES DE TOURNOI	8	BLOCAGE COMPLET (HARLOCK) 41
TABLES POUR INFINITY	11	DERNIER LANCEMENT (LAST LAUNCH) 43
SAISON 17	13	APPROVISIONNEMENT (PROVISIONING) 46
SUPPLÉMENTS	17	DOMAINE D'INTÉRÊT (AREA OF INTEREST) 49
OBJECTIFS CLASSIFIÉS	18	ITS ACTION DIRECTE 52
CLASSEMENT ITS	20	ANNIHILATION 52
SCÉNARIOS ITS	21	CHAMP DE BATAILLE (BATTLEGROUNDS) 54
INTERFÉRENCE AKIAL (AKIAL INTERFERENCE)	22	COUPE-GORGE (CUTTHROAT) 56
B-PONG	25	SUPÉRIORITÉ (SUPERIORITY) 58
APPROPRIATION CORPORATIVE (CORPORATE APPROPRIATION)	28	CENTRE DE TRANSMISSION (UPLINK CENTER) 61
INTERVENTION CRITIQUE (CRITICAL INTERVENTION)	31	OPÉRATIONS RÉSILIENCE 64
		GLOSSAIRE DES OPÉRATIONS
		RÉSILIENCE 67



SEEKERS

SEASON 17



CHERCHEURS

Tout commença par une rumeur dans la datasphère de Shinju : un message transmis de comlog à comlog, une histoire dissimulée dans le halo de quelques-uns. Quelques types de l'université de venaient tout juste de développer un système qui prédit l'apparition des Zones d'Anomalies Quantiques. C'est cette information, brute et non-vérifiée, qui a bouleversé la communauté Sāchā, les chercheurs de xenotechnologie de Shinju. Certains d'entres eux affirmaient que cela signeraient la fin de leur commerce et de leur vocation. D'autres se préparaient à vivre un âge d'or. Beaucoup déploraient la disparition de la part d'art de leur profession.

Selon ces rumeurs, PanOceania et le Grand Japon Indépendant ont déjà mis la main sur cette technologie lors d'une opération menée contre un avant-poste de recherche dans les terres arides du Ryakudatsu. Et le reste des grandes puissances attend son heure et la preuve que cette technologie fonctionne avant d'entamer ses propres recherches. Pendant ce temps, des drones d'espionnage survolent les terres arides à l'affût d'expéditions qui tenteraient de s'aventurer discrètement dans une ZAQ. Si elle une telle expédition s'avérait fructueuse, des équipes de pillards se tiennent prêt à l'intercepter sur le chemin du retour et à s'emparer de tous les artefacts qu'elle aurait pu trouver.

C'est pourquoi de nombreuses sociétés écrans – filiales de corporations qui travaillent en liens étroits avec les services de renseignements, que ce soit par intérêt mutuel ou parce qu'elles y sont contraintes pour éviter que des secrets embarrassants soient révélés – envoient des expéditions dans les terres arides prétextant effectuer des recherches. En réalité ces équipes sont composées d'agents d'élite ne portant aucun insigne qui permettraient de les identifier, et leur seule mission est de faire main basse sur des xenotechnologies de rupture par tous les moyens, sans se soucier des lois internationales et peu importe le prix.

Jamais les terres arides n'ont connu autant d'agitation et jamais les systèmes de surveillance du Bureau Aegis sur Shinju n'ont été submergés à ce point par des cyber-attaques lancées pour masquer les incursions illégales dans le Ryakudatsu. Désormais toutes les puissances se comportent comme des chercheurs. Certaines utilisent leurs technologies de pointe pour prendre l'avantage sur la compétition, pendant que d'autres traquent leurs proies et fondent sur elles comme des raptors. Mais ces proies ont des crocs et des griffes acérées, et elles sont prêtes à se battre pour protéger les artefacts qu'elles ont acquis si difficilement.

Les tensions ne manqueront pas de grandir et un conflit secret sera mené loin du regard du reste de la Sphère, un conflit qui pourrait modifier l'équilibre des puissances si l'une d'entre elle accapare un xenoartefact stratégique. Cela demandera plus que la technologie pour localiser les ZAQs. Il faudra des personnes qui savent entrer et sortir de ses environnements infernaux, et survivre aux dangers qui s'y trouvent.

Il faudra avoir un Sāchā, un atout crucial pour n'importe quel chercheur. Cette période qui s'ouvre offre de nombreuses opportunités à ces aventuriers, une chance d'amasser richesses et gloire, ou bien de mourir de la façon la plus horrible qui soit, car les ZAQs ne permettent pas d'entre-deux.



SEEKERS SEASON 17

ITS : RÈGLES DE BASE

Le système de tournoi Infinity (**ITS**) est le système officiel pour les jeux organisés et prévoit un classement international pour suivre le score de chaque joueur. Il y a de nombreuses façons de participer à l'**ITS**, mais tous les événements **ITS** utilisent les règles de base énoncées dans ce document.

Pour qu'un événement soit reconnu officiellement et que ses résultats soient comptabilisés pour le classement international, il doit respecter toutes les règles applicables.

Les règles de l'**ITS** sont divisées entre celles qui s'appliquent aux participants et celles qui s'appliquent aux organisateurs de tournoi.

Le but de ces règles est de faciliter l'organisation et la participation aux tournois d'Infinity de façon que tous les membres de la communauté participant système mondial avec des règles de bases équitables pour tous.

PARTICIPANTS

Pour participer à un événement officiel de l'**ITS**, les joueurs doivent apporter le nécessaire pour jouer, ce qui inclut :

- Figurines
- Mètre ruban
- Gabarits et marqueurs
- Dés
- Deck Operations
- Listes d'armées

La participation à un événement officiel Infinity implique de connaître et accepter toutes les règles de ce document ainsi que les règles éventuelles mises en place par l'organisateur.

Souvenez-vous !

Infinity est un jeu avant toute chose et les événements doivent être amusant pour tous ceux qui y participent.

FIGURINES

Toutes les figurines utilisées par les joueurs doivent provenir de la gamme officielle Infinity par Corvus Belli et doivent être assemblées – avec au minimum leurs éléments principaux – et soclées, en utilisant le socle fourni avec la figurine ou un autre de même dimension.

Chaque figurine doit représenter fidèlement la troupe qu'elle incarne, ce qui inclut ses équipements et ses armes. Si un joueur ne possède pas la figurine officielle alors, à la discrétion de l'organisateur, il peut utiliser une autre miniature comme remplaçant, mais ils doivent signifier clairement à leur adversaire ce que la figurine représente.

LIGNES DE VUES (LdV)

Par soucis de clarté et de fluidité, chaque figurine en jeu doit indiquer son arc de vue de 180° via des marques peintes sur le socle ou en utilisant des marqueurs appropriés (tel que les nouveaux socles de Corvus Belli, les marqueurs de lignes de vue de Customeeple's ou les marqueurs d'arcs pour Infinity de Micro Art Studio).

PEINTURE

Sauf indication contraire dans les règles de l'événement, les figurines n'ont pas besoin d'être peintes. Mais c'est recommandé pour profiter de l'expérience du hobby au maximum.



SEEKERS SEASON 17

PROXIES

Les figurines d'autres marques ou fabricants ne peuvent en aucun cas être utilisées comme proxies. L'utilisation d'autres figurines de Corvus Belli est autorisé ; cependant les joueurs doivent indiquer à leurs adversaires la troupe que la figurine représente. La miniature doit utiliser un socle de même dimension que la troupe qu'elle représente.

CONVERSIONS

L'utilisation de figurine converties est autorisée, elle est même encouragée tant que la figurine reste composée majoritairement provenant de Corvus Belli et que la figurine représente fidèlement l'unité et les armes qu'elle incarne.

LISTES D'ARMÉES

Les listes d'armées doivent être conformes aux règles définies dans le livre de règles d'Infinity ainsi qu'aux éventuelles règles spéciales de l'événements.

Tous les joueurs participants doivent utiliser l'Infinity Army via l'application web ou l'application mobile (disponibles gratuitement sur le site d'Infinity) pour créer et valider leurs listes d'armées. Si une incohérence est détectée, les informations disponibles sur le site officiel d'Infinity sont prioritaires.

MERCENAIRES

Les troupes mercenaires, tel que le Yuan Yuan ou Avicenna, peuvent être sélectionnés uniquement dans les généralistes et sectorielles pour lesquelles ils sont disponibles.

RÈGLES

Les règles officielles du jeu et les listes d'armées officielles sont celles publiées par Corvus Belli sur leur site officiel (www.infinitytheuniverse.com/) et sur l'application Infinity Army Builder (www.infinitytheuniverse.com/army).

Toutes les règles du jeu, les FAQs, le wiki d'Infinity, les errata sur les règles, et les listes d'armées publiées jusqu'à une semaine avant la date d'un événement s'appliquent à cet événement.

ORGANISATEURS

L'organisateur d'événement est la personne, boutique, ou club qui organise et gère l'événement.

DEVOIRS DES ORGANISATEURS

L'organisateur doit :

- S'assurer que les règles de l'événement et les règles du jeu soient respectées.
- Informer Corvus Belli des résultats de l'événement, comme indiqué dans les règles pour ce type d'événement.
- S'assurer que tous les participants soient enregistrés dans l'ITS avant que l'événement n'ait lieu. Les joueurs peuvent s'enregistrer en utilisant le formulaire disponible sur : <https://sphere.corvusbelli.com/>
- Proposer un lieu adapté à la tenue de l'événement ainsi que tout ce qui est nécessaire pour jouer (tables, décors, etc.).
- Définir l'heure et la durée de chaque partie.

ARBITRES

Pendant les événements, les arbitres sont l'autorité suprême pour les règles du jeu, c'est pourquoi il est attendu d'eux qu'ils soient justes dans leurs décisions et qu'ils consacrent autant de temps que nécessaire pour répondre aux doutes des joueurs. Afin de faciliter le travail des arbitres, les joueurs sont encouragés à essayer de trouver une solution amicale à leurs différents et à ne se tourner vers les arbitres seulement s'ils n'arrivent pas à se mettre d'accord. Une fois la demande d'arbitrage demandée, la décision de l'arbitre est finale.

De la même façon, l'arbitre peut définir la sanction qu'il estime approprié si un joueur ne respecte pas les règles définies 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 doit respecter les décisions de l'arbitre comme n'importe quel autre participant, que ce soit en matière de règle du jeu ou de résolution de conflit.

Pour éviter des conflits d'intérêts, il est conseillé – mais pas obligatoire – que l'arbitre ne participe pas à l'événement en tant que joueur.



SEEKERS SEASON 17

CLASSEMENTS

Tous les événements officiels de l'ITS sont comptabilisés pour définir le classement des joueurs d'Infinity.

Les joueurs sont classés selon leurs performances dans les événements officiels, comme indiqué par leurs classements ITS.

Les joueurs commencent la saison avec un classement ITS de 1000. Leurs performances dans les différents événements officiels de l'ITS auxquels ils prennent part modifient leurs classements, selon que leurs résultats soient meilleurs ou moins bons que prévus par un système d'évaluation ELO.

Le montant duquel le classement ITS d'un joueur varie à chaque événement en fonction du facteur K de l'événement, de la façon suivante :

Type de tournoi	Tiers 400/350	Tiers 300/250	Tiers 200/150
Tournoi ou ligue	K+15%	K=32	K-15%

Les événements spéciaux, tel que le tournoi Interplanetario, peuvent avoir des facteurs K différents.

À la fin de la saison, le premier du classement recevra les prix suivants :

- Le succès Couronne Quantronique sera débloqué dans son profil de joueur.

CLASSEMENTS RÉGIONAUX

Il existe trois classements distincts : le classement Espagnol, le classement U.S. et le classement international. Les joueurs qui ne participent pas aux classements Espagnol et U.S. participent automatiquement au classement international.

À la fin de la saison, les premiers de chacun de ces classements recevront les prix suivants :

- Une place garantie pour l'Interplanetario de la saison suivante.
- La figurine exclusive de la saison ITS en cours, peinte par l'équipe de Corvus Belli.
- Un trophée officiel de la saison ITS en cours.



RÈGLES DE TOURNOI

RÈGLES DE BASE

Comme les événements officiels, tous les tournois doivent respecter les règles de base de l'ITS. En cas d'incohérence entre ces règles et les règles de base, ce document est prioritaire.

FORMAT DE L'ÉVÉNEMENT

Ceci est le format ITS de base pour un tournoi. Ce format oppose 4 joueurs ou plus dans des parties à un contre un pendant 3 manches de tournoi ou plus.

FICHE DE CONTRÔLE DE TOURNOI

Au début de l'événement, chaque joueur reçoit une fiche de contrôle du tournoi. Les joueurs doivent y écrire leurs noms, numéros ITS et leurs factions ou sectorielles. Pendant le tournoi, les joueurs doivent utiliser leurs fiches pour écrire le score de chaque partie à la fin d'une manche de tournoi. Ils doivent également utiliser cette fiche pour noter leurs informations privées de façon qu'elles puissent être validées par leurs adversaires ou par l'arbitre si besoin.

NOMBRE DE MANCHES DE TOURNOI

Le nombre de manches de tournoi par tournoi dépend du nombre de joueur, comme indiqué dans ce tableau :

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

Utilisez ce tableau comme une suggestion.

L'organisateur décide du nombre de manches du tournoi mais il ne peut jamais y en avoir moins de 3.

MARQUAGE DES POINTS

Le classement pendant un tournoi est déterminé par le nombre de points de tournoi du joueur.

Après chaque manche de tournoi, les joueurs gagnent des points de tournoi en fonction du résultat de leurs parties. Plus l'écart entre les points d'objectifs marqués par chaque joueur est important, plus la victoire est décisive et rapporte de point de tournoi :

Résultat	Points de tournoi	
Victoire	4	Marquer plus de points d'objectif que l'adversaire
Égalité	2	Marquer autant de points d'objectif que l'adversaire
Défaite	0	Marquer moins de points d'objectif que l'adversaire
Bonus offensif	+1	Marquer 5 points d'objectif ou plus. Ce point s'ajoute au résultat
Bonus défensif	+1	Perdre avec 2 points d'objectif d'écart ou moins. Ce point s'ajoute au résultat

EXEMPLE 1

Le joueur A a marqué 4 points d'objectif pendant cette manche, son adversaire, le joueur B, a marqué 1 point d'objectif. Le résultat de la partie est une victoire pour le joueur A (4 points de tournoi) et une défaite pour le joueur B (0 point de tournoi).

EXEMPLE 2

Le joueur A a marqué 7 points d'objectif et le joueur B a marqué 6 points d'objectif. Le joueur A remporte ce match et obtient 4 points de tournoi pour la victoire +1 pour le bonus offensif = 5 points de tournoi. Le joueur B ne gagnent pas de points pour sa défaite mais ajoute 2 points de tournoi pour le bonus offensif et le bonus défensif.

Si les deux joueurs marquent autant de points de tournoi, le gagnant est déterminé en comparant les points d'objectif. S'ils sont toujours à égalité, utilisez les points de victoire (le nombre de point d'armée toujours en vie à la fin de la partie) pour déterminer le vainqueur.



SCORES FINAUX

Une fois la dernière manche de tournoi terminée, il revient à l'organisateur de classer les joueurs en fonction de leurs nombres de points de tournoi.

Le vainqueur du tournoi est le joueur classé premier, c'est-à-dire, celui avec le plus grand nombre de points de tournoi.

Si deux joueurs ou plus sont à égalités, ils sont départagés par leurs nombres de points d'objectifs.

S'il subsiste toujours des égalités, les joueurs sont classés en fonction du nombre de points de victoire. Si des joueurs sont toujours à égalité, ils sont départagés par le nombre de points d'objectif de leurs adversaires pendant ce tournoi.

APPARIEMENT

L'appariement pour la première manche du tournoi est défini aléatoirement.

À partir de la seconde manche, le système suisse est utilisé. Les joueurs sont classés selon leurs scores de points de tournoi et les égalités sont brisées en comparant les points d'objectifs. Si l'égalité persiste, on utilise les points de victoire. Si les joueurs sont toujours à égalité, on utilise les points d'objectifs de leurs adversaires. Une fois que tous les joueurs ont été classés, les adversaires sont désignés selon l'ordre descendant du classement (le premier contre le second, le troisième contre le quatrième, etc.).

NOMBRE DE JOUEURS

IMPAIR (BYES)

Si le nombre de joueurs est impair, à chaque manche de tournoi l'un des joueurs devra attendre la manche suivante pour jouer ; on dit de ce joueur qu'il a reçu « un bye ». Un joueur qui reçoit un bye remporte une victoire (d'une valeur de 3 points de tournoi), 0 point d'objectif et 0 point de victoire pour cette manche.

L'organisateur doit s'assurer qu'un joueur ne puisse jamais recevoir plus d'un bye par tournoi.

Pour la première manche du tournoi, le joueur qui reçoit un bye est choisi aléatoirement. Dans les manches suivantes, le joueur avec le classement le plus bas reçoit un bye, à moins que ce joueur n'en ait déjà reçu un. Dans ce cas, le second joueur avec le classement le plus bas reçoit le bye.

Quand un joueur reçoit un bye, il doit l'indiquer dans sa fiche de contrôle de tournoi. Une fois la dernière manche du tournoi terminée, les joueurs qui ont reçu un bye doivent suivre les étapes suivantes :

- Additionnez tous les points d'objectif remportés pendant le tournoi
- Multipliez le résultat par le nombre de manches du tournoi
- Divisez le résultat par le nombre de manches jouées (le nombre de manche total moins un) et arrondissez à l'entier supérieur.
- Le résultat final est le nombre final de points d'objectif, recommencez ce processus pour les points de victoire.

LISTES D'ARMÉES

Chaque joueur doit soumettre une ou deux listes d'armées dans CorvuSphere, les deux doivent provenir de la même armée généraliste ou sectorielle.

Les listes doivent respecter toutes les règles de construction définies dans le livre de règle d'Infinity.

Chaque joueur doit apporter deux versions imprimées de chacune de leurs listes d'armées – ces versions doivent contenir toutes les informations, publique et privée – et en donner une à l'organisateur avant la première manche du tournoi. De plus, chaque joueur doit apporter une copie de chacune de ses listes de courtoisie. Cette version contient uniquement les informations publiques afin qu'elle puisse être montrée à son adversaire sur demande, mais uniquement après la fin de la phase de déploiement.

L'organisateur peut exiger des joueurs qu'ils fournissent leurs listes en avance afin de vérifier leurs validités.

Le seul outil reconnu officiellement pour la gestion des listes est l'Infinity Army, disponible gratuitement sur le site d'Infinity.



CHOISIR LA LISTE D'ARMÉE À UTILISER

Les joueurs doivent choisir quelle liste d'armée il utilisera pour une manche du tournoi au début de celle-ci, après avoir pris connaissance de l'identité de leur adversaire, des objectifs classifiés, de la faction utilisée par leur adversaire et de la table sur laquelle ils joueront.

TIERS DE TOURNOI

Le tiers du tournoi détermine le nombre de points d'armées que les joueurs peuvent utiliser pour leurs armées.

- Tiers 400/350 : 400 points d'armées et 8 SWC, ou 350 points d'armées et 7 SWC.
- Tiers 300/250 : 300 points d'armées et 6 SWC, ou 250 points d'armées et 5 SWC.
- Tiers 200/150 : 200 points d'armées et 4 SWC, ou 150 points d'armées et 3 SWC.

L'organisateur doit spécifier le tiers du tournoi et le nombre de points d'armées lorsqu'il annonce le tournoi aux joueurs afin qu'ils puissent le prendre en compte pour la construction de leurs listes.

SCENARIOS

L'organisateur doit choisir un scénario officiel de l'ITS pour chaque manche du tournoi. Le même scénario ne peut pas être joué plusieurs fois lors du même tournoi. L'organisateur doit annoncer les scénarios choisis lors de l'annonce de l'événement pour que les joueurs puissent les prendre en compte pour la construction de leurs listes.

En plus de la liste de scénarios sélectionnables, l'organisateur est autorisé à ajouter un et un seul scénario personnalisé au tournoi.

DIAMÈTRE DES JETONS ITS

Afin de faciliter le travail de l'organisateur pour la préparation du tournoi, ce tableau contient les diamètres des jetons qui sont utilisés dans les différentes missions.

JETON	DIAMÈTRE
Antenne de transmission	40 mm
Cryo-capsule	40 mm
Console	40 mm
Objectif	40 mm
Caisse de ravitaillement	25 mm
Balise	25 mm
Joueur A et B	25 mm
Tourelle défensive	25 mm
CivEvac	25 mm

TROUPES SPÉCIALISTES

Seuls les hackers, médecins, ingénieurs, observateurs d'artillerie, infirmiers, et les troupes possédant les compétences Chaîne de commandement ou Agent spécialiste.



TABLES POUR INFINITY

Vous pouvez installer une table d'Infinity comme bon vous semble, il existe de multiples manières de le faire et, en tant que joueur ou organisateur de tournoi, vous ne devez pas être effrayés d'essayer de nouvelles choses, car il n'existe pas de façon parfaite d'installer une table. La table doit permettre aux joueurs d'utiliser différentes stratégies, ce qui rendra de chaque partie une expérience unique.

Cependant pour les organisateurs qui préparent leurs premiers tournois, voici quelques conseils provenant de la communauté pour installer vos tables pour Infinity.

DENSITÉ DE TERRAIN

Il n'y a pas de nombre minimum ou maximum d'éléments de décor à utiliser par table de jeu. L'important est d'obtenir un bon équilibre avec la quantité de décors utilisée. Il est préférable d'éviter de laisser de larges espaces vides sans couverts car les traverser serait trop difficile, de même évitez d'avoir une table trop dense en décors qui pourraient empêcher les troupes utilisant des armes longues portées de briller.

Beaucoup d'organisateurs de tournoi recommandent d'utiliser neuf éléments de décors larges, quatre ou cinq moyens, et un nombre important de petits éléments qui fourniront des couverts et permettront à vos troupes de se déplacer sans encombre.

Cependant, la meilleure façon de connaître le nombre d'éléments de décors à utiliser pour Infinity est d'installer de nombreuses tables. L'expérience et les retours des joueurs doivent devenir vos références pour adapter la quantité de décors à la partie.

DISPOSITION DU TERRAIN

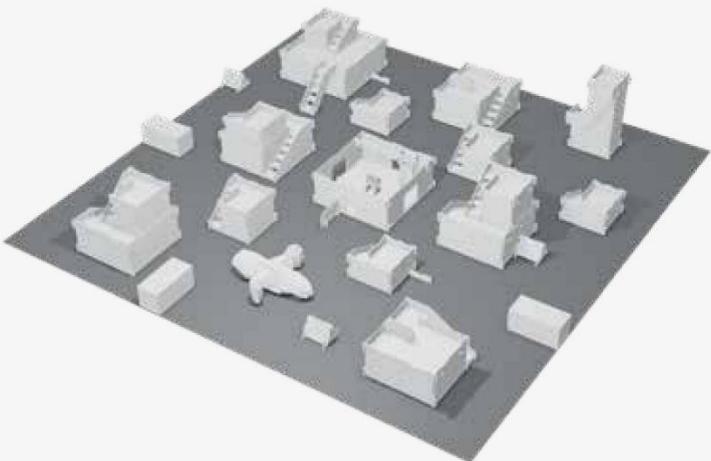
Vous pouvez trouver un guide sur l'installation de tables pour Infinity dans le livre de règles. Cependant, voici quelques conseils supplémentaires qui peuvent être utiles lorsque vous organisez un tournoi.

Quand vous installez une table, vous pouvez diviser mentalement la table en quadrants, ce qui rendra plus facile de placer équitablement les éléments de décors et évitera de créer des zones de la table sans couverts pour les troupes.

Il est important de vérifier les lignes de vue, même sur les bords de la table, ainsi que d'éviter de déployer une disposition de terrains qui permettrait à un sniper de contrôler toute la table ou à un parachutiste de prendre l'entièreté du bord d'une zone de déploiement.

Il est un point important qui ne doit pas être oublié : les tables peuvent être asymétriques ! De cette façon, le choix de votre zone de déploiement au début de la partie prend plus d'importance. Quand ce type de disposition de table est utilisé, les deux zones de déploiement doivent être intéressantes de façons différentes. Par exemple, une des zones peut contenir plus de couverts alors que l'autre contient plus d'ouvertures mais offre des positions privilégiées.

Vous devez vous assurer que tous les objectifs ne peuvent pas être contrôlé depuis un seul point de la table. Et bien sûr, n'ayez pas peur de les placer au-dessus des éléments de décors : c'est à ça que servent les compétences de mouvement !



EXEMPLES DE DISPOSITIONS DE TABLE



SEEKERS SEASON 17

TABLES THÉMATIQUES

Vous pouvez utiliser n'importe quoi pour installer une table d'Infinity ! De la simple boîte à chaussures jusqu'à l'incroyable bâtiment venant d'un de nos partenaires officiels. Tant que le nombre de couvert est suffisant pour que la partie ne tourne pas en simple fusillade, c'est suffisant. Mais une table qui est à la fois belle et « raconte une histoire » améliorera votre expérience de jeu. Ce n'est pas la même chose d'infiltrer un complexe secret dans un bâtiment futuriste pour voler des précieuses technologies de pointe que de capturer une HVT qui est juste cachée entre des boîtes de gâteaux.

Une table thématique doit aussi permettre l'utilisation des règles de terrain et donner aux troupes qui possèdent ses compétences une chance de se démarquer.

En résumé, prendre en compte les différentes compétences des troupes quand vous installez une table rendra vos parties épiques et mémorables.



SAISON 17

Durant cette saison les règles suivantes s'appliquent :

CIVILS DANS INFINITY

Les opérations clandestines sont la marque de fabrique d'Infinity, il s'agit habituellement de missions chirurgicales exécutée sans témoin pour en conserver le secret.

Cependant, parfois les objectifs de la mission peuvent impliquer des civils. Dans ces situations, les troupes peuvent interagir avec du personnel non-combattant, en réalisant une CivEvac.

Les règles d'engagement interdisent cependant de nuire les civils.

IMPORTANT

Être en contact silhouette avec un civil ne déclenche pas l'état engagé

ISC : CIVIL

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	VITA	S	AVA
--	6	5	10	11	--	--	--	2	--

CIVIL – Arme de tir : -- ; Arme de CàC : -- ;

SWC : -- ; C : --

EFFETS

- Un civil est un élément de jeu avec un profil d'unité qui n'appartient à la liste d'armée d'aucun joueur.
- Ainsi, les civils ne peuvent pas faire partie d'un groupe de combat et ne génère pas d'ordres dans aucune réserve.
- Les civils sont neutres, à moins qu'une règle, compétence spéciale ou un équipement ne spécifie le contraire.
- Les civils ne bloquent pas les lignes de vue.
- Les civils ne fournissent pas à de modificateur au corps à corps.
- Les civils ignorent les effets et dommage qu'ils pourraient subir, qu'ils proviennent d'une attaque ou de n'importe quelle autre source. C'est pourquoi ils n'ont pas de valeur d'attributs pour l'ARM, le PB et la VITA.
- Certaines règles spéciales de scénario ou objectifs de mission peuvent modifier cette règle.
- Les civils ne peuvent pas activer les armes ou équipements déployables.
- Les civils ne génèrent pas d'ORAs.
- Les gabarits qui affectent les civils ne sont pas annulés, mais n'ont pas d'effet sur les civils.



SEEKERS SEASON 17

CIVEVAC

Cette compétence commune permet à une figurine de contrôler un civil pendant la partie.

CIVEVAC

COMPÉTENCE COURTE DE MOUVEMENT

Optionnel, Scénario.

PRÉREQUIS

- Seules les figurines, et non les marqueurs (comme les camouflages par exemple) peuvent utiliser cette compétence. Les marqueurs qui déclarent CivEvac sont automatiquement révélés.
- Les troupes doivent être en contact silhouette, ou pouvoir l'atteindre, avec le civil ciblé.
- Le civil ciblé ne peut pas être en contact silhouette avec une figurine ennemie et ne peut pas avoir de jeton CivEvac.
- Une troupe ne peut pas déclarer cette compétence si l'une de ces conditions est vérifiée :
 - Elle est déjà en train de CivEvac deux civils.
 - Elle possède la compétence spéciale impétueuse, ou l'a obtenue via la compétence spéciale frénésie, ou une autre circonstance de jeu.
 - Elle possède la compétence spéciale périphérique.
 - Son type de troupe est REM ou VH.
 - Elle fait partie d'un ordre coordonné ou fait partie d'une Fireteam.

EFFETS

- Si la troupe réussit un jet de VOL+3, elle peut CivEvac le civil en plaçant un jeton CivEvac à côté du civil pour l'indiquer.
- Si le jet est raté, il peut être répété autant de fois que nécessaire, en dépensant à chaque fois la compétence courte correspondant et en réalisant le jet.
- Le civil CivEvacué reste toujours en contact silhouette avec la troupe qui le CivEvacue.
 - À la fin du mouvement de la troupe, placez le civil en contact silhouette avec elle. La troupe doit terminer son mouvement dans une position qui permet de placer le civil à son contact.
- Le nombre maximum de civils qu'une troupe peut CivEvacué simultanément est deux.
- Le civil doit toujours rester sur la table, même si la troupe qui le CivEvacue entre dans un état nul.
- Dans les situations suivantes la CivEvac est automatiquement annulée à la fin de l'ordre, retirant le jeton CivEvac :
 - La troupe qui CivEvacue le civil entre dans l'état isolé, immobilisé, dans un état nul ou dans tout autre état qui l'indique.
 - La troupe qui CivEvacue le civil devient membre d'une Fireteam.
 - La troupe qui CivEvacue le civil entre dans un état qui remplace sa figurine par un marqueur (camouflage, supplanté, holo-echo...).
 - La troupe qui CivEvacue le civil gagne la compétence impétueuse via la compétence spéciale frénésie, ou par une autre circonstance de jeu.
- La troupe peut annuler la CivEvac volontairement quand elle est activée pour n'importe quel ordre ou ARO, retirant le jeton CivEvac, sans qu'un jet soit nécessaire.
- Quand la CivEvac est annulée, le civil doit rester sur une surface horizontale de la table.
- Si le civil est hostile, à cause de n'importe quelle circonstance de jeu ou règle spéciale de scénario, alors le jet de VOL ne bénéficie pas du modificateur de +3.
- Un civil hostile est identifié via un jeton hostile.

EXEMPLE DE PARTIE AVEC LES RÈGLES CIVIL ET CIVEVAC

Durant son tour actif, la joueuse PanOceanienne déclare la première compétence courte de sa troupe Orc : Mouvement jusqu'à ce qu'elle atteigne le contact silhouette du dirigeant d'entreprise Neoterran, l'HVT PanOceanienne, un civil. Avec sa seconde compétence courte de l'ordre, la joueuse déclare CivEvac et réussit son jet de VOL+3, plaçant un jeton CivEvac à côté de la HVT.

Lors de son ordre suivant, la joueuse PanOceanienne déclare Mouvement à nouveau comme première compétence courte de sa troupe Orc. Désormais, la HVT se déplacera en contact silhouette avec la troupe Orc. Pour sa seconde compétence courte de son ordre, la joueuse déclare Esquive pour éviter une attaque. Puisque la troupe Orc réussit son jet en opposition, elle peut se déplacer de 5cm, et la HVT la suit pour rester en contact silhouette. Pour son ordre suivant, la joueuse déclare Saut, pour que la troupe Orc et la HVT puissent passer au-dessus d'un obstacle, et les place de l'autre côté.

Lors d'un ordre ultérieur, la joueuse déclare Mouvement à nouveau comme première compétence courte de sa troupe Orc. Ce déplacement place la HVT dans la ligne de vue d'un Gangbuster. Cependant, comme les civils ne déclenchent pas d'ORAs, la troupe O-12 ne peut pas réagir. Ensuite, la joueuse PanOceanienne déclare sa seconde compétence courte de son ordre : Mouvement à nouveau. Maintenant la troupe Orc entre dans la ligne de vue du Gangbuster, qui peut déclarer une ORA : un Tir avec un Riotstopper léger. Puisqu'il s'agit d'une arme à gabarit, elle affecte la HVT. La joueuse déclare la seconde compétence courte de son ordre : un Tir avec son fusil MULTI contre le Gangbuster, car la HVT, en tant que civil, ne bloque pas la ligne de vue. La HVT ignore les effets de la munition adhésive. Cependant l'Orc est affecté normalement par le gabarit et devra réaliser un jet de PH-6.

Pendant le round suivant, un Epsilon a utilisé sa compétence spéciale Escalader Plus pour finir son déplacement à la moitié de la hauteur d'un mur avec une HVT en silhouette contact. Pendant le tour actif de la joueuse, l'Epsilon entre dans l'état Inconscient. La HVT n'est plus CivEvacuée, le joueur doit donc retirer le jeton CivEvac de la table et placer la HVT sur la table de jeu, en contact avec le mur, puisque la HVT ne peut pas rester sur une surface verticale.



SEEKERS

SEASON 17

CIBLE DÉSIGNÉE

Dans certains scénarios, les HVTs ennemis sont considérées comme des troupes ennemis et non pas comme des civils neutres, elles peuvent donc être la cible d'attaques. Les HVTs cibles désignées sont réactives et hostiles, réagissant comme une troupe ennemie. Dans ces scénarios, les joueurs utiliseront le profil de troupe suivant pour les HVTs :

ISC : HVT (CIBLE DÉSIGNÉE)									
MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	VITA	S	AVA
4-4	6	8	11	11	1	0	1	2	--
CIBLE DÉSIGNÉE : Pistolet paralysant, arme de CàC paralysante									
SWC : -- ; C : --									

CASEVAC

Cette compétence permet aux troupes de transporter d'autres figurines qui sont dans l'état étourdi, immobilisé ou inconscient.

CASEVAC

COMPÉTENCE COURTE DE MOUVEMENT

Optionnel.

PRÉREQUIS

- Seules les figurines, et non les marqueurs (comme les camouflage) peuvent utiliser cette compétence. Les marqueurs qui déclarent CasEvac sont automatiquement révélés.
- Les troupes doivent être en contact silhouette, ou pouvoir l'atteindre, avec le civil ciblé.
- Le civil ciblé ne peut pas être en contact silhouette avec une figurine ennemie et ne peut pas avoir de jeton CivEvac.
- Une troupe ne peut pas déclarer cette compétence si l'une de ces conditions est vérifiée :
 - Elle est déjà en train de CivEvac deux civils.
 - Elle possède la compétence spéciale impétueuse, ou l'a obtenue via la compétence spéciale frénésie, ou une autre circonstance de jeu.
 - Elle possède la compétence spéciale périphérique.
 - Son type de troupe est REM ou VH.
 - Elle fait partie d'un ordre coordonné ou fait partie d'une Fireteam.

EFFETS

- Si la troupe réussit un jet de VOL+3, elle peut CivEvac le civil en plaçant un jeton CivEvac à côté du civil pour l'indiquer.
- Si le jet est raté, il peut être répété autant de fois que nécessaire, en dépensant à chaque fois la compétence courte correspondant et en réalisant le jet.

ÉTAT CASEVAC

CASEVAC

ACTIVATION

- Une troupe utilise la compétence commune CasEvac sur une troupe alliée dans un état immobilisé (IMM-A ou IMM-B), étourdi ou inconscient.
- Les troupes peuvent activer l'état CasEvac uniquement si elles possèdent **une valeur de PH égal ou supérieur à la valeur de PH de la troupe qu'elles veulent transporter.**

EFFETS

- Tant qu'elles sont dans l'état CasEvac, le joueur active les deux troupes avec un seul ordre ou ORA.
- Dans l'état CasEvac, le joueur déplacera les deux troupes simultanément en les gardant en contact silhouette et en utilisant les valeurs de MOV de la troupe qui porte l'autre.
- Dans cet état, la troupe transportée (qui est immobilisée, étourdie ou inconsciente) ne peut pas déclarer ni effectuer d'ordre ni d'ORA. Tous les ordres et toutes les ORAs sont déclarées et effectuées par la troupe qui transporte l'autre.
- Dans l'état CasEvac, les deux troupes ne provoquent qu'une seule ORA par ennemi en ligne de vue ou zone de contrôle.
- Les joueurs qui déclarent une attaque avec une arme à gabarit contre une troupe qui a déclaré CasEvac ou qui transporte une autre troupe doivent appliquer la règle pour l'utilisation d'une arme à gabarit sur un combat au corps à corps.
- Dans un état CasEvac, la troupe transportée ne bloque pas les lignes de vue.
- Dun état CasEvac, la troupe transportée ne fournit **pas** le modificateur de +1 à la rafale quand l'autre est engagée au corps à corps.
- À moins qu'une règle du scénario n'indique le contraire, une troupe dans un état CasEvac ne peut pas transporter plus d'une autre troupe dans un état immobilisé, étourdi ou inconscient.

ANNULATION

- L'état CasEvac est automatiquement annulé si la troupe qui a déclaré CasEvac déclare une compétence autre que Mouvement prudent, Escalader, Esquiver, Saut, Reset ou une compétence courte de mouvement.
- Cet état est également annulé si la troupe qui a déclaré CasEvac pendant la phase d'impétueux.
- De la même façon, l'état CasEvac est annulé si la troupe qui a déclaré CasEvac entre dans l'état immobilisé, dans un état nul ou dans tout autre état qui l'indique.
- Cet état est également annulé si la troupe qui a déclaré CasEvac entre dans un état qui remplace sa figurine par un marqueur (camouflé, supplanté, holoecho...).
- Cet état est également annulé si la troupe transportée perd l'état immobilisé (IMM-A ou IMM-B), étourdi ou inconscient.
- La troupe qui a déclarée CasEvac peut volontairement l'annuler en dépensant une compétence courte d'un ordre, sans qu'un jet soit nécessaire.



SEEKERS SEASON 17

LONG SERVICE

Pendant cette saison toute troupe dont le type est « personnage » possède également le type « vétéran »

CHASSEURS DE TRÉSORS

Pendant cette saison les joueurs peuvent ajouter Sāchā dans leurs listes d'armées.

De plus, lorsqu'ils jouent n'importe quel scénario pendant cette saison de l'ITS :

- Chaque joueur doit déployer un jeton trésor (25 mm) au début de sa phase de déploiement.
- Les joueurs doivent déployer leurs jetons trésor à 10 cm minimum des zones de déploiement. De plus, les joueurs ne peuvent pas placer leurs jetons trésor au-dessus ou à l'intérieur d'un élément de décor ou bâtiment. Les jetons doivent toujours être déployés dans un endroit accessible de la table.

À la fin de la partie, le joueur peut remplacer l'un des objectifs classifiés par « Sécuriser le trésor ». Il s'agit d'un objectif classifié optionnel que tous les joueurs peuvent choisir en remplaçant l'un des objectifs classifiés qu'ils ont piochés dans le deck de classifiés.

L'objectif classifié « Sécuriser le trésor » est accompli si, à la fin de la partie, le joueur a une de ses troupes (dans un état non nul) à l'intérieur de la zone de contrôle du jeton trésor ennemis et qu'aucune troupe ennemie ne se trouve dans la zone de contrôle de leur trésor (les troupes ennemis dans un état nul ne comptent pas).

L'objectif classifié « Sécuriser le trésor » donne le même nombre de point d'objectif que ce que le scénario prévoit par objectif classifié normal accompli.

Un objectif classifié auquel on a renoncé, pour l'utilisation comme une carte INTELCOM, ne peut pas être remplacé par « Sécuriser le trésor ».

Un Sāchā peut sécuriser le trésor même si la zone de contrôle du trésor de son joueur contient des troupes ennemis.

Un joueur peut remplacer un de ses objectifs classifiés par « Sécuriser le trésor » ou « Sécuriser la HVT ».

De plus, les Sāchās peuvent obtenir des armes et de l'équipement à partir d'un jeton trésor en utilisant la compétence courte Ouvrir un trésor.

OUVRIR UN TRÉSOR

COMPÉTENCE COURTE

Attaque, Scénario.

PRÉREQUIS

- Les troupes doivent être en contact silhouette avec un jeton trésor.

EFFETS

- En dépensant une compétence courte, sans qu'un jet ne soit nécessaire, le Sāchā peut faire un jet dans la table des trésors pour obtenir une arme ou de l'équipement. Un Sāchā ne peut utiliser cette compétence qu'une seule fois par partie.
- Le jet trésor n'est pas retiré de la table après avoir été ouvert.
- Si le Sāchā tire une arme ou un équipement qu'il possède déjà lors de son jet dans la table des trésors, il peut faire un nouveau jet.

TABLE DES TRÉSORS

1-2	+1 BLI	13	Panzerfaust
3-4	Lance-flammes léger	14	Arme CC monofilament
5-6	Grenades	15	MOV 8-4
7-8	Arme CC DA	16	Fusil MULTI
9	Viseur Multi-spectral N1	17	Fusil de sniper MULTI
10	Arme CC EXP	18	+4 BLI
11	Fusil Lance-adhésif	19	Mimétisme (-6)
12	+2 BLI	20	Mitrailleuse lourde



SUPPLÉMENTS

L'organisateur peut choisir d'utiliser une ou plus de ces règles qui modifient le format du tournoi. Dans ce cas, l'organisateur doit spécifier quels suppléments seront utilisés lors de la première annonce du tournoi.

TOURNOI INTENSIFICATION

Les tournois qui utilisent ce supplément ne doivent avoir que trois manches de tournoi, indépendamment du nombre de joueurs. La première manche sera jouée avec le tiers 200/150, la seconde avec le tiers 300/250 et la dernière manche du tournoi avec le tiers 400/350. L'organisateur doit annoncer le nombre de points d'armées utilisé lors de la première annonce du tournoi. Chaque manche du tournoi appliquera le facteur K adapté du tournoi.

Avec ce supplément, chaque joueur doit préparer trois listes d'armées, chacune adaptée au tiers correspondant.

JEU LIBRE

Ce supplément retire la limite de 15 troupes par liste d'armée. Ainsi, un joueur peut utiliser des listes d'armées comprenant plus de 15 troupes.

OPÉRATIONS SPÉCIALES

Ce supplément autorise les joueurs à utiliser un membre des forces spéciales dans leurs listes pour le tournoi (voir la chute de Daedalus)

Le membre des forces spéciales peut être personnalisé avec 12 points d'expérience.

Les joueurs peuvent utiliser un membre des forces spécial différent pour chaque liste d'armée, mais aucune modification n'est autorisée pendant le tournoi.

Les configurations des membres des forces spéciales doivent être notées par écrit avec la liste d'armée à laquelle ils appartiennent.

Les membres des forces spéciales possèdent la compétence Agent spécialiste et sont considérés comme spécialistes dans les scénarios qui le spécifient. Ils peuvent alors appliquer les règles spéciales du scénario qui s'appliquent aux spécialistes.

Les membres des forces spéciales ne gagnent pas plus de point d'expérience pendant ce type de tournoi.

SOLDATS DE FORTUNE

Ce supplément permet aux joueurs d'inclure des mercenaires dans leurs listes d'armées.

Les joueurs doivent respecter la disponibilité indiquée dans le profil d'unité, et ignorer les limitations liées à l'armée ou la sectorielle.

Chaque joueur peut inclure jusqu'à 85 points de troupes mercenaires dans leurs listes d'armées.

Utiliser des mercenaires de cette façon coûte 1 SWC dans cette liste d'armée.

L'utilisation de ce supplément n'autorise la duplication de personnage.

ACTION DIRECTE

Le supplément Action directe consiste en un ensemble de quatre scénarios, que vous trouverez à la fin de ce document, qui n'utilisent pas le deck des classifiés ou les figurines de HVT.

C'est le supplément pour des tournois « sans fioriture ». Sans règles de terrain ni mécanique de classifiés. Uniquement quelques objectifs principaux et vos compétences de tacticien contre celles de votre adversaire.

Si vous débutez à Infinity et êtes désireux de tester vos compétences immédiatement, sans avoir à apprendre toutes les mécaniques des tournois ITS, Action directe est fait pour vous. Ces quatre scénarios vous permettront de vous concentrer sur la mission et de tester vos capacités de tacticien. Mais ne vous méprenez pas, car ces scénarios ne sont pas faciles ; bien qu'ils n'incluent pas toutes les mécaniques de l'ITS, ils conservent toutes les autres. Dans Action directe, la mission passe en premier.

Pour les joueurs vétérans d'Infinity, prenez garde : ce ne sont pas exactement les mêmes scénarios que ceux que vous connaissez. Les objectifs et le système de point ont été modifiés, pour que l'expérience de jeu soit différente. Vos compétences de terrain ne vous avantageront pas et vous n'aurez pas accès à la flexibilité du système de classifiés. Si vous vous pensiez en terrain conquis, vous êtes sur le point de découvrir à quel point vous avez tort !



RENFORTS

Avec ce supplément, les règles de renforts sont utilisées pour le tournoi (voir les règles de renforts en annexe). Tous les joueurs doivent utiliser les renforts.

OPÉRATIONS DE RÉSISTANCE

Ce supplément pour tournoi est une nouvelle façon d'aborder le jeu. Il testera la résilience des joueurs et leurs capacités à surmonter des défis imprévus.

Comme pour les événements officiels, tous les tournois doivent respecter les règles de base de l'ITS ; à ceci près qu'ils n'utilisent pas les scénarios de l'TIS ni le deck de classifiés. Les joueurs doivent utiliser le deck des objectifs tactiques et celui des conditions de bataille.

Vous trouverez les règles dans la section Opérations de résistance de ce document.

OBJECTIFS CLASSIFIÉS

Dans les scénarios officiels d'Infinity, les objectifs classifiés sont des objectifs supplémentaires qu'un joueur peut accomplir pour gagner davantage de points d'objectif.

Habituellement, chaque objectif classifié octroie 1 point d'objectif, mais ce nombre peut varier selon les spécifications du scénario.

Chaque objectif classifié octroie ses points d'objectifs une fois par scénario. Même si vous réalisez les conditions de l'objectif classifié à nouveau, il n'accordera pas de point supplémentaire.

SÉLECTION DES OBJECTIFS CLASSIFIÉS

Le nombre d'objectifs classifiés qui peuvent être accomplis pendant la mission est spécifié dans les informations du scénario. Dans l'ITS, les joueurs n'ont qu'un moyen de choisir leurs objectifs classifiés, avec le deck des classifiés.

Les joueurs piochent leurs objectifs classifiés après avoir pris connaissance du scénario qui sera joué et de la faction que jouera l'adversaire mais avant de choisir l'une des deux listes d'armée qu'ils ont présentées à l'organisateur.

CARTES INTELCOM

Comme indiqué dans certains scénarios, il est possible de renoncer à l'utiliser d'un objectif classifié, pour utiliser une carte INTELCOM (soutien et contrôle, ou interférence).

Avant le début de la partie, mais après avoir choisi les objectifs classifiés, chaque joueur doit décider si la carte sera leur objectif classifié ou leur carte INTELCOM, et annoncé leurs décisions à leurs adversaires. Chaque joueur lance un dé et celui avec le score le plus élevé doit prendre sa décision en premier et en informer son

adversaire. Le contenu de la carte, que ce soit la mission, la valeur numérique de la carte ou son symbole, est une information privée, peu importe quelle utilisation a été choisie par le joueur.

Lorsque la mission le spécifie, et dans l'ordre d'initiative, les joueurs peuvent utiliser leur carte INTELCOM.

DECK DE CLASSIFIÉS

Chaque joueur doit mélanger son propre deck de classifiés devant son adversaire et piocher deux cartes pour chaque objectif classifié présent dans le scénario. Il est autorisé à défausser l'une d'entre elles. Cette défausse doit être réalisée avant de piocher les deux cartes pour l'objectifs classifiés suivants.

Les objectifs classifiés sont des informations privées jusqu'à ce qu'ils soient accomplis. Le joueur doit conserver les cartes d'objectif classifiés et les montrer à son adversaire s'il le demande après que l'objectif ait été réalisé.



CIBLE DE GRANDE VALEUR (HVT)

Les HVT (High Value Target, Cible de grande valeur) représentent des personnages non-combattants qui appartiennent à l'ennemi et sont placés sur la table de jeu pour devenir les cibles des objectifs classifiés.

Le déploiement de l'une de ces miniatures est obligatoire pour les deux joueurs, car leurs présences et leurs interactions avec les autres troupes entraînent des conséquences pour la réalisation des objectifs classifiés.

Vous pouvez utiliser n'importe quelle figurine des gammes Infinity et Infinity Bootleg, de préférence celles qui sont identifiées comme HVT ou civil. Le haut-commissaire O-12, la diplomate Tohaa, Go-Go Marlene, le fusilier Angus, les pilotes de TAG, la directrice VIP ou la spécialiste HAZMAT sont de bons exemples.

Les figurines de HVT sont nécessaires pour accomplir certains objectifs classifiés. Cependant ces miniatures sont particulièrement utiles quand un joueur remplace l'un de ses objectifs classifiés par « Sécuriser la HVT ».

PRÉREQUIS

- Chaque joueur doit déployer une figurine d'HVT au début de la phase de déploiement.
- Les joueurs doivent déployer leurs HVTs au moins 10 cm au-delà de toutes zones de déploiement. De plus, les joueurs ne peuvent pas placer leurs HVTs au-dessus ou à l'intérieur d'un élément de décor ou d'un bâtiment. Les HVTs doivent toujours être déployées dans un endroit accessible de la table.

EFFECTS

- Les HVTs sont considérés comme des civils neutres par les deux joueurs.

OBJECTIF CLASSIFIÉ « SÉCURISER LA HVT »

À la fin de la partie, le joueur peut remplacer l'un de ses objectifs classifiés par « Sécuriser la HVT ». Il s'agit d'un objectif classifié optionnel que tous les joueurs peuvent choisir, en remplaçant l'un des objectifs classifiés qu'ils ont piochés dans le deck de classifiés.

L'objectif classifié optionnel « Sécuriser la HVT » est accompli lorsque, à la fin de partie, le joueur a une troupe (qui n'est pas dans un état nul) dans la zone de contrôle de la HVT ennemie et qu'en même temps, aucune troupe ennemie ne se trouvent dans la zone de contrôle de leur HVT (les troupes ennemis dans un état nul ne comptent pas).

L'objectif classifié optionnel « Sécuriser la HVT » octroie le même nombre de points d'objectifs par objectif classifié prévus par le scénario.

Un objectif classifié auquel on a renoncé, pour l'utiliser comme carte INTELCOM, ne peut pas être remplacé par « Sécuriser la HVT ».

SOUTIEN TACTIQUE

Dans les scénarios officiels d'Infinity, les soutiens tactiques offrent des outils additionnels pour aider les joueurs à accomplir les objectifs de missions ou pour fournir d'autres bonus à leurs troupes.

SÉLECTION DES SOUTIENS TACTIQUES

Chaque scénario défini le nombre d'options de support tactique disponibles pour les joueurs. Dans une partie ITS, la sélection des options de support tactique doit toujours être réalisée en utilisant le deck des options tactiques.

Les joueurs doivent piocher leurs options de support tactique après avoir choisi l'une de leurs deux listes d'armées.

Chaque joueur doit retirer du deck toutes les cartes qui ne comportent pas de symbole (Roi de la colline/King of the Hill, Contrôle du centre/Central Control, Domination Z/Z Domination et Domination N/N Domination). Ensuite chaque joueur doit mélanger son deck d'options de soutien tactique devant son adversaire, et piocher le nombre de cartes indiqué par le scénario. Les options de soutien tactique sont une information publique.

La troupe choisie pour recevoir l'option de soutien tactique doit toujours être l'une des figurines déployées sur la table de jeu. Les joueurs ne sont pas autorisés à choisir une troupe en déploiement caché ou sous forme de marqueur. Cette troupe doit toujours être sur la table de jeu sous forme de figurine et non comme un marqueur (camouflage, holo-echo...). De plus, les troupes irrégulières et les troupes de type REM et VH ne peuvent pas être choisies pour recevoir une option de soutien tactique.



SEEKERS SEASON 17

Le tableau suivant présente les effets de chaque option de soutien tactique ainsi que quand elle s'applique :

SYMPOLÉ	EFFETS	CONDITIONS D'ACTIVATION
	Le joueur peut appliquer le modificateur (Relance) à une compétence avec l'étiquette « Scénario ». Usage unique.	Après avoir échoué un jet.
	Le joueur obtient un succès automatique lors d'un jet pour une compétence avec l'étiquette « Scénario ». Usage unique.	Avant de tenter le jet.
	Une troupe spécialiste peut appliquer le modificateur (Relance) aux compétences avec l'étiquette « Scénario ».	À la fin de la phase de déploiement, dans l'ordre d'initiative ; le joueur choisi la troupe spécialiste de sa liste d'armée qui bénéficiera de cet effet pour cette partie.
	Joker. Le joueur peut choisir l'effet de son choix dans ce tableau.	Quand la carte est piochée.
	Le joueur choisi une troupe spécialiste de son armée qui obtient la compétence Capteurs .	À la fin de la phase de déploiement, dans l'ordre d'initiative ; le joueur choisi la troupe spécialiste de sa liste d'armée qui bénéficiera de cet effet pour cette partie
	Le joueur choisi une troupe de son armée qui obtient la compétence Agent spécialiste .	À la fin de la phase de déploiement, dans l'ordre d'initiative ; le joueur choisi la troupe de sa liste d'armée qui bénéficiera de cet effet pour cette partie
	Le joueur choisi une troupe spécialiste de son armée qui obtient un MédiKit .	À la fin de la phase de déploiement, dans l'ordre d'initiative ; le joueur choisi la troupe spécialiste de sa liste d'armée qui bénéficiera de cet effet pour cette partie
	Le joueur choisi une troupe spécialiste de son armée qui obtient un GizmoKit .	À la fin de la phase de déploiement, dans l'ordre d'initiative ; le joueur choisi la troupe spécialiste de sa liste d'armée qui bénéficiera de cet effet pour cette partie
	Annuler l'option de support tactique d'un adversaire	À la fin de la phase de déploiement, dans l'ordre d'initiative.
	Le joueur choisi une troupe spécialiste de son armée qui obtient un Blitzken .	À la fin de la phase de déploiement, dans l'ordre d'initiative ; le joueur choisi la troupe spécialiste de sa liste d'armée qui bénéficiera de cet effet pour cette partie
	Le joueur choisi une troupe spécialiste de son armée qui obtient un Fusil lance-adhésif .	À la fin de la phase de déploiement, dans l'ordre d'initiative ; le joueur choisi la troupe de sa liste d'armée qui bénéficiera de cet effet pour cette partie
	Le lieutenant du joueur obtient VOL+1 pour le jet d'initiative	Pendant le jet d'initiative.

CLASSEMENT ITS

Le classement ITS des joueurs change selon leurs résultats à chaque manche d'un tournoi, tout comme le facteur K, comme détaillé dans la section ITS règles de bases de ce document.

RAPPORTER LES RÉSULTATS

Afin de mettre à jour le classement ITS avec les résultats d'un tournoi, les organisateurs doivent rapporter ces résultats via CorvuSphere dispo ici : <https://sphere.corvusbelli.com/>

Si vous rencontrez des difficultés pour rapporter vos résultats, veuillez nous contacter à l'adresse : tournament@corvusbelli.com



SEEKERS SEASON 17

SCÉARIOS ITS

La souplesse tactique des mécaniques de jeu d'Infinity permet aux parties d'être bien plus qu'une extermination des ennemis. Dans l'ITS (Système de Tournoi d'Infinity), le système de jeux organisés d'Infinity, les parties sont préparées avec un nombre précis d'objectifs à accomplir (e.g. prendre le contrôle d'un bâtiment), ou de conditions de jeu (e.g. zones de terrain spécial). Ce genre de parties sont appelées missions ou scénarios, et elles recréent les conditions tactiques d'une opération menée dans le milieu des services militaires et de renseignements du plus haut niveau. Il est vrai qu'une mission ou un scénario signifie un plus haut niveau de difficulté, requiert une plus grande préparation de la liste d'armée et des compétences tactiques et de jeux plus affûtées de la part des joueurs. Cependant, cela veut aussi dire une partie plus amusante et divertissante qu'une extermination classique.

Merci au Warcor Tristan228 pour son aide inestimable et son travail incroyable sur les cartes des scénarios.



SEEKERS SEASON 17

INTERFÉRENCE AKIAL (AKIAL INTERFERENCE)

OPTIONS DE SOUTIEN
TACTIQUE

0

ADAPTÉ AU MODE RENFORT

OUI

Pour toi, Laika.

OBJECTIFS DE LA MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- Accomplir un objectif classifié commun (1 point d'objectif chacun, jusqu'à un maximum de 6 points d'objectifs).
- À la fin de la partie, avoir accompli plus d'objectifs classifiés que l'adversaire (1 point d'objectif).
- À la fin de la partie, avoir accompli au moins 1 objectif classifié à chaque round (1 point d'objectif, même si l'objectif classifié se fait annuler pour ce joueur).

CLASSIFIÉS

Chaque joueur a 1 objectif classifié privé (2 points d'objectifs).

FORCES ET DÉPLOIEMENT

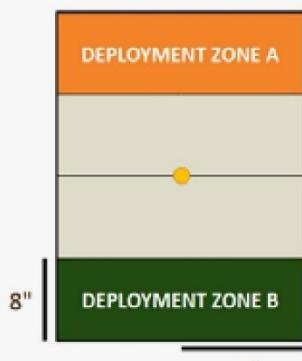
CAMP A et CAMP B : Les deux joueurs se déplient sur les bords opposés de la table de jeu, dans une Zone de Déploiement dont les dimensions dépendent du nombre de Points d'Armée dans les Listes d'Armée.

CÔTÉ	POINTS D'ARMÉE	SWC	TAILLE DE LA TABLE DE JEU	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	350	7	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 les antennes Akial (Akial antenna) ou les HVTs.

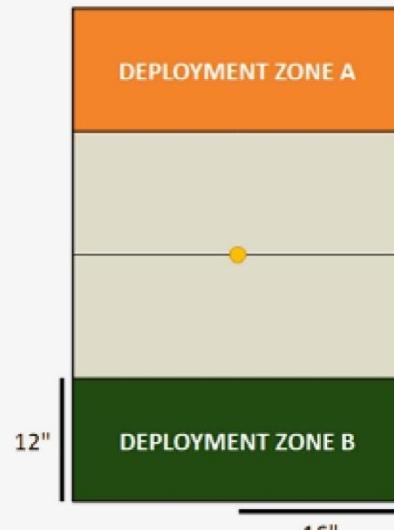
150 P

24" x 32"



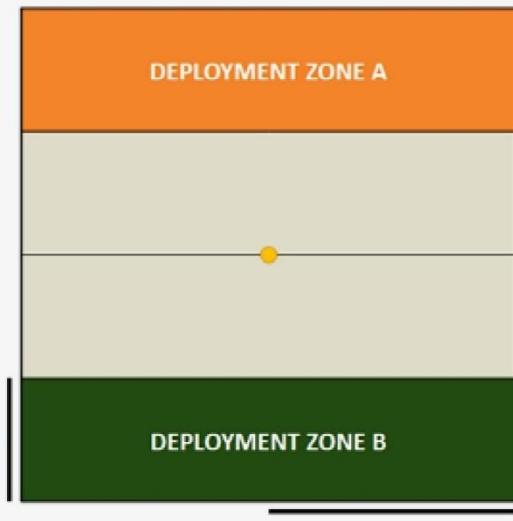
200 P / 250 P

32" x 48"



300 P / 350 P / 400 P

48" x 48"



● Akial Antenna



RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

OBJECTIFS CLASSIFIÉS COMMUNS

Les deux joueurs partagent 2 objectifs classifiés en commun par round de jeu. Ces objectifs sont des informations publiques.

Au début du premier round de jeu, chaque joueur doit mélanger son deck de classifiés devant son adversaire. Ensuite chaque joueur doit piocher deux cartes, en choisir une comme objectif classifié privé et l'autre comme objectif classifié commun pour le premier round de jeu. Une fois que les deux joueurs ont sélectionnés un objectif classifié commun, ils sont révélés en même temps.

Au début des rounds de jeu deux et trois, tous les objectifs classifiés communs qui n'ont pas été accomplis par aucun joueur sont défaussés. Les cartes des objectifs classifiés communs qui ont été accomplis sont mises à part, afin que chaque joueur puisse suivre quelles cartes ont été accomplies. Les jetons de joueur A et B peuvent être utilisés pour indiquer quel joueur a accompli quelle carte d'objectif classifié commun. Il est recommandé que chaque joueur utilise un jeton différent.

Chaque joueur pioche ensuite deux cartes depuis leurs decks de classifiés, en choisissant une comme objectif classifié commun et défausse l'autre.

Tous les objectifs classifiés communs qui se vérifient « à la fin de la partie » ou « pendant la partie » peuvent être accomplis à la fin du tour du joueur. Si les deux joueurs accomplissent le même objectif classifié commun durant le même round de jeu, les deux joueurs l'ont réalisé. Un objectif classifié commun peut être accompli seulement après avoir été pioché.

Si le deck d'un joueur n'a plus de carte, mélangez sa défausse pour former un nouveau deck.

OBJECTIFS CLASSIFIÉS PRIVÉS

Un objectif classifié privé ne peut pas être utilisé pour émettre des interférences Akial, et ne peut pas être annulé pour des interférences Akial.

Les objectifs classifiés privés sont des informations privées.

REDONDANCE DU SIGNAL

Si, lorsque les objectifs classifiés communs sont révélés, les deux ont le même nom, le joueur qui a joué le premier tour doit piocher une autre carte depuis son deck de classifiés et la placer comme un objectif classifié commun supplémentaire.

Deux objectifs classifiés avec le même nom, qu'ils soient communs ou privés, peuvent être accomplis durant le même tour de joueur tant qu'ils sont accomplis avec des troupes différentes et sur des cibles différentes.

MULTIPLES HVTs

Chaque joueur doit déployer quatre HVTs, en suivant les règles habituelles pour déployer des HVTs. Chaque HVT peut être utilisée pour accomplir un objectif classifié – une fois qu'un objectif classifié ciblant une HVT a été réalisé, cette HVT est retirée de la table de jeu.



SÉCURISER LA HVT ET SÉCURISER LE TRÉSOR NON UTILISÉS

Dans ce scénario, les règles « Sécuriser une HVT » et « Sécuriser le trésor » ne sont pas appliquées.

ANTENNE AKIAL

Il y a une antenne Akial placée au centre de la table.

L'antenne Akial doit être représentée par un jeton d'antenne de transmission (TRANS. ANTENNA) ou avec un élément de décor de même diamètre (tel que l'antenne de l'ITS Objective Pack Alpha, le *Communications Array* de Warsenal ou la *Sat Station Antenna* de Customeeple).

ÉMETTRE DES INTERFÉRENCES AKIAL

COMPÉTENCE COURTE

Attaque, Scénario.

PRÉREQUIS

- Seules les troupes spécialistes peuvent déclarer cette compétence.
- La troupe spécialiste doit être en contact silhouette avec l'antenne Akial.
- Le joueur a accompli un objectif classifié commun qui comporte l'un de ces symboles : .
 - Chacune de ces cartes d'objectifs classifiés ne peut être choisie qu'une seul fois pour cette compétence.
- Chaque troupe spécialiste peut émettre des interférences Akial une fois par round de jeu.

EFFETS

- Permet à la troupe spécialiste de faire un jet de VOL pour émettre des interférences Akial. Si le jet échoue, il peut être répété autant de fois que nécessaire, en dépensant à chaque fois la compétence courte correspondante et en faisant le jet.
- Quand les interférences Akial sont émises, le joueur peut annuler un objectif classifié commun qui a été accompli par l'adversaire et qui partage un symbole avec un objectif classifié commun accompli au préalable par le joueur.
- L'adversaire ne peut plus accomplir la carte de l'objectif classifié commun. Si aucun joueur n'a accompli la carte, défaussez-la.
- Seuls les cartes d'objectifs classifiés communs qui ont été accomplies comptent pour le score final, et peuvent être utilisées pour émettre des interférences Akial.

FILTRER LE SIGNAL

COMPÉTENCE COURTE

Attaque, Scénario.

PRÉREQUIS

- Seules les troupes spécialistes peuvent déclarer cette compétence.
- La troupe spécialiste doit être en contact silhouette avec l'antenne Akial.

EFFETS

- Sans avoir à réaliser un jet, le joueur peut filtrer le signal.
- Lorsqu'il filtre le signal, le joueur choisi l'une des cartes d'objectifs classifiés communs.
- Si un joueur a accompli la carte choisie, elle est placée avec les autres cartes réalisées. Si aucun joueur n'a accompli la carte, défaussez-la.
- Le joueur pioche une nouvelle carte de son deck pour la remplacer.

TROUPES SPÉCIALISTES

Pour les besoins de ce scénario, seuls les hackers, médecins, ingénieurs, observateurs d'artillerie, infirmier, et les troupes qui possèdent les compétences spéciales Chaîne de commandement ou Agent spécialiste sont considérés comme des troupes spécialistes.

Les hackers, médecins et ingénieurs ne peuvent pas utiliser leurs répéteurs ou leurs périphériques (servant) pour réaliser des tâches réservées aux troupes spécialistes.

FIN DE LA MISSION

Ce scénario a une durée limitée, il se termine automatiquement à la fin du **troisième round de jeu**.

Si l'un des joueurs commence son tour actif dans une situation de Retraite !, la partie se terminera à la fin de ce tour.



SEEKERS

SEASON 17

B-PONG

OPTIONS DE SOUTIEN
TACTIQUE

2

ADAPTÉ AU MODE RENFORT

OUI

OBJECTIFS DE LA MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- À la fin de la partie, la balise de repérage (Tracking Beacon) est entièrement dans la moitié de table adverse (2 points d'objectif).
- À la fin de chaque round, contrôler la balise de repérage (1 point d'objectif).
- À la fin de chaque round, contrôler au moins une console (1 point d'objectif).

CLASSIFIÉS

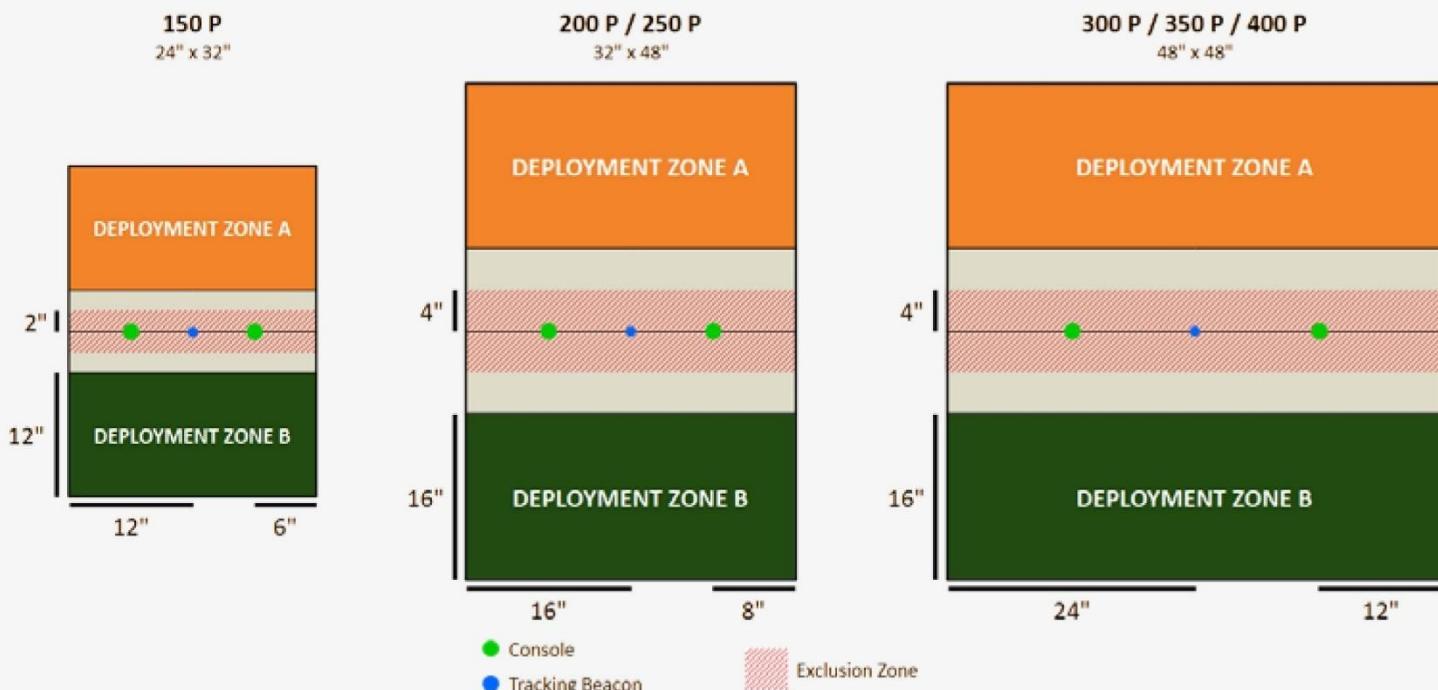
Chaque joueur a 2 objectifs classifiés privés (1 points d'objectifs chacun).

FORCES ET DÉPLOIEMENT

CAMP A et CAMP B : Les deux joueurs se déplient 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.

CÔTÉ	POINTS D'ARMÉE	SWC	TAILLE DE LA TABLE DE JEU	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	350	7	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 (Exclusion Zone) : la zone d'exclusion est l'espace qui couvre 10 cm (5 cm dans une partie à 150 points) de chaque côté de la ligne central de la table de jeu. Aucune compétence spéciale avec l'étiquette Déploiement aéroporté (AD) ou Déploiement supérieur ne peut être utilisée pour se déployer dans cette zone.





RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

BALISE DE REPÉRAGE

Il y a une balise de repérage placée au centre de la table.

La balise de repérage doit être représentée par un jeton balise (BEACON) ou pas un élément de décor de même diamètre (tel que la balise de l'ITS Objectives Pack Alpha, les *Tactical Beacons* de Micro Art Studio, les *Tracking Beacons* de Warsenal ou les *Mark One Beacons* de Customeeple).

DÉPLACER LA BALISE DE REPÉRAGE

COMPÉTENCE COURTE

Attaque, Scénario.

PRÉREQUIS

- Seules les troupes spécialistes peuvent déclarer cette compétence.
- La troupe spécialiste doit être en contact silhouette avec la balise de repérage.
- Chaque spécialiste ne peut déclarer cette compétence qu'une seule fois par round.

EFFETS

- En dépensant une compétence courte, sans avoir besoin de faire un jet, le joueur peut déplacer la balise de repérage.
- Placez la balise de repérage n'importe où dans les 10 cm de sa position précédente.

RÈGLES COMMUNES DE LA BALISE DE REPÉRAGE

Quand la balise de repérage est déplacée, les règles suivantes doivent être respectées :

- La position finale de la balise de repérage doit permettre de poser tout son socle ou jeton, et elle ne peut pas être placée sur une surface verticale.
- Il doit être possible de tracer un chemin entre la position initiale de la balise de repérage et sa position finale. Ce chemin ne peut pas être bloqué par un obstacle infranchissable (comme un mur de hauteur infinie, une porte fermée ou une pièce scellée...) ou un espace trop petit pour que le diamètre de la balise de repérage puisse passer à travers.
- La balise de repérage est placée à sa position finale à la fin de l'ordre.

CONTRÔLER LA BALISE DE REPÉRAGE

À la fin de chaque round, la balise de repérage est contrôlée par un joueur tant que ce joueur est le seul à posséder au moins une troupe (sous forme de figurine, pas de marqueur) en contact silhouette avec. Il ne peut donc y avoir aucune troupe ennemie au contact de la balise de repérage. Les troupes dans un état nul ne peuvent ni contrôler ni empêcher le contrôle.

CONSOLES

Il y a deux consoles, placées sur la ligne centrale de table. Elles sont placées à 30 cm des bords de table dans une partie à 300/350/400 points, 20 cm dans une partie à 200/250 points et 15 cm dans une partie à 150 points (voir les schémas).

Chaque console doit être représentée par un jeton Console A ou par un élément de décor de même diamètre (tel que les consoles de l'ITS Objectives Pack Alpha, les *Human Consoles* de Micro Art Studio, les *Tech Consoles* de Warsenal ou la *Comlink Console* de Customeeple).

ACTIVER UNE CONSOLE

COMPÉTENCE COURTE

Attaque, Scénario.

PRÉREQUIS

- Seules les troupes spécialistes peuvent déclarer cette compétence.
- La troupe spécialiste doit être en contact silhouette avec la console.
- La balise de repérage ne doit pas être en contact silhouette avec une troupe.
- Chaque troupe spécialiste peut activer avec succès la console une seule fois par round.

EFFETS

- Permet à la troupe spécialiste de faire un jet de VOL pour activer la console. Si le jet échoue, 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 que la console a été activée avec succès, vous devez choisir et effectuer l'une des actions suivantes :
 - Pousser la balise de repérage** : Placez la balise de repérage n'importe où dans les 5 cm de sa position actuelle.
 - Magnétiser la balise de repérage** : Placez la balise de repérage dans les 7,5 cm de sa position actuelle et directement dans la direction du centre de la table de jeu. Cette action ne peut pas être utilisée pour déplacer la balise de repérage plus loin que le centre de la table.



SEEKERS SEASON 17

CONTRÔLER LA CONSOLE

À la fin de chaque round, la console est contrôlée par un joueur tant que ce joueur est le seul à posséder au moins une troupe (sous forme de figurine, pas de marqueur) en contact silhouette avec. Il ne peut donc y avoir aucune troupe ennemie au contact de la console. Les troupes dans un état nul ne peuvent ni contrôler ni empêcher le contrôle.

TROUPES SPÉCIALISTES

Pour les besoins de ce scénario, seuls les hackers, médecins, ingénieurs, observateurs d'artillerie, infirmier, et les troupes qui possèdent les compétences spéciales Chaîne de commandement ou Agent spécialiste sont considérés comme des troupes spécialistes.

Les hackers, médecins et ingénieurs ne peuvent pas utiliser leurs répéteurs ou leurs périphériques (servant) pour réaliser des tâches réservées aux troupes spécialistes.

PAS DE QUARTIER

Dans ce scénario, les règles de Retraite ! ne s'appliquent pas.

FIN DE LA MISSION

Ce scénario a une durée limitée, il se termine automatiquement à la fin du **troisième round de jeu**.



SEEKERS SEASON 17

APPROPRIATION CORPORATIVE (CORPORATE APPROPRIATION)

OPTIONS DE SOUTIEN TACTIQUE

0

ADAPTÉ AU MODE RENFORT

OUI

OBJECTIFS DE LA MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- À la fin de la partie, avoir capturé le prototype ennemi (2 points d'objectif)
- À la fin de la partie, avoir le prototype ennemi capturé dans votre zone de déploiement (1 point d'objectif, en plus de l'objectif précédent).
- À la fin de la partie, votre prototype n'est pas capturé par l'ennemi (1 point d'objectif, mais uniquement si votre prototype n'a pas été détruit).
- À la fin de la partie, votre prototype est détruit (3 points d'objectifs).
- À la fin de la partie, avoir récupéré plus d'armes ou équipements dans les panoplies que votre adversaire (1 point d'objectif).

CLASSIFIÉS

Chaque joueur a 3 objectifs classifiés (1 point d'objectifs chacun).

FORCES ET DÉPLOIEMENT

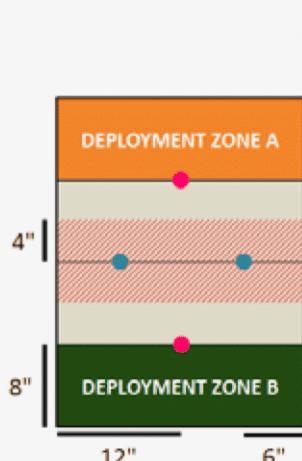
CAMP A et CAMP B : Les deux joueurs se déplient sur les bords opposés de la table de jeu, dans une Zone de Déploiement dont les dimensions dépendent du nombre de Points d'Armée dans les Listes d'Armée.

CÔTÉ	POINTS D'ARMÉE	SWC	TAILLE DE LA TABLE DE JEU	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	350	7	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 (Exclusion Zone) : la zone d'exclusion est l'espace qui couvre 10 cm (5 cm dans une partie à 150 points) de chaque côté de la ligne central de la table de jeu. Aucune compétence spéciale avec l'étiquette Déploiement aéroporté (AD) ou Déploiement supérieur ne peut être utilisée pour se déployer dans cette zone.

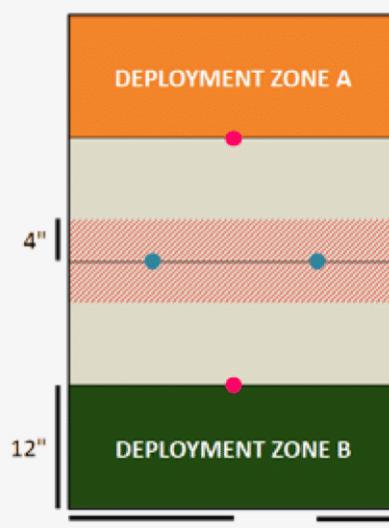
150 P

24" x 32"



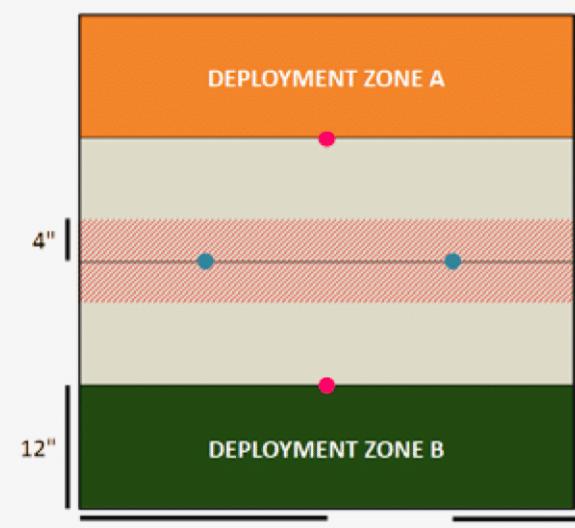
200 P / 250 P

32" x 48"



300 P / 350 P / 400 P

48" x 48"



Panoply Exclusion Zone
Prototype



SEEKERS SEASON 17

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

PROTOTYPE

Il y a 2 prototypes, 1 appartenant à chaque joueur, sur la ligne centrale de la table de jeu. Ils sont placés à 30 cm des bords de table dans une partie à 300/350/400 points, 20 cm dans une partie à 200/250 points, et à 15 cm dans une partie à 150 points.

Avant la phase de déploiement, le joueur qui a le second tour décide quel prototype appartient à quel joueur.

Chaque prototype doit être représenté par un jeton objectif ou un élément de décor de même diamètre (tel que l'objectif de l'ITS Objectives Pack Alpha ou les *Info Hubs* de Micro Art Studio).

Dans ce scénario les prototypes ont un profil et peuvent être ciblés.

NOM	BLI	PB	STR	S
Prototype	6	6	3	3

Jet de CC fixe = 8, GIZMOKIT (PH = 9)

SYSTÈME DE DÉFENSE AUTOMATIQUE (ADS)

Tous les prototype sont équipés d'un ADS pour éviter des sabotages de leurs systèmes. Toutes les attaques au corps à corps réalisées contre le prototype déclencheront une attaque de corps à corps en réaction, qui obtient automatiquement un 8 à son jet. Toutes les attaques de corps à corps contre le prototype sont automatiquement des jets en opposition. Aucun modificateur n'est appliqué à l'attribut CC de l'attaquant.

Si le jet de 8 de l'ADS est une réussite, l'attaquant subit une touche de munition étourdissante, les obligeant à faire un jet de sauvegarde contre le PB avec une PS de 5. Les compétences spéciales Immunité (Améliorée) et Immunité (PB) ne fonctionnent pas contre cette touche.

DÉTRUIRE LES PROTOTYPES

Un prototype peut être endommagé uniquement via une attaque au corps à corps avec une arme qui possède le trait Anti-matériel, ou en plaçant des charges creuses.

Le prototype est détruit et doit être retiré de la table s'il subit un nombre de blessure supérieur ou égal à la valeur de son attribut STR.

Le prototype peut être ciblée par la compétence spéciale Ingénieur ou l'équipement Gizmokit.

Les prototypes ne peuvent pas être ciblés par des attaques pendant le premier round de jeu, à l'exception de la compétence « Ramasser le prototype ».

RAMASSER LE PROTOTYPE

COMPÉTENCE COURTE

Attaque, Scénario.

PRÉREQUIS

La troupe doit être dans l'une des situations suivantes :

- Être en contact silhouette avec une troupe alliée dans un état normal qui transporte le prototype ennemi.
- Être en contact silhouette avec un jeton prototype ennemi non transporté.

EFFETS

- En dépensant une compétence courte, sans avoir besoin de faire un jet, le joueur peut ramasser le prototype dans l'une des situations mentionnées précédemment.
- La troupe doit respecter les règles communes des prototypes.

RÈGLES COMMUNES DES PROTOTYPES

- Une troupe qui transporte le prototype ne peut pas déclarer Mouvement comme seconde compétence courte de base d'un ordre. Il y a une exception : les troupes avec la compétence spéciale Bagage peut déclarer Mouvement comme seconde compétence courte de base d'un ordre.
- Seules les figurines, et pas les marqueurs (camouflé, supplanté, holo-echo...) peuvent transporter les prototypes.
- Le jeton prototype doit toujours être gardé sur la table.
- Le jeton prototype doit toujours rester en contact silhouette avec la troupe qui le transporte.
- Si la troupe qui transporte le prototype entre ou est déjà dans un état nul, elle lâche le prototype. Placez le jeton prototype légèrement hors du contact silhouette de la troupe.
- Les jetons prototypes ne bloquent pas les mouvements ni les lignes de vues.

CAPTURER LE PROTOTYPE ENNEMI

Un prototype ennemi est capturé par un joueur si, à la fin de la partie, le joueur a une figurine, et pas un marqueur, qui le transporte. Cette troupe ne peut pas être dans un état nul ou en contact silhouette avec une figurine ennemie. Les troupes dans un état nul ne peuvent ni contrôler ni empêcher le contrôle.

PANOPLIES

Il y a un total de 2 panoplies, placées dans les différentes moitiés de table, chacune au milieu du bord avant de la zone de déploiement (voir les schémas).



SEEKERS

SEASON 17

Chaque panoplie doit être représentée par un jeton objectif ou par un élément de décor du même diamètre (tel que l'objectif de l'ITS Objectives Pack Alpha ou les Info Hubs de Micro Art Studio).

UTILISER LES PANOPLIES

COMPÉTENCE COURTE

Attaque, Scénario.

PRÉREQUIS

- La troupe doit être en contact silhouette avec la panoplie

EFFETS

- En réussissant un jet de VOL, la troupe obtient des charges creuses ou, si le joueur préfère, peut faire un jet sur la table des panoplies pour obtenir une arme ou pièces d'équipement. Une fois qu'un succès a été obtenu, la troupe ne peut plus utiliser cette panoplie à nouveau.
- Les troupes qui possèdent la compétence spéciale Butin, ou tout autre compétence qui le spécifie, n'ont pas besoin de faire un jet de VOL.
- Une troupe en contact silhouette avec cet élément de décor peut dépenser une compétence courte d'un ordre pour annuler son état Déchargé.
- Si une troupe obtient un équipement ou une arme qu'elle possède déjà via son jet sur la table des panoplies, elle peut répéter son jet sur la table des panoplies.

TRoupes Spécialistes

Pour les besoins de ce scénario, seuls les hackers, médecins, ingénieurs, observateurs d'artillerie, infirmier, et les troupes qui possèdent les compétences spéciales Chaîne de commandement ou Agent spécialiste sont considérés comme des troupes spécialistes.

Les hackers, médecins et ingénieurs ne peuvent pas utiliser leurs répéteurs ou leurs périphériques (servant) pour réaliser des tâches réservées aux troupes spécialistes.

FIN DE LA MISSION

Ce scénario a une durée limitée, il se termine automatiquement à la fin du **troisième round de jeu**.

Si l'un des joueurs commence son tour actif dans une situation de Retraite !, la partie se terminera à la fin de ce tour.

TABLE DES PANOPLIES

1-2	+1 BLI	13	Panzerfaust
3-4	Lance-flammes léger	14	Arme CC monofilament
5-6	Grenades	15	MOV 8-4
7-8	Arme CC DA	16	TAG : Tir (Shock) Autres troupes : Fusil MULTI
9	Viseur Multi-spectral N1	17	Fusil de sniper MULTI
10	Arme CC EXP	18	TAG : Immunité (BLI) Autres troupes : +4 BLI
11	Fusil Lance-adhésif	19	Mimétisme (-6)
12	TAG : Immunité (AP) Autres troupes : +2 BLI	20	TAG : Tir (+1R) Autres troupes : Mitrailleuse lourde



SEEKERS

SEASON 17

INTERVENTION CRITIQUE (CRITICAL INTERVENTION)

OPTIONS DE SOUTIEN
TACTIQUE

1

ADAPTÉ AU MODE RENFORT

NON

OBJECTIFS DE LA MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX (ATTAQUANT)

- Déverrouiller la console de données (1 point d'objectif).
- Extraire le pack de données depuis la console de données (2 points d'objectif).
- La troupe qui a extrait le pack de données est toujours en vie à la fin de la partie (1 point d'objectif).
- À la fin de la partie, la troupe qui a extrait le pack de donnée est dans votre zone de déploiement et n'est pas dans un état nul (2 points d'objectif).
- À la fin de la partie, dominer la salle serveur (2 points d'objectif).

Partie à 150 pts	Partie à 200 pts	Partie à 250 pts	Partie à 300 pts	Partie à 350 pts	Partie à 400 pts	Points d'objectif
Tuer au moins 40 points d'armées ennemis	Tuer au moins 50 points d'armées ennemis	Tuer au moins 65 points d'armées ennemis	Tuer au moins 75 points d'armées ennemis	Tuer au moins 85 points d'armées ennemis	Tuer au moins 100 points d'armées ennemis	1 point d'objectifs

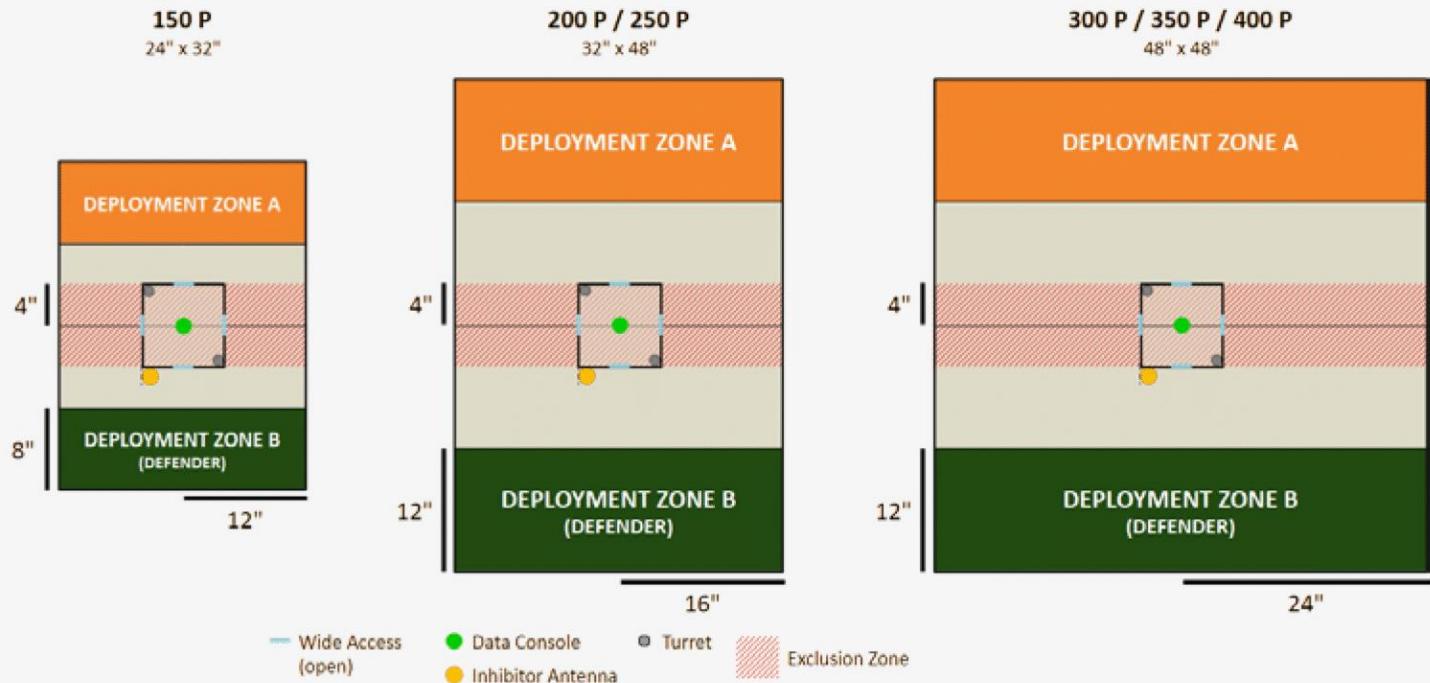
OBJECTIFS PRINCIPAUX (DÉFENSEUR)

- Empêcher l'adversaire de déverrouiller la console de données (1 point d'objectif).
- Empêcher l'adversaire d'extraire le pack de données depuis la console de données (3 points d'objectif).
- Tuer la troupe qui a extrait le pack de données (2 points d'objectif, seulement si l'attaquant a extrait le pack de donnée).
- À la fin de la partie, dominer la salle serveur (3 points d'objectif).

Partie à 150 pts	Partie à 200 pts	Partie à 250 pts	Partie à 300 pts	Partie à 350 pts	Partie à 400 pts	Points d'objectif
Tuer au moins 75 points d'armées ennemis	Tuer au moins 100 points d'armées ennemis	Tuer au moins 125 points d'armées ennemis	Tuer au moins 150 points d'armées ennemis	Tuer au moins 175 points d'armées ennemis	Tuer au moins 200 points d'armées ennemis	2 points d'objectifs

CLASSIFIÉS

Chaque joueur a 1 objectif classifiés (1 point d'objectifs).



FORCES ET DÉPLOIEMENT

CAMP A et CAMP B : Les deux joueurs se déplient 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.

CÔTÉ	POINTS D'ARMÉE	SWC	TAILLE DE LA TABLE DE JEU	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	350	7	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 dans la salle serveur.

Zone d'exclusion (Attaquant) (Exclusion Zone) : la zone d'exclusion est l'espace qui couvre 10 cm de chaque côté de la ligne central de la table de jeu. Aucune compétence spéciale avec l'étiquette Déploiement aéroporté (AD) ou Déploiement supérieur ne peut être utilisée pour se déployer dans cette zone.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

ATTAQUANT ET DÉFENSEUR

Dans ce scénario, deux rôles distincts sont établis : attaquant et défenseur. Chacun a des objectifs principaux différents.

Le joueur qui joue le premier tour est l'attaquant. Le joueur qui joue en second est le défenseur.

Avant la phase de déploiement, le défenseur peut dépenser 1 seul jeton de commandement pour effectuer l'une des actions suivantes :

- Activer le système de défense de la salle serveur.
- Ignorer l'interdiction de se déployer dans la salle serveur pour 65 pts de troupes de votre liste d'armée. Ces troupes peuvent être déployées n'importe où dans la salle serveur, il n'est pas nécessaire posséder une compétence spéciale avec l'étiquette déploiement supérieur.



SEEKERS SEASON 17

IMPORTANT

Cette utilisation d'un jeton de commandement s'ajoute à l'utilisation stratégique de jetons de commandement.

SALLE SERVEUR

Dans ce scénario la salle serveur est une zone d'opérations (ZO).

Placée au centre de la table, elle couvre une zone de 20x20 cm. Pour représenter la salle serveur, nous recommandons d'utiliser l'*Objective Room* de Micro Art Studio, le *Command Bunker* de Warsenal ou la *Panic Room* de Customeeple.

En termes de jeu, elle est considérée comme ayant des murs de hauteur infinies qui bloquent complètement les lignes de vues. Elle a quatre portes, une au milieu de chaque mur. Les portes de la salle serveur sont ouvertes au début de la partie. Les portes de la salle serveur doivent être représentées par un jeton porte large ou un élément de décor de même taille.

DOMINER LA ZO

Une zone d'opérations (ZO) est dominée par un joueur s'il possède plus de points de victoire que son adversaire à l'intérieur de la zone. Seules les troupes représentées par des figurines ou des marqueurs (camouflé, embryon shasvastii...) comptent, ainsi que les proxys et les troupes périphériques. Les troupes dans un état nul ne comptent pas. Les jetons représentant des armes ou de l'équipement (comme les mines ou les répéteurs déployables), les faux holo-echos, and tout autre jeton qui ne représente pas une troupe ne comptent pas non plus.

Une troupe est considérée à l'intérieur d'une zone d'opérations si plus de la moitié de son socle est à l'intérieur de la ZO.

SHASVASTII

Les troupes qui possèdent la compétence spéciale shasvastii qui sont à l'intérieur de la zone d'opérations comptent tant qu'ils sont dans l'état embryon shasvastii ou tout autre état non nul).

BAGAGE

Les troupes qui possèdent l'équipement bagage qui sont à l'intérieur de la zone d'opérations et dans un état non nul, fournissent 20 points de victoire supplémentaires pour dominer la ZO.

SYSTÈME DE DÉFENSE DE LA SALLE SERVEUR

Il y a 2 tourelles armées, placées à l'intérieur de la salle serveur dans des angles différents (voir schéma).

Les tourelles armées doivent être représentées par un jeton Defensive Turret A/B ou par une miniature ou un élément de décor avec la même valeur de silhouette (comme les *Turrets* de l'ITS Objective Pack Alpha).

Si le système de la salle de défense est actif, les tourelles armées réagissent en déclarant Tir ou Attaque CC à chaque ordre déclaré par une figurine ennemie (et pas un marqueur) en LdV ou contact silhouette.

SYSTÈME DE DÉFENSE – TOURELLE ARMÉE

ISC : TOURELLE ARMÉE									
MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	STR	S	AVA
--	5	10	--	11	2	3	1	2	--
Équipement : Viseur 360°									
Compétences spéciales : Réaction totale									
Armes de tir : Fusil combi									
Armes de CàC : Arme CC Paralysante (-3)									

CONSOLE DE DONNÉES

Il y a une console de données placée au centre de la table. Elle contient 1 seul pack de données.

La console de données doit être représentée par un jeton Console A ou un élément de décor de même diamètre (comme les consoles de l'ITS Objectives Pack Alpha, les *Human Consoles* de Micro Art Studio, les *Tech Consoles* de Warsenal ou les *Comlink Consoles* de Customeeple).

EXTRAIRE LE PACK DE DONNÉES (ATTAQUANT UNIQUEMENT)

COMPÉTENCE COURTE

Attaque, Scénario.

PRÉREQUIS

- Seules les troupes spécialistes peuvent déclarer cette compétence.
- Les troupes spécialistes doivent être en contact silhouette avec la console.

EFFETS

- Permet à une troupe spécialiste de faire un jet normal de VOL-6 pour extraire le pack de données. Après un jet réussi placez un jeton DATA PACK à côté d'elle.
- Si le jet échoue, il peut être répété autant de fois que nécessaire, en dépensant à chaque fois la compétence courte correspondante et faisant le jet.
- Si la console de données est déverrouillée, le jet est un jet normal de VOL sans le modificateur de -6.



PACK DE DONNÉES

Le pack de données doit être représenté par un jeton DATA PACK.

La troupe qui a le pack de donnée doit toujours être sur la table sous forme de figurine et pas de marqueur (camouflage, holo-echo...).

Une fois que le pack de données est extrait, si la troupe qui le portait entre dans l'état mort le jeton DATA PACK doit être retiré de la table de jeu.

ANTENNE INHIBITEUR

Il y a une antenne inhibiteur placée contre un des angles extérieurs de la salle serveur dans la moitié de terrain du défenseur (voir schéma).

L'antenne inhibiteur doit être représentée par un jeton d'antenne de transmission (TRANS. ANTENNA) ou un élément de décor de même diamètre (comme l'antenne de l'ITS Objectives Pack Alpha, le *Communications Array* de Warsenal ou la *Sat Station Antenna* de Customeeple).

UTILISER L'ANTENNE INHIBITEUR

COMPÉTENCE COURTE

Attaque, Scénario.

PRÉREQUIS

- Seules les troupes spécialistes peuvent déclarer cette compétence.
- Les troupes spécialistes doivent être en contact silhouette avec l'antenne inhibiteur.

EFFETS

- Lorsque cette compétence est déclarée, vous devez choisir l'une des actions suivantes :
 - Déverrouiller la console de données.
 - Activer ou désactiver le système de défense de salle serveur
- Avec un jet de VOL normal réussi, l'action choisie est effectuée.
- Si le jet échoue, il peut être répété autant de fois que nécessaire, en dépensant à chaque fois la compétence courte correspondante et en faisant le jet.

TUER

Les troupes sont considérées comme tuées par l'adversaire si elle entre dans l'état mort, ou si elles sont dans un état nul à la fin de la partie.

Les troupes qui **n'ont pas été déployées sur la table de jeu**, sous forme de figurine ou de marqueur, à la fin de la partie sont considérées comme tuées par l'adversaire.

CARTE INTELCOM (SUPPORT ET CONTRÔLE)

Avant de débuter la partie, mais après avoir choisi votre premier objectif classifié, le joueur doit informer son adversaire si cette carte sera utilisée comme un objectif classifié ou comme carte INTELCOM. Chaque joueur lance un dé et celui avec le score le plus haut doit annoncer son choix en premier à son adversaire. Le contenu de la carte, que ce soit la mission ou la valeur numérique, est une information privée, peu importe l'utilisation que le joueur a choisi de faire cette carte.

À la fin du dernier round de la partie, quand les joueurs comptent leurs points et en suivant l'ordre d'initiative, le joueur peut utiliser sa carte INTELCOM en mode support et contrôle.

Le mode support et contrôle : Le joueur peut ajouter la valeur de la carte support et contrôle à leur total de points de victoire dans la zone d'opérations (ZO) de leur choix. Le joueur doit avoir au moins une troupe dans cette ZO, dans un état non nul.

FIN DE LA MISSION

Ce scénario a une durée limitée, il se termine automatiquement à la fin du **troisième round de jeu**.

Si l'un des joueurs commence son tour actif dans une situation de Retraite !, la partie se terminera à la fin de ce tour.

TROUPES SPÉCIALISTES

Pour les besoins de ce scénario, seuls les hackers, médecins, ingénieurs, observateurs d'artillerie, infirmier, et les troupes qui possèdent les compétences spéciales Chaîne de commandement ou Agent spécialiste sont considérés comme des troupes spécialistes.

Les hackers, médecins et ingénieurs ne peuvent pas utiliser leurs répéteurs ou leurs périphériques (servant) pour réaliser des tâches réservées aux troupes spécialistes.

FRANCHIR LES LIGNES (CROSSING LINES)

OPTIONS DE SOUTIEN TACTIQUE

0

ADAPTÉ AU MODE RENFORT

NON

OBJECTIFS DE LA MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- À la fin de chaque round, dominer une zone morte (1 point d'objectif par zone morte).
- À la fin de la partie, dominer les deux zones mortes (2 points d'objectif).
- À la fin de la partie, avoir une antenne activée (1 point d'objectif par antenne activée).

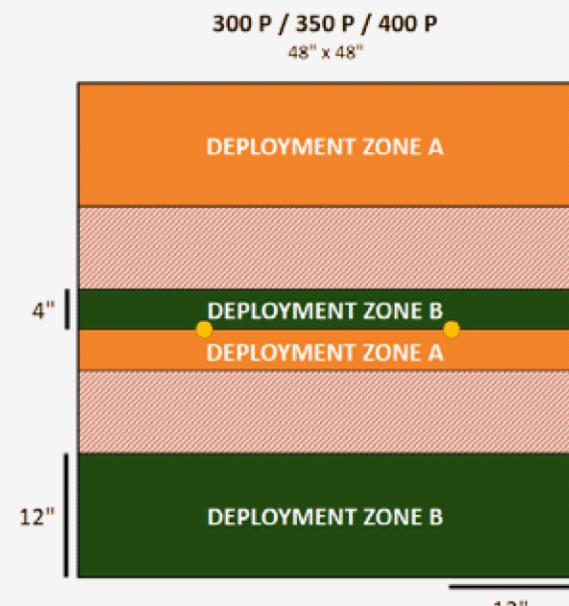
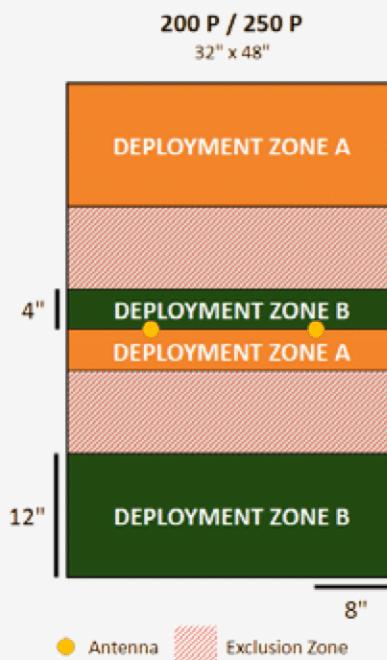
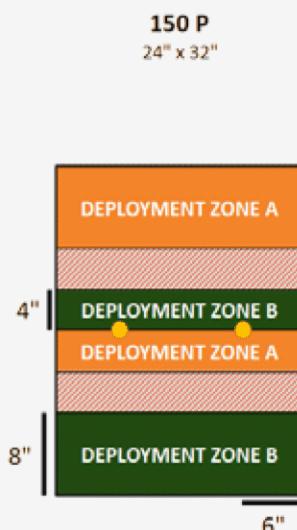
CLASSIFIÉS

Il n'y a pas d'objectif classifié.

FORCES ET DÉPLOIEMENT

CAMP A et CAMP B : Les deux joueurs se déplient 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.

CÔTÉ	POINTS D'ARMÉE	SWC	TAILLE DE LA TABLE DE JEU	TAILLE DES ZONES DE DÉPLOIEMENT
A et B	150	3	60 cm x 80 cm	20 cm x 60 cm Bande centrale : 10 cm x 60 cm
A et B	200	4	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm Bande centrale : 10 cm x 80 cm
A et B	250	5	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm Bande centrale : 10 cm x 80 cm
A et B	300	6	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm Bande centrale : 10 cm x 120 cm
A et B	350	7	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm Bande centrale : 10 cm x 120 cm
A et B	400	8	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm Bande centrale : 10 cm x 120 cm



● Antenna ■ Exclusion Zone



SEEKERS SEASON 17

Les joueurs peuvent déployer jusqu'à 75 points de troupes de leurs listes d'armées dans leur zone de déploiement dans la bande centrale.

Il est interdit de se déployer en contact silhouette avec les antennes.

Zone d'exclusion (Exclusion Zone) : les zones d'exclusion sont les espaces entre les zones de déploiement. Aucune compétence spéciale avec l'étiquette Déploiement aéroporté (AD) ou Déploiement supérieur ne peut être utilisée pour se déployer dans cette zone.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

ZONE MORTE

Il y a deux zones mortes, une dans chaque moitié de la table de jeu. Les zones mortes sont les espaces entre les zones de déploiement.

Dans ce scénario chaque zone morte est une zone d'opérations (ZO).

DOMINER UNE ZO

Une zone d'opérations (ZO) est dominée par un joueur s'il possède plus de points de victoire que son adversaire à l'intérieur de la zone. Seules les troupes représentées par des figurines ou des marqueurs (camouflé, embryon shasvastii...) comptent, ainsi que les proxys et les troupes périphériques. Les troupes dans un état nul ne comptent pas. Les jetons représentant des armes ou de l'équipement (comme les mines ou les répéteurs déployables), les faux holo-echos, and tout autre jeton qui ne représente pas une troupe ne comptent pas non plus.

Une troupe est considérée à l'intérieur d'une zone d'opérations si plus de la moitié de son socle est à l'intérieur de la ZO.

SHASVASTII

Les troupes qui possèdent la compétence spéciale shasvastii qui sont à l'intérieur de la zone d'opérations comptent tant qu'ils sont dans l'état embryon shasvastii ou tout autre état non nul).

BAGAGE

Les troupes qui possèdent l'équipement bagage qui sont à l'intérieur de la zone d'opérations et dans un état non nul, fournissent 20 points de victoire supplémentaires pour dominer la ZO.

ANTENNES

Il y a 2 antennes placées sur la ligne centrale de la table. Elles sont placées à 30 cm des bords de tables pour une partie à 300/350/400 points, 20 cm pour une partie à 200/250 points, et 15 cm pour une partie à 150 points.

L'antenne doit être représentée par un jeton d'antenne de transmission (TRANS. ANTENNA) ou avec un élément de décor de même diamètre (tel que l'antenne de l'ITS Objective Pack Alpha, le *Communications Array* de Warsenal ou la *Sat Station Antenna* de Customeeple).

ACTIVER UNE ANTENNE

COMPÉTENCE COURTE

Attaque, Scénario.

PRÉREQUIS

- Seules les troupes spécialistes peuvent déclarer cette compétence.
- Les troupes spécialistes doivent être en contact silhouette avec l'antenne.

EFFETS

- Permet à une troupe spécialiste de faire un jet de VOL normal pour activer l'antenne.
- Si le jet échoue, 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 activée de nouveau par l'autre joueur, en suivant la même procédure. Dans cette situation, l'antenne n'est plus activée par l'adversaire.
- Des jetons joueur A et joueur B peuvent être utilisés pour indiquer une antenne activée. Il est recommandé d'utiliser des jetons différents pour chaque joueur.



DÉPLOIEMENT SUPÉRIEUR

À l'exception de Supplantation, les compétences spéciales avec l'étiquette déploiement supérieur ne **peuvent pas** être utilisées dans ce scénario.

TROUPES SPÉCIALISTES

Pour les besoins de ce scénario, seuls les hackers, médecins, ingénieurs, observateurs d'artillerie, infirmier, et les troupes qui possèdent les compétences spéciales Chaîne de commandement ou Agent spécialiste sont considérés comme des troupes spécialistes.

Les hackers, médecins et ingénieurs ne peuvent pas utiliser leurs répéteurs ou leurs périphériques (servant) pour réaliser des tâches réservées aux troupes spécialistes.

FIN DE LA MISSION

Ce scénario a une durée limitée, il se termine automatiquement à la fin du **troisième round de jeu**.

Si l'un des joueurs commence son tour actif dans une situation de Retraite !, la partie se terminera à la fin de ce tour.

SÉCURISER LA HVT ET SÉCURISER LE TRÉSOR NON UTILISÉS

Dans ce scénario, les règles « Sécuriser une HVT » et « Sécuriser le trésor » ne sont pas appliquées.

ÉVACUATION (EVACUATION)

OPTIONS DE SOUTIEN TACTIQUE

2

ADAPTÉ AU MODE RENFORT

OUI

OBJECTIFS DE LA MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- À la fin de la partie, avoir extrait un civil (1 points d'objectif par civil)
- À la fin de la partie, avoir extrait l'HVT ennemie (1 point d'objectif par HVT).

CLASSIFIÉS

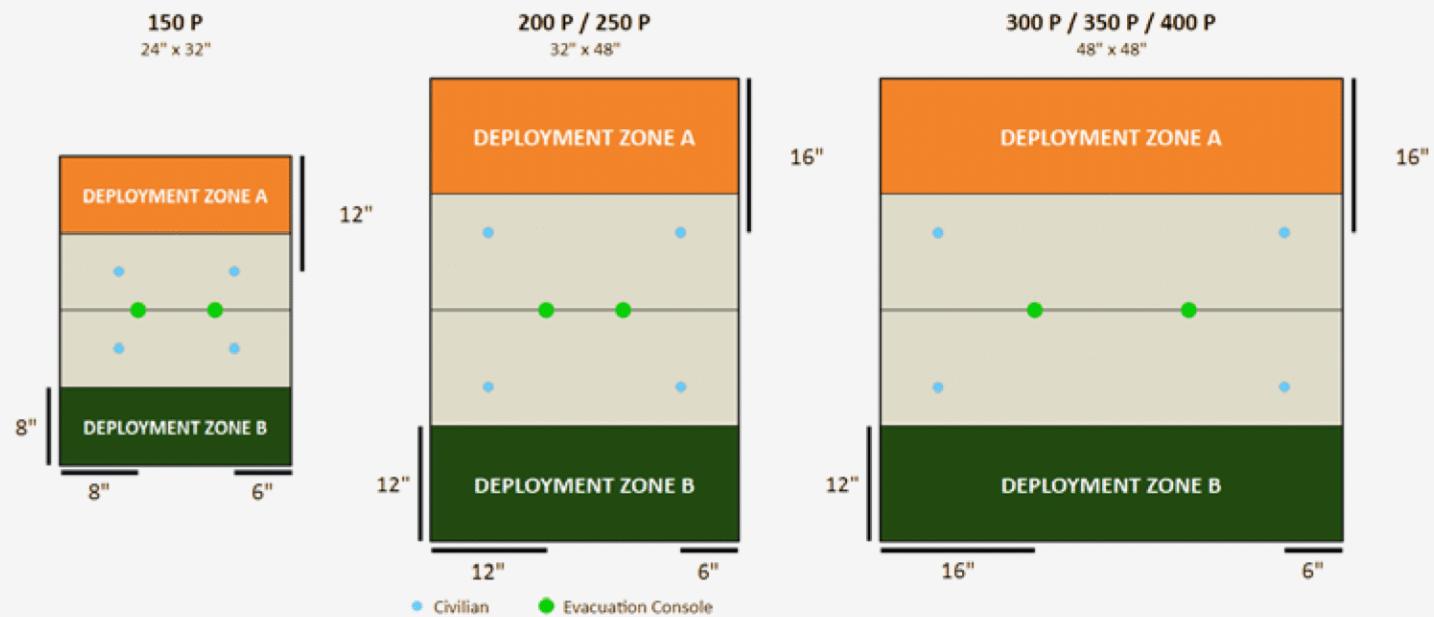
Chaque joueur a 2 objectifs classifiés (2 points d'objectifs chacun).

FORCES ET DÉPLOIEMENT

CAMP A et CAMP B : Les deux joueurs se déplient 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.

CÔTÉ	POINTS D'ARMÉE	SWC	TAILLE DE LA TABLE DE JEU	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	350	7	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 au contact silhouette d'un civil.





RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

CIVILS

Il y a un total de quatre civils, deux d'entre eux dans chaque moitié de table. Chaque civil est placé à 40 cm du fond de la zone de déploiement et à 15 cm du bord de table (voir schéma).

Pour les parties à 150 points, les civils sont placés à 30 cm du fond de la zone de déploiement et à 15 cm des bords de tables (voir schéma).

Les civils ne peuvent pas être placés au-dessus ou à l'intérieur des éléments de décor ou des bâtiments. Ils doivent toujours être placés dans des endroits accessibles de la table. Le placement des décors doit faciliter le placement des civils.

Les joueurs peuvent utiliser n'importe quelle figurine de la gamme Infinity ou Infinity Bootleg, de préférence celles signalées comme étant des HVTs ou des civils. De bons exemples sont le haut-commissaire O-12, la diplomate Tohha, Go-Go Marlene, le fusilier Angus, les pilotes de TAG, la directrice VIP ou la spécialiste HAZMAT. Les joueurs peuvent également utiliser des jetons joueur A et joueur B pour identifier ou même représenter leurs civils.

HVTs MULTIPLES

Chaque joueur déploie deux HVTs, en suivant les règles habituelles pour déployer des HVTs.

CONSOLES D'EXTRACTION

Il y a 2 consoles d'extraction, placées sur la ligne centrale de la table. Elles sont placées à 40 cm des bords de table dans des parties à 300/350/400 points, à 30 cm des parties à 200/250 points, et 20 cm dans des parties à 150 points (voir schéma).

Chaque console doit être représentée par un jeton Console A ou par un élément de décor de même diamètre (tel que les consoles de l'ITS Objectives Pack Alpha, les *Human Consoles* de Micro Art Studio, les *Tech Consoles* de Warsenal ou la *Comlink Console* de Customeeple).

ACTIVER UNE CONSOLE D'EXTRACTION

COMPÉTENCE COURTE

Attaque, Scénario.

PRÉREQUIS

- Seules les troupes spécialistes peuvent déclarer cette compétence.
- La troupe spécialiste doit être en contact silhouette avec la console d'extraction.
- La troupe spécialiste doit être en train de CivEvacuer un civil ou une HVT ennemie.
- Cette compétence ne peut pas être déclarée pendant le premier round de jeu.

EFFETS

- Permet à la troupe spécialiste de faire un jet de VOL pour activer la console d'extraction.
Si le jet échoue, 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 choisit une des civils ou HVT ennemis que la troupe spécialiste est en train de CivEvacuer. Le civil ou la HVT choisi a été extraite et est retirée de la table de jeu.



TROUPES SPÉCIALISTES

Pour les besoins de ce scénario, seuls les hackers, médecins, ingénieurs, observateurs d'artillerie, infirmier, et les troupes qui possèdent les compétences spéciales Chaîne de commandement ou Agent spécialiste sont considérés comme des troupes spécialistes.

Les hackers, médecins et ingénieurs ne peuvent pas utiliser leurs répéteurs ou leurs périphériques (servant) pour réaliser des tâches réservées aux troupes spécialistes.

FORMATION OPÉRATIONNELLE

Quand une troupe spécialiste utilise **une compétence avec l'étiquette scénario** qui requiert un jet de VOL et échoue, elle bénéficie des modificateurs suivants sur ses ordres suivants :

- Lors du second ordre consécutif, la troupe applique un modificateur de **+3 au jet de VOL** requis pour cette compétence de scénario.
- Lors du troisième ordre consécutif – et pour les ordres suivants – la troupe applique un modificateur de **+3 et +1 SD au jet de VOL** requis pour cette compétence de scénario.
- Ces modificateurs sont cumulatifs avec tous les autres modificateurs qui s'appliquent aux compétences avec l'étiquette scénario.

IMPORTANT

Ces modificateurs s'appliquent uniquement aux jets réalisés consécutivement par la même troupe pour la même compétence de scénario, sur la même cible, sans interruptions ni ordres dépensés sur d'autres troupes :

- Si la troupe réussit le jet, la séquence se réinitialise.
- Si la troupe ne déclare pas la même compétence de scénario, la séquence se réinitialise.
- Si la troupe déclare la même compétence, mais sur une cible différente, la séquence se réinitialise.
- Si un ordre est dépensé sur une autre troupe, la séquence se réinitialise.
- Une seule séquence peut être appliquée par troupe et par compétence de scénario à la fois.

FIN DE LA MISSION

Ce scénario a une durée limitée, il se termine automatiquement à la fin du **troisième round de jeu**.

Si l'un des joueurs commence son tour actif dans une situation de Retraite !, la partie se terminera à la fin de ce tour.



SEEKERS

SEASON 17

BLOCAGE COMPLET (HARDLOCK)			
OPTIONS DE SOUTIEN TACTIQUE	1	ADAPTÉ AU MODE RENFORT	OUI

OBJECTIFS DE LA MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- À la fin de chaque round, contrôler la balise ennemie (1 point d'objectifs).
- À la fin de la partie, votre balise n'est pas contrôlée par l'ennemie (1 point d'objectifs par HVT).
- À la fin de la partie, avoir plus de consoles activées que l'adversaire (2 points d'objectifs).
- À la fin de la partie, avoir une console activée (1 point d'objectifs par console activée).

CLASSIFIÉS

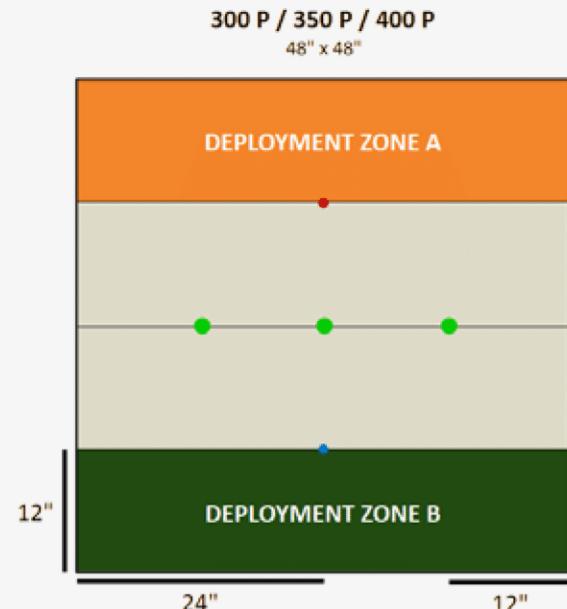
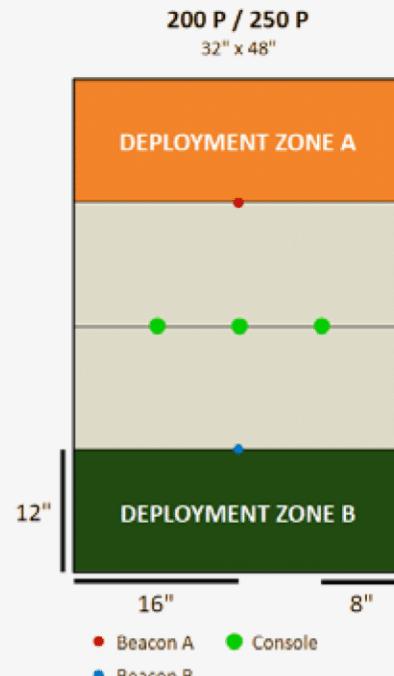
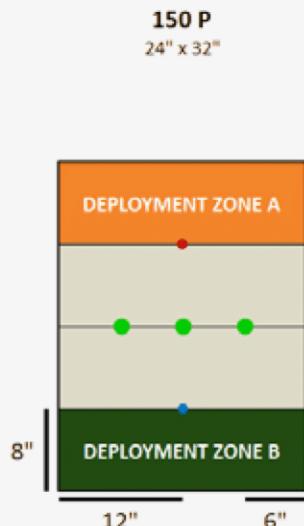
Chaque joueur a 1 objectif classifié (1 point d'objectifs chacun).

FORCES ET DÉPLOIEMENT

CAMP A et CAMP B : Les deux joueurs se déplient 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.

CÔTÉ	POINTS D'ARMÉE	SWC	TAILLE DE LA TABLE DE JEU	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	350	7	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 les balises ou les consoles.





RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

BALISES

Il y a un total de 2 balises, 1 pour chaque joueur, placée dans les deux moitiés de la table, chacune au milieu de du bord avant de la zone de déploiement (voir schéma).

La balise ennemie est celle au bord de la zone de déploiement ennemie. Les balises doivent être représentées par un jeton balise (BEACON).

RAMASSER UNE BALISE

COMPÉTENCE COURTE

Attaque, Scénario.

PRÉREQUIS

- Avoir une console activée.
De plus, la troupe doit être dans l'une des situations suivantes :
 - La troupe est en contact silhouette avec une troupe alliée dans un état normal qui porte la balise ennemie.
 - La troupe est en contact silhouette avec une balise ennemie sans troupe ennemie dans un état non nul en contact avec elle.

EFFETS

- Une troupe peut ramasser la balise ennemie dans n'importe quelle situation mentionnée précédemment en dépensant une compétence courte, sans qu'un jet ne soit nécessaire.
- Les troupes doivent respecter les règles communes des balises.

RÈGLES COMMUNES DES BALISES

- Chaque figurine peut transporter une balise maximum. Sauf pour les troupes qui possèdent la compétence spéciale bagage qui peuvent en porter deux.
- Seules les figurines, et pas les marqueurs (camouflé, supplanté, holo-echo...) peuvent transporter les balises.
- La balise doit toujours être sur la table.
- La balise doit toujours être en contact silhouette avec la troupe qui la transporte.
- Si la troupe qui transporte la balise entre ou est déjà dans un état nul, la troupe lâche la balise. Déplacez la balise légèrement hors du contact silhouette de la troupe.
- Les balises ne bloquent pas le mouvement ou les lignes de vues.

CONTROULER UNE BALISE ENNEMIE

Une balise ennemie est contrôlée par un joueur tant que ce joueur est le seul à avoir au moins une troupe (sous forme de figurine et pas de marqueur) en contact silhouette avec elle. Il ne peut donc pas y avoir de troupe ennemie en contact silhouette avec la balise. Les troupes dans un état nul ne peuvent ni contrôler ni empêcher le contrôle.

CONSOLES

Il y a trois consoles, placées sur la ligne centrale de table. La première est placée en centre de la table, les autres sont placées à 30 cm des bords de table dans une partie à 300/350/400 points, 20 cm dans une partie à 200/250 points et 15 cm dans une partie à 150 points (voir les schémas).

Chaque console doit être représentée par un jeton Console A ou par un élément de décor de même diamètre (tel que les consoles de l'ITS Objectives Pack Alpha, les *Human Consoles* de Micro Art Studio, les *Tech Consoles* de Warsenal ou la *Comlink Console* de Customeeple).

ACTIVER UNE CONSOLE

COMPÉTENCE COURTE

Attaque, Scénario.

PRÉREQUIS

- Seules les troupes spécialistes peuvent déclarer cette compétence.
- La troupe spécialiste doit être en contact silhouette avec une console.

EFFETS

- Permet à une troupe spécialiste de faire un jet de VOL normal pour activer la console.
- Si le jet échoue, 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 activée peut être activée par l'autre joueur, en appliquant la même procédure. Dans ce cas, la console n'est plus activée par l'adversaire.
- Des jetons joueur A et joueur B peuvent être utilisés pour indiquer une antenne activée. Il est recommandé d'utiliser des jetons différents pour chaque joueur.

TRoupes Spécialistes

Pour les besoins de ce scénario, seuls les hackers, médecins, ingénieurs, observateurs d'artillerie, infirmier, et les troupes qui possèdent les compétences spéciales Chaîne de commandement ou Agent spécialiste sont considérés comme des troupes spécialistes.

Les hackers, médecins et ingénieurs ne peuvent pas utiliser leurs répéteurs ou leurs périphériques (servant) pour réaliser des tâches réservées aux troupes spécialistes.

FIN DE LA MISSION

Ce scénario a une durée limitée, il se termine automatiquement à la fin du **troisième round de jeu**.

Si l'un des joueurs commence son tour actif dans une situation de Retraite !, la partie se terminera à la fin de ce tour.

DERNIER LANCEMENT (LAST LAUNCH)

OPTIONS DE SOUTIEN TACTIQUE

2

ADAPTÉ AU MODE RENFORT

OUI

Basé sur un scénario écrit par Dante Harrower dans le cadre d'un concours de scénario organisé par Loss of Lieutenant

OBJECTIFS DE LA MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

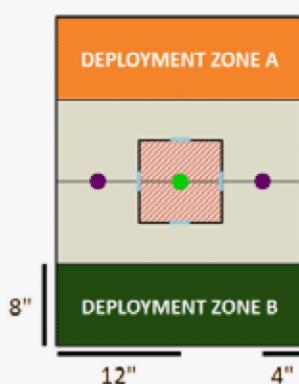
- À la fin de la partie, avoir extrait plus de points d'armées que votre adversaire (2 points d'objectifs).
- À la fin de la partie, avoir extrait plus de troupes spécialistes que votre adversaire (2 points d'objectifs).
- À la fin de la partie, avoir tué plus de troupes spécialistes que votre adversaire (2 points d'objectifs).
- À la fin de la partie, avoir tué autant de troupes spécialistes que votre adversaire (1 point d'objectifs).
- À la fin de la partie, dominer la rampe de lancement (1 point d'objectifs).

CLASSIFIÉS

Chaque joueur a 3 objectifs classifiés (1 point d'objectifs chacun).

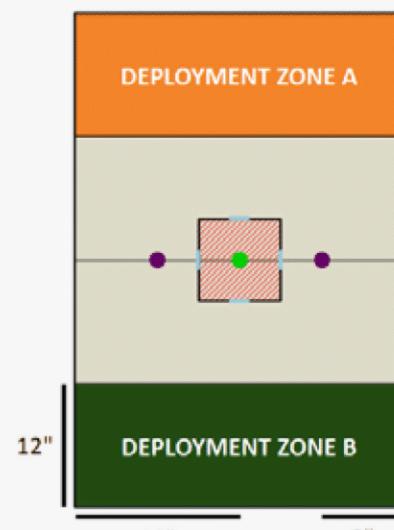
150 P

24" x 32"



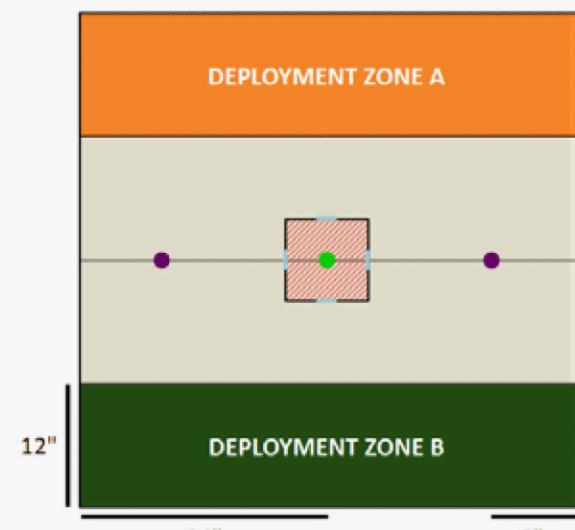
200 P / 250 P

32" x 48"



300 P / 350 P / 400 P

48" x 48"



— Wide Access (open)

● ID Checker
● ID Scanner

■ No Deployment

FORCES ET DÉPLOIEMENT

CAMP A et CAMP B : Les deux joueurs se déplient 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.

CÔTÉ	POINTS D'ARMÉE	SWC	TAILLE DE LA TABLE DE JEU	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	350	7	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 dans la rampe de lancement.



RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

CIVILS

Il y a 2 scanners d'identifiants (ID Scanner) placés sur la ligne centrale de la table. Ils sont placés à 20 cm des bords de tables (10 cm dans une partie à 150 points).

Les scanners d'identifiants doivent être représentés par un jeton cryo-capsule (TECH-COFFIN) ou par un élément de décor de même diamètre (tel que les Tech-Coffins de l'ITS Objectives Pack Alpha, les Stasis Coffins de Warsenal, ou les Cryo Pods de Customeeple).

TÉLÉCHARGER UN ID

COMPÉTENCE COURTE

Attaque, Scénario.

PRÉREQUIS

- Seules les troupes spécialistes peuvent déclarer cette compétence.
- La troupe spécialiste doit être en contact silhouette avec le scanner d'ID.

EFFETS

- Permet aux troupes spécialistes de faire un jet normal de VOL pour télécharger un identifiant. Sur une réussite, un jeton ID est placé à côté de la troupe.
- Si le jet échoue, il peut être répété autant de fois que nécessaire, en dépensant à chaque fois la compétence courte correspondante et en faisant le jet

TRANSFÉRER UN ID

COMPÉTENCE COURTE

Attaque, Scénario.

PRÉREQUIS

- La troupe doit être en contact silhouette avec une troupe alliée qui a un ID.

EFFETS

- Sans qu'il soit nécessaire de faire un jet, le joueur peut transférer un ID.
- Placez le jeton ID à côté de la troupe qui a déclaré cette compétence.

RAMPE DE LANCEMENT

Dans ce scénario, la rampe de lancement est une zone d'opérations (ZO). Placée au centre de la table, elle couvre une zone de 20 cm par 20 cm. Pour représenter la rampe de lancement, nous recommandons d'utiliser l'*Objective Room* de Micro Art Studio, le *Command Bunker* de Warsenal ou la *Panic Room* de Customeeple.

En termes de jeu, elle est considérée comme ayant des murs de hauteur infinies qui bloquent complètement les lignes de vues. Elle a quatre portes, une au milieu de chaque mur. Les portes de la salle serveur sont ouvertes au début de la partie.

DOMINER LA ZO

Une zone d'opérations (ZO) est dominée par un joueur s'il possède plus de points de victoire que son adversaire à l'intérieur de la zone. Seules les troupes représentées par des figurines ou des marqueurs (camouflé, embryon shasvastii...) comptent, ainsi que les proxys et les troupes périphériques. Les troupes dans un état nul ne comptent pas. Les jetons représentant des armes ou de l'équipement (comme les mines ou les répéteurs déployables), les faux holo-echos, and tout autre jeton qui ne représente pas une troupe ne comptent pas non plus.

Une troupe est considérée à l'intérieur d'une zone d'opérations si plus de la moitié de son socle est à l'intérieur de la ZO.

SHASVASTII

Les troupes qui possèdent la compétence spéciale shasvastii qui sont à l'intérieur de la zone d'opérations comptent tant qu'ils sont dans l'état embryon shasvastii ou tout autre état non nul).

BAGAGE

Les troupes qui possèdent l'équipement bagage qui sont à l'intérieur de la zone d'opérations et dans un état non nul, fournissent 20 points de victoire supplémentaires pour dominer la ZO.

RÈGLES COMMUNES DES JETONS ID

- Une troupe avec un jeton ID ne peut pas entrer ni être dans un état marqueur (camouflé, etc.).
- Une troupe ne peut avoir qu'un seul jeton ID à la fois.
- Si une troupe avec un jeton ID entre dans l'état mort, retirez le jeton ID.



SEEKERS SEASON 17

VÉRIFICATEUR D'ID

Il y a un vérificateur d'identifiants placé au centre de la rampe de lancement.

Le vérificateur d'ID doit être représenté par un jeton Console A ou par un élément de décor de même diamètre (tel que les consoles de l'ITS Objectives Pack Alpha, les *Human Consoles* de Micro Art Studio, les *Tech Consoles* de Warsenal ou la *Comlink Console* de Customeeple).

EXTRAIRE UNE TROUPE IDENTIFIÉE

COMPÉTENCE COURTE

Attaque, Scénario.

PRÉREQUIS

- La troupe doit avoir un jeton ID.
- La troupe doit être en contact silhouette avec le vérificateur d'ID.
- Les troupes faisant partie d'un ordre coordonné ne peuvent pas déclarer cette compétence.

EFFETS

- Sans qu'il soit nécessaire de faire un jet, le joueur peut extraire la troupe.
- Retirez la troupe de la table de jeu, ainsi que tous ses périphériques qui sont dans la rampe de lancement.
- Ajouter le coût en point de la troupe retirée au nombre de points d'armées extrait du joueur. Le total des points d'armées extrait de chaque joueur est une information publique.
- Les troupes retirées de cette façon comptent pour les points de victoire du joueur, même si elles entrent dans un état nul ou mort pendant l'ordre où elles ont été extraites.
- Pendant la phase tactique d'un joueur, si son lieutenant a été extrait, appliquer la règle de perte de lieutenant.

TUER

Les troupes sont considérées comme tuées par l'adversaire si elle entre dans l'état mort, ou si elles sont dans un état nul à la fin de la partie.

Les troupes qui **n'ont pas été déployées sur la table de jeu**, sous forme de figurine ou de marqueur, à la fin de la partie sont considérées comme tuées par l'adversaire.

TROUPES SPÉCIALISTES

Pour les besoins de ce scénario, seuls les hackers, médecins, ingénieurs, observateurs d'artillerie, infirmier, et les troupes qui possèdent les compétences spéciales Chaîne de commandement ou Agent spécialiste sont considérés comme des troupes spécialistes.

Les hackers, médecins et ingénieurs ne peuvent pas utiliser leurs répéteurs ou leurs périphériques (servant) pour réaliser des tâches réservées aux troupes spécialistes.

PAS DE QUARTIER

Dans ce scénario, les règles de Retraite ! ne s'appliquent pas.

FIN DE LA MISSION

Ce scénario a une durée limitée, il se termine automatiquement à la fin du **troisième round de jeu**.

APPROVISIONNEMENT (PROVISIONING)

OPTIONS DE SOUTIEN
TACTIQUE

1

ADAPTÉ AU MODE RENFORT

OUI

OBJECTIFS DE LA MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- À la fin de la partie, contrôler une caisse de ravitaillement (1 point d'objectifs par caisse contrôlée).
- À la fin de la partie, contrôler plus de caisses de ravitaillement dans votre zone sécurisée que l'adversaire dans la sienne (3 points d'objectifs).
- À la fin de la partie, contrôler autant de caisses de ravitaillement dans votre zone sécurisée que l'adversaire dans la sienne (1 point d'objectifs, mais seulement si au moins 1 caisse de ravitaillement est contrôlée dans chacune des zones sécurisées).
- À la fin de la partie, si votre adversaire ne contrôle aucune caisse de ravitaillement dans sa zone sécurisée (2 points d'objectifs).

CLASSIFIÉS

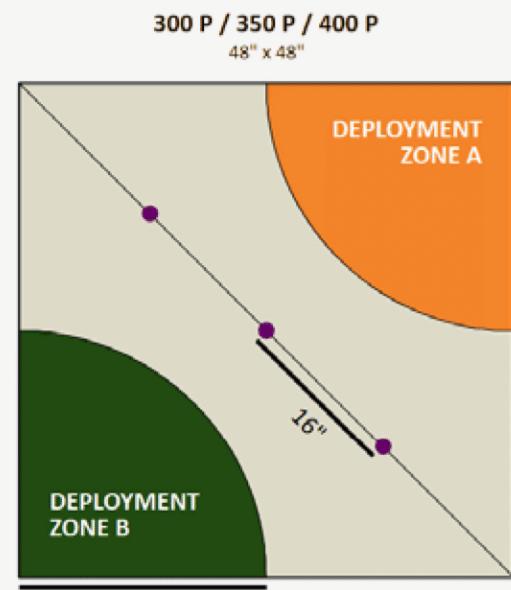
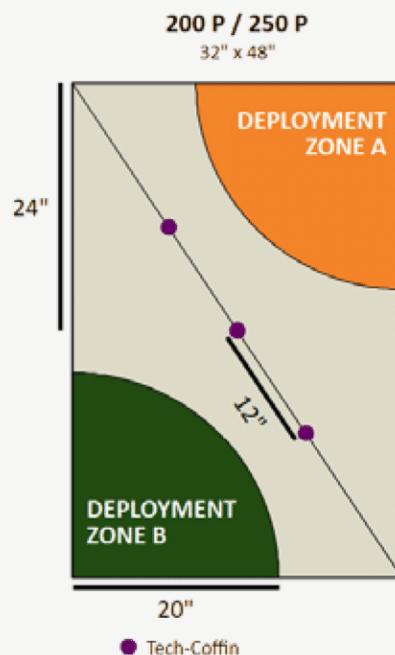
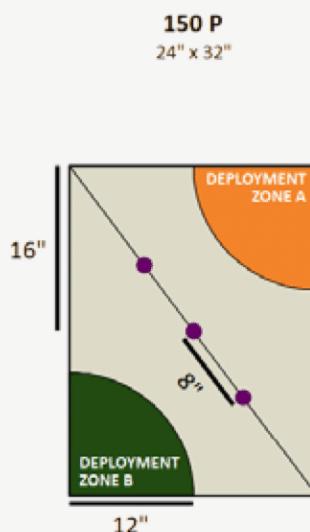
Chaque joueur a 1 objectif classifié (1 point d'objectif).

FORCES ET DÉPLOIEMENT

CAMP A et CAMP B : Les deux joueurs se déplient sur les angles 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, et mesurées depuis l'angle choisi.

CÔTÉ	POINTS D'ARMÉE	SWC	TAILLE DE LA TABLE DE JEU	TAILLE DES ZONES DE DÉPLOIEMENT
A et B	150	3	60 cm x 80 cm	Rayon de 30 cm
A et B	200	4	80 cm x 120 cm	Rayon de 50 cm
A et B	250	5	80 cm x 120 cm	Rayon de 50 cm
A et B	300	6	120 cm x 120 cm	Rayon de 60 cm
A et B	350	7	120 cm x 120 cm	Rayon de 60 cm
A et B	400	8	120 cm x 120 cm	Rayon de 60 cm

Il est interdit de se déployer en contact silhouette une cryo-capsule (Tech-Coffin).



● Tech-Coffin



SEEKERS SEASON 17

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

CRYO-CAPSULES

Il y a trois cryo-capsules (Tech-Coffin). L'une d'elles est placée au centre de la table et chacune des deux autres est placée sur la diagonale centrale de la table à 40 cm de la cryo-capsule centrale. Chaque cryo-capsule contient une caisse de ravitaillement, **à l'exception de celle au centre qui en contient deux.**

Chaque cryo-capsule doit être représentée par un jeton Tech-Coffin ou par un élément de décor similaire (comme les Tech-Coffins de l'*ITS Objective Pack Alpha*, les *Stasis Coffins* de Warsenal ou les *Cryo Pods* de Customeeple).

CAISSES DE RAVITAILLEMENT

Chaque caisse de ravitaillement doit être représentée par un jeton caisse de ravitaillement (Supply Box) ou par un élément de décor similaire (comme les *Supply Boxes* de l'*ITS Objective Pack Alpha*, les *Gang Tie Containers* de Bandua Wargames, les *Tech Crates* de Micro Art Studio, les *Supply Boxes* de Warsenal ou les *Cargo Crates* de Customeeple).

SOUVENEZ-VOUS

La cryo-capsule centrale contient **deux caisses de ravitaillement**.

EXTRAIRE LES CAISSES DE RAVITAILLEMENT

COMPÉTENCE COURTE

Attaque, Scénario.

PRÉREQUIS

- Seules les troupes spécialistes peuvent déclarer cette compétence.
- Les troupes spécialistes doivent être en contact silhouette avec la cryo-capsule.

EFFETS

- Permet à une troupe spécialiste de faire un jet normal de VOL pour extraire et ramasser la caisse de ravitaillement. Après un jet réussi placez un jeton SUPPLY BOX à côté d'elle.
- Si le jet échoue, il peut être répété autant de fois que nécessaire, en dépensant à chaque fois la compétence courte correspondante et faisant le jet.
- Quand toutes les caisses de ravitaillement ont été extraites de la cryo-capsule, un jeton joueur A ou joueur B doit être placé à côté pour indiquer que la caisse de ravitaillement a été extraite.

RAMASSER UNE CAISSE DE RAVITAILLEMENT

COMPÉTENCE COURTE

Attaque, Scénario.

PRÉREQUIS

La troupe doit être dans l'une des situations suivantes :

- Être en contact silhouette avec une troupe alliée dans un état normal porteuse d'un jeton SUPPLY BOX.
- Être en contact silhouette avec un jeton SUPPLY BOX associé à aucune troupe.

De plus :

- Si le jeton SUPPLY BOX est dans une zone sécurisée, la troupe doit être un spécialiste

EFFETS

- En dépensant un ordre court, sans jet de dé, n'importe quelle troupe peut ramasser la caisse de ravitaillement si elle respecte les conditions ci-dessus. Elle place alors le jeton SUPPLY BOX à côté d'elle.
- Si la caisse de ravitaillement est dans une zone sécurisée, la troupe spécialiste doit réussir un jet de VOL avec un modificateur de -3.
- Les troupes doivent respecter les règles communes des caisses de ravitaillement.

RÈGLES COMMUNES DES CAISSES DE RAVITAILLEMENT

- Chaque figurine peut transporter une caisse de ravitaillement maximum. Sauf pour les troupes qui possèdent la compétence spéciale bagage qui peuvent en porter deux.
- Seules les figurines, et pas les marqueurs (camouflé, supplanté, holo-echo...) peuvent transporter les caisses de ravitaillement.
- Le jeton SUPPLY BOX doit toujours être sur la table.
- Le jeton SUPPLY BOX doit toujours être en contact silhouette avec la troupe qui la transporte.
- Si la troupe qui transporte la caisse de ravitaillement entre ou est déjà dans un état nul, la troupe lâche la caisse de ravitaillement. Déplacez le jeton SUPPLY BOX légèrement hors du contact silhouette de la troupe.
- Les jetons SUPPLY BOX ne bloquent pas le mouvement ou les lignes de vues.

CONTRÔLER LES CAISSES DE RAVITAILLEMENT

Une caisse de ravitaillement est contrôlée par un joueur si, à la fin de la partie, ce joueur a une figurine, et pas un marqueur, qui la transporte. Cette troupe ne peut pas être dans un état nul ou en contact silhouette avec une troupe ennemie. Les caisses de ravitaillement dans la zone sécurisée d'un joueur sont contrôlées par ce joueur à moins qu'une troupe spécialiste ennemie ne les transporte.



SEEKERS SEASON 17

ZONE SÉCURISÉE

Chaque joueur possède une zone sécurisée dans laquelle il peut déposer les caisses de ravitaillement.

Avant la phase de déploiement, chaque joueur doit placer un gabarit circulaire. Il peut être placée sur n'importe quelle surface de la table de jeu qui est de taille égale ou supérieur à la taille du gabarit. Il doit être placé entièrement en dehors de toute zone de déploiement et ne peuvent pas chevaucher une autre zone sécurisée.

Le joueur qui a conservé le déploiement doit placer son gabarit circulaire en premier.

N'importe quelle troupe peut déposer une caisse de ravitaillement dans une zone sécurisé en dépensant une compétence courte sans avoir à faire de jet. La troupe doit placer la caisse de ravitaillement entièrement à l'intérieur de la zone de ravitaillement.

Seules les troupes peuvent ramasser une caisse de ravitaillement qui se trouve dans la zone sécurisée adverse, en utilisant la compétence courte ramasser une caisse de ravitaillement.

TROUPES SPÉCIALISTES

Pour les besoins de ce scénario, seuls les hackers, médecins, ingénieurs, observateurs d'artillerie, infirmier, et les troupes qui possèdent les compétences spéciales Chaîne de commandement ou Agent spécialiste sont considérés comme des troupes spécialistes.

Les hackers, médecins et ingénieurs ne peuvent pas utiliser leurs répéteurs ou leurs périphériques (servant) pour réaliser des tâches réservées aux troupes spécialistes.

FORMATION OPÉRATIONNELLE

Quand une troupe spécialiste utilise **une compétence avec l'étiquette scénario** qui requiert un jet de VOL et échoue, elle bénéficie des modificateurs suivants sur ses ordres suivants :

- Lors du second ordre consécutif, la troupe applique un modificateur de **+3 au jet de VOL** requis pour cette compétence de scénario.
- Lors du troisième ordre consécutif – et pour les ordres suivants – la troupe applique un modificateur de **+3 et +1 SD au jet de VOL** requis pour cette compétence de scénario.
- Ces modificateurs sont cumulatifs avec tous les autres modificateurs qui s'appliquent aux compétences avec l'étiquette scénario.

IMPORTANT

Ces modificateurs s'appliquent uniquement aux jets réalisés consécutivement par la même troupe pour la même compétence de scénario, sur la même cible, sans interruptions ni ordres dépensés sur d'autres troupes :

- Si la troupe réussi le jet, la séquence se réinitialise.
- Si la troupe ne déclare pas la même compétence de scénario, la séquence se réinitialise.
- Si la troupe déclare la même compétence, mais sur une cible différente, la séquence se réinitialise.
- Si un ordre est dépensé sur une autre troupe, la séquence se réinitialise.
- Une seule séquence peut être appliquée par troupe et par compétence de scénario à la fois.

FIN DE LA MISSION

Ce scénario a une durée limitée, il se termine automatiquement à la fin du **troisième round de jeu**.

Si l'un des joueurs commence son tour actif dans une situation de Retraite !, la partie se terminera à la fin de ce tour.

DOMAINE D'INTÉRÊT (AREA OF INTEREST)

OPTIONS DE SOUTIEN TACTIQUE

0

ADAPTÉ AU MODE RENFORT

OUI

OBJECTIFS DE LA MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- À la fin de la partie, dominer un domaine d'intérêt (1 point d'objectifs pour chaque domaine d'intérêt dominée jusqu'à un maximum de 3 points)
- À la fin de chaque round de jeu, dominer le domaine d'intérêt spécial (1 point d'objectifs).
- À la fin de chaque round de jeu, avoir une antenne de communication activée (1 point d'objectifs).

CLASSIFIÉS

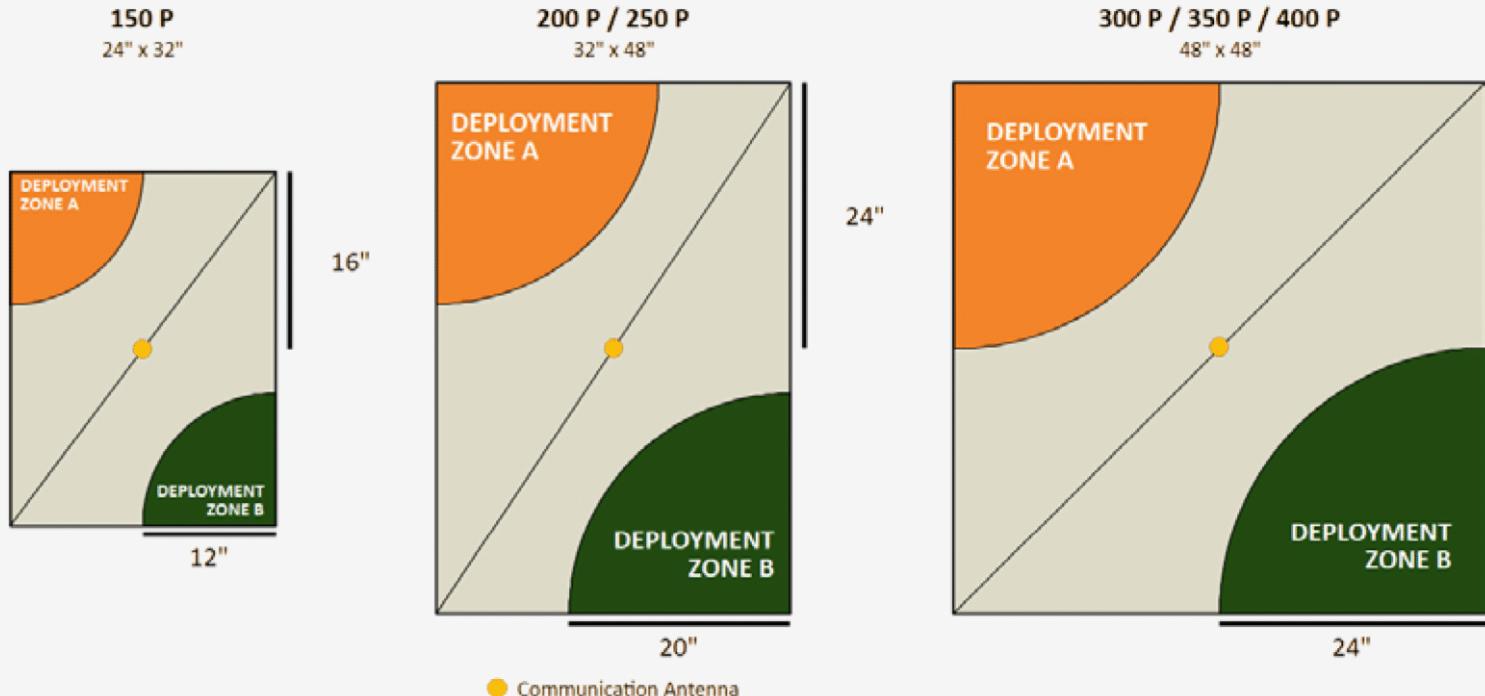
Chaque joueur a 1 objectif classifié (1 point d'objectif).

FORCES ET DÉPLOIEMENT

CAMP A et CAMP B : Les deux joueurs se déplient sur les angles 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, et mesurées depuis l'angle choisi.

CÔTÉ	POINTS D'ARMÉE	SWC	TAILLE DE LA TABLE DE JEU	TAILLE DES ZONES DE DÉPLOIEMENT
A et B	150	3	60 cm x 80 cm	Rayon de 30 cm
A et B	200	4	80 cm x 120 cm	Rayon de 50 cm
A et B	250	5	80 cm x 120 cm	Rayon de 50 cm
A et B	300	6	120 cm x 120 cm	Rayon de 60 cm
A et B	350	7	120 cm x 120 cm	Rayon de 60 cm
A et B	400	8	120 cm x 120 cm	Rayon de 60 cm

Il est interdit de se déployer dans un domaine d'intérêt, ou en contact silhouette avec une antenne de communication.





RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

ANTENNE DE COMMUNICATION

Il y a 1 antenne de communication placée au centre de la table.

L'antenne de communication doit être représentée par un jeton d'antenne de transmission (TRANS. ANTENNA) ou avec un élément de décor de même diamètre (tel que l'antenne de l'ITS Objective Pack Alpha, le *Communications Array* de Warsenal ou la *Sat Station Antenna* de Customeeple).

ACTIVER UNE ANTENNE DE COMMUNICATION

COMPÉTENCE COURTE

Attaque, Scénario.

PRÉREQUIS

- Seules les troupes spécialistes peuvent déclarer cette compétence.
- Les troupes spécialistes doivent être en contact silhouette avec l'antenne de communication.

EFFETS

- En dépensant une compétence courte, sans avoir à faire de jet, la troupe spécialiste active l'antenne de communication.
- Si des hackers ennemis se trouve dans un domaine d'intérêt, l'un d'entre eux peut déclarer une ORA. Dans cette situation, l'activation de l'antenne se fait via un jet de VOL en opposition entre ce hacker et le spécialiste qui active l'antenne.
- Si l'adversaire a plusieurs hackers dans des zones d'intérêt, il doit choisir l'un de ces hackers pour faire le jet en opposition.
- Si le jet échoue, il peut être répété autant de fois que nécessaire, en dépensant à chaque fois la compétence courte correspondante.
- Une antenne de communication activée peut être activée de nouveau par l'autre joueur, en suivant la même procédure. Dans cette situation, l'antenne de communication n'est plus activée par l'adversaire.
- Des jetons joueur A et joueur B peuvent être utilisés pour indiquer une antenne de communication activée. Il est recommandé d'utiliser des jetons différents pour chaque joueur.

DOMAINE D'INTÉRÊT

Dans ce scénario les domaines d'intérêt sur des zones d'opérations (ZO), représentées par des gabarits circulaires.

Il y a un total de trois domaines d'intérêt, l'un d'entre eux étant le domaine d'intérêt spécial.

Avant la phase de déploiement, et selon l'ordre d'initiative, chaque joueur doit placer ses gabarits circulaires. Ils peuvent être placés sur n'importe quelle surface de la table de jeu de taille égale ou supérieure à la taille du gabarit. Ils doivent être entièrement en dehors des zones de déploiements et ne peuvent pas chevaucher un autre domaine d'intérêt.

Le joueur qui a le premier tour doit placer un domaine d'intérêt et le domaine d'intérêt spécial, en spécifiant à quel gabarit correspond le domaine d'intérêt spécial lorsqu'il le place. Le joueur avec le second tour place un seul domaine d'intérêt.

DOMINER LA ZO

Une zone d'opérations (ZO) est dominée par un joueur s'il possède plus de points de victoire que son adversaire à l'intérieur de la zone. Seules les troupes représentées par des figurines ou des marqueurs (camouflé, embryon shasvastii...) comptent, ainsi que les proxys et les troupes périphériques. Les troupes dans un état nul ne comptent pas. Les jetons représentant des armes ou de l'équipement (comme les mines ou les répéteurs déployables), les faux holo-echos, and tout autre jeton qui ne représente pas une troupe ne comptent pas non plus.

Une troupe est considérée à l'intérieur d'une zone d'opérations si plus de la moitié de son socle est à l'intérieur de la ZO.

SHASVASTII

Les troupes qui possèdent la compétence spéciale shasvastii qui sont à l'intérieur de la zone d'opérations comptent tant qu'ils sont dans l'état embryon shasvastii ou tout autre état non nul).



SEEKERS SEASON 17

BAGAGE

Les troupes qui possèdent l'équipement bagage qui sont à l'intérieur de la zone d'opérations et dans un état non nul, fournissent 20 points de victoire supplémentaires pour dominer la ZO.

TROUPES SPÉCIALISTES

Pour les besoins de ce scénario, seuls les hackers, médecins, ingénieurs, observateurs d'artillerie, infirmier, et les troupes qui possèdent les compétences spéciales Chaîne de commandement ou Agent spécialiste sont considérés comme des troupes spécialistes.

Les hackers, médecins et ingénieurs ne peuvent pas utiliser leurs répéteurs ou leurs périphériques (servant) pour réaliser des tâches réservées aux troupes spécialistes.

CARTE INTELCOM

(SUPPORT ET CONTRÔLE)

Avant de débuter la partie, mais après avoir choisi votre premier objectif classifié, le joueur doit informer son adversaire si cette carte sera utilisée comme un objectif classifié ou comme carte INTELCOM. Chaque joueur lance un dé et celui avec le score le plus haut doit annoncer son choix en premier à son adversaire. Le contenu de la carte, que ce soit la mission ou la valeur numérique, est une information privée, peu importe l'utilisation que le joueur a choisi de faire cette carte.

À la fin du dernier round de la partie, quand les joueurs comptent leurs points et en suivant l'ordre d'initiative, le joueur peut utiliser sa carte INTELCOM en mode support et contrôle.

Le mode support et contrôle : Le joueur peut ajouter la valeur de la carte support et contrôle à leur total de points de victoire dans la zone d'opérations (ZO) de leur choix. Le joueur doit avoir au moins une troupe dans cette ZO, dans un état non nul.

FIN DE LA MISSION

Ce scénario a une durée limitée, il se termine automatiquement à la fin du **troisième round de jeu**.

Si l'un des joueurs commence son tour actif dans une situation de Retraite !, la partie se terminera à la fin de ce tour.



SEEKERS SEASON 17

ITS ACTION DIRECTE

ANNIHILATION

OPTIONS DE SOUTIEN
TACTIQUE

0

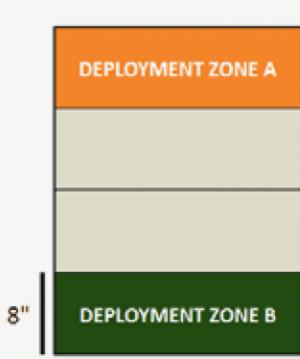
ADAPTÉ AU MODE RENFORT

OUI

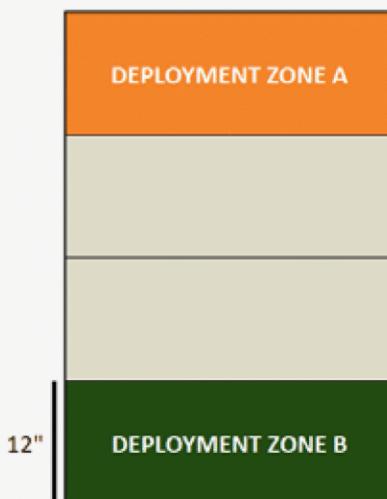
OBJECTIFS DE LA MISSION

Partie à 150 pts	Partie à 200 pts	Partie à 250 pts	Partie à 300 pts	Partie à 350 pts	Partie à 400 pts	Points d'objectif
Tuer entre 40 et 75 points d'armées ennemis	Tuer entre 50 et 100 points d'armées ennemis	Tuer entre 65 et 125 points d'armées ennemis	Tuer entre 75 et 150 points d'armées ennemis	Tuer entre 85 et 175 points d'armées ennemis	Tuer entre 100 et 200 points d'armées ennemis	1 point d'objectifs
Tuer entre 76 et 125 points d'armées ennemis	Tuer entre 101 et 150 points d'armées ennemis	Tuer entre 126 et 200 points d'armées ennemis	Tuer entre 151 et 250 points d'armées ennemis	Tuer entre 176 et 274 points d'armées ennemis	Tuer entre 201 et 300 points d'armées ennemis	3 points d'objectifs
Tuer plus de 125 points d'armées ennemis	Tuer plus de 150 points d'armées ennemis	Tuer plus de 200 points d'armées ennemis	Tuer plus de 250 points d'armées ennemis	Tuer plus de 126 points d'armées ennemis	Tuer plus de 126 points d'armées ennemis	4 points d'objectifs
Si vous avez entre 40 et 75 points de victoire survivants	Si vous avez entre 50 et 100 points de victoire survivants	Si vous avez entre 65 et 125 points de victoire survivants	Si vous avez entre 75 et 150 points de victoire survivants	Si vous avez entre 85 et 175 points de victoire survivants	Si vous avez entre 100 et 200 points de victoire survivants	1 point d'objectifs
Si vous avez entre 76 et 125 points de victoire survivants	Si vous avez entre 101 et 150 points de victoire survivants	Si vous avez entre 126 et 200 points de victoire survivants	Si vous avez entre 151 et 250 points de victoire survivants	Si vous avez entre 176 et 275 points de victoire survivants	Si vous avez entre 201 et 300 points de victoire survivants	3 points d'objectifs
Si vous avez plus de 125 points de victoire survivants	Si vous avez plus de 125 points de victoire survivants	Si vous avez plus de 200 points de victoire survivants	Si vous avez plus de 250 points de victoire survivants	Si vous avez plus de 275 points de victoire survivants	Si vous avez plus de 300 points de victoire survivants	4 points d'objectifs
Tuer le lieutenant ennemi.						2 points d'objectifs

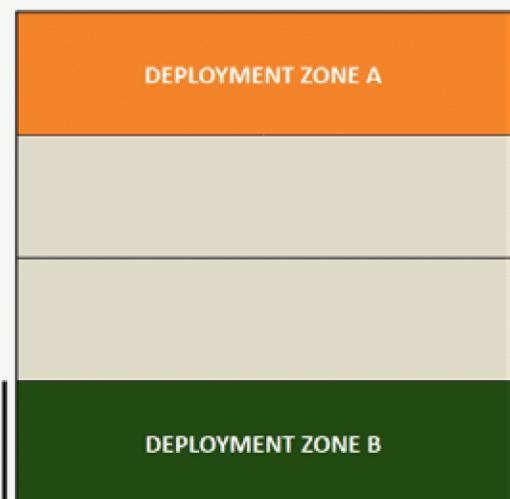
150 P
24" x 32"



200 P / 250 P
32" x 48"



300 P / 350 P / 400 P
48" x 48"





SEEKERS SEASON 17

FORCES ET DÉPLOIEMENT

CAMP A et CAMP B : Les deux joueurs se déplient 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.

CÔTÉ	POINTS D'ARMÉE	SWC	TAILLE DE LA TABLE DE JEU	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	350	7	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

Les troupes sont considérées comme tuées par l'adversaire si elle entre dans l'état mort, ou si elles sont dans un état nul à la fin de la partie.

Les troupes qui **n'ont pas été déployées sur la table de jeu**, sous forme de figurine ou de marqueur, à la fin de la partie sont considérées comme tuées par l'adversaire.

PAS DE QUARTIER

Dans ce scénario, les règles de Retraite ! ne s'appliquent pas.

HVT ET DECK DE CLASSIFIÉS NON UTILISÉS

Dans ce scénario, les figurines d'HVT et la règle « Sécuriser une HVT » ne sont pas utilisées. Les joueurs ne déployeront pas les figurines d'HVT sur la table de jeu et n'utiliseront pas le deck de classifiés dans ce scénario.

FIN DE LA MISSION

Ce scénario a une durée limitée, il se termine automatiquement à la fin du **troisième round de jeu**.



SEEKERS

SEASON 17

CHAMP DE BATAILLE (BATTLEGROUND)

OPTIONS DE SOUTIEN
TACTIQUE

0

ADAPTÉ AU MODE RENFORT

OUI

OBJECTIFS DE LA MISSION

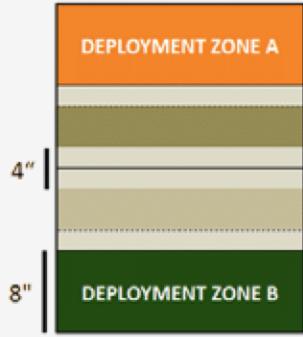
- À la fin de la partie, dominer le secteur le plus proche de votre zone de déploiement (1 point d'objectifs).
- À la fin de la partie, dominer le secteur central (3 points d'objectifs).
- À la fin de la partie, dominer le secteur le plus éloigné de votre zone de déploiement (4 points d'objectifs).
- Tuer l'agent clé ennemi (2 points d'objectifs).
- Alternativement, à la fin de la partie, menacer l'agent clé ennemi (1 point d'objectifs).

FORCES ET DÉPLOIEMENT

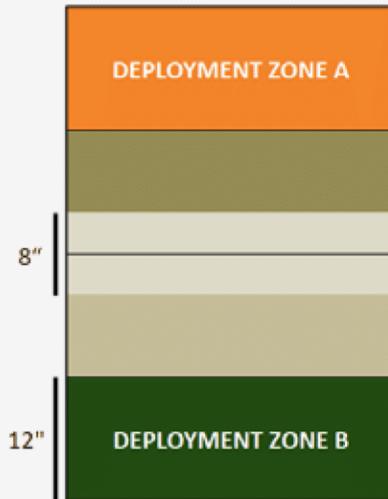
CAMP A et CAMP B : Les deux joueurs se déplient sur les bords opposés de la table de jeu, dans une Zone de Déploiement dont les dimensions dépendent du nombre de Points d'Armée dans les Listes d'Armée.

CÔTÉ	POINTS D'ARMÉE	SWC	TAILLE DE LA TABLE DE JEU	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	350	7	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

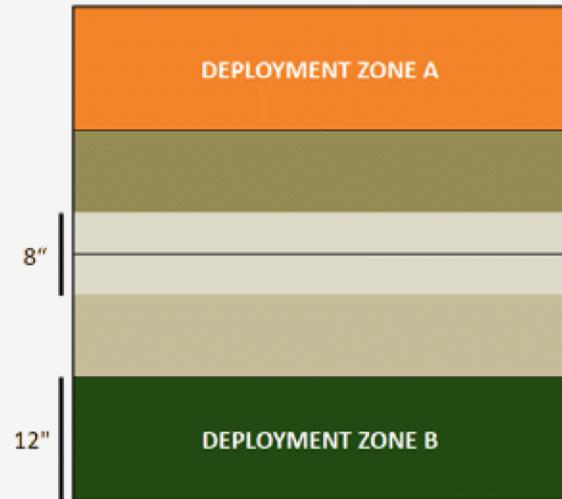
150 P
24" x 32"



200 P / 250 P
32" x 48"



300 P / 350 P / 400 P
48" x 48"





SEEKERS SEASON 17

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

SECTEUR (ZO)

Lorsque la partie est terminée, mais pas avant, les 3 secteurs sont délimités. Dans les parties à 200/250/300/350/400 points, ces secteurs font 20 cm de long et sont aussi larges que la table de jeu. Deux de ces secteurs sont placés à 10 cm de la ligne central de la table de jeu, un de chaque côté, et le troisième secteur est une bande de 20 cm de long dans la zone centrale de la table.

Dans une partie à 150 points, ces secteurs ont 10 cm de long et sont aussi larges que la table de jeu. Deux de ces secteurs sont placés à 5 cm de la ligne central de la table de jeu, un de chaque côté, et le troisième secteur est une bande de 10 cm de long dans la zone centrale de la table.

Dans ce scénario chaque secteur est une zone d'opérations (ZO).

DOMINER LA ZO

Une zone d'opérations (ZO) est dominée par un joueur s'il possède plus de points de victoire que son adversaire à l'intérieur de la zone. Seules les troupes représentées par des figurines ou des marqueurs (camouflé, embryon shasvastii...) comptent, ainsi que les proxys et les troupes périphériques. Les troupes dans un état nul ne comptent pas. Les jetons représentant des armes ou de l'équipement (comme les mines ou les répéteurs déployables), les faux holo-echos, and tout autre jeton qui ne représente pas une troupe ne comptent pas non plus.

Une troupe est considérée à l'intérieur d'une zone d'opérations si plus de la moitié de son socle est à l'intérieur de la ZO.

SHASVASTII

Les troupes qui possèdent la compétence spéciale shasvastii qui sont à l'intérieur de la zone d'opérations comptent tant qu'ils sont dans l'état embryon shasvastii ou tout autre état non nul).

BAGAGE

Les troupes qui possèdent l'équipement bagage qui sont à l'intérieur de la zone d'opérations et dans un état non nul, fournissent 20 points de victoire supplémentaires pour dominer la ZO.

TUER

Les troupes sont considérées comme tuées par l'adversaire si elle entre dans l'état mort, ou si elles sont dans un état nul à la fin de la partie.

Les troupes qui **n'ont pas été déployées sur la table de jeu**, sous forme de figurine ou de marqueur, à la fin de la partie sont considérées comme tuées par l'adversaire.

AGENT CLÉ

L'agent clé est un opérateur de tactiques spéciales avec un entraînement spécifique afin de mener des actions de reconnaissance et de combat multi-domaine qui couvrent tout spectre des types de conflit.

À la fin de la phase de déploiement, selon l'ordre d'initiative, les joueurs doivent déclarer quelle troupe de leur liste d'armée est leur agent clé. La troupe choisie doit toujours être déployée sur la table de jeu. Les joueurs ne peuvent pas choisir une troupe en déploiement caché ou dans un état marqueur. Cette troupe doit toujours être sur la table de jeu sous forme de figurine et pas de marqueur (camouflé, holo-echo...). De plus, les troupes irrégulières et celles dont le type est REM ou VH ne peuvent être choisies comme agent clé.

Les agents clé possèdent les compétences spéciales Esquive (+3) et Intuition Tactique, même si ces compétences ne sont pas listées sur son profil d'unité. Ces compétences spéciales ne sont pas cumulatives, si la troupe les possède déjà, elles ne s'appliquent pas.

Les agents clé sont identifiés avec des jetons joueurs A et B.

MENACER L'AGENT CLÉ

L'agent clé est menacé par un joueur s'il a au moins une troupe (sous forme de figurine, pas de marqueur) dans un état non nul dans la zone de contrôle de l'agent-clé.

HVT ET DECK DE CLASSIFIÉS NON UTILISÉS

Dans ce scénario, les figurines d'HVT et la règle « Sécuriser une HVT » ne sont pas utilisées. Les joueurs ne déplorieront pas les figurines d'HVT sur la table de jeu et n'utiliseront pas le deck de classifiés dans ce scénario.

FIN DE LA MISSION

Ce scénario a une durée limitée, il se termine automatiquement à la fin du **troisième round de jeu**.

Si l'un des joueurs commence son tour actif dans une situation de Retraite !, la partie se terminera à la fin de ce tour.



SEEKERS SEASON 17

COUPE-GORGE (CUTTHROAT)

OPTIONS DE SOUTIEN
TACTIQUE

0

ADAPTÉ AU MODE RENFORT

OUI

OBJECTIFS DE LA MISSION

- À la fin de la partie, avoir tué plus de points d'armées que l'adversaire (3 points d'objectifs).
- À la fin de la partie, avoir tué le même nombre de lieutenants que l'adversaire (2 points d'objectifs, mais seulement si au moins 1 lieutenant a été tué par un joueur).
- À la fin de la partie, avoir tué plus de lieutenants que l'adversaire (3 points d'objectifs).
- À la fin de la partie, avoir tué l'agent clé ennemi (1 points d'objectifs).
- À la fin de la partie, avoir tué plus de troupes ennemis avec votre agent clé que l'adversaire n'en a tué avec le sien (3 points d'objectifs).

150 P
24" x 32"

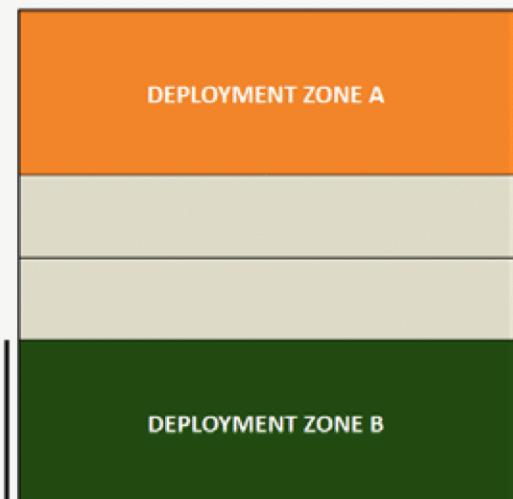
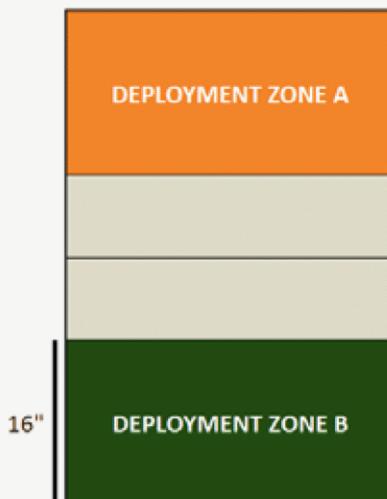
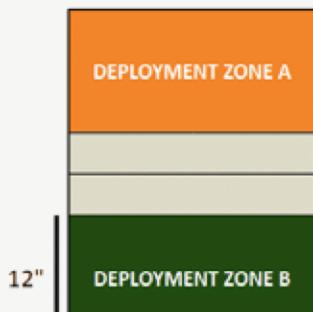
200 P / 250 P
32" x 48"

300 P / 350 P / 400 P
48" x 48"

FORCES ET DÉPLOIEMENT

CAMP A et CAMP B : Les deux joueurs se déplient 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.

CÔTÉ	POINTS D'ARMÉE	SWC	TAILLE DE LA TABLE DE JEU	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	350	7	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

LIEN TACTIQUE RENFORCÉ

Dans ce scénario la règle de perte de lieutenant ne s'applique pas.

Dans cette mission, l'identité du lieutenant est une information publique. Le joueur doit indiquer quel marqueur est son lieutenant s'il se trouve sous forme de marqueur (camouflé, leurre...) ou quel marqueur dans le cas de l'holo-projecteur.

Le lieutenant doit être placé sur la table de jeu au début du premier round de jeu, sous forme de figurine ou de marqueur. Les joueurs ne peuvent pas déployer leurs lieutenants en déploiement caché.

Si le joueur n'a pas de lieutenant pendant la phase tactique de son tour actif, parce que le lieutenant n'a pas été déployé ou parce qu'il se trouve dans l'état isolé ou dans tout autre état nul (inconscient, mort, sepsorisé...) alors le joueur doit nommer un nouveau lieutenant, sans dépenser d'ordre. L'identité de ce nouveau lieutenant est également une information publique. Il est obligatoire que ce lieutenant soit une figurine ou un marqueur placé sur la table.

AGENT CLÉ

L'agent clé est un opérateur de tactiques spéciales avec un entraînement spécifique afin de mener des actions de reconnaissance et de combat multi-domaine qui couvrent tout spectre des types de conflit.

À la fin de la phase de déploiement, selon l'ordre d'initiative, les joueurs doivent déclarer quelle troupe de leur liste d'armée est leur agent clé. La troupe choisie doit toujours être déployée sur la table de jeu. Les joueurs ne peuvent pas choisir une troupe en déploiement caché ou dans un état marqueur. Cette troupe doit toujours être sur la table de jeu sous forme de figurine et pas de marqueur (camouflé, holo-echo...). De plus, les troupes irrégulières et celles dont le type est REM ou VH ne peuvent être choisies comme agent clé.

Les agents clé possèdent les compétences spéciales Esquive (+3) et Intuition Tactique, même si ces compétences ne sont pas listées sur son profil d'unité. Ces compétences spéciales ne sont pas cumulatives, si la troupe les possède déjà, elles ne s'appliquent pas.

Les agents clé sont identifiés avec des jetons joueurs A et B.

TUER

Les troupes sont considérées comme tuées par l'adversaire si elle entre dans l'état mort, ou si elles sont dans un état nul à la fin de la partie.

Les troupes qui **n'ont pas été déployées sur la table de jeu**, sous forme de figurine ou de marqueur, à la fin de la partie sont considérées comme tuées par l'adversaire.

Une cible est considérée comme tuée par l'agent clé, s'il a placé la cible dans un état nul à la fin de la partie, ou s'il a causé une ou plus blessure ou fait perdre des points de STR pendant l'ordre durant lequel la cible est entrée dans l'état mort.

Un lieutenant est considéré tué s'il était le lieutenant à n'importe quel moment de la partie, and s'il entre dans l'état mort ou s'il est dans un état nul à la fin de la partie.

PAS DE QUARTIER

Dans ce scénario, les règles de Retraite ! ne s'appliquent pas.

HVT ET DECK DE CLASSIFIÉS NON UTILISÉS

Dans ce scénario, les figurines d'HVT et la règle « Sécuriser une HVT » ne sont pas utilisées. Les joueurs ne déployeront pas les figurines d'HVT sur la table de jeu et n'utiliseront pas le deck de classifiés dans ce scénario.

FIN DE LA MISSION

Ce scénario a une durée limitée, il se termine automatiquement à la fin du **troisième round de jeu**.

SUPÉRIORITÉ (SUPERIORITY)

OPTIONS DE SOUTIEN
TACTIQUE

0

ADAPTÉ AU MODE RENFORT

NON

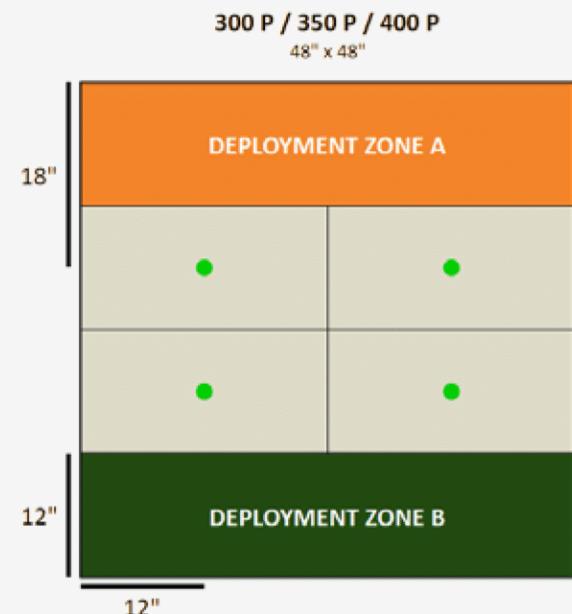
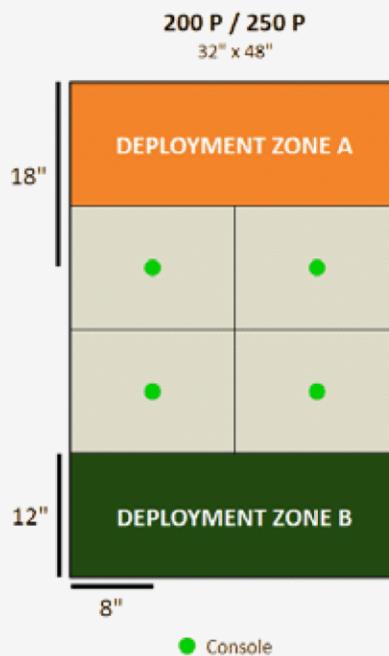
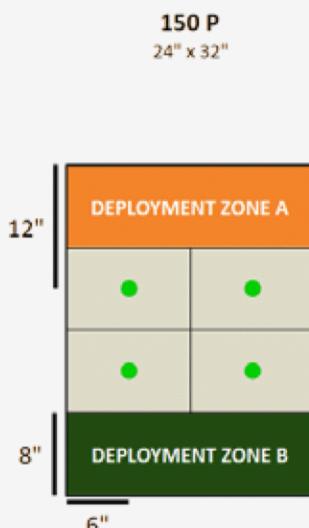
OBJECTIFS DE LA MISSION

- À la fin de la partie, dominer plus de quadrants que l'adversaire (2 points d'objectifs).
- 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'objectifs).
- À la fin de la partie, avoir un agent clé dominant (1 point d'objectifs).

FORCES ET DÉPLOIEMENT

CAMP A et CAMP B : Les deux joueurs se déplient 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.

CÔTÉ	POINTS D'ARMÉE	SWC	TAILLE DE LA TABLE DE JEU	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	350	7	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 quadrants tel que représenté sur le schéma. Chaque joueur vérifie alors combien de quadrant il domine et marque ses points d'objectifs.

Dans ce scénario, chaque quadrant est une zone d'opération.

DOMINER LA ZO

Une zone d'opérations (ZO) est dominée par un joueur s'il possède plus de points de victoire que son adversaire à l'intérieur de la zone. Seules les troupes représentées par des figurines ou des marqueurs (camouflé, embryon shasvastii...) comptent, ainsi que les proxys et les troupes périphériques. Les troupes dans un état nul ne comptent pas. Les jetons représentant des armes ou de l'équipement (comme les mines ou les répéteurs déployables), les faux holo-echos, and tout autre jeton qui ne représente pas une troupe ne comptent pas non plus.

Une troupe est considérée à l'intérieur d'une zone d'opérations si plus de la moitié de son socle est à l'intérieur de la ZO.

SHASVASTII

Les troupes qui possèdent la compétence spéciale shasvastii qui sont à l'intérieur de la zone d'opérations comptent tant qu'ils sont dans l'état embryon shasvastii ou tout autre état non nul).

BAGAGE

Les troupes qui possèdent l'équipement bagage qui sont à l'intérieur de la zone d'opérations et dans un état non nul, fournissent 20 points de victoire supplémentaires pour dominer la ZO.

CONSOLES

Il y a 4 consoles, placées au centre de chaque quadrant (voir les schémas).

Chaque console doit être représentée par un jeton Console A ou par un élément de décor de même diamètre (tel que les consoles de l'ITS Objectives Pack Alpha, les *Human Consoles* de Micro Art Studio, les *Tech Consoles* de Warsenal ou la *Comlink Console* de Customeeple).

PIRATER UNE CONSOLE

COMPÉTENCE COURTE

Attaque, Scénario.

PRÉREQUIS

- Seules les troupes spécialistes peuvent déclarer cette compétence.
- Les troupes spécialistes doivent être en contact silhouette avec la console.

EFFETS

- Permet à une troupe spécialiste de faire un jet normal de VOL pour pirater la console.
- Si le jet échoue, il peut être répété autant de fois que nécessaire, en dépensant à chaque fois la compétence courte correspondante et faisant le jet.
- Une console piratée peut être piratée de nouveau par l'autre joueur, en suivant la même procédure. Dans cette situation, la console n'est plus piratée par l'adversaire.
- Des jetons joueur A et joueur B peuvent être utilisés pour indiquer une console piratée. Il est recommandé d'utiliser des jetons différents pour chaque joueur.

TROUPES SPÉCIALISTES

Pour les besoins de ce scénario, seuls les hackers, médecins, ingénieurs, observateurs d'artillerie, infirmier, et les troupes qui possèdent les compétences spéciales Chaîne de commandement ou Agent spécialiste sont considérés comme des troupes spécialistes.

Les hackers, médecins et ingénieurs ne peuvent pas utiliser leurs répéteurs ou leurs périphériques (servant) pour réaliser des tâches réservées aux troupes spécialistes.



SEEKERS SEASON 17

FORMATION OPÉRATIONNELLE

Quand une troupe spécialiste utilise **une compétence avec l'étiquette scénario** qui requiert un jet de VOL et échoue, elle bénéficie des modificateurs suivants sur ses ordres suivants :

- Lors du second ordre consécutif, la troupe applique un modificateur de **+3 au jet de VOL** requis pour cette compétence de scénario.
- Lors du troisième ordre consécutif – et pour les ordres suivants – la troupe applique un modificateur de **+3 et +1 SD au jet de VOL** requis pour cette compétence de scénario.
- Ces modificateurs sont cumulatifs avec tous les autres modificateurs qui s'appliquent aux compétences avec l'étiquette scénario.

IMPORTANT

Ces modificateurs s'appliquent uniquement aux jets réalisés consécutivement par la même troupe pour la même compétence de scénario, sur la même cible, sans interruptions ni ordres dépensés sur d'autres troupes :

- Si la troupe réussit le jet, la séquence se réinitialise.
- Si la troupe ne déclare pas la même compétence de scénario, la séquence se réinitialise.
- Si la troupe déclare la même compétence, mais sur une cible différente, la séquence se réinitialise.
- Si un ordre est dépensé sur une autre troupe, la séquence se réinitialise.
- Une seule séquence peut être appliquée par troupe et par compétence de scénario à la fois.

AGENT CLÉ

L'agent clé est un opérateur de tactiques spéciales avec un entraînement spécifique afin de mener des actions de reconnaissance et de combat multi-domaine qui couvrent tout spectre des types de conflit.

À la fin de la phase de déploiement, selon l'ordre d'initiative, les joueurs doivent déclarer quelle troupe de leur liste d'armée est leur agent clé. La troupe choisie doit toujours être déployée sur la table de jeu. Les joueurs ne peuvent pas choisir une troupe en déploiement caché ou dans un état marqueur. Cette troupe doit toujours être sur la table de jeu sous forme de figurine et pas de marqueur (camouflé, holo-echo...). De plus, les troupes irrégulières et celles dont le type est REM ou VH ne peuvent être choisies comme agent clé.

Les agents clé possèdent les compétences spéciales Esquive (+3) et Intuition Tactique, même si ces compétences ne sont pas listées sur son profil d'unité. Ces compétences spéciales ne sont pas cumulatives, si la troupe les possède déjà, elles ne s'appliquent pas.

Les agents clé sont identifiés avec des jetons joueurs A et B.

AGENT CLÉ DOMINANT

Les joueurs qui ont leur agent clé dans un état non nul dans une ZO qu'il domine, ont un agent clé dominant.

HVT ET DECK DE CLASSIFIÉS NON UTILISÉS

Dans ce scénario, les figurines d'HVT et la règle « Sécuriser une HVT » ne sont pas utilisées. Les joueurs ne déploieront pas les figurines d'HVT sur la table de jeu et n'utiliseront pas le deck de classifiés dans ce scénario.

FIN DE LA MISSION

Ce scénario a une durée limitée, il se termine automatiquement à la fin du **troisième round de jeu**.

Si l'un des joueurs commence son tour actif dans une situation de Retraite !, la partie se terminera à la fin de ce tour.



SEEKERS SEASON 17

CENTRE DE TRANSMISSION (UPLINK CENTER)

OPTIONS DE SOUTIEN
TACTIQUE

0

ADAPTÉ AU MODE RENFORT

OUI

OBJECTIFS DE LA MISSION

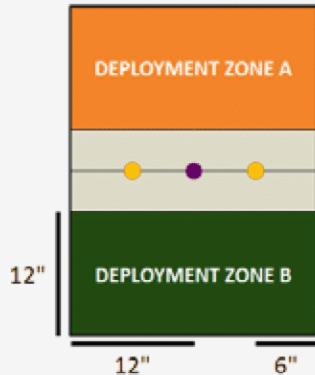
- À la fin de la partie, avoir une antenne de communication activée (2 points d'objectifs par antenne de transmission activée).
- À la fin de la partie, contrôler une antenne de communication (1 point d'objectifs par antenne de transmission).
- À la fin de la partie, contrôler la cryo-capsule (3 points d'objectifs).
- À la fin de la partie, avoir un lieutenant actif (1 point d'objectifs).

FORCES ET DÉPLOIEMENT

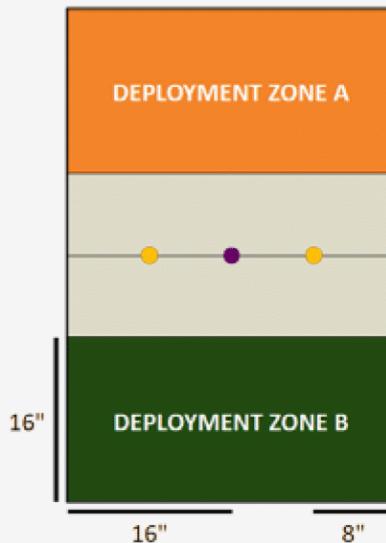
CAMP A et CAMP B : Les deux joueurs se déplient sur les bords opposés de la table de jeu, dans une Zone de Déploiement dont les dimensions dépendent du nombre de Points d'Armée dans les Listes d'Armée.

CÔTÉ	POINTS D'ARMÉE	SWC	TAILLE DE LA TABLE DE JEU	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	350	7	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

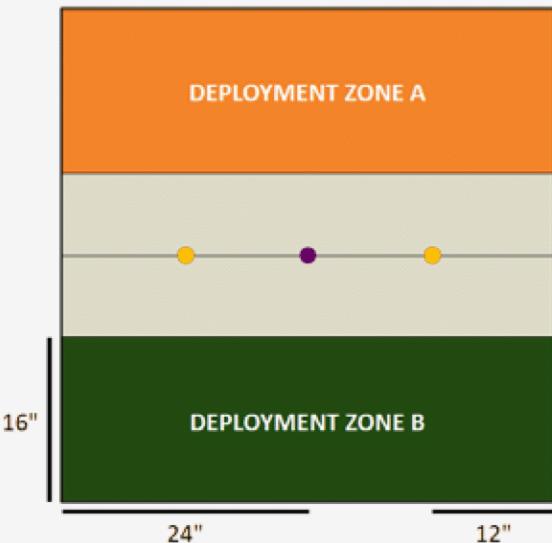
150 P
24" x 32"



200 P / 250 P
32" x 48"



300 P / 350 P / 400 P
48" x 48"



- Communication Antenna
- Tech-Coffin



RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

ANTENNES DE COMMUNICATION

Il y a 2 antennes de communication placées au centre de la table. Elles sont placées à 30 cm des bords de tables pour une partie à 300/350/400 points, 20 cm pour une partie à 200/250 points, et 15 cm pour une partie à 150 points.

Chaque antenne de communication doit être représentée par un jeton d'antenne de transmission (TRANS. ANTENNA) ou avec un élément de décor de même diamètre (tel que l'antenne de l'ITS Objective Pack Alpha, le *Communications Array* de Warsenal ou la *Sat Station Antenna* de Customeeple).

ACTIVER UNE ANTENNE DE COMMUNICATION

COMPÉTENCE COURTE

Attaque, Scénario.

PRÉREQUIS

- Seules les troupes spécialistes peuvent déclarer cette compétence.
- Les troupes spécialistes doivent être en contact silhouette avec l'antenne.

EFFETS

- Permet à une troupe spécialiste de faire un jet de VOL normal pour activer l'antenne de communication.
- Si le jet échoue, 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 activée de nouveau par l'autre joueur, en suivant la même procédure. Dans cette situation, l'antenne de communication n'est plus activée par l'adversaire.
- Des jetons joueur A et joueur B peuvent être utilisés pour indiquer une antenne de communication activée. Il est recommandé d'utiliser des jetons différents pour chaque joueur.

CONTRÔLER L'ANTENNE DE COMMUNICATION

L'antenne de communication est contrôlée par un joueur tant que ce joueur est le seul à posséder au moins une troupe (sous forme de figurine, pas de marqueur) en contact silhouette avec. Il ne peut donc y avoir aucune troupe ennemie au contact de l'antenne de communication. Les troupes dans un état nul ne peuvent ni contrôler ni empêcher le contrôle.

CRYO-CAPSULE

Il y a 1 cryo-capsule placée au centre de la table.

La cryo-capsule doit être représentée par un jeton Tech-Coffin ou par un élément de décor similaire (comme les Tech-Coffins de l'*ITS Objective Pack Alpha*, les *Stasis Coffins* de Warsenal ou les *Cryo Pods* de Customeeple).

CONTRÔLER LA CRYO-CAPSULE

La cryo-capsule est contrôlée par un joueur tant que ce joueur est le seul à posséder au moins une troupe (sous forme de figurine, pas de marqueur) en contact silhouette avec. Il ne peut donc y avoir aucune troupe ennemie au contact de la cryo-capsule. Les troupes dans un état nul ne peuvent ni contrôler ni empêcher le contrôle.

TROUPES SPÉCIALISTES

Pour les besoins de ce scénario, seuls les hackers, médecins, ingénieurs, observateurs d'artillerie, infirmier, et les troupes qui possèdent les compétences spéciales Chaîne de commandement ou Agent spécialiste sont considérés comme des troupes spécialistes.

Les hackers, médecins et ingénieurs ne peuvent pas utiliser leurs répéteurs ou leurs périphériques (servant) pour réaliser des tâches réservées aux troupes spécialistes.



FORMATION OPÉRATIONNELLE

Quand une troupe spécialiste utilise **une compétence avec l'étiquette scénario** qui requiert un jet de VOL et échoue, elle bénéficie des modificateurs suivants sur ses ordres suivants :

- Lors du second ordre consécutif, la troupe applique un modificateur de **+3 au jet de VOL** requis pour cette compétence de scénario.
- Lors du troisième ordre consécutif – et pour les ordres suivants – la troupe applique un modificateur de **+3 et +1 SD au jet de VOL** requis pour cette compétence de scénario.
- Ces modificateurs sont cumulatifs avec tous les autres modificateurs qui s'appliquent aux compétences avec l'étiquette scénario.

IMPORTANT

Ces modificateurs s'appliquent uniquement aux jets réalisés consécutivement par la même troupe pour la même compétence de scénario, sur la même cible, sans interruptions ni ordres dépensés sur d'autres troupes :

- Si la troupe réussit le jet, la séquence se réinitialise.
- Si la troupe ne déclare pas la même compétence de scénario, la séquence se réinitialise.
- Si la troupe déclare la même compétence, mais sur une cible différente, la séquence se réinitialise.
- Si un ordre est dépensé sur une autre troupe, la séquence se réinitialise.
- Une seule séquence peut être appliquée par troupe et par compétence de scénario à la fois.

LIEUTENANT ACTIF

À la fin de la partie, un lieutenant est actif s'il n'est pas dans un état nul (inconscient, mort, sepctorisé...), isolé ou immobilisé.

HVT ET DECK DE CLASSIFIÉS NON UTILISÉS

Dans ce scénario, les figurines d'HVT et la règle « Sécuriser une HVT » ne sont pas utilisées. Les joueurs ne déplorieront pas les figurines d'HVT sur la table de jeu et n'utiliseront pas le deck de classifiés dans ce scénario.

FIN DE LA MISSION

Ce scénario a une durée limitée, il se termine automatiquement à la fin du **troisième round de jeu**.

Si l'un des joueurs commence son tour actif dans une situation de Retraite !, la partie se terminera à la fin de ce tour.



OPÉRATIONS RÉSILIENCE

Ce format de tournoi est une nouvelle et différente façon de jouer au jeu. Il testera la résilience des joueurs et leurs capacités à surmonter des difficultés inattendues.

Comme pour les événements officiels, tous les tournois doivent respecter les règles de base de l'ITS ; à ceci près qu'ils n'utilisent pas les scénarios de l'TIS ni le deck de classifiés. Les joueurs doivent utiliser le deck des objectifs tactiques et celui des conditions de bataille.

OBJECTIFS TACTIQUES

Les objectifs tactiques sont des objectifs que le joueur doit accomplir pour marquer des points d'objectifs.

Chaque objectif tactique donne jusqu'à 3 points d'objectifs, comme indiqué dans les conditions spéciales de chaque objectif.

Chaque objectif tactique ne donne ses points d'objectifs qu'une seule fois par partie.

Un objectif est accompli quand un joueur reçoit au moins un 1 point d'objectif venant de cet objectif.

À la fin de la partie, avoir accompli plus d'objectifs tactiques que l'adversaire octroie 1 point d'objectif supplémentaire.

CONDITIONS DE BATAILLE

Les conditions de bataille sont les circonstances particulières dans lesquelles se déroule le combat. Elles définissent des modificateurs, bonus ou pénalités, tout au long de la partie qui mettront à l'épreuve les compétences tactiques et les capacités d'adaptation des joueurs.

CHOIX DES OBJECTIFS TACTIQUES ET DES CONDITIONS DE BATAILLE

OBJECTIFS TACTIQUES

Les joueurs n'ont qu'une façon de choisir les objectifs tactiques : le deck d'objectifs tactiques.

Les joueurs piochent et choisissent leurs objectifs tactiques après avoir appris la faction que leur adversaire va jouer, mais toujours avant d'avoir choisi l'une des deux listes d'armées montrées à l'organisateur du tournoi.

Chaque joueur doit mélanger son propre deck des objectifs tactiques devant son adversaire, piocher quatre cartes, et se défausser de l'une d'entre elles.

Les objectifs tactiques ne s'appliquent qu'au joueur qui les a piochés et choisis, et sont des informations privées jusqu'à la fin de la partie, tant qu'aucune consigne contraire n'est donnée.

Une fois que les objectifs tactiques ont été piochés et choisis, les joueurs peuvent dépenser un jeton de commandement pour défausser l'un des objectifs tactiques et en piocher un nouveau.

Au début du premier round de jeu, les deux joueurs doivent choisir l'un de leurs objectifs tactiques et le révéler en même temps. Si « Cible Prioritaire » est choisie parmi les objectifs tactiques, il doit être révélé en premier.

Au début des rounds suivants, les deux joueurs doivent révéler un autre objectif tactique simultanément.

Le joueur doit garder ses cartes d'objectifs tactiques et les montrer à l'adversaire à la fin de la partie.

CONDITIONS DE BATAILLE

Les joueurs n'ont qu'une façon de choisir les conditions de bataille : le deck des conditions de bataille.

Les joueurs piochent et choisissent leurs conditions de bataille après le jet d'initiative mais toujours avant la phase de déploiement.

Chaque joueur doit mélanger son propre deck des conditions de bataille devant son adversaire, piocher deux cartes, et se défausser de l'une d'entre elles. En suivant l'ordre d'initiative, les joueurs montrent leurs cartes et prennent les décisions nécessaires ou placent les éléments spécifiés sur la carte des conditions de bataille.

Si les deux joueurs ont la même condition de bataille, le joueur qui joue en second doit défausser sa carte et en piocher une nouvelle dans le deck des conditions de batailles et utiliser la nouvelle carte.

Les conditions de bataille s'appliquent pendant toute la partie et affectent aux deux joueurs.

S'il y a plus d'un bonus au mouvement accordés par une condition de bataille, une seul s'applique.



SEEKERS

SEASON 17

DÉPLOIEMENT ET FIN DE MISSION

Ce supplément utilise les déploiements standard et les conditions de fin de mission des scénarios de l'ITS.

OBJECTIFS TACTIQUES

CAMP A et CAMP B : Les deux joueurs se déplacent 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.

CÔTÉ	POINTS D'ARMÉE	SWC	TAILLE DE LA TABLE DE JEU	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	350	7	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

FIN DE MISSION

Ce scénario a une durée limitée, il se termine automatiquement à la fin du **troisième round de jeu**.

Si l'un des joueurs commence son tour actif dans une situation de Retraite !, la partie se terminera à la fin de ce tour.

ÉLÉMENTS TACTIQUES

Les éléments tactiques sont les pièces d'équipement, l'armement, les individus, les systèmes, etc. avec lesquels les troupes doivent interagir pendant le scénario. Ils sont listés plus bas.

Dans une partie d'opérations résilience, les joueurs déplacent tous les éléments tactiques, à l'exception des tourelles défensives F-13 qui ne sont déployées que si une carte de condition de bataille ne le spécifie.

BALISE

Avant la phase de déploiement, chaque joueur doit placer **deux balises** entièrement à l'intérieur de sa zone de déploiement, en contact silhouette avec n'importe quel point de sa limite extérieure, comme montré sur le schéma.

Le joueur qui conserve le déploiement place ses balises en premier.

Une balise ne peut être endommagée qu'avec des armes qui possèdent le trait Anti-matériel.

Si l'attribut de structure (STR) d'une balise est réduite à 0 ou moins, elle est détruite et retirée de la table de jeu.

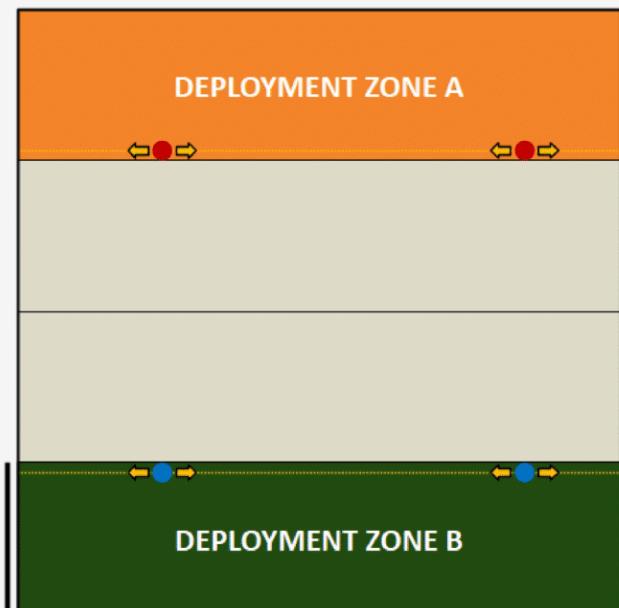
Les balises peuvent être ciblées par la compétence spéciale Ingénieur ou l'équipement GizmoKit.

Il n'est pas autorisé de se déployer en contact silhouette avec une balise.

NOM	BLI	PB	STR	S
Balise	4	4	3	2
GIZMOKIT (PH = 10)				

300 P / 350 P / 400 P

48" x 48"



● Beacon A

● Beacon B

EXAMPLE OF BEACONS PLACEMENT



SEEKERS

SEASON 17

HVTs

Les HVTs suivent les règles des civils qui peuvent être trouvées dans ce document. La seule exception est la façon dont les HVTs sont placées sur la table de jeu.

Avant la phase de déploiement, chaque joueur doit placer quatre HVTs entièrement à l'intérieur de la zone de 10 cm depuis la bordure avant de leurs zones de déploiement.

Le joueur qui a gardé le déploiement place ses HVTs en premier.

Il n'est pas autorisé de se déployer en contact silhouette avec une HVT.

ISC : HVT (Cible de grande valeur)

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	VITA	S	AVA
--	6	5	10	11	--	--	--	2	--
HVT – Arme de tir : -- ; Arme de CàC : -- ;									
SWC : -- ; C : --									

Dans certains scénarios, les HVTs ennemis sont réactives et hostiles, réagissant comme si elle était une troupe ennemie. Dans ces scénarios, les joueurs peuvent les attaquer et utiliseront le profil d'HVT hostile :

ISC : HVT hostile

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	VITA	S	AVA
4-4	6	8	11	11	1	0	1	2	--
HVT Hostile – Arme de tir : Pistolet étourdissant ;									
Arme de CàC : -- ;									
SWC : -- ; C : --									

BEEPERS

Chaque troupe possède un **beeper**. Si la troupe est un spécialiste, elle possède alors un beeper supplémentaire.

Pour placer un beeper, la troupe doit déclarer la compétence Placer un déployable.

Les beepers ne peuvent pas être placés via un ordre coordonné. Les beepers peuvent être endommagés par des attaques.

Si l'attribut de structure (STR) d'un beeper est réduite à 0 ou moins, elle est détruite et retirée de la table de jeu.

Les beepers doivent être représentés avec des jetons joueur A et B ou par des figurines ou éléments de décor avec la même valeur de silhouette.

NOM	BLI	PB	STR	S
Beepers	2	0	1	2

OBJECTIFS

Avant la phase de déploiement, chaque joueur doit placer trois objectifs entièrement à l'intérieur de l'espace de 20 cm depuis la ligne centrale vers sa zone moitié de table.

Le joueur qui a conservé le déploiement place ses objectifs en premier.

Il n'est pas autorisé de se déployer en contact silhouette avec un objectif.

Chaque objectif doit être représenté par un jeton objectif ou un élément de décor de même diamètre (tel que l'objectif de l'ITS Objectives Pack Alpha ou les *Info Hubs* de Micro Art Studio).

TOURELLES DÉFENSIVES F-13

Les tourelles défensives F-13 sont des armes déployables, réagissant avec Tir ou Attaque de CC à n'importe quel ordre déclaré par une figurine (mais pas un marqueur) ennemie active en ligne de vue ou en contact silhouette.

Quand la valeur de l'attribut STR d'une tourelle défensive F-13 est 0 ou moins, elle est retirée de la table de jeu.

La tourelle défensive F-13 doit être représentée par un jeton tourelle défensive A/B ou par un élément de décor avec la même valeur de silhouette (par exemple les *Turrets* de l'ITS Objective Pack Alpha)

ISC : Tourelle défensive F-13

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	STR	S	AVA
--	5	10	--	--	2	3	1	2	--
Équipement : Viseur 360°									
Compétences spéciales : Réaction totale									
Armes de tir : Fusil combi									
Armes de CàC : Arme CC Paralysante (-3)									



GLOSSAIRE DES OPÉRATIONS RÉSILIENCE

CAPTURE

Certains objectifs tactiques requiert qu'une troupe utilise la compétence Capturer un élément tactique. La compétence Capturer un élément tactique permet de capturer puis transporter un élément tactique.

CAPTURER UN ÉLÉMENT TACTIQUE

COMPÉTENCE COURTE

Attaque.

PRÉREQUIS

La troupe doit être dans l'une des situations suivantes :

- Être en contact silhouette avec un figurine dans un état nul qui transporte un élément tactique.
- Être en contact silhouette avec une troupe alliée dans un état normal qui transporte un élément tactique.
- Être en contact silhouette avec un élément tactique non-transporté.

EFFETS

- Sans qu'il soit nécessaire de faire un jet, la troupe capture l'élément tactique.
- La troupe doit respecter les règles communes des éléments tactiques.

RÈGLES COMMUNES DES ÉLÉMENTS TACTIQUES CAPTURÉS

- Chaque figurine peut transporter un élément tactique capturé maximum. Sauf pour les troupes qui possèdent la compétence spéciale bagage qui peuvent en porter deux.
- Seules les figurines, et pas les marqueurs (camouflé, supplanté, holo-echo...) peuvent transporter les éléments tactiques capturés.
- L'élément tactique capturé doit toujours être sur la table.
- L'élément tactique capturé doit toujours être en contact silhouette avec la troupe qui la transporte.
- Si la troupe qui transporte l'élément tactique capturé entre ou est déjà dans un état nul, la troupe lâche l'élément tactique capturé. Déplacez l'élément tactique capturé légèrement hors du contact silhouette de la troupe.
- L'élément tactique capturé ne bloquent pas le mouvement ou les lignes de vues.
- L'élément tactique capturé ne bloquent pas les mouvements ni les lignes de vues.

CONTRÔLER

Un élément tactique est contrôlé par un joueur tant que ce joueur est **le seul à posséder au moins une troupe** (sous forme de figurine, pas de marqueur) **en contact silhouette** avec. Il ne peut donc y avoir aucune troupe ennemie au contact de l'élément tactique. Les troupes dans un état nul ne peuvent ni contrôler ni empêcher le contrôle.

DOMINER

Un quadrant ou un secteur est dominé par un joueur s'il possède plus de points de victoire que son adversaire à l'intérieur de la zone. Seules les troupes représentées par des figurines ou des marqueurs (camouflé, embryon shasvastii...) comptent, ainsi que les proxys et les troupes périphériques. Les troupes dans un état nul ne comptent pas. Les jetons représentant des armes ou de l'équipement (comme les mines ou les répéteurs déployables), les faux holo-echos, and tout autre jeton qui ne représente pas une troupe ne comptent pas non plus.

Les troupes qui possèdent l'équipement bagage qui sont à l'intérieur du quadrant ou du secteur et dans un état non nul, fournissent 20 points de victoire supplémentaires pour dominer cette zone.

TUER

Les troupes sont considérées comme tuées par l'adversaire si elle entre dans l'état mort, ou si elles sont dans un état nul à la fin de la partie.

Les troupes qui **n'ont pas été déployées sur la table de jeu**, sous forme de figurine ou de marqueur, à la fin de la partie sont considérées comme tuées par l'adversaire.

SUBJUGUER

Un quadrant ou un secteur est subjugué par un joueur tant que ce joueur est le seul à posséder au moins une troupe (sous forme de figurine, pas de marqueur) dans la zone. Il ne peut donc pas y avoir de troupes ennemis dans le quadrant ou le secteur. Les troupes dans un état nul ne comptent pas.

Une troupe est dans un quadrant ou un secteur si plus de la moitié du socle de cette troupe est dans la zone.



SEEKERS

SEASON 17

RÉSUMÉ DE LA SÉQUENCE D'OPÉRATION RÉSILIENCE

1. Sélection des objectifs tactiques.

1-1. Piochez 4 et défaussez 1.

1-2. En dépensant un jeton de commandement, vous pouvez défausser votre objectif tactique et en piocher un autre.

2. Choix de la liste d'armée.

3. Jet d'initiative.

4. Sélection des conditions de bataille

4-1. Piochez 2 et défaussez 1.

4-2. Placez les éléments spécifiés dans les conditions de bataille

5- Placez les éléments tactiques

6- Phase de déploiement

7- Révélez un objectif tactique (Cible prioritaire d'abord si sélectionner).

8- Début du tour.

