



ANTARES 2

(BEYOND THE GATES OF ANTARES
SECONDE ÉDITION)

LIVRET DE SCÉNARIOS

V2.011 A-1

Supplément pour Beyond the Gates of Antares

Version Française

Antares 2 Credits

Auteurs: Rick Priestley, Tim Bancroft

Remerciements spéciaux à : Ant Sharman, Geordie Irvin, Rik Baker, David Horobin
(V1 special thanks: Nick Simmerson, Wojtek Flis, Andrew Chesney)

Principaux testeurs, organisateurs des tests et contributeurs supplémentaires : Dave Baker, Rik Baker, James Buckley, Ruben Lopez Catalan, Matt Cross, Geoff Croudace, Lea Davidson, Ian Duffy, Vance Farrow, Martyn Fellender, Scott Godfrey, Gergely Gombos, Ed Harrington, Jon Harrington, Nicole Sijnja, Rudi Hein, David Horobin, Geordie Irvin, Seb Jacquet, Mathias Mesonero, Loïk Ménard, Ben Morris-Taylor, John Murray, Adam Murton, Sam Nolen, Simon Nolen, Tim Oliver, Simon Perkins, David Richardson, Jan Rudolph, Ant Sharman, Ondrej Slezacek, Joshua Teed, Jason Turner

Relecture et contrôle de cohérence : David Horobin, Seb Jacquet, Rosemary Bancroft, Jamie Morris, Stephen Stiles

Figurines originales peintes par : Jez Allum, Andrés Amián, Golem Painting Studio, Andy Hobday, Matt Houghton, Rob Henson, Mandertory Miniatures, Chris Webb, Dean Winson, Darek Wyrozebski, Kirsten Williams, Grzegorz Bereza, Blotz, Sarissa Precision.

Conception des Figurines : Jon Cave, Russ Charles, Wojtek Flis, Steve Saleh, Marco Sano, Paul Sawyer, Des Hanley, Kev White, John Wigley

Auteurs des Scénarios de ce livret : Tim Bancroft, Jasper Batcher, Nigel Bond, Nathon Clerke, Martin Otten, Dan Grasso, David Horobin

Adaptation, traduction et mise en page française : Seb Jacquet (VortexZone.com)

Tous les plans ont été retravaillés pour la version française pour garder une certaine cohérence avec les scénarios du livret *Jouer une Partie*. Certains scénarios (ou conditions de victoire de scénarios) ont été modifiés pour plus de compréhension par rapport à la publication d'origine.

Relecture et remerciements pour l'édition française : Didier Derchain, Laurent Bur, Michel Michel

© Rick Priestley, Tim Bancroft, 2022.

Beyond the Gates of Antares, le logo Beyond the Gates of Antares, Algoryn, Boromite, Lavamite, Isorian Shard, Concord, Ghar, NuHu et Freeborn sont des marques déposées par Warlord Games Ltd. Tous droits réservés.

Notes Structurelles d'Antares 2

Pour faciliter le téléchargement et l'impression des règles, nous avons réparti les règles, le contexte et les listes dans des documents distincts et plus petits. Ce document contient les règles pour le choix des armées, le déploiement et la mise en place du jeu ainsi que les scénarios – les sélecteurs et les règles spécifiques à une faction se trouvent dans les listes d'armée spécifiques et gratuites pour chaque faction. D'autres livres décrivent le contexte dans *Antares 2 : L'Univers* ; les descriptions et les statistiques des armes et des équipements les plus utilisés dans l'univers d'Antares dans *Antares 2 : Jouer une Partie* ; et les règles de base du jeu dans *Antares 2 : Règles du Jeu*, qui contient le moins possible de matériel spécifique à Antares. Tous ces documents peuvent être téléchargés sur antaresnexus.com.

Nous sommes pleinement conscients que cette structure signifie que les règles de base peuvent être utilisées dans d'autres univers et contextes : n'hésitez pas à le faire ! Contrairement aux *Règles de Base*, ce supplément ne concerne que l'équipement Antaréen et ne contient donc aucun indicateur spécifique à Antares.

Il est permis d'imprimer et de photocopier ces règles pour un usage personnel uniquement.

Ce document ne doit pas être distribué ou revendu sous quelque forme que ce soit.

SOMMAIRE

LISTES '60' et '60-PLUS'	5
Liste de format PLUS	5
Base de Points NF1/60	5
Option PLUS	5
1 - Récupération des Données Cognitives.....	6
2 - Sauvetage	7
3 - Navette Abattue	8
4 - Rencontre Accidentelle.....	9
SCÉNARIOS DU NEXUS	10
1 - Laboratoire de Recherche (Jasper Batchler).....	10
2 - Les Canons de Knarr-vron (Nigel Bond).....	12
3 - Les Cristaux de la Folie (Nathon Clerke).....	14
4 - Le Réveil de Cauldron (Martin Otten).....	15
5 - Analyse-Paralysie (Tim Bancroft).....	16
6 - Transport Express (Scénario de l' <i>Antares Day 2018</i>).....	18
7 - Barrage Orbital (Tim Bancroft).....	20
8 - Cellules Écrasées (Tim Bancroft).....	22
9 - Site de Crash (Geordie Irvin).....	23
10 - La Chasse aux Drones (Dan Grasso).....	24
11 - Gobeurs Affamés (David Horobin).....	26
12 - À la Recherche de la Ruche (Tim Bancroft).....	28
13 - Capture et Contrôle (Tim Bancroft).....	30
14 - Exode (Ben Rubery).....	32
15 - Un plus grand Conflit (Lea Davidson).....	34
16 - Chasse Hùkk (Tim Bancroft).....	36
17 - Clôture (Lea Davidson).....	38
18 - Lignes Intérieures (Andy Patrick).....	40
19 - Retraite Tactique (Andy Patrick).....	41
20 - Assaut Total (Andy Patrick).....	42

LISTES '60' ET '60-PLUS'

par Tim Bancroft

Listes de format PLUS

Pour l'*Antares 2 Boot Camp* (journée spéciale «Camp d'Entraînement» qui a eu lieu en mai 2022), ainsi que pour d'autres journées d'initiation, j'aime utiliser une liste au format '-PLUS'. Une telle liste repose sur l'apprentissage, l'élaboration et l'utilisation par les joueurs d'une liste plus petite – généralement orientée vers l'infanterie – pour commencer.

La composante PLUS est destinée à permettre aux joueurs d'apprendre à utiliser les plus grosses pièces d'équipement, comme les véhicules, tout en limitant au maximum le nombre d'unités qu'ils doivent gérer. Comme les joueurs ont déjà utilisé leurs escouades d'infanterie, ils peuvent se concentrer un peu plus sur la compréhension des unités DOM et le *Tableau des Dégâts*.

J'insiste sur le fait que les joueurs ne doivent pas se sentir obligés de fournir une option PLUS s'ils préfèrent jouer avec 60pts ; de plus, je demande également à tous les joueurs que si un adversaire n'a pas d'option PLUS, ils doivent être compréhensifs et jouer avec la base de points.

Base de Points NF1/60

Un bon point de départ pour la liste est une liste de 60 points, au NF1. Cela permet un peu d'expérimentation sans être trop lourd, et donne aussi une bonne partie.

Pour constituer leur liste de 60 points, les joueurs doivent choisir une armée totalisant 60 points parmi l'un des sélecteurs indiqués dans les listes d'armée A2 : c'est tout ! J'insiste sur le fait que le terme «sélecteur» fait référence à un type d'armée spécifique au sein d'une faction, comme «Force Aéroportée» ou «Force de Combat» de la Concorde et pas seulement «Concorde».

Dans ces listes, c'est aux organisateurs de décider s'ils autorisent ou non les joueurs à utiliser des personnages ou des mercenaires tels que les Askars et les Hükks (voir *Jouer une Partie* et la liste d'armée des Maisons Freeborn). Les autoriser dans une liste à faible valeur de points peut permettre à un joueur d'utiliser une figurine qu'il aime sans avoir à se souvenir de trop de règles.

Les alliances ne sont pas recommandées : à 60 points, elles sont possibles, mais risquent d'être trop désordonnées et contraignantes.

Option PLUS

L'option PLUS est une unité unique, très puissante, provenant de n'importe quel profil du sélecteur du joueur, mais au niveau NF2. Le NF3 est une option, mais les joueurs ont tendance à opter pour des véhicules très lourds. N'utilisez donc la NF3 qu'avec des joueurs expérimentés et, précisez-le, pour un format 100-PLUS.

Ainsi, pour une liste 60-PLUS, le joueur utilise la force de 60 points, NF1, qu'il a déjà sélectionnée et y ajoute

SOIT :

- **N'IMPORTE QUELLE UNITÉ** qui serait autorisée dans le sélecteur au NF2 – cette unité supplémentaire peut être n'importe laquelle autorisée par le sélecteur, indépendamment des limites du NF1, que ce soit un véhicule, une équipe d'armes ou autre, et peut être améliorée à condition qu'elle reste valide au NF2 et ne dépasse pas 25pts ;

OU

- **DEUX** unités de NF1 autorisées par leur sélecteur ne totalisant pas plus de 25 points, également sans tenir compte des limites de sélection ou des restrictions de Choix Limité (toutefois, *Unique reste Unique*) – toutes les améliorations disponibles pour les unités sont possibles à condition qu'elles restent au NF1, pour un total de 25pts ou moins.

Exemple : Une liste Vardosi Freeborn de 60 points pourrait se composer de :

- 1 x Commandement de la Flotte avec drone-défecteur (14pts)
- 1 x Escouade d'Infanterie Vardanari (10pts),
- 1 x Escouade d'Infanterie Domari (9pts),
- 1 x Équipe de Défense du Vaisseau Domari (6pts),
- 1 x Fragment de Sondes-Cibleurs (5pts)
- 1 x NuHu Renégat (16pts = total 60).

Pour son option PLUS, la liste pourrait SOIT inclure un Glisseur de Combat de type Liberator (21pts – qui peut-être amélioré) OU un autre NuHu Renégat (16pts) et une autre unité Domari (9pts, pour un total de +25pts).

Normalement, le NuHu supplémentaire ne pourrait pas être pris au NF1 car il est à la fois un Choix Limité et a une limite de 0-NF ; toutefois, une autre unité de Commandement de la Flotte ne peut pas être prise car elle est Unique.

Le but est de donner au joueur la possibilité de se familiariser avec un véhicule ou une armée plus importante – au choix. Et s'il pense que c'est trop pour lui, il peut simplement utiliser la liste à 60 points.

Bien sûr, en tant que gestionnaire d'événements, vous devez vous assurer que les scénarios peuvent faire face à des listes de 60 ou 60-PLUS. Nous avons ajouté quelques-uns de ces scénarios utilisés lors du *Boot Camp Antares 2* en mai 2022. Le dernier scénario spécial utilisé durant ce camp d'entraînement est le scénario *Orbitale en Perdition* utilisé avec le tapis d'épave de vaisseau spatial personnalisé de Tim Bancroft, vu pour la première fois en 2018 (scénario disponible en anglais sur le Nexus Antares).

RÉCUPÉRATION DES DONNÉES COGNITIVES

Type : Affrontement (2 Joueurs), Objectifs/ Narratif

Équivalent : 60/60-PLUS

Un des vaisseaux de soutien IMTel en orbite a explosé. Alors que la plupart de ses éléments ont brûlé lors de la rentrée dans l'atmosphère, des unités contenant les données cognitives des citoyens ont été conçus dans le but de garantir leur préservation, et ceux-ci ont résisté à la chaleur et à l'impact. Bien que l'endroit soit éloigné et loin de vos forces, vous devez récupérer les consciences, soit pour sauver vos propres citoyens pour l'implantation de clones, soit pour examiner les données pour les informations qu'ils contiennent. Le problème ? Vous n'avez aucune idée des unités cognitives qui ont pu survivre au crash !

Mise en Place

4 petits objectifs doivent être placés comme indiqué sur la carte. Choisissez ou déterminez aléatoirement pour savoir si une partie de **60** ou **60-PLUS** doit être jouée, et pour déterminer quelle longueur de table long chaque joueur utilisera comme bord de table.

Déploiement

Les deux forces entrent n'importe où par la longueur de leur propre bord de table au premier tour.

Objectif

Testez autant de données cognitives que possible pour s'assurer qu'elles soient intactes et les transférer à vos propres forces.

Durée de la Partie

La partie dure six tours et se termine immédiatement si les forces des deux joueurs ont testé toutes les données cognitives restantes.

Les **Points de Rupture** sont **ignorés** dans ce scénario.

Conditions de Victoire

Chaque objectif rapporte des Points de Victoire différents selon sa position sur la table.

Conditions de Réussite	PV
Tester chacune des données cognitives se trouvant dans votre propre moitié de table	+1
Tester chacune des données cognitives se trouvant dans la moitié de table de votre adversaire	+3
Avoir testé les 4 unités cognitives	+2

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

Tester des données cognitives

Pour tester des données cognitives, une unité doit avoir le contrôle exclusif ou le contrôle contesté de l'objectif testé (voir *Jouer une Partie*, p. 15). L'unité donne ensuite un ordre **Rally (Ralliement)** pour recueillir les informations et, en cas de succès, gagne les points de victoire correspondant à l'emplacement du marqueur.

Détruire des données cognitives

Une unité de données cognitives peut être détruite par un tir ou un assaut au corps-à-corps. Les unités de données cognitives ont les statistiques suivantes :

- sont très bien protégé, avec une **Res 13**
- ont les règles spéciales **Petit** et **Coriace 2**
- ne peuvent pas recevoir de **Stress** ou d'**Ordre**

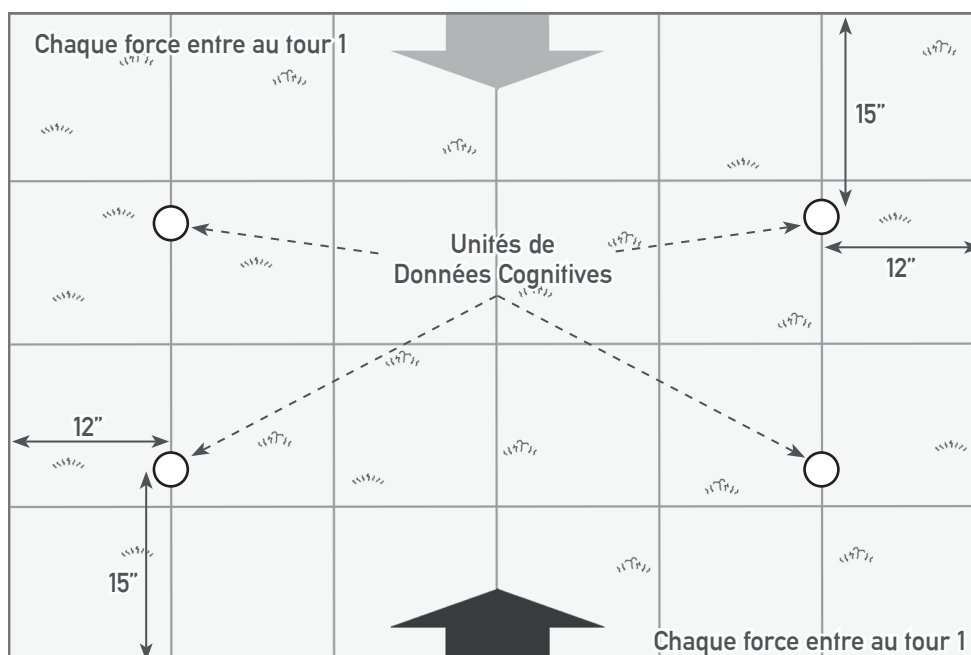
Une fois qu'une unité de données cognitives est détruite, retirez-la de la table.

Note d'Intention

Il s'agit d'un scénario faussement difficile, car tous les points d'intérêt se trouvent dans la moitié de la table de votre adversaire et effectuer un **Rally (Ralliement)** peut s'avérer délicat sous le feu de l'ennemi. Un **Rally (Ralliement)** vous permet aussi de retirer du **Stress**, et tant qu'une unité plus grande ou plus résistante est utilisée pour extraire les données, cela devrait aller.

Parfois, il peut être judicieux de se concentrer sur deux ou trois objectifs seulement et de détruire ou d'ignorer les autres. Il peut s'agir de tester les deux objectifs dans votre propre moitié de table et un seul dans la moitié de table de votre adversaire.

Une stratégie parfois utilisée est la tactique de la «terre brûlée», dans laquelle vos propres unités détruisent les données cognitives après les avoir testées. Souvent, toutefois, cela empêche vos propres forces d'apporter un appui, et doit donc être considéré avec attention.



SAUVETAGE

Type : Affrontement (2 Joueurs), Objectifs/ Narratif

Équivalent : 60/60-PLUS

Un commandant (pas le vôtre !) est bloqué dans un no-man's land et doit être capturé (ou secouru) de toute urgence ! Vos forces se précipitent sur la zone et arrivent bien avant les renforts.

Mise en Place

L'objectif central de la table est un **abri** où se trouve le commandant. Cet abri doit avoir un seul accès et que celui-ci ne doit pas faire face au bord de chaque joueur : il doit être impossible pour une unité normale d'y *Sprinter* au premier tour **ET** déterminez quelle longueur de table chaque joueur utilise comme bord de déploiement.

Optionnellement, la table devrait avoir deux zones de terrain infranchissables ou difficiles bloquant l'accès direct au bâtiment depuis les deux longueurs de la table.

La surface de jeu devrait idéalement être de 5' x 4', mais ce scénario peut facilement être joué sur une table de 4' x 4', bien que cela soit un peu étroit ou être joué sur une table de 6' x 4' en utilisant un déploiement aléatoire (numérotez chacune des "cases" des longueurs de table de 1 à 6 et lancez un dé pour chacune des unités).

Déploiement

Les deux forces se déploient dans un rayon de 10" (et non 1M) de leur bord de table. **AUCUNE** unité ou champ de mines ne peuvent être placés au-delà de cette zone de déploiement, pas même les snipers, et les infiltrateurs ne bénéficient pas de leur mouvement d'avant-partie.

Objectif

Capturez et escortez le commandant hors du bord de votre table (extraction).

Durée de la Partie

La partie dure 6 tours ou jusqu'à ce que le commandant soit mort ou extrait avec succès.

Les **Points de Rupture** sont **ignorés** dans ce scénario.

Conditions de Victoire

Si une des deux forces parvient à **extraire** le Commandant, celle-ci remporte une **victoire majeure**.

Si une des deux forces **contrôle** le Commandant sans parvenir à l'extraire, elle remporte une **victoire mineure**.

Si le Commandant est tué, la partie se termine par un **match nul**.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

Capture du Commandant

Voir *Objectifs Transportables* dans *Jouer une Partie*. Si le Commandant (Cdt) se libère à un moment donné, placez immédiatement un dé d'ordre pour lui dans le sac et, lorsqu'il est tiré, le commandant court vers le bâtiment central, en évitant toutes les autres unités, jusqu'à ce qu'il soit à nouveau capturé.

Il est important de se rappeler que l'unité qui porte secours **ne peut pas Sprinter** et que l'accès au bâtiment par une entrée est identique au franchissement d'un obstacle (p.45, *Règles du Jeu*).

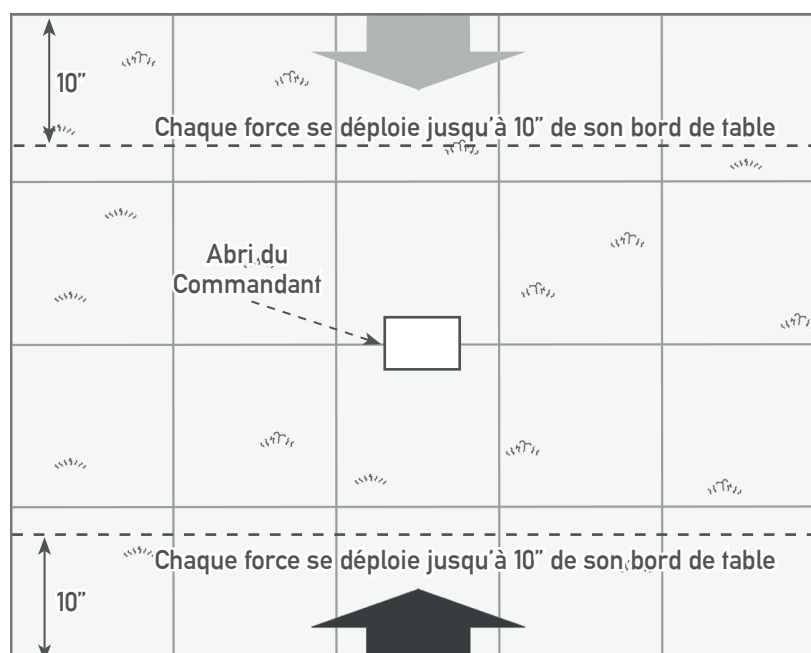
Mort Accidentelle

Chaque fois que l'unité qui escorte le Cdt se fait tirer dessus (y compris au TBP) la figurine du Cdt devient une cible potentielle : vous devrez donc lui attribuer une touche **avant** d'attribuer les **secondes touches**. Le Cdt ne tire pas, mais il peut être attaqué au corps-à-corps si l'unité adverse le désire ! Le Cdt a les stats suivantes : For 5, Ag.5, Res 6(7), Armure Reflex et *Coriace 3*.

Note d'Intention

Il peut être tentant de regrouper toutes vos unités au centre et d'envoyer en avant une unité d'extraction. Cependant, vos unités auront besoin de soutien, donc une paire d'unités sur les flancs capables de fournir un appui-feu utile et de coincer votre adversaire sera payante.

Il n'est pas facile de céder un objectif porté comme le commandant, mais cela peut être fait avec un positionnement prudent des unités car chaque unité peut prendre le commandant au début de son tour. Bien sûr, une fois que vous avez le commandant, votre adversaire peut essayer d'éliminer l'unité qui le porte – et peut-être même le commandant.



NAVETTE ABATTUE

Type : Affrontement (2 Joueurs), Objectifs/ Narratif

Équivalent : 60/60-PLUS

Une navette s'est écrasée dans la nature et on la soupçonne de transporter un Architecteur Virai. Vous devez la capturer avant toute autre faction ou l'empêcher de tomber entre leurs mains !

Mise en Place

Le scénario doit être joué sur une surface de 5' × 4' (150 cm par 120 cm environ) pour assurer l'établissement d'une course pour le contrôle de l'épave. L'objectif central doit être une navette écrasée au sol (si vous n'en avez pas, un bâtiment fera l'affaire). Déterminez aléatoirement quelle largeur de table (4') chaque joueur utilise comme bord de déploiement.

Pour aider le scénario de manière significative si, même sur une table de 5'×4', un total de 12 éléments de terrain de taille normale sont utilisés et qu'il n'y a pas de terrain à moins de 5" de la navette écrasée.

Déploiement

Les deux forces arrivent au tour 1 depuis leur largeur de table respective, conformément aux règles du livret *Jouer une Partie*.

Objectif

Capturez ou détruisez la navette écrasée.

Durée de la Partie

La partie dure 6 tours ou jusqu'à ce que la navette soit détruite.

Les **Points de Rupture** sont **ignorés** dans ce scénario.

Conditions de Victoire

Lorsque la partie se termine, l'armée ayant le **contrôle exclusif** de la navette remporte la victoire.

Si le contrôle de la navette est **contesté** à la fin de la partie ou que la navette est **détruite**, la partie se termine par un match nul.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

Pour contrôler la navette, voir *Contrôle des objectifs* dans le livret *Jouer une Partie*. Le contrôle contesté peut être revendiqué par les deux camps

Destruction

La navette peut être détruite par des tirs d'armes de démolition ou lourdes avec une VI de 5+. La navette a un **Seuil de Dégâts de 7** (il faut donc une VI 7 ou supérieure pour l'endommager avec des armes autres que de *Démolition*) et **30 Points de Structure**

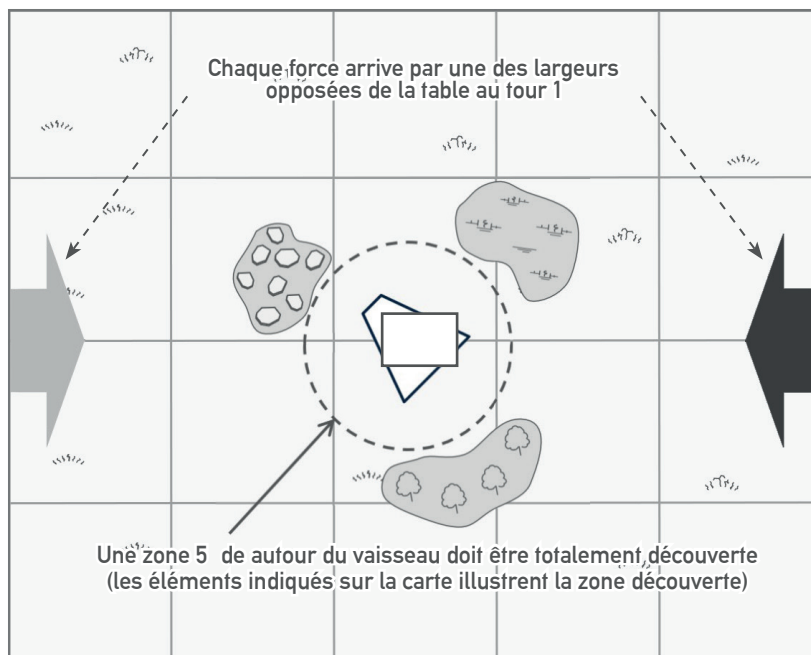
Toutes les unités situées à l'intérieur de la navette écrasée subissent également des dégâts lorsque la navette est prise pour cible, de la même manière que pour un bâtiment.

Note d'Intention

Il peut être tentant de se contenter de courir directement vers la navette car celle-ci est très proche. Bien que cela signifie que la navette peut être capturée rapidement, cela expose les unités qui la capturent à une grêle de feu de la part de leurs adversaires.

Pour les joueurs qui se sentent surclassés après le premier ou le deuxième tour, le faible Seuil de Dégâts de la navette signifie qu'il est tentant d'essayer de gâcher les chances de votre adversaire en forçant un match nul. Toutefois, il y a aussi un piège : un faible Seuil de Dégâts signifiera que les armes qui tirent sur la navette pourront endommager à la fois la navette et les unités qui s'y cachent, ce qui peut augmenter vos chances de capturer la navette intacte (enfin, relativement intacte).

Les joueurs avisés pourraient vouloir utiliser diverses munitions spéciales pour ralentir les adversaires ou rendre difficile les tirs sur les personnes réfugiées à l'intérieur.



RENCONTRE ACCIDENTELLE

Type : Affrontement (2 Joueurs), Objectifs/ Narratif

Équivalent : 60/60-PLUS

En rentrant à leur base après avoir patrouillé dans des régions sauvages, vous subissez une grave panne de communication. En conséquence, vous tombez inopinément sur une force d'exploration d'une faction opposée. Vous devez rentrer chez vous !

Mise en Place

Déterminez aléatoirement si une partie de 60 ou 60-PLUS doit être jouée, et quelle longueur de table chaque joueur utilise comme bord de déploiement.

Déploiement

Les deux forces déploient la moitié de leurs unités, dont leurs fragments de sondes, à l'intérieur d'une zone située au centre de la table, de 20" de largeur et 10" de profondeur.

La seconde moitié des unités restantes arrive depuis le bord de la zone centrale respective à chaque force au premier tour, en effectuant les tests de Commandement pour *Entrer en Jeu* (voir schéma).

Objectif

Faites sortir autant d'unités que possible par le bord de table adverse. Cela peut se faire n'importe où sur le bord de table de votre adversaire, et pas seulement dans sa zone de déploiement.

Durée de la Partie

La partie dure 6 tours ou jusqu'à ce que toutes les unités d'une force pouvant marquer des points ne soient plus sur la table.

Les **Points de Rupture** sont **ignorés** dans ce scénario.

Conditions de Victoire

Les unités de sondes sont **ignorées** dans l'attribution des points. Un maximum de 5 PV peut être marqué.

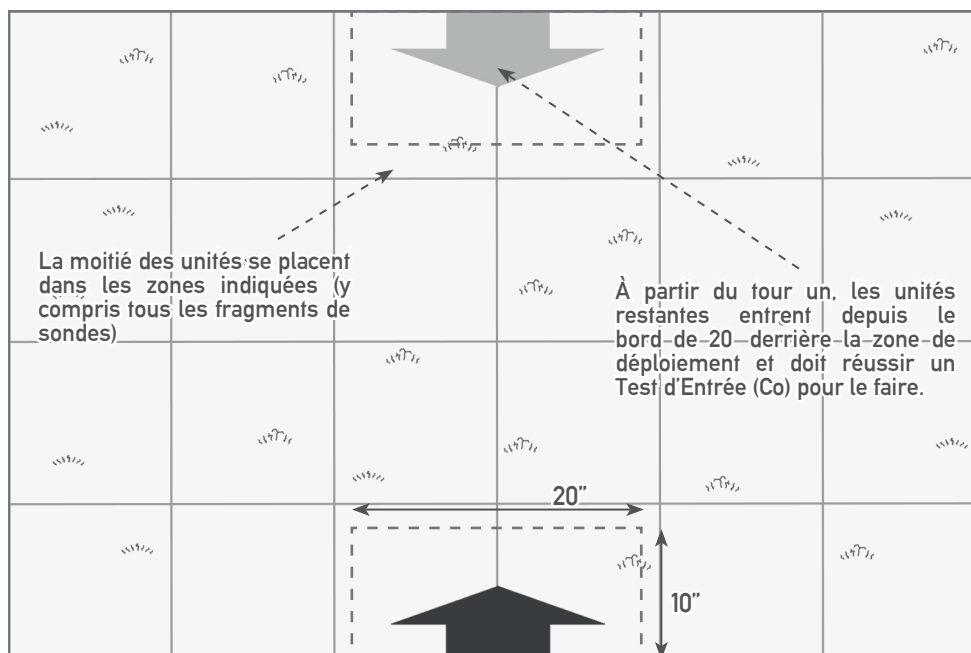
Conditions de Réussite	PV
À toute force parvenant à faire sortir au moins une unité d'infanterie ou d'équipe d'arme par le bord de table de l'adversaire.	1
À la force qui fait sortir la plus grande proportion de ses dés d'ordre par le bord de table de son adversaire.	+2
Pour chaque ¼ de dés d'ordre de chacune des deux forces parvenu à sortir par le bord de la table de l'adversaire.	+1

Note d'Intention

Les Points de Victoire de ce scénario et les faibles valeurs en points posent une énigme : dès le début, un joueur doit-il détruire les unités de son adversaire, ou doit-il plutôt *sprinter* à travers la table ? Le *sprint* est presque certainement nécessaire, avec le risque d'acquiescer du *Stress* ou de se retrouver *Cloué*, mais ignorer les forces de votre adversaire peut leur donner le champ libre.

Ignorer les unités de sondes signifie également qu'elles peuvent toujours être utilisées pour détruire les drones-compagnons ennemis, pour repérer ou cibler les adversaires.

Lorsque ce scénario est joué individuellement, en toute connaissance de cause, il est possible d'élaborer une liste qui optimise les déplacements et permet de gagner la partie (avec une force Aéroportée de la Concorde, par exemple). Par conséquent, il est préférable de l'utiliser lorsque les joueurs ne sont pas sûrs des scénarios joués, ou de le déterminer aléatoirement par le biais d'une liste.



LABORATOIRE DE RECHERCHE

Scénario créé par Jasper Batcher

Type : **Affrontement (2 Joueurs), Objectifs/ Narratif**

Équivalent : **NF1/NF2**

Suite un épisode d'activité sismique inhabituelle, un laboratoire de recherche distant, spécialisé dans la technologie des boucliers-défecteurs, a été abandonné. Heureusement, les scientifiques ont pu s'échapper, mais ont été contraints de laisser sur place quatre prototypes de Générateurs de Bouclier Arc. Aujourd'hui, deux forces arrivent près du site au même moment, et vont devoir s'affronter pour récupérer les générateurs et capturer le laboratoire pour eux-mêmes.

Mise en Place

Placez un bâtiment dont la face la plus proche est à 10" de la longueur de la table, à l'opposé des bords du joueur : il s'agit du **laboratoire de recherche**.

Placez ensuite quatre Générateurs expérimentaux de Bouclier-Arc à 15" de la même longueur de table, et à des intervalles de 18" et 30" des largeurs de la table. Cela devrait les placer avec 12" d'épacement entre les centres de chaque générateur.

Enfin, il est **fortement recommandé** de placer un terrain bloquant ou dense (comme une jungle ou une ruine) entre les bords des deux joueurs, sur 15" depuis la longueur de table. Cela permet d'éviter que la mission ne se transforme immédiatement en un bain de sang, car aucun des joueurs ne doit avoir une ligne de vue directe sur l'autre au premier tour.

Placez les éléments terrain sur le reste de la table en suivant les directives de terrain du livret *Jouer une Partie*.

Déploiement

Les joueurs désignent, ou choisissent, un coin en face du laboratoire de recherche, comme indiqué ci-dessous. Aucun des deux camps ne se déploie sur la table mais doit déplacer la moitié de son armée sur la table au premier tour, le reste arrivant automatiquement à partir du deuxième tour ou aux tours suivants mais sans avoir besoin d'effectuer de tests d'Entrée en Jeu. Les unités peuvent entrer n'importe où le long des bords de la table dans un rayon de 12" du coin qui leur est attribué.

Objectif

Récupérez les *Générateurs de Bouclier Arc* expérimentaux et ramenez-les par votre bord de table. Occupez également le *Laboratoire de Recherche* à la fin de la partie.

Durée de la Partie

La partie se déroule jusqu'à ce que six tours se soient écoulés. On lance alors un dé pour savoir si un autre tour doit être joué.

Les **Points de Rupture** sont **ignorés** dans ce scénario.

Conditions de Victoire

À la fin de la partie, les **Points de Victoire (PV)** suivants sont attribués à chaque force, comme suit :

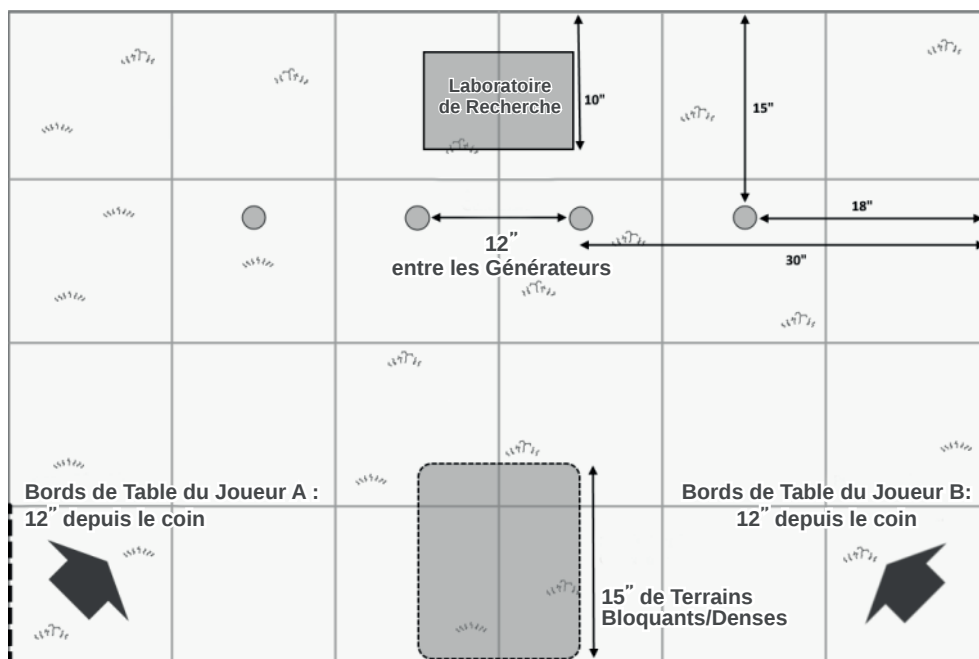
Critère de Réussite	PV
Pour chaque unité encore présente sur la table en possession d'un Générateur de Bouclier	+2
Pour chaque Générateur de Bouclier transporté hors de la table par une unité par sa zone de déploiement	+3
Contrôler le Laboratoire de Recherche	+3

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

Générateurs de Bouclier Arc expérimentaux

Les Générateurs de Bouclier laissés au laboratoire de recherche ont été créés à titre expérimental afin de créer un système de protection de véhicule plus efficace en y incorporant la technologie utilisée dans les munitions Arc. Ils créent des effets similaires aux munitions Arc :

- Tous les tirs directs passant à moins de 3" du centre d'un générateur de bouclier (*c-à-d.* sa zone d'effet) doivent effectuer un test pour déterminer s'ils sont déviés. Lancez un dé pour chaque tir. Lorsque différentes armes sont utilisées, assurez-vous de lancer des dés distinctifs ou de les lancer séparément si nécessaire. Sur un résultat de **1 à 6**, le tir traverse le bouclier normalement ; sur un résultat de **7 à 10**, le tir est dévié et rate automatiquement sa cible. Effectuez le test **avant** de lancer le dé pour toucher, puis lancez le dé pour les tirs passant à travers.



- Les touches d'explosion CL et des munitions *Net* qui tombent dans la zone d'effet voient le nombre de touches d'explosion ou de *Stress* du Net divisé par deux.
- Ces boucliers ne détruisent **PAS** les munitions spéciales comme les munitions *Arc* normales. Au contraire, si ces munitions spéciales atterrissent dans la zone d'effet (le *point d'impact*), placez-les aussi près que possible du point d'impact, mais à la limite de la zone d'effet.
- Tout tir traversant au moins les deux zones d'effet de boucliers ou de munitions *Arc* doit effectuer un test pour **chacune** d'entre elles, l'une après l'autre, afin de déterminer le nombre de tirs parvenant à traverser : les zones d'effet se cumulent.

Le Bâtiment du Laboratoire de Recherche

Le Laboratoire de Recherche est une structure solide, renforcée par ses propres sous-systèmes de blindage, et conçue pour résister aux environnements hostiles des terrains d'essai :

- Une unité transportant un Générateur de Bouclier ne peut pas entrer dans le laboratoire de recherche : les deux systèmes de blindage se repoussent mutuellement, tel un aimant, et l'unité devra alors laisser le générateur de bouclier au sol pour pouvoir entrer.
- Bien que le laboratoire de recherche puisse être détruit pour empêcher un camp de l'occuper (un tas de décombres n'est clairement pas un atout précieux !), la structure doit être traitée de la même manière qu'un bunker moderne, avec un **Seuil de Dégâts de 7** et une **Valeur Structurale de 50**. Les joueurs sont libres de modifier ces statistiques afin de les adapter au bâtiment ou à la structure qu'ils utilisent pour représenter le laboratoire.

LES CANONS DE KNARR-VRON

Scénario créé par Nigel Bond

Type : Affrontement (2 Joueurs), Objectifs/ Narratif

Équivalent : 75pts/125pts

L'histoire se déroule durant le siège de Knarr-vron. Alors que de lourds canons détruisaient les défenses, une force d'intervention fut envoyée pour les attaquer de revers et les détruire pour mettre fin au siège.

Les assiégeants peuvent être de n'importe quelle faction possédant des armes lourdes de siège avec équipage. Si le joueur n'a pas assez d'armes lourdes, il peut utiliser des armes d'appui par procuration – il peut les placer sur des socles plus grands si possible, mais il doit préciser à son adversaire de quelle arme il s'agit. S'il est essentiel que les canons continuent à tirer pour soutenir le siège en cours, il est évidemment important qu'ils ne soient pas débordés, ils peuvent donc avoir besoin de se détacher du siège pour tirer pour leur propre défense.

Mise en Place

Un terrain surélevé doit être installé à moins de 10" du bord Est de la table. Puis, installez les terrains comme décrit dans le livret *Jouer une Partie* mais sans rien de trop impénétrable.

Déploiement

Les canons de l'assiégeant sont installés sur un terrain surélevé, faisant face à l'extérieur de la table. L'assiégeant doit choisir un certain nombre d'armes lourdes à longue portée adaptées au bombardement en fonction du total de points. Les armes choisies doivent être celles normalement autorisées au NF2 ou 3 mais ne peuvent pas être des armes à plus courte portée ou anti-personnel comme un Appui Lourd Mag ou un Mortier Mag ; ceci s'ajoute à toute autre limitation de NF.

Une fois les armes sélectionnées, le joueur peut dépenser les points restants pour choisir une force conforme aux listes. Le nombre d'armes lourdes requises est le suivant :

- 2 canons de siège pour 75 points ;
- 3 canons de siège pour 100 points ;
- 4 canons de siège pour 125 points

Les points restants sont divisés par deux. La première moitié constitue le groupe de défense des canons et est déployée sur le 1/3 Est de la table. L'autre moitié arrivera au tour 3 par le bord Est de la table.

L'Attaquant se déploie à moins de 1M du bord Ouest.

Objectif

L'Attaquant cherche à faire en sorte que le plus grand nombre possible de canons de siège atteignent la ville de Knarr-vron du Défenseur (voir *Règles Spéciales du Scénario*). Le Défenseur cherche à empêcher cela en détruisant ou en capturant les canons.

Durée de la Partie

La partie est jouée jusqu'à ce que **6 tours** se soient écoulés. On détermine ensuite aléatoirement si un tour supplémentaire doit être joué, comme décrit dans le livret *Jouer une Partie*.

Les **Points de Rupture** sont **ignorés** dans ce scénario.

Conditions de Victoire

Le Défenseur remporte une victoire écrasante s'il obtient **3 touches ou plus par canon** et qu'aucun canon n'est détruit, une victoire pour **2 touches ou plus par canon** et une victoire mineure pour **1 touche ou plus par canon**. Ces conditions sont réduites d'une catégorie pour chaque canon détruit ou capturé, une victoire mineure devenant alors une défaite.

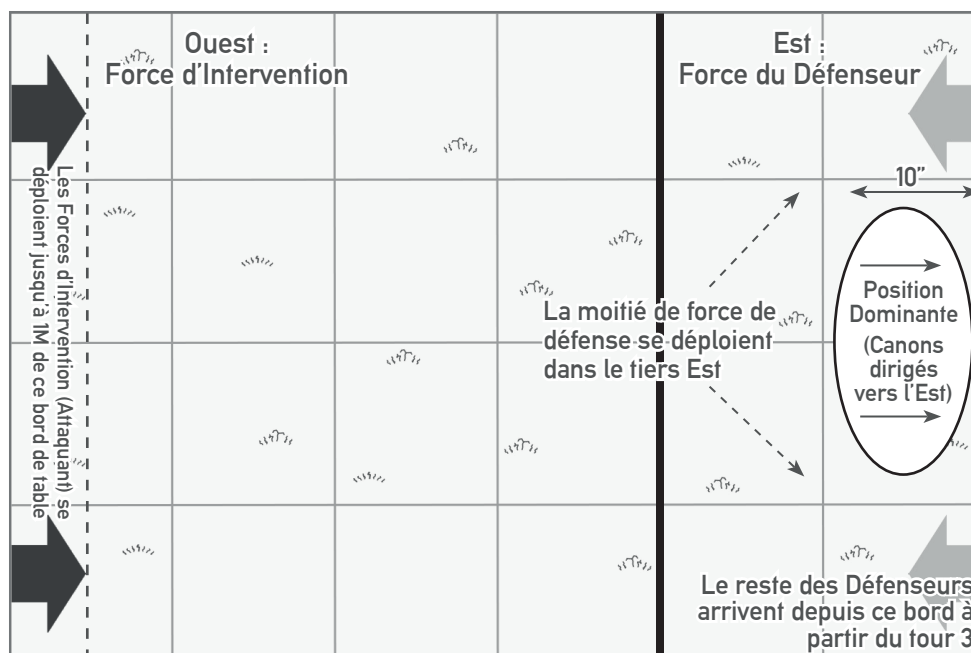
L'attaquant remporte une **victoire décisive** si tous les canons sont **détruits ou capturés**.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

Tir de Siège

Le défenseur doit comptabiliser chaque fois que ses canons de siège parviennent à toucher. Étant donné la variété des armes existantes, dont les armes EC, on représente cela comme un tir avec un ordre *Fire (Tir)* nécessitant un test de Prc à 3 pour toucher (par exemple, la portée extrême de la plupart des armes à tir direct), en prenant compte du *Stress* habituel, des relances de drones-observateurs si cela est leur est permis et s'ils ont été achetés. Seuls les touches réussies doivent être comptabilisées, pas leurs effets.

Pour les Ghars en tant qu'assiégeant, une escouade de Tectoristes peut être achetée et désignée comme étant hors table à l'Est pour agir comme observateurs pour les canons – ils accorderont des relances comme d'habitude.



Note d'Intention

Le joueur contrôlant le siège est confronté à un dilemme : utiliser certaines ou toutes ces armes pour se préserver, en particulier au début de la bataille, mais il doit garder à l'esprit la pénalité de précision pour les armes lourdes hors de l'arc et la nécessité de donner des ordres *Fire (Tir)*.

Si le scénario s'avère trop facile pour l'Attaquant, essayez d'ajouter comme objectif un dépôt de munitions situé juste à l'intérieur du territoire du Défenseur. Il s'agit d'un terrain difficile -2, offre un couvert à +1, et est dense. La capture nécessite qu'une unité contrôlante de la force d'intervention se trouve à l'intérieur ou à 3" du dépôt, sans qu'aucune unité contrôlante du défenseur ne se trouve à 3" (voir *Jouer une Partie* en ce qui concerne le contrôle des objectifs).

LES CRISTAUX DE LA FOLIE

Scénario créé par Nathon Clerke

Type : Affrontement (2 Joueurs), Objectifs/ Narratif

Équivalent : 50pts (NF1 : Force de Reconnaissance)

Un vaisseau d'exploration découvre un nouveau système et un monde étrange avec des affleurements de cristaux à sa surface. Certains cristaux interfèrent avec les capteurs, d'autres semblent être complètement transparents à toutes les fréquences des capteurs. Vous n'avez qu'un petit contingent à bord pouvant être envoyé pour enquêter et ramener des échantillons.

Mise en Place

Une table de 4'x4' doit être utilisée pour 50 points, ou 6'x4' pour des forces plus importantes. Placez les terrains comme décrit dans le livret *Jouer une Partie*. Idéalement, le terrain peut être un mélange de roches et de bois (léger) et de collines/ruines (dense), séparés par des rivières ou des chemins, créant les effets d'une zone forestière inexplorée.

Il y a deux **amas de cristaux**, représentés par des cristaux de couleurs différentes, appelés ici **amas rouge** et **amas bleu**. Chaque amas est placé à mi-chemin du centre, depuis chaque bord latéral et la ligne centrale.

Déploiement

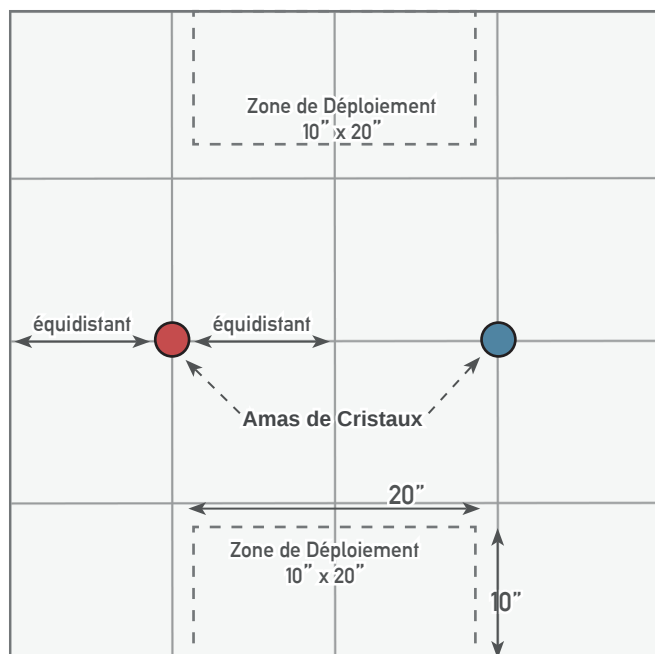
Dans ce scénario, les deux camps déploient leur groupe d'éclaireurs complet dans la zone de déploiement indiquée sur la carte ci-dessous. La zone de déploiement mesure 20" de largeur et 10" de profondeur, centrée au milieu de la longueur de la table de chaque joueur.

Objectif

Les deux camps doivent contrôler autant d'amas de cristal que possible, et que ceux-ci restent intacts.

Durée de la Partie

La partie est jouée jusqu'à ce que **6 tours** se soient écoulés ou qu'un camp ait atteint son **Point de Rupture**. On détermine ensuite aléatoirement si un tour supplémentaire doit être joué, comme décrit dans le livret *Jouer une Partie*.



Conditions de Victoire

Il y a deux façons principales de déterminer la victoire et celle qui doit être appliquée doit être décidée avant le début du jeu.

- **Frénésie** : Si un seul des deux camps n'est pas brisé à la fin de la partie, il remporte la victoire. Sinon, comparez le nombre de dés d'ordre perdus, le camp ayant le moins perdu de dés gagne la partie.
- **Contrôle** : Attribuez 2 PV pour chaque amas de cristaux contrôlé, +1 PV pour ceux qui sont restés intacts.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

Cristaux

Chaque groupe de cristaux s'interface avec le fragment de combat d'une force à proximité en améliorant un attribut de toutes les unités de la force. Par défaut, les améliorations sont :

- L'amas **Rouge** améliore la Prc de +1
- L'amas **Bleu** améliore la Res de +1

Pour que les bonus s'appliquent, une force doit avoir le contrôle d'un amas (*voir Contrôle, ci-dessous*).

Un amas de cristaux peut être détruit par un tir qui obtient un **Succès**. De même, un **Succès** infligé à une escouade en contact avec un amas peut également être attribué à l'amas lui-même. Si une touche est attribuée à un amas, celui-ci explose en utilisant le gabarit d'explosion, infligeant D5 touches de VI 1 annulant les couverts (*Souffle*), l'attaquant désignant la figurine en contact avec l'amas sur laquelle centrer le gabarit d'explosion.

Contrôle

Les unités de contrôle sont n'importe lesquelles, à l'exception des unités de bêtes et fragment de sondes. Le contrôle peut être établi par une force ayant au moins trois de ses figurines (hors équipement), ou le corps d'une figurine, dans un rayon de 5" d'un amas de cristaux. Les unités *Down (À Terre)* sont tout de même considérées comme capables d'établir le contrôle, car une décision tactique en ce sens peut contribuer à leur survie, mais au prix de leur capacité, bien sûr ! Pour revendiquer le contrôle, toutefois, aucune figurine ennemie ne doit se trouver à moins de 5" de l'amas.

Note d'Intention

Pour les forces plus importantes, déployez-les exactement comme décrit dans le scénario "Une rencontre inattendue" (*voir Jouer une Partie*).

Optionnellement, il pourrait y avoir plus d'amas réparties autour de la ligne centrale ou même décalées aléatoirement de D5". Les effets supplémentaires pourraient être +2 en Init ou +1 au Co. Les améliorations purement physiques (Ag et For) peuvent étirer quelque peu l'imagination, mais peuvent être justifiés comme étant capables de percevoir des faiblesses dans les défenses d'un ennemi (For) ou plus clairement être capables de repérer un chemin (Ag).

Alternativement, l'amélioration exacte donnée par un amas de cristaux donné peut être déterminée aléatoirement lors du contact, peut-être en utilisant un D10 : 1=Ag+1, 2-4=Prc+1, 5=For+1, 6-7=Res+1, 8=Init+2, 9=Co+1, 10=Relancez à nouveau mais considérez le résultat comme un modificateur négatif (par exemple, +1 Prc devient -1 Prc – ignorez tout autre résultat de 10 !)

LE RÉVEIL DE CAULDRON

Scénario créé par Martin Otten

Type : Affrontement (2 Joueurs), Objectifs/ Narratif

Équivalent : 75pts/125pts

Dans les profondeurs des jungles de Cauldron, une puissance d'origine inconnue circule dans d'anciens conduits comme le sang dans les veines. Partout sur la planète, des machines et des bâtiments silencieux depuis des millénaires reviennent à la vie. La première fois que vous en avez connaissance, c'est lorsque vos satellites orbitaux détectent une activité dans une structure abandonnée, non loin de votre campement principal sur Cauldron, et vous êtes donc naturellement envoyés pour enquêter.

Mais vous n'êtes pas les seuls à être curieux de savoir ce qui s'est passé...

Mise en Place

Placez un bâtiment au centre de la table pour représenter le bâtiment abandonné d'où provient la source d'énergie. Ajoutez beaucoup d'éléments de **jungle**, en respectant au minimum les directives décrites dans le livret *Jouer une Partie*.

Déploiement

Une fois le terrain mis en place, les deux joueurs lancent un D6 pour déterminer quel joueur choisira une longueur de table de départ. Chaque force est déployée sur la table à une distance d'un mouvement (1M) depuis sa longueur de table.

Objectif

Les deux camps ont le même objectif : **contrôler** le bâtiment situé au centre du plateau à la fin de la partie.

Durée de la Partie

La partie est jouée jusqu'à ce que **6 tours** se soient écoulés ou qu'un camp atteigne son **Point de Rupture**. On détermine ensuite aléatoirement si un tour supplémentaire doit être joué, comme décrit dans le livret *Jouer une Partie*.

Conditions de Victoire

Le vainqueur est la force qui **contrôle** le bâtiment central ou qui chasse l'ennemi de la table. Si les deux forces revendiquent le contrôle, la partie est un match nul. Tout autre résultat est une défaite.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

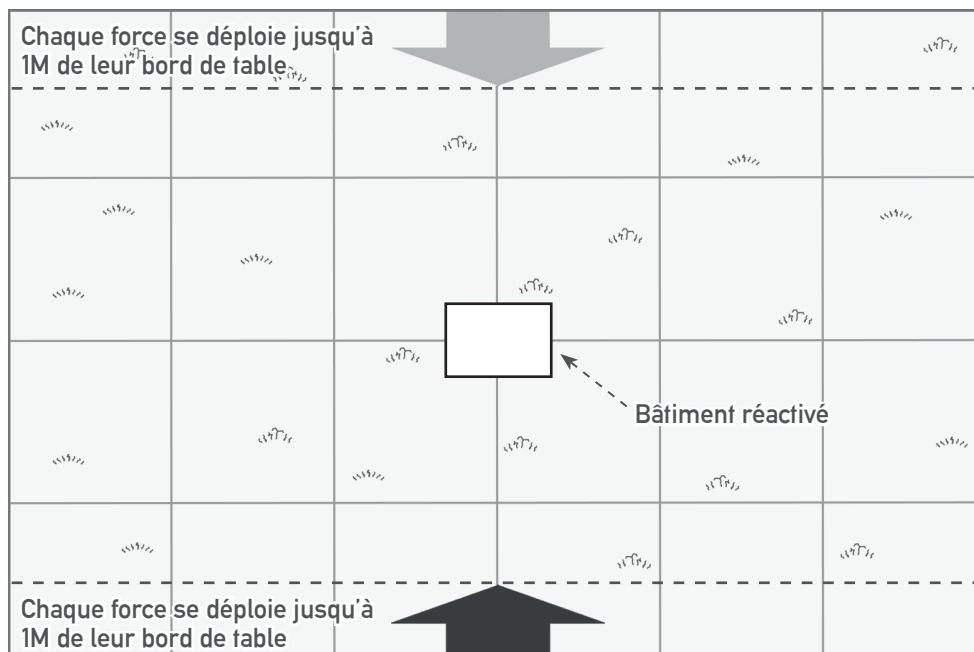
Contrôle

Les unités qui contrôlent sont toutes les unités, à l'exception des unités de sondes et de bêtes. Le contrôle peut être établi par une unité ayant une ou plusieurs de ses figurines, ou le corps de sa figurine, dans un rayon de 3" du bâtiment. Les unités *Down (À Terre)* sont toujours considérées comme **capables** de prendre le contrôle, car une décision tactique en ce sens peut aider à leur survie, mais au prix de leur capacité bien sûr !

Note d'Intention

Ce scénario est difficile à gagner d'emblée car les deux camps doivent courir vers l'objectif s'ils veulent avoir une chance de le capturer. Dès qu'une unité se trouve à moins de 3" de l'objectif, elle risque de se retrouver la cible de tous les ennemis en vue !

L'ajout d'une victoire dépendant des *Points de Rupture* est délibérée : le succès dépend non seulement de la capture du bâtiment, mais aussi de la conservation de vos forces pour éviter que votre force ne soit brisée.



ANALYSE-PARALYSIE

Scénario créé par Tim Bancroft

Type : Affrontement (2 Joueurs), Objectifs/ Narratif

Équivalent : 75pts/150pts

Un vaisseau de transport ghar s'est abîmé lors de sa rentrée sur une planète récemment découverte et inexplorée. Malheureusement, le transport était connu pour être infesté de Virai. Il est vital que les nations civilisées antaréennes découvrent si oui ou non les Virai ont pu survivre à cette rentrée : si c'est le cas, alors le système doit être intercepté et la planète "nettoyée" avant qu'ils ne puissent s'y implanter.

Généralement, des analyses devraient être effectuées depuis l'orbite basse, mais la planète possède une atmosphère terriblement radioactive qui interfère avec les analyses à longue distance : comme toujours, les troupes au sol vont devoir prendre le relais !

Vos forces ont été larguées à proximité des débris de l'accident et vont devoir se précipiter sur le site pour examiner les débris et les analyser afin d'extraire ou d'enregistrer les cellules de données et déterminer où les Virai ont pu aller. Comme c'est souvent le cas, vous ne pourrez pas faire confiance à votre adversaire pour partager équitablement ces informations avec vous – ils pourraient même vous cacher le fait que les Virai étaient auparavant dans l'un de vos propres systèmes stellaires !*

**Bien évidemment, une force Virai cherchera tout ce qu'elle peut trouver dans les cellules de données : Les Instances Primaires sont toujours avides de nouvelles expériences archivées !*

Déroulement du scénario

Trois objectifs sont nécessaires pour ce jeu. Les figurines de Virai endommagées sont idéales, mais des caissons de marchandises endommagées conviennent tout aussi bien.

Vous aurez également besoin d'un moyen d'enregistrer la quantité de données analysées pour chaque objectif : les **points d'analyse** sont comptabilisés tout au long de la partie. Un stylo et du papier feront l'affaire, mais nous utilisons aussi de simples jetons, donnés à une force lorsqu'elle obtient 1 point d'analyse.

Forces en présence

Chaque armée a une force égale en points de 75 à 150 points. Des parties plus petites peuvent être jouées, mais elles finissent par être fortement orientées vers des forces avec de nombreuses petites escouades d'infanterie.

Mise en Place

Mettez en place le terrain comme indiqué dans le livret *Jouer une Partie*. Placez **trois objectifs** débris/caissons comme indiqué sur le plan ci-dessous : deux à 12" de chaque largeur de table et à 15" de chaque longueur de table, et un objectif sur le point central de la table. Après les avoir placés, déplacez les objectifs de D5" dans une direction aléatoire (lancez un D10, divisez par deux le résultat, et placez l'objet dans la direction indiquée par la pointe du dé).

Déploiement

Chaque force est déployée jusqu'à 5" depuis leur longueur de table respective.

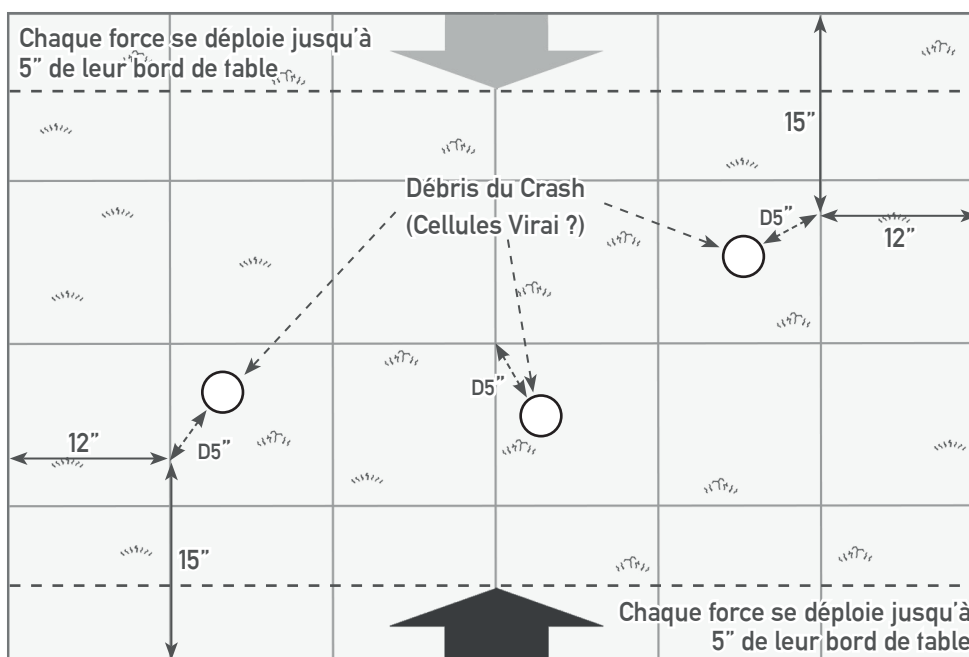
Objectif

L'objectif est que l'un ou l'autre camp parvienne à analyser le plus grand nombre d'objectifs possible, représenté par le gain de plus de **points d'analyse** (voir page suivante).

Durée de la Partie

La partie se déroule jusqu'à ce que **6 tours** se soient écoulés. On détermine ensuite aléatoirement si un tour supplémentaire doit être joué, comme décrit dans le livret *Jouer une Partie*, et déterminer si d'autres objectifs peuvent être analysés.

Les **Points de Rupture** sont **ignorés** dans ce scénario.



Conditions de Victoire

Comparez les **points d'analyse** de chaque camp. Si les deux sont **égaux ou inférieurs à 5**, il s'agit de leur valeur finale de Points de Victoire.

Sinon, soustrayez un même montant du total de chaque camp pour que les deux soient égaux ou inférieurs à 5 (minimum 0) et notez-le comme le total de VP.

Exemple : Si un camp a 8 points d'analyse et l'autre seulement 2, soustrayez 3 de chaque total pour atteindre 5 et -1. Le résultat réel de VP sera 5-0 car le minimum est zéro.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

Points d'analyse

Chaque fois qu'une *unité d'infanterie* ou *d'infanterie de commandement* contrôle un objectif (voir *Jouer une Partie* pour le *Contrôle des Objectifs*), elle peut en analyser le contenu en effectuant une action *Rally (Ralliement)*. Elle reçoit immédiatement **1 Point d'Analyse (PA)**.

Chaque objectif ne peut accorder qu'un seul PA **par tour et par armée** (il est possible qu'une unité de la Concorde effectue un *Rally (Ralliement)*, gagne 1 PA, soit détruite, puis qu'une unité de Constructeurs Virai effectue un *Run (Course)* dans la zone et bénéficie d'un *Overclock (Surcadençage)* pour effectuer un ordre *Rally (Ralliement)*, mais une telle situation est peu probable pour les autres armées).

Une unité peut continuer son analyse (plus en profondeur) dans les tours suivants gardant le contrôle de l'objectif, en accomplissant une action *Rally (Ralliement)* et en recevant un autre PA pour ce même objectif.

Note d'Intention

La clé de ce jeu est d'empêcher votre ennemi d'analyser l'objectif le plus proche de son propre bord de table. Contrairement à de nombreux autres scénarios, il n'y a délibérément pas plus de PV pour la capture d'un objectif dans la moitié de table de votre adversaire. Il est facile d'établir un contrôle rapide sur l'objectif le plus proche de votre propre bord, et l'objectif central est souvent disputé, mais empêcher votre adversaire de réussir à analyser son objectif le plus proche limite vraiment ses options – et ses PV !

Les unités qui effectuent une analyse ont tendance à être très vulnérables, elles sont effectivement paralysées pendant qu'elles effectuent l'analyse. C'est ce qui a donné naissance au titre du scénario, qui fait également référence à une situation dans l'analyse des systèmes informatiques où trop d'analyse d'un processus opérationnel est effectuée, ce qui donne souvent lieu à une boucle de rétroaction où rien n'est réellement réalisé !

TRANSPORT EXPRESS

Scénario conçu pour l'Antares Day 2018

Type : **Affrontement (2 Joueurs), Objectifs/ Narratif**

Équivalent : 75/125pts

La neige et la glace mortelles de l'ère glaciaire de Taskarr rendent difficiles l'utilisation et l'installation de plots transmat, pour ne pas dire dangereuses lorsque chaque plot doit être situé sous abri. Des commandants ennemis ont eu l'idée de réactiver l'ancien système de transport rapide à suspenseurs. Votre propre haut commandement a identifié un point faible dans la structure où la destruction de quelques pylônes ou tours générant le flux suspenseur constituerait un sérieux revers pour votre adversaire.

La mission de votre force d'intervention : détruire l'un des trois pylônes situés à un endroit critique.

Déroulement du scénario

Le scénario se joue normalement sur une table de 6'x4', l'Attaquant s'installant sur la longueur de table opposée à la moitié de table dans laquelle sont placées les pylônes. Le Défenseur entre en jeu dès le premier tour par la longueur de table la plus proche des tours.

Forces en présence

Ce scénario a été conçu pour deux joueurs avec des forces de 75 à 100 points et utilisant des **armes de démolition**. Il est recommandé que les deux joueurs lisent les Règles Spéciales du Scénario pour comprendre comment le Défenseur peut réagir aux équipements de la force de l'Attaquant avant le déploiement.

Mise en Place

Placez **trois pylônes** à 10" de la ligne centrale vers le bord de table Défenseur. Un pylône doit être placé au centre et les deux autres à environ 12" de chaque largeur de la table. Placez ensuite 12 autres éléments de terrain, comme indiqué dans le livret *Jouer une Partie*.

Pour représenter la planète Taskarr, la surface de la table devrait idéalement recouvert de neige, de toundra ou de glace avec des terrains sous forme de rochers recouverts de neige, de glace, de crevasses, de glace fine (comptant comme de l'eau

profonde) ou similaire. Sinon, n'importe quel terrain "difficile" est possible.

Utilisez des jetons ou un dé pour comptabiliser les points de dégâts subis par chacun des pylônes (voir ci-dessous).

Déploiement

L'Attaquant se déploie jusqu'à 1M de sa propre longueur de table. Le défenseur arrive du tour 1. Voir *Jouer une Partie* pour les règles standard de déploiement.

Le Défenseur peut maintenant utiliser l'une des quatre cartes du scénario (*Nanosphère focalisée, Barrage à longue portée, Camo-Sondes ou Constructeurs*), à condition que sa faction et les forces de l'Attaquant correspondent aux prérequis des cartes. Jouez la carte et agissez immédiatement.

Une seule carte peut être utilisée par partie.

Objectif

Pour l'Attaquant, détruire un pylône ; pour le Défenseur, protéger tous les pylônes.

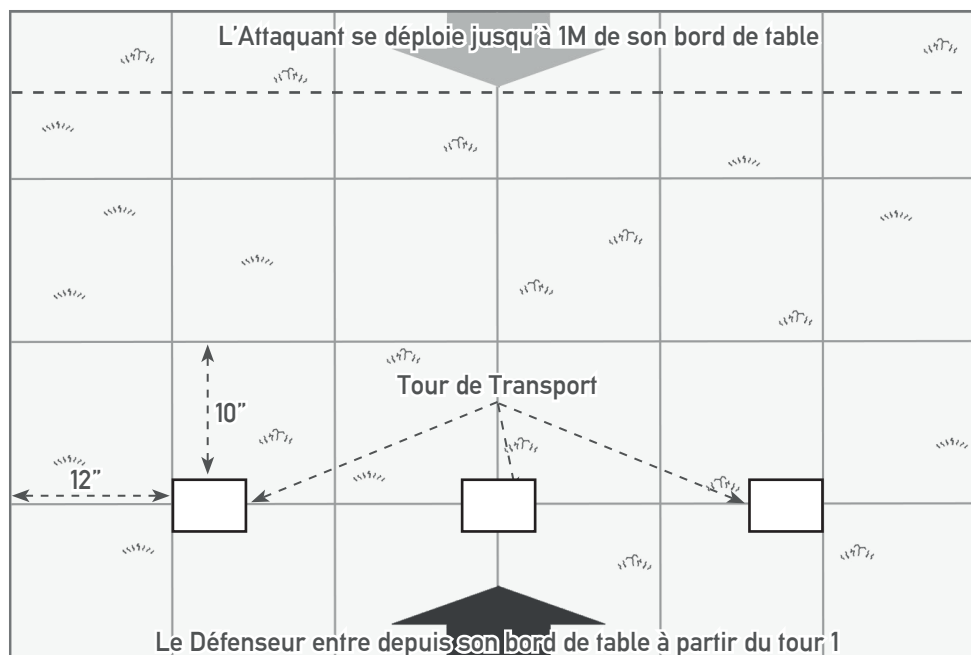
Durée de la Partie

Le jeu se déroule jusqu'à ce que 6 tours se soient écoulés ou dès qu'un pylône est détruit.

Conditions de Victoire

Les joueurs peuvent remporter jusqu'à 5 Points de Victoire au maximum. Comptabilisez les PV selon le tableau suivant :

Conditions de Réussite	PV
À l'Attaquant pour la destruction d'un pylône.	4
Au Défenseur pour avoir protégé tous les pylônes.	3
Au Défenseur si la force de l'Attaquant est brisée.	2
À l'Attaquant si la force du Défenseur est brisée.	1



RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

Détruire les pylônes de transport

Les pylônes peuvent être détruits comme des bâtiments et possèdent un **Seuil de Dégâts de 5 et 30 Points de Structure** (voir les règles de Bâtiments dans les Règles du Jeu).

Lorsque vous tirez avec une arme CL contre un pylône, utilisez le bord le plus proche du pylône comme point visé et mesurez toute déviation depuis celui-ci : si le gabarit CL ne touche pas la tour, alors la tour n'est pas endommagée.

Pour rappel : Les armes de *Démolition* provoquent des dégâts à chaque fois ; les armes qui n'ont pas la règle spéciale *Démolition* ou les armes lourdes susceptibles d'endommager des bâtiments doivent atteindre ou dépasser le Seuil de Dégâts (5) pour endommager le pylône.

Équipement

Les drones-observateurs, sondes-cibleurs et autres sondes ou drones similaires peuvent être utilisés normalement contre les pylônes. Les boucliers-défecteur des autres unités peuvent également être utilisés pour protéger les pylônes des tirs directs.

Cartes Intel (Renseignements)

Si certains joueurs déploient des armes telles que des Mortiers Mag ou des véhicules DOM 2 pour ce scénario, nous recommandons que le Défenseur soit autorisé à choisir l'une des cartes Intel ci-dessous (cartes de 45mm x 68mm)

Note d'Intention

Le Défenseur doit généralement être très proactif pour tenter de protéger les pylônes. Les munitions spéciales comme *Arc* ou *Flou* peuvent être utiles pour limiter les attaques de l'Attaquant. Un conseil pour le Défenseur est d'essayer de placer leurs troupes assez près des pylônes pour absorber ou bloquer autant de tirs que possible. Les pylônes sont immobiles, mais l'Attaquant doit quand même effectuer un test pour toucher comme contre n'importe quelle autre cible, et les dégâts sont partagés entre chaque cible touchée, comme d'habitude !

Une alternative difficile est de régler les pylônes de transport avec un Seuil de Dégâts plus élevé – disons 10, voire 12. Cela signifie que de nombreuses armes CL et non-*Démolition* auront du mal à l'endommager. Toutefois, cette variante constitue un défi bien plus relevé pour l'Attaquant disposant d'armes de *Démolition* plus efficaces, comme les Désintégrateurs Fractals.

Si l'Attaquant détruit un pylône trop rapidement, rejouez la partie en échangeant les camps. Il arrive souvent qu'une armée qui n'est pas préparée pour de la démolition soit plus apte à défendre les pylônes qu'à les détruire, tandis qu'une armée qui se concentre sur la démolition des bâtiments peut avoir du mal à les défendre.

Lors de l'*Antares Day*, il s'agissait de l'un des nombreux scénarios où chacun nécessitait une force très différente pour réussir, ce qui signifiait que les joueurs devaient réfléchir très soigneusement à l'équilibre de leurs forces pour l'ensemble de la journée.

NANOSPHERE CONCENTRÉE

(Hors Ghars ou Virai)

Carte Intel du Défenseur

Après le déploiement, jouez une carte Intel au début de la partie si l'attaquant déploie un Mortier Mag, Obusier-X, un Remorqueur, un C3M50 ou un Marcheur de Bombardement.

Vos satellites vous préviennent du déploiement d'armes lourdes et de véhicules par l'ennemi, ce qui vous permet de rediriger l'énergie et vos nanospores structurels vers les pylônes à temps pour renforcer leur intégrité.

Une fois par tour, un seul pylône peut temporairement bénéficier de +3 PS lorsqu'il est touché. Cela réduit le montant des dégâts infligés par cette attaque. À la fin de chaque tour, les nanospores structurels régénèrent 1D5+1 PS sur un seul pylône (à choisir à la fin de chaque tour).

BARRAGE LONGUE DISTANCE

(Hors Virai)

Carte Intel du Défenseur

Après le déploiement, jouez une carte Intel au début de la partie si l'attaquant déploie un Mortier Mag, Obusier-X, un Remorqueur, un C3M50 ou un Marcheur de Bombardement.

Vos satellites vous préviennent du déploiement d'armes lourdes et de véhicules par l'ennemi, ce qui vous permet d'appeler un tir de barrage à longue distance.

Ajoutez 1 Dé d'Ordre supplémentaire dans le sac durant le 1^{er} tour (uniquement). Ce Dé d'Ordre peut être utilisé pour déclencher un barrage de 3 tirs (portée extrême) de munitions spéciales *Arc*, *Prise*, *Pulse* ou *Flou*, ou de *Disrupteurs* (Ghars) qui ne provoquent aucun dégât mais infligent deux Stress. Précisez tous les points ciblés avant d'effectuer les jets pour toucher.

SONDES-CAMO

(Hors Ghars ou Virai)

Carte Intel du Défenseur

Après le déploiement, jouez une carte Intel au début de la partie si l'attaquant déploie un Mortier Mag, Obusier-X, un Remorqueur, un C3M50 ou un Marcheur de Bombardement.

Vos satellites vous préviennent du déploiement d'armes lourdes et de véhicules par l'ennemi, ce qui vous permet d'envoyer des sondes-camo en avant de la force principale pour dissimuler le pylône.

Une sonde-camo agit comme un drone-camo, doit se trouver à moins de 1" d'un pylône pour fonctionner et se déplace à la fin d'un tour. Lorsqu'une sonde-camo est à proximité, le pylône est considéré comme une unité Down (À Terre), et est protégé comme par un drone-camo. Sinon, la sonde est une sonde normale.

CONSTRUCTEURS

(Virai uniquement)

Carte Intel du Défenseur

Après le déploiement, jouez une carte Intel au début de la partie si l'attaquant déploie un Mortier Mag, Obusier-X, un Remorqueur, un C3M50 ou un Marcheur de Bombardement.

Des extracteurs signalent des forces biologiques déployant des armes lourdes ou des véhicules.

Une unité de Constructeurs est rapidement déployé. Placez 2 Constructeurs près de chaque pylône et ajoutez un Dé d'Ordre dans le sac.

Durant son tour, à la fin de son action, chaque constructeur de l'escouade peut ajouter 1 PS à un pylône dans un rayon de 1" (même à plus de 30 PS). L'escouade de constructeurs se déplace comme un fragment de sondes et chacun est considéré comme une sonde.

BARRAGE ORBITAL

Scénario créé par Tim Bancroft

Type : Affrontement (2 Joueurs), Objectifs/ Narratif
Asymétrique : Attaquant : 125pts ; Défenseur : 75pts

Des débris ou une cargaison – vous ne le savez pas – se sont écrasés dans la jungle de Sachtiere, une planète dont le système stellaire se trouve sur l’interface Sénatex-Déterminat, près de la frontière avec la Concorde. On pense qu’il provient d’un vaisseau Ghar, un vaisseau que ces derniers ont laissé être infesté par des Virai. Le problème est que le même vaisseau a également transporté des données de vaisseaux de la Concorde, données que les Ghars voulaient que les Virai infectent.

Les principales factions avaient déjà des vaisseaux en orbite autour de la planète et ont toutes envoyé une force pour retrouver et récupérer les débris afin de pouvoir les exploiter. Le problème est que chacune d’entre elles ne dispose que d’une petite fenêtre d’opportunité offerte par les schémas orbitaux et sont donc limitées dans le nombre et l’emplacement des forces larguées pour retrouver et vous emparer de ces débris suspects.

Défenseur : Vous êtes arrivés les premiers, mais avec une petite force, le reste étant resté derrière pour équiper quelques pièces d’artillerie anti-orbitales. La stratégie consiste à combattre les vaisseaux des autres factions en permettant à vos propres vaisseaux de fournir un soutien orbital sous la forme d’un barrage orbital ou en larguant des astéroïdes sur vos adversaires.

Attaquant : Vous êtes plus nombreux, mais lorsque vous vous approchez des débris, vous constatez que votre ennemi vient de vous coiffer au poteau et qu’il a commencé à se retrancher. De plus, vos propres vaisseaux en orbite sont repoussés par l’artillerie lourde anti-orbitale que les défenseurs ont déployée. Vous devez saisir les débris pour les marquer et permettre aux plus grands transmits de vos vaisseaux de emporter. Le problème est que, comme vous n’avez pas de défense orbitale, vous ne savez pas ce que feront les vaisseaux ennemis au-dessus. La mauvaise nouvelle, c’est qu’ils ont rassemblé des astéroïdes et qu’ils les lanceront presque certainement sur le sol – ce qui est relativement désagréable ; la bonne nouvelle, c’est qu’étant donné la durée de transit, ils devront prédire où vous vous trouverez et ce n’est pas toujours très précis (dépendant de la manière dont les roches se brisent !).

Déroulement du scénario

Vous aurez besoin de deux gabarits différents et circulaires pour ce jeu : un de 4" de diamètre et un second de 8" de diamètre. Vous pouvez également utiliser un gabarit de 4" et mesurer 4" à partir de points situés sur sa circonférence. Ceux-ci seront utilisés pour déterminer quelles unités sont touchées par les météores/bombardements.

Forces en présence

Le Défenseur a une liste de **75 points** tandis que l’Attaquant a **125 points**.

Mise en Place

Mettez en place le terrain de la manière standard décrite dans le livret *Jouer une Partie*. Décidez ensuite de la longueur de table du Défenseur. Ceci fait, placez **trois objectifs** de débris/caisson dans la moitié de la table du Défenseur, à 12" de la longueur de table du défenseur. Les deux objectifs de flanc doivent être placés à 12" de chaque largeur de la table, tandis que l’objectif central doit être placé sur le point central.

Après les avoir placés, déplacez les objectifs de D5" dans une direction aléatoire (lancez un D10, faites la moitié du résultat, et placez l’objet dans la direction indiquée par le point sur le dé).

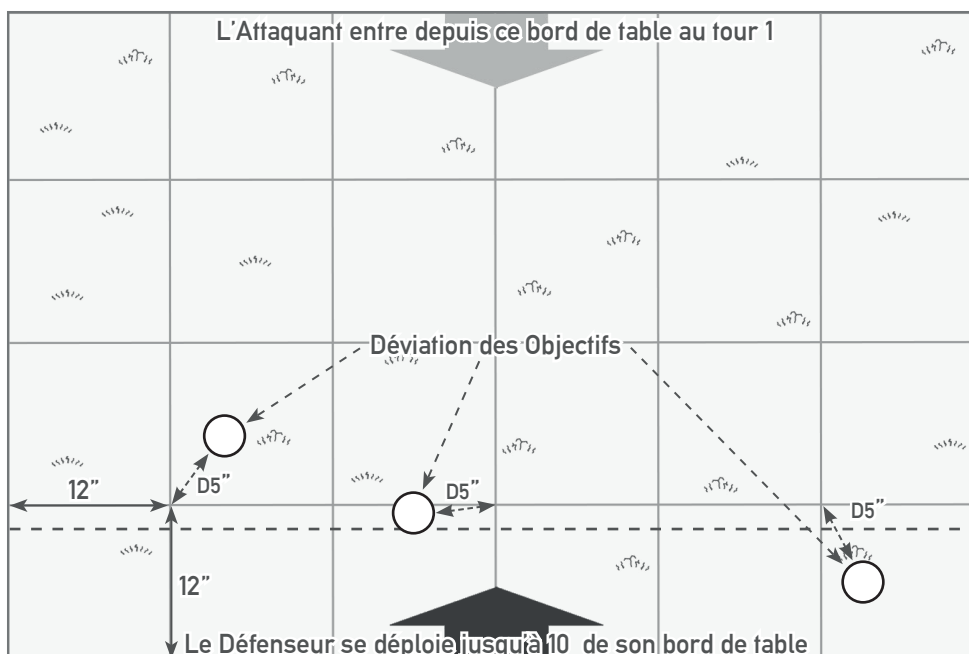
Déploiement

Le Défenseur se déploie dans un rayon de 10" de sa longueur de table – celui le plus proche des objectifs. Les unités du Défenseur peuvent bénéficier de la protection de drones-foreurs et n’importe quelle unité du Défenseur peut recevoir des ordres *Ambush (Embuscade)* avant le début du premier tour. L’Attaquant entre en jeu depuis sa propre longueur de table au premier tour (voir le schéma ci-dessous pour un exemple de mise en place et de déploiement).

Avant le début du premier tour, le Défenseur indique où la première frappe d’artillerie orbitale aura lieu **au début du deuxième tour** (voir les règles spéciales, page suivante).

Objectif

L’objectif de chaque camp est de garder le contrôle d’au moins deux des marqueurs de caisson/débris. Ceux-ci peuvent alors



être transmattés aux vaisseaux en orbite et analysés en toute sécurité à la recherche d'un noyau de vaisseau de la Concorde ou d'une Infestation Virai.

Durée de la Partie

La partie se joue jusqu'à ce que 6 tours se soient écoulés. Tout objectif entièrement contrôlé à ce moment-là est considéré comme marqué et est transmatté. Ensuite, déterminez aléatoirement pour savoir si un tour supplémentaire doit être joué de la manière habituelle, comme décrit dans le livret *Jouer une Partie*, pour déterminer si d'autres objectifs peuvent être contrôlés.

Les **Points de Rupture** sont **ignorés** dans ce scénario, sauf en ce qui concerne le bonus de PV du Défenseur.

Conditions de Victoire

2 Points de Victoire (PV) sont donnés pour **chaque** objectif contrôlé (voir ci-dessous) par une faction, avec 1 PV supplémentaire donné si deux objectifs sont contrôlés pour un total de 5 PV. Le Défenseur gagne 1 PV supplémentaire s'il brise la force de l'Attaquant (jusqu'à un maximum de 5 PV). Pour le suivi des marges de victoire, il est utile de savoir combien de Dés d'Ordre l'adversaire avait au début de la partie et combien ont été détruits (en pourcentage).

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

Référez-vous au *Contrôle des Objectifs* du livret *Jouer une Partie*.

Météorites

Les météorites et le barrage orbital du défenseur frappent au début de **chaque tour** à partir du tour 2. Les roches frappent après que les dés aient été remis dans le sac à la fin du tour précédent et immédiatement avant l'exécution des ordres *Run (Course)* conservés. Les roches endommagent les unités qu'elles touchent.

La séquence des événements est la suivante :

- Après le déploiement, et avant le début du tour 1, le Défenseur note secrètement de trois références (voir *Grille d'Impact*). Celles-ci désignent les points d'impact de 2 météores **légers** et 1 météore **lourd** au début du tour suivant. Il faut indiquer clairement lequel des trois points ciblés est celui du météore lourd.
- À partir du tour 2, avant que les ordres *Run (Course)* conservés ne soient exécutés, le Défenseur désigne les trois points ciblés au début du tour précédent et le météore qui frappera chaque point (lourd ou léger).
- Les unités situées dans un rayon de 4" des points désignés peuvent tenter une Réaction *Se Mettre à Couvert* si elles peuvent le faire. Elles doivent le faire et se déplacer **APRÈS** l'annonce du point ciblé, mais **AVANT** que la position **RÉELLE** ne soit déterminée.

4. Après toute *Réaction*, le point d'impact réel du météore est déterminé : lancez 1D10 et déplacez-le dans la direction indiquée du nombre de pouces indiqué (1"-10"). Centrez un gabarit de météore à cet endroit : un gabarit de 4" pour un météore léger et de 8" pour le météore lourd (voir *Grille d'Impact*, ci-dessous).

5. Toute unité dont une figurine se trouve intégralement ou partiellement sous le gabarit est frappée par le météore. Un météore léger (4") inflige **D5** × **VI** 3 points de dégâts répartis équitablement entre toutes les unités qu'il touche ; un météore lourd (8") inflige **D8** × **VI** 5 points de dégâts répartis équitablement entre toutes les unités qu'il touche. Il est important de noter que les roches ne différencient pas les amis des ennemis ! Aucun jet pour toucher n'est effectué et les unités touchées par les météores subissent le *Stress* habituel pour avoir été touchées.

6. Dès que toutes les frappes et tous les dégâts ont été calculés, le Défenseur note secrètement les références de grille des cibles prévues pour le bombardement au début du tour suivant (comme en 1). Au début de ce prochain tour, la séquence se déroule à nouveau à partir de l'étape 2 ci-dessus.

Grille d'Impact

Alors que presque n'importe quel système de grille peut être utilisé, lors des tests de ce scénario, nous avons trouvé qu'utiliser des cases de 12" sur une table de 6'x4' rendait trop facile pour l'Attaquant d'échapper au tir de barrage !

En conséquence, nous suggérons d'utiliser le système de quadrillage ci-dessous qui repose sur le fait que chaque point de quadrillage est à 6" de tout autre.

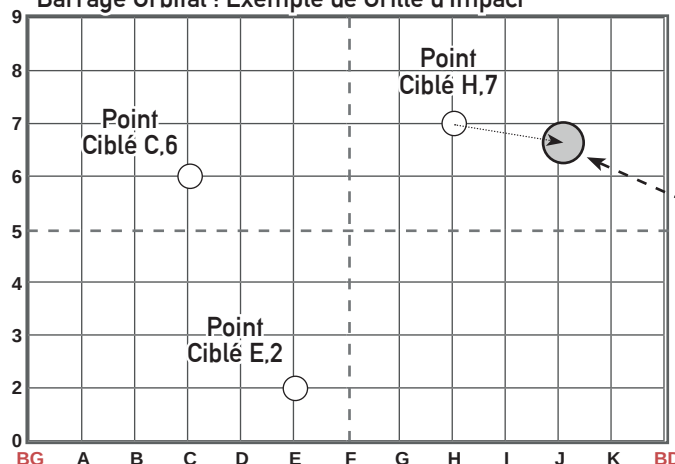
Il faut préciser que les bords de la table sont des points de ciblage valides, et nous suggérons d'utiliser «BG» et «BD» pour confirmer que **c'est** ce que le défenseur voulait dire, mais que le barrage peut très bien manquer complètement la table !

Note d'Intention

Bien qu'il y ait une énorme disparité dans les forces, et que les frappes orbitales du Défenseur compensent une grande partie de la différence, l'Attaquant doit toujours avoir un bon coup d'avance afin de saisir les objectifs. De plus, le Défenseur ne peut pas compter entièrement sur le tir de barrage ! C'est une bonne idée pour le Défenseur de s'abriter dans autant de terrain que possible et l'utilisation assez tôt des ordres *Ambush (Embuscade)* peut s'avérer particulièrement utile.

Une considération clé est que le Défenseur est susceptible de perdre beaucoup d'unités, bien qu'étant donné l'orbite basse de ses propres vaisseaux, ses troupes seront certainement presque toutes retransmattées à leur vaisseau de transport.

Barrage Orbital : Exemple de Grille d'Impact



CELLULES ÉCRASÉES

Scénario par Tim Bancroft

Type : Affrontement (2 Joueurs), Objectifs

Assimétrique : 75/100pts

Les cellules du noyau de l'IA d'un vaisseau se sont écrasées au sol. Grâce à la prévoyance de l'IMTel, qui a veillé à ce que ces composants décentralisés aient été placés dans des coques lourdement protégées, ces cellules ont pu survivre à leur chute. Désormais, les cellules du noyau se trouvent immobilisés et sans défense, se servant de leurs faibles champs suspenseurs et leurs manipulateurs pour se camoufler et s'enfouir dans le sol.

Le commandement a repéré un site du crash potentiel de l'une de ces cellules et vous avez été envoyés pour la capturer et la conserver jusqu'à l'arrivée d'une force d'intervention et d'extraction. Il serait utile de localiser et de récupérer toute autre cellule, mais la localisation approximative et les détails spécifiques d'une seule sont tout ce que vous avez !

Mise en Place

Mettez en place le terrain comme décrit dans le livret *Jouer une Partie*. Ensuite, chaque joueur prend trois jetons d'objectifs (de 1" de diamètre chacun) avec un numéro différent (1, 2 et 3) désignant l'emplacement de la cellule que sa force doit récupérer. Deux de ces jetons sont des objectifs factices, le dernier est réel. Chaque joueur note secrètement le numéro de l'objectif réel – la cellule de données qu'il doit protéger – et le place de côté, à la vue des deux joueurs. Ces notes ne sont pas révélées avant la fin de la partie.

Lancez un D10. En commençant par le plus petit score, chaque joueur place à tour de rôle un de ses jetons d'objectif à 10" dans la moitié de l'adversaire (ou toute autre distance convenue – 10" fonctionnant très bien – mais attention à ne pas les placer trop loin dans la moitié de votre adversaire car cela signifie que les forces plus lentes auront du mal à l'atteindre). Les jetons d'objectif ne doivent pas être placés à moins de 15" d'un autre jeton d'objectif et doivent être à au moins 5" de l'un ou l'autre des largeurs de la table.

Déploiement

Chaque force vient juste d'arriver. La moitié de chaque force arrive depuis son propre bord de table au premier tour. L'autre moitié arrive au tour 2, en effectuant les tests habituels d'*Entrée en Jeu*.

Objectif

L'objectif principale est de contrôler votre propre cellule écrasée que vous avez placée dans la moitié de table de votre adversaire afin que les équipes de récupération puissent creuser et la récupérer.

Un objectif secondaire consiste à déterminer quel objectif dans votre propre moitié de table est réel et empêcher votre adversaire de le récupérer !

Chaque joueur n'est sûr que de l'emplacement de sa propre cellule de données – qui se trouve dans la moitié de table de son adversaire – mais peut être capable de deviner l'emplacement de la cellule de données que son adversaire est prêt à récupérer.

Durée de la Partie

La partie est jouée jusqu'à ce que 6 tours se soient écoulés.

Les **Points de Rupture** sont **ignorés** dans ce scénario.

Conditions de Victoire

À la fin de la partie, les deux joueurs révèlent le numéro de l'objectif qu'ils ont secrètement indiqué au début de la partie.

Un joueur reçoit **7 PV** pour avoir contrôlé sa propre cellule de données (c'est-à-dire celle qui se trouve dans la moitié de l'adversaire et qu'il a secrètement noté au départ) et **3 PV** si, par chance ou devinette, il contrôle la cellule de données de son adversaire.

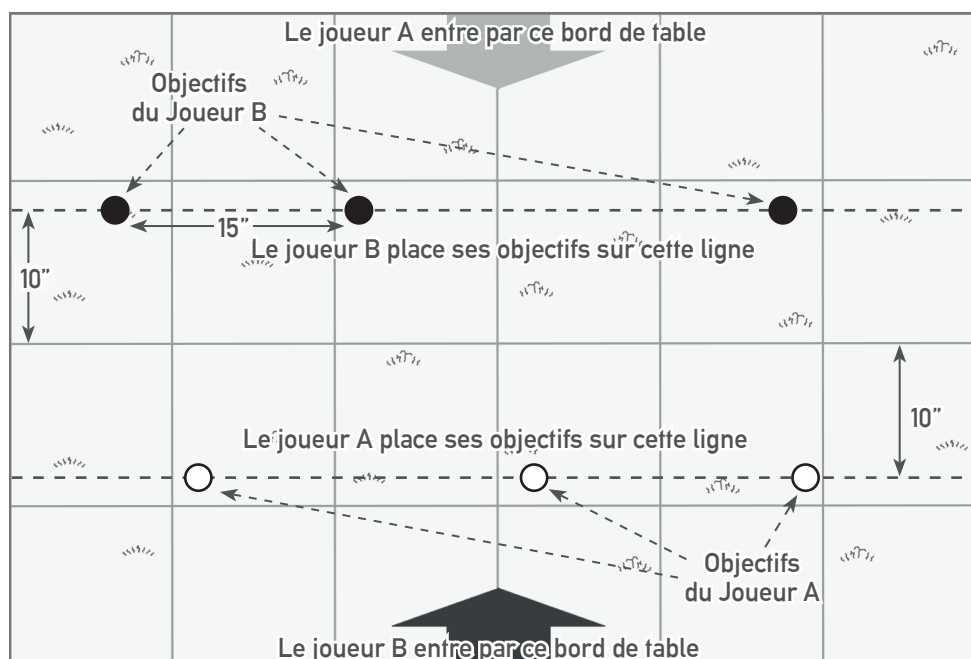
Le gagnant est le joueur qui a obtenu le plus de PV.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

Contrôle des Cellules

Les unités qui contrôlent sont toutes les unités à l'exception des unités de sondes et de bêtes.

Le contrôle peut être établi par une unité ayant une ou plusieurs de ses figurines, ou le corps de sa figurine, dans un rayon de 3" d'une cellule écrasée. Les unités qui sont *Down (À Terre)* sont tout de même considérées comme capables de contrôler, car une décision tactique en ce sens peut aider à leur survie, mais au prix de leur capacité. Pour revendiquer le contrôle, aucune autre unité ennemie ne doit être en mesure de revendiquer le contrôle de l'objectif.



SITE DE CRASH

Scénario par Geordie Irvin

Type : Narratif, Objectifs

Équivalent : 75/100 pts

La dernière demeure de la Lance de Jarain, le vaisseau de l'infâme capitaine Vakkus Blackthorn, a été localisée par une de vos sondes de reconnaissance. Enterré quelque part sur une planète désertique inhospitalière, une immense fortune attend d'être récupérée. Pas seulement des richesses matérielles mais aussi la plus précieuse des cargaisons : des données. Entre autres choses, on prétend que Vakkus a découvert plusieurs portes perdues vers des civilisations du 7ème Âge. Si ces données peuvent être récupérées dans l'épave de son vaisseau, des mondes entiers pourraient être à vous !

Mais vous n'êtes pas le seul à chercher l'épave. Plusieurs combats se déroulent dans le système entre des rivaux qui tentent de sécuriser la planète. Alors que vous vous rapprochez enfin du site du crash, l'un de vos derniers véritables adversaires fait une dernière tentative pour récupérer les données.

Alors que vos forces commencent à échanger des tirs, la planète elle-même met un dernier obstacle sur votre chemin. Une tempête de sable aux proportions colossales balaie les dunes, bloquant le soleil et brouillant les capteurs et les réseaux de communication. Cette journée s'annonce plus que difficile....

Mise en Place

Placez 5 **grands éléments d'épave** sur la table. Un au centre de chaque quart de table et un au milieu de la table. Dispersez chaque élément de 1D10" de la manière habituelle.

Placez ensuite des **dunes de sable** sur le reste de la table. Aucune dune ne doit se trouver à moins de 5" d'une autre dune ou d'un morceau d'épave.

Déploiement

Chaque Force entre sur la table depuis une longueur de table. Lancez un dé pour déterminer quelle Force entre par quel bord.

Jusqu'à la moitié de chaque Force peut arriver comme **première vague** au Tour 1. Les autres arrivent depuis leur propre bord de table à partir du Tour 2 en effectuant un **test de Co**.

Objectif

L'objectif est de capturer le plus grand nombre d'épaves avant la fin du jeu.

Durée de la Partie

La partie se déroule jusqu'à ce que 6 tours se soient écoulés ou jusqu'à ce qu'un camp atteigne son **Point de Rupture**. On lance alors un dé pour savoir si un autre tour doit être joué.

Conditions de Victoire

Le vainqueur est le joueur qui a capturé le plus d'épaves à la fin de la partie. Si les deux joueurs détiennent un nombre égal d'épaves, la partie est nulle.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

Tempête de Sable

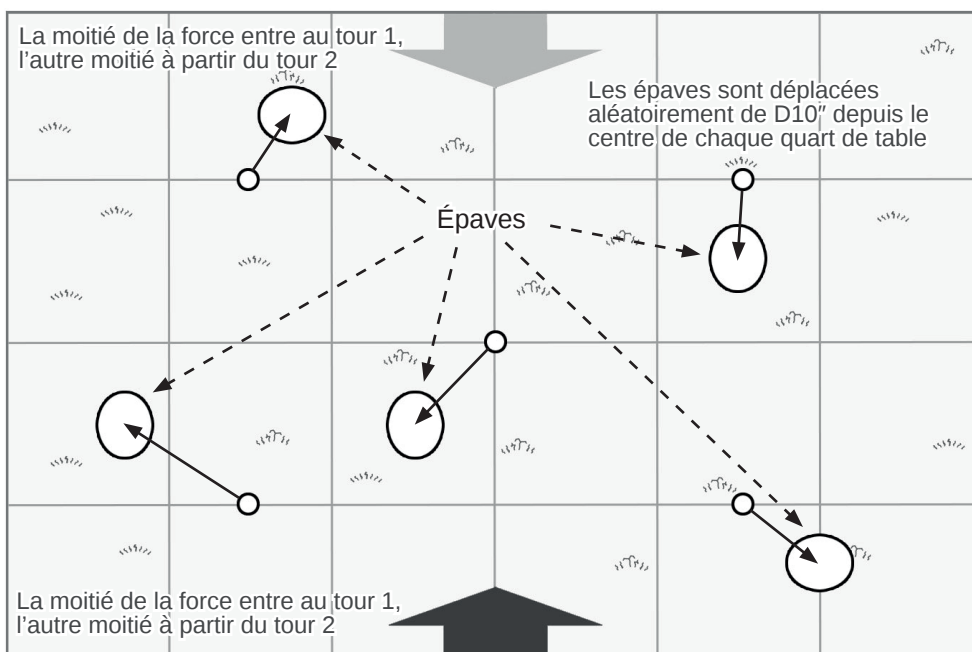
La **tempête de sable** amène un certain nombre de pénalités.

- **Conditions déplorables.** Tous les tirs subissent une pénalité de -1 en Prc.
- **Rafales de sable.** Toutes les unités doivent réussir un test de Co pour être activées, quelque soit le nombre de Stress qu'elles puissent avoir.
- **Ouragan.** La distance de déviation des tirs en cloche (CL) ratés est doublée. Les fragments de sondes sont à la merci de la tempête et doivent effectuer un test contre leur Res avant de se déplacer pour déterminer s'ils peuvent naviguer avec succès dans les vents violents. Effectuez un test pour chacune des sondes d'un même fragment. Si le test est réussi sur un 1, le drone parvient à prendre le vent et peut se déplacer **au double de sa vitesse**, tandis qu'une réussite signifie qu'il peut se déplacer **normalement**. Sur un échec, la sonde se déplace à la **moitié de sa vitesse**, et sur un 10, la sonde **s'est perdue** dans la tempête !

Épave

Les épaves peuvent compter comme des ruines ou des dépotoirs

Les épaves peuvent être capturées par des unités (sauf sondes et bêtes) ayant au moins une figurine à moins de 3" d'une épave et aucune unité (sauf sondes et bêtes) à moins de 3" de l'épave. Une fois qu'une épave est capturée, vous la contrôlez jusqu'à ce qu'une unité ennemie la capture ou que le contrôle soit à nouveau perturbé. Les unités *Down (À Terre)* sont toujours considérées comme capables d'établir le contrôle, car une décision tactique en ce sens peut aider à leur survie, mais au prix de leur capacité, bien sûr !



LA CHASSE AUX DRONES

Scénario créé par Dan Grasso

Type : Affrontement (2 Joueurs), Objectifs, Narratif

Assymétrique : 75/100pts

La mission d'expédition sur l'exoplanète L38TN a été un succès ! Les drones d'exploration géologique sont parvenus à localiser la position d'un artefact et ce n'était qu'une question de temps avant que nous puissions croiser leurs données et commencer les fouilles... malheureusement, nous n'avons pas tenu compte d'une force de reconnaissance algoryne qui est apparue peu après le retour des drones. Je ne peux pas leur laisser l'emplacement de l'artefact, ce serait un désastre s'il tombait dans de mauvaises mains ! Dans mon dernier souffle, je cache les drones d'exploration en espérant que vous pourrez les récupérer avant qu'il ne soit trop tard. S'il vous plaît, dépêchez-vous...

++++ Échec de Connection: Transmission Interrompue +++++

Déroulement du Scénario

Six jetons sont nécessaires pour représenter les emplacements possibles des drones d'exploration. Chaque jeton doit porter un numéro de 1 à 6 sur l'une de ses faces. Trois figurines pour représenter les drones d'exploration sont également nécessaires.

L'emplacement des objectifs étant aléatoire, les joueurs devront improviser : il peut être judicieux de choisir quelques unités rapides, au cas où !

Mise en Place

Configurez le terrain de la manière standard décrite dans la section *Jouer une Partie*, puis placez les jetons pour représenter l'emplacement potentiel des drones d'exploration géologique.

Pour placer les jetons, déterminez leur emplacement au hasard en lançant un 1D4 et un 1D6 en utilisant la carte ci-dessous comme référence. Placez un marqueur numéroté au hasard dans chaque zone sans regarder le numéro qui y figure :

- Placez les jetons face cachée afin que personne ne connaisse le numéro inscrit sur le jeton.
- Si un deuxième jeton se retrouve dans une zone qui contient déjà un jeton, relancez les dés et générez un autre emplacement.

- Lorsque vous placez les jetons, essayez de les placer sur un élément de terrain judicieux, comme une caisse de munitions, sous des décombres... ils sont censés avoir été cachés après tout !

Une fois tous les marqueurs placés, lancez un D6 jusqu'à ce que vous obteniez 3 nombres différents. Notez-les car ce sont les emplacements des drones d'exploration géologique cachés correspondant aux jetons/objectifs face cachée qui viennent d'être placés.

Déploiement

Les deux armées déploient la moitié de leur force sur la table à une distance d'un Mouvement (1M) depuis leur bord de table. Les unités restantes peuvent entrer depuis le bord de la table du joueur au tour 1, ou depuis l'une des largeurs adjacentes jusqu'à la moitié de la table du tour 2. Les unités qui entrent au tour 2 doivent effectuer un test pour le faire de la manière standard décrite dans *Jouer une Partie*.

Objectif

Le vainqueur est le joueur qui contrôle le plus de drones d'exploration géologique à la fin de la partie.

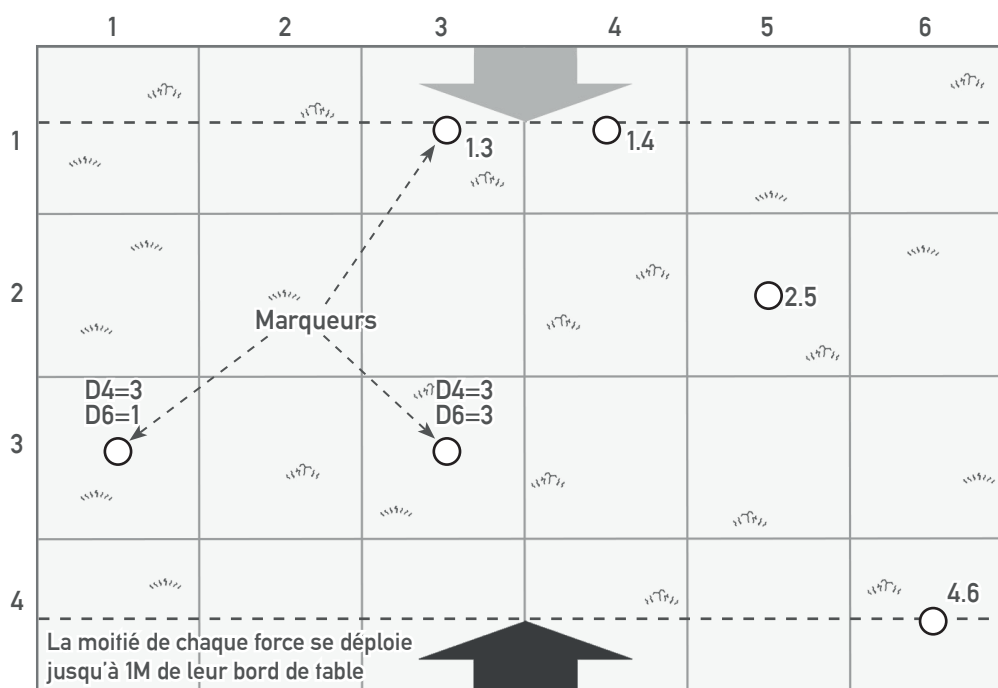
Durée de la Partie

La partie est jouée jusqu'à ce que 6 tours se soient écoulés. Ensuite, lancez un dé pour déterminer si un autre tour doit être joué de la manière standard décrite dans le livret *Jouer une Partie*.

Les **Points de Rupture** sont **ignorés** dans ce scénario.

Conditions de Victoire

Contrôlez plus de drones d'exploration géologique que votre adversaire ou anéantissez-le : les drones ne doivent pas tomber entre de mauvaises mains !



RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

À la recherche des drones

Lorsqu'elle se trouve à moins de 1" d'un jeton, une unité (sauf bêtes) peut le retourner pour révéler son numéro, à condition qu'il n'y ait pas d'unité ennemie également à moins de 1" du jeton. Ceci n'est pas obligatoire et peut être fait dans le cadre de toute autre action, forcée ou non. Si le numéro sur le jeton correspond à l'un des trois numéros enregistrés au début, remplacez le jeton par une figurine de drone d'exploration, sinon défaussez simplement le jeton.

Drones d'Exploration Géologique

Une fois révélés, les drones d'exploration doivent être considérés comme des objectifs transportables (voir *Jouer une Partie*) mais ne peuvent pas être détruits et une unité ne peut contrôler qu'un seul drone d'exploration à la fois.

GOBEURS AFFAMÉS

Scénario créé par David Horobin

Type : **Affrontement (2 Joueurs), Objectifs/ Narratif**

Équivalent : **50pts (recommandé) / 75pts**

Si l'IMTel pouvait être décrite comme quelque chose, la curiosité serait certainement une des premières réponses. Avec l'atterrissage réussi sur Xilos, l'opportunité d'en apprendre plus sur la planète s'est présentée sous la forme de circuits binaires, un monde entier à explorer et à apprendre ses secrets. Les algorithmes biologiques ont déterminés comme inacceptable le risque de laisser les secrets de la planète derrière eux s'ils devaient évacuer. Les renseignements militaires transmis par les Algoryns à la Concorde ont indiqué des régions à forte densité d'activité de leur nouvel ennemi, les Ghars.

Comme pour la majorité des informations partagées par un vaisseau, il n'a pas fallu longtemps pour qu'une décision soit prise d'envoyer deux équipes d'investigation. Le petit nombre de troupes envoyées reflète la situation tactique actuelle, car le nombre d'équipes d'intervention armées disponibles est limité.

Avec la nouvelle des déplacements Ghars, la petite force a été rappelée. Des informations limitées ont été récupérées, mais même une simple information peut apporter un avantage ; ce petit succès était dû à l'un des drones de reconnaissance qui est revenu seul. En plus de nombreuses photos banales de végétation, de formations rocheuses et de petits mammifères, il a ramené une image choquante.

La télémétrie transmise par la sonde disparue de l'équipe d'investigation suggèrerait qu'une "créature" se déplaçait sous terre à une vitesse raisonnable. Une fois que la balise de la sonde est devenue stationnaire, l'IMTel a dû prendre une décision. Récupérer la sonde et risquer de nouvelles pertes, ou risquer que les données collectées par la sonde ne soient exploitées par des mercenaires Freeborn ou Boromites récemment arrivés. Aussi peu encline au risque que soit l'IMTel, le risque de ne pas récupérer la sonde était trop grand, la perte d'informations vitales ne pouvant être permise. Une petite équipe a été constituée et envoyée sur place pour récupérer la sonde.

Mais ce n'était pas avant que le vent de la prime potentielle soit tombé dans l'oreille de petits curieux...

Mise en Place

Placez trois cratères (d'un diamètre maximal de 3") au centre de la table. Pour chaque cratère, lancez un D10 et déplacez le cratère d'un nombre de pouces égal au résultat obtenu et dans la direction indiquée par la pointe du D10. Répétez cette opération pour tous les cratères. Si deux cratères ou plus se retrouvent à moins de 5" d'un autre cratère, répétez ce processus de dispersion du cratère, jusqu'à ce que tous les cratères aient un écart d'au moins 5" entre eux. Ces cratères sont des nids faits par un Gobeur et forment un obstacle de *bordure de cratère*.

Mettez en place le reste du terrain comme décrit dans le livret *Jouer une Partie* en laissant libre la zone située à moins de 5" de chaque cratère, car les Gobeurs n'aiment pas que leurs nids soient à l'étroit. Idéalement, le reste du terrain devrait permettre à chaque camp de s'approcher des cratères de nidification de l'objectif sans s'exposer à un feu ennemi trop important.

Un seul **Dé d'Événement de Créature** distinct est nécessaire jusqu'à ce que le Gobeur soit détruit (voir la section *Jouer une Partie*). Trois pions numérotés doivent être placés aléatoirement, avec un numéro sur la face cachée, sur chacun des cratères de nidification. De cette façon, aucun joueur ne sait quel pion numéroté se trouve sur quel cratère de nid.

Déploiement

Les deux forces entrent sur la table depuis les largeurs opposées de la table. Lancez un dé pour déterminer quel joueur commence depuis quel bord. Au premier tour, les deux camps peuvent faire entrer jusqu'à la moitié de leur force sur la table. Les forces restantes peuvent être amenées sur le même bord à partir du second tour, en effectuant un test de Commandement pour *Entrer en Jeu* de la manière habituelle, comme décrit dans *Jouer une Partie*. Le Gobeur n'est pas placé sur la table au début de la partie.

Objectif

L'objectif est d'atteindre les cratères de nidification, et de lancer un dé pour découvrir si le drone d'enquête de la Concorde s'y trouve. Si c'est le cas, il peut être transporté par une unité et récupéré jusqu'à son propre bord de table.

Les objectifs secondaires sont de prendre les œufs du Gobeur à des fins de recherche ou de commerce.

Durée de la Partie

La partie se termine immédiatement si l'un des camps fait sortir le drone de surveillance par son bord de table. Cependant, si le temps presse, la partie peut aussi être jouée jusqu'à ce qu'un camp atteigne son Point de Rupture ou jusqu'à ce que 6 tours se soient écoulés, puis lancer un dé pour déterminer si un tour supplémentaire doit être joué comme décrit dans la section *Jouer une Partie*.

Conditions de Victoire

Si l'un des camps réussit à faire décoller le drone de surveillance de son propre bord de base, la partie se termine immédiatement et ce camp gagne. Si aucun camp n'y parvient à la fin de la partie, totalisez le nombre de Points de Victoire (PV) comme indiqué ci-dessous. Le joueur qui a accumulé le plus de PV à la fin de la partie est le vainqueur. Si aucun camp ne peut revendiquer la victoire, le résultat est un match nul.

- Avoir le drone de surveillance en sa possession à la fin de la partie (mais pas hors de la table) : Concorde : 5 PV ; Algoryn, Freeborn, Boromites, Isoriens, Ghars : 3 PV.
- Pour chaque *Œuf de Gobeur* en possession à la fin de la partie : Freeborn, Boromite, Ghar : 2 PV ; Concorde/Isoriens/Algoryns : 1 PV.
- Être responsable de la mort du Gobeur : Concorde/Isoriens/Algoryns/Freeborn = 3 PV ; Ghars, Boromites = 2 PV.
- Chaque unité ennemie détruite : 1 PV ; Ghars 2 PV

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

Retrouver le Drone de Surveillance

La première fois qu'une unité traverse le centre d'un nid de cratères (le bord du cratère étant un obstacle), lancez un D3 et notez le résultat. Le joueur retourne le pion numéroté de ce cratère de nidification : si le nombre sur le D3 correspond au pion numéroté, le Drone de Surveillance a été découvert, placez un marqueur approprié pour représenter le Drone de Surveillance, puis retirez les pions restants ; sinon, retirez le pion qui vient d'être révélé. S'il ne reste qu'un seul pion, remplacez-le par le Drone de Surveillance.

Transporter le Drone de Surveillance

Le Drone de Surveillance est un objectif transportable. Reportez-vous à la section *Jouer une Partie* pour plus de détails sur les objectifs transportables.

Récupérer des Œufs

Une unité avec au moins une figurine dans la limite du bord du cratère de nidification peut annoncer qu'elle "récupère des œufs". Cela implique une action *Rally (Ralliement)* réussie avant de faire un *Test de Récupération des Œufs*. Une fois l'action de *Rally (Ralliement)* terminée, l'unité effectue un test d'Ag : Ajoutez +1 à l'Ag de l'unité pour chaque membre de l'unité qui se trouve entièrement dans le cratère de nidification (donc une unité de 5 Soldats avec 3 membres dans le cratère de nidification = Ag. $5 + 3 = 8$). Si le test est réussi, l'unité a récupéré un *Œuf de Gobeur*, le transporte comme pour les objectifs transportables, et a récupéré un œuf.

Une force peut récupérer plusieurs œufs.

Dé d'Événement de Créature

Lorsqu'il est tiré, les joueurs effectuent un test pour contrôler le *Dé d'Événement de Créature* comme décrit dans la section *Jouer une Partie*, sauf qu'ils doivent ajouter le nombre d'œufs récupérés dans leur fore à leur résultat D10 (6 œufs = +6 : maman n'aime pas quand on lui vole ses bébés...).

- Si le résultat est nul, le Gobeur se retire momentanément dans le sol. Vérifiez à nouveau au prochain tour.
- Si l'un des joueurs obtient un 10 au test, placez une Larve dans un cratère de nidification aléatoire. La Larve agit ce tour-ci, immédiatement après le Gobeur, et possède les statistiques d'un Claqueur.

Si le *Dé d'Événement de Créature* est tiré immédiatement après un *Dé de Distorsion Ghar*, le Gobeur s'enfonce sous terre pour ce tour, prêt à réapparaître au tour suivant. Les éventuelles larves restent stationnaires pour le tour.

Vous remarquerez sans doute qu'en contrôlant cette faune dangereuse, vous aurez l'impression de ne pas véritablement la contrôler. Rappelez-vous toutefois qu'il s'agit créatures extra-terrestre !

Gobeur

Un Gobeur est une énorme bête souterraine prédatrice que l'on trouve sur Xilos et qui est décrite dans le Guide de l'Univers. Tuer le Gobeur dans ce jeu n'est pas obligatoire, mais peut aider votre faction à gagner la partie. Les joueurs peuvent se sentir enclins à s'entraider pour tuer cette puissante bête, mais de tels traités informels sont souvent de courte durée et éphémères.

Si le Gobeur est sous terre ou n'est pas encore apparu, le joueur qui le contrôle peut choisir un nid (un des cratères) dans lequel il apparaît. Toute unité sans *suspenseurs* se trouvant à moins de 5" de l'apparition soudaine d'un Gobeur subit 1D3 *Stress* à cause du sol tremblant et éruptif. Le Gobeur suit ensuite les directives de contrôle des créatures, notamment en attaquant à l'assaut un "hostile" à proximité – ce qui signifie qu'il peut attaquer une des unités du joueur qui le contrôle.

Si le Gobeur perd un Assaut, il se «regroupe» en s'enfonçant à nouveau sous terre : retirez-le de la table, sinon il reste sur la table jusqu'à ce qu'il soit forcé de retourner sous terre.

Si le Gobeur est détruit, l'unité qui a porté le coup fatal marque les Points de Victoire appropriés.

Larves

Les larves sont des Tambourineurs (voir le *Guide de l'Univers*) et sont déplacées immédiatement après le déplacement du Gobeur, par le joueur qui en a le contrôle. Ils suivent également les règles de déplacement des créatures décrites dans la section *Jouer une Partie*. Si les joueurs n'ont pas de chance, il y aura plusieurs groupes de larves qui courront dans tous les sens !

À LA RECHERCHE DE LA RUCHE

Scénario créé par Tim Bancroft

Type : Affrontement (2 Joueurs), Objectifs, Narratif
Équivalent : NF1 ou NF2

Un essaim de Virai s'est enfuit dans la nature, construisant un réseau complexe de passages souterrains. Seuls certains d'entre eux mènent à la ruche – et vous ne savez pas lesquels ! Votre force est envoyée pour trouver et contrôler l'entrée de la ruche avant toute faction adverse : les secrets des Virai ne doivent pas tomber entre leurs mains !

Mise en Place

La partie se déroule dans le sens de la longueur d'une table de 6'x4'. Pour des NF plus élevés, augmentez la largeur plutôt que la longueur (ainsi une table de 5' de large par 6' de long serait appropriée pour des parties de NF2 et même NF3, peut-être).

La table est recouverte de bois, de marécages, de ruines, d'affleurements rocheux ou de terrains sauvages similaires : chaque force arrive depuis une largeur de table. Bien que 12 éléments de terrain sont utilisés (15 sur une table de 5' de large), aucun ne doit être placé à moins de 6" de la ligne centrale.

Avant que la partie ne commence, les joueurs doivent placer les "entrées" probables. Chaque joueur dispose de six jetons "entrée de la ruche" de 3" de diamètre, tous numérotés et de la même couleur. On lance un dé pour savoir qui commence et chaque joueur place les jetons à moins de 10" de la ligne centrale, de son côté de la table. Aucun des jetons ne peut se trouver à moins de 5" l'un de l'autre ou du bord de la table – déplacez-les pour les ajuster !

Déploiement

Les deux camps se déploient normalement à moins de 1M du bord de leur propre largeur de table. Il n'y a ni attaquant ni défenseur dans ce scénario.

Objectif

Trouver et contrôler les passages vers la ruche Virai et empêcher votre adversaire de le faire.

Durée de la Partie

La partie est jouée jusqu'à ce que 6 tours se soient écoulés. Ensuite, lancez un dé pour déterminer si un autre tour doit être joué de la manière standard décrite dans le livret *Jouer une Partie*.

Les **Points de Rupture** sont **ignorés** dans ce scénario.

Conditions de Victoire

Conditions de Réussite	PV
Explorer et confirmer une entrée de ruche par une unité/sonde (il y a deux entrées de ruche !).	1
Avoir au moins une unité de contrôle dans la Ruche.	1
Avoir un plus grand pourcentage de vos dés d'ordre dans la Ruche que votre adversaire.	2
Aux Virai (s'ils ne sont pas impliqués et s'ils font partie d'une campagne <i>Fléau des Drones</i>).	1

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

Exploration

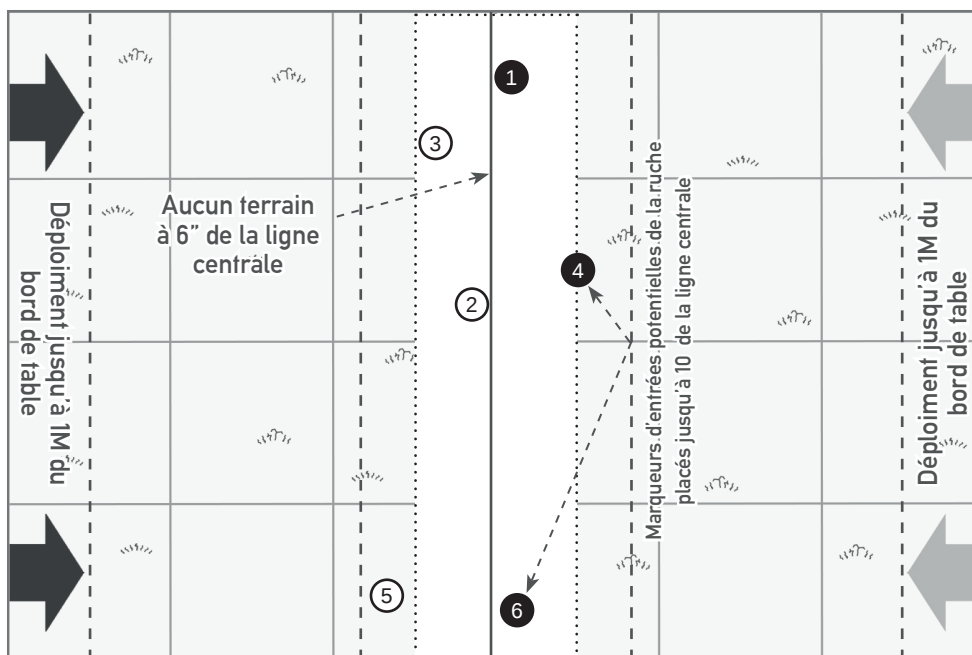
Pour explorer l'une des entrées possibles de la ruche, une unité non-bête ou une **sonde d'exploration** capable se déplacer dans des passages étroits (3" de large) doit simplement atteindre un jeton comme si elle se déplaçait pour sortir de la table et devra déclarer qu'elle commence son exploration.

La sonde ou unité peut être laissée sur le jeton ou retirée de la table, mais elle se trouvera sous terre et ne pourra pas cibler ou être ciblée ni utiliser les stats et règles spéciales d'une autre unité.

Les **sondes d'exploration** sont des sondes-éclaireurs, cibleurs, tectoristes, flotteurs, et PAAC, et similaires.

Les sondes-traqueurs ne s'intéressent qu'à la destruction d'autres sondes et les médi-sondes ne s'intéressent qu'aux blessés et aucune d'elles ne font parties des sondes d'exploration.

Les passages étroits sont praticables par des figurines de taille moyenne et inférieure. Aucun *sprint* n'est possible et les ordres *Run (Course)* ne peuvent pas être conservés dans les tunnels (s'il s'agit d'unités avec la règle spéciale *Rapide*).



Le contrôle des unités est décrit dans le supplément *Jouer une Partie* (p.15). Les unités *Down (À Terre)* sont toujours considérées comme capables d'établir un contrôle, car une décision tactique en ce sens peut aider à leur survie, mais au prix de leur capacité, bien sûr !

Déplacements souterrains

Les déplacements à l'intérieur du labyrinthe de tunnels n'est pas entravé, mais les embranchements latéraux signifient qu'une unité ne pourra jamais en rencontrer une autre sous terre. Lors des tours suivants, une unité/sonde sous terre peut :

- **Restez sous terre** – donnez simplement à l'unité un ordre *Rally (Ralliement)*.
- **Revenir** – depuis l'extrémité du tunnel **non-exploré** par lequel l'unité est entrée en ressortant avec un ordre *Advance (Avance)* ou *Run (Course)* – l'unité refait surface autour et en contact avec le point d'entrée par lequel elle était entrée. Comme elle est considérée comme s'étant déjà déplacée sous terre, l'unité/sonde ne peut pas se déplacer après être remontée à la surface.
- **Ressortir** – depuis l'extrémité d'un tunnel **exploré** (les déplacements peuvent s'avérer très rapides). Donner à l'unité un ordre *Advance (Avance)* ou *Run (Course)* et placez-la autour et en contact avec le marqueur de sortie désigné. Comme elle est considérée comme s'étant déjà déplacée sous terre, l'unité/sonde ne peut pas se déplacer après être remontée à la surface.
- Explorer un tunnel non exploré dans lequel l'unité se trouve – donnez à l'unité un ordre *Advance (Avance)* ou *Run (Course)* et lancez un D6 sur le Tableau d'Exploration ci-dessous :

D6	Résultat	Explication et Placement du Marqueur
1-5	Faux Tunnel	Il s'agit du marqueur d'entrée de votre adversaire auquel celui-ci est connecté. Placez des jetons de connexion correspondants sur les deux entrées. Si l'appariement des connexions a déjà été effectué, lancez un dé ou décidez à nouveau.
6	C'est le bon !	L'entrée mène à la Ruche – placez un marqueur "Entrée de la Ruche" sur l'entrée du tunnel. Une sonde d'exploration est retirée de la table ; une unité d'exploration est retirée de la table, avec son dé d'ordre, et compte comme étant "Dans la Ruche" – non détruite. Si toutes les autres connexions ont été faites, alors la dernière paire de connexions sera l'entrée de la ruche par défaut ; l'entrée ne comptera pas comme ayant été "explorée et confirmée" jusqu'à ce qu'une unité descende dans le tunnel pour le faire.

Il est possible qu'un joueur puisse emprunter une des entrées de tunnel de la tanière placée par son adversaire. L'adversaire continue à lancer les dés car tout se passe désormais du point de vue de l'adversaire !

CAPTURE ET CONTRÔLE

Scénario créé par Tim Bancroft

Type : **Affrontement, Objectifs, Narratif**

Équivalent : 50/125pts

Des unités de stockage de données vitales pour le succès de la campagne ont été localisées sur des territoires situés devant le corps principal de chaque force. Vos forces doivent prendre le contrôle de ces zones où se trouvent les unités de stockage et empêcher l'ennemi de le faire.

Mise en Place

Mettez en place le terrain comme décrit dans le livret "Jouer une Partie". Ensuite, placez trois marqueurs d'objectifs sur la table, un à peu près au centre et un à peu près dans la moitié de table de chaque joueur, à 15" des longueurs de table et à 12" de chaque largeur de table, de manière à tracer une ligne diagonale à travers la table (voir schéma). Aucun des marqueurs d'objectifs ne peut être placé dans un terrain difficile : vous devrez déplacer les éléments de terrain ou les marqueurs de la distance minimale requise pour le faire.

Déploiement

La moitié de chaque force est déployée sur la table jusqu'à une distance de 1M depuis leur longueur de table respective (voir le livret "Jouer une Partie" pour les règles de déploiement standard). Si l'un des camps dispose de sondes, celles-ci doivent faire partie des unités déployées ainsi.

Les unités restantes peuvent entrer sur le champ de bataille à partir du 1^{er} tour depuis leur propre longueur de table. Un Test d'Ordre réussi est nécessaire pour entrer sur la table à partir du 2^e tour, comme décrit dans les règles standard de déploiement.

Objectif

L'objectif est de prendre le contrôle des objectifs (voir *Contrôle des objectifs*, dans les *Règles Spéciales du Scénario*) et de positionner une unité à moins de 1M de longueur de table de l'adversaire pour l'empêcher de récupérer les informations et dissuader l'arrivée de renforts.

Les marqueurs d'objectifs doivent avoir un diamètre de 1" ou 2" et sont considérés du même type que le terrain dans lequel ils sont placés (généralement "Clair").

Durée de la Partie

La partie se joue jusqu'à ce qu'un camp ait atteint son **Point de Rupture** ou que **6 tours** se soient écoulés, lancez ensuite un dé pour déterminer aléatoirement si un tour supplémentaire est joué comme décrit dans *Durée d'une Partie*, p.15. Cela peut signifier que dans une partie serrée, une force brisée a encore une chance de briser la force adverse.

Conditions de Victoire

Chaque force reçoit 4 PV pour le contrôle de l'unité de données située dans la moitié de table de son adversaire, 2 pour l'unité de données située sur la ligne centrale, et 1 pour le contrôle de l'unité de données située dans sa propre moitié de table.

2 PV supplémentaires sont attribués si une unité se trouve à moins de 1M de la longueur de table l'adversaire et 2 VP supplémentaire si la force de l'adversaire est brisée, jusqu'à un maximum de 10 PV.

La victoire est attribuée à la force qui a au moins 3 PV de plus que son adversaire **et** qui n'est pas brisée. Sinon, c'est un match nul (victoire ou défaite).

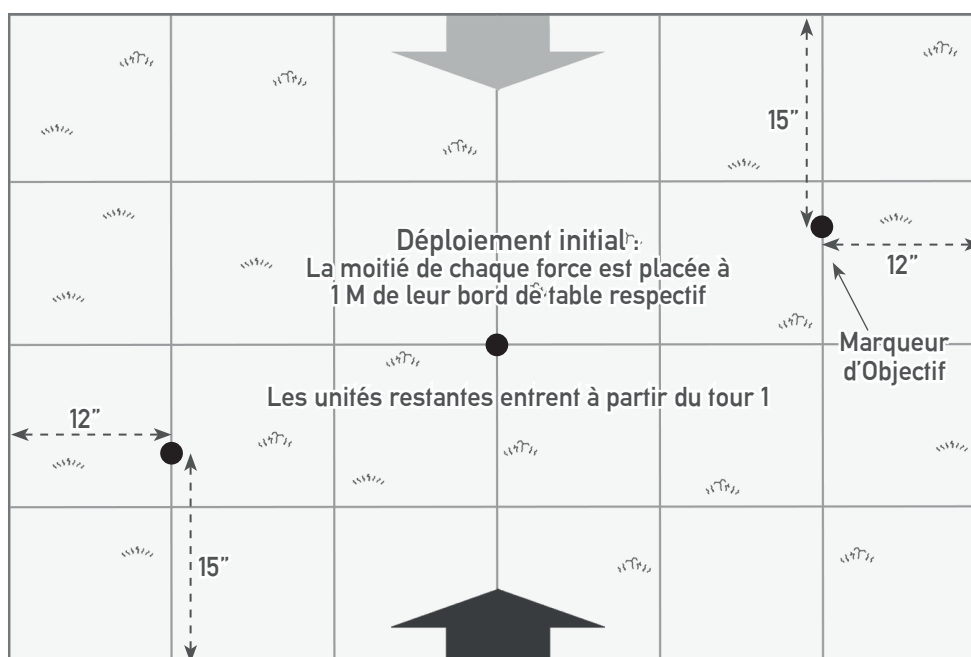
RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

Contrôle

Tous les types d'unités peuvent prendre/contester le contrôle des objectifs, **à l'exception des unités de sondes ou de bêtes**.

Une unité ayant une ou plusieurs de ses figurines dans un rayon de 3" d'un objectif peut prendre/contester le contrôle de celui-ci. Les unités *Down (À Terre)* sont toutefois considérées comme capables de prendre/contester le contrôle d'un objectif, car une décision tactique en ce sens peut bien évidemment aider à leur survie, mais au détriment de leur capacité !

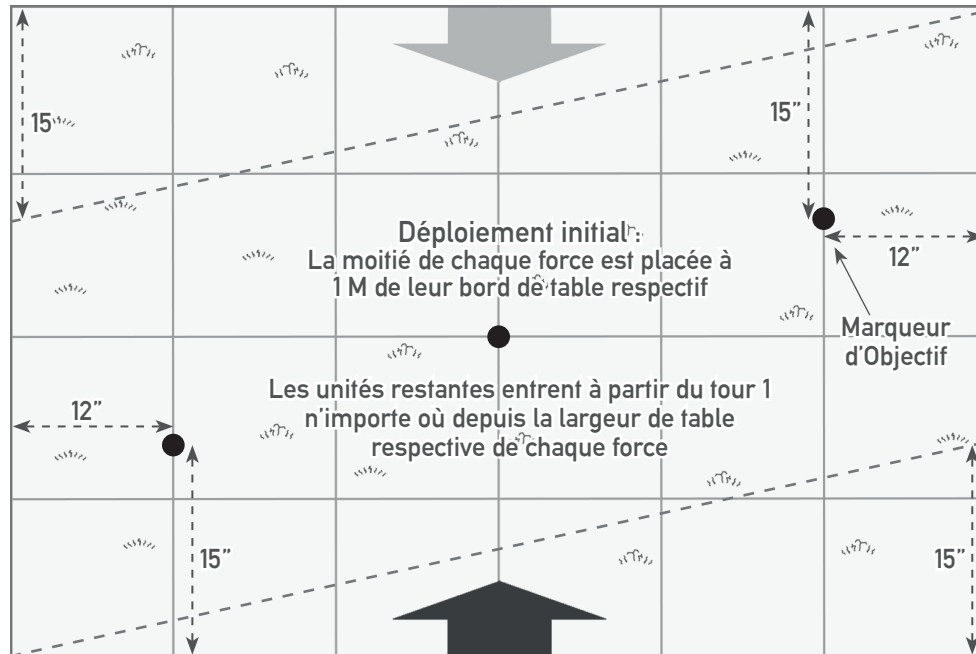
Pour prendre le contrôle d'un objectif, aucune autre unité ennemie ne doit être en mesure de prendre/contester le contrôle de l'objectif.



Variante de Déploiement : Flanc avancé

Le scénario peut être modifié sensiblement en utilisant un déploiement initial derrière une ligne en diagonal tracée depuis le bord gauche de la table jusqu'à un point situé à 15" du bord droit de la table pour chaque joueur (voir schéma ci-dessous).

Aucune figurine d'une unité ne peut être déployée au-delà de cette ligne (hors équipement), empêchant ainsi le déploiement initial sur le bord le plus à gauche.



EXODE

par Ben Rubery

Type : Affrontement, Objectifs, Narratif

Équivalent : 100pts et +

La colonie algyrne sur Mithras est tombée. L'invasion ghar ne s'est pas bien passée pour les forces d'Algor. Même avec des mercenaires Boromites et Freeborn, l'assaut a été imparable. Les distorsions quantiques ghar ont rendu impossible pour les Algoryns de redéployer leurs forces et de reprendre l'initiative stratégique. Alors que les forces ghar se rapprochent, la dernière poche de résistance algyrne tente de repousser l'avancée des Ghar tandis que leurs forces orbitales tentent de percer un trou dans le blocus et de sauver le personnel indispensable.

Déroulement du Scénario

Il s'agit d'une grande partie, qui peut être jouée en tant que jeu multijoueurs dans un club ou un événement. N'hésitez pas à remplacer n'importe quelle faction en défense, car les délégations commerciales voyagent souvent avec des gardes du corps dans l'espace antaréen.

Il y a deux équipes de joueurs : l'Empire Ghar en Attaque (composé d'un ou plusieurs joueurs Ghar) et les forces PanHumaines en Défense (composées des Algoryns/Concorde/Iso-riens/Boromites et/ou Freeborn). Chaque équipe a un nombre égal de points mais il y a quelques règles spéciales pour les Dés d'Ordre et la sélection des forces.

Les équipes conviennent d'une limite de points, et les équipes Ghar et PanHumaines sélectionnent des forces jusqu'à cette limite (par exemple, l'équipe Ghar est composée de Seb, Mathieu et David, qui ont respectivement des armées de 50, 100 et 75 points, et l'équipe PanHumaine est composée de Bertrand, Mathias, Cédric et Arthur, qui ont respectivement 50, 85, 50 et 40 points).

L'équipe PanHumaine a des dés d'ordre de couleur différente pour chacune de ses armées. Les Ghar utilisent tous la même couleur (ou traitent leurs dés d'ordre comme étant de la même couleur) et sont soumis à la règle spéciale *Commandement Jaloux* (voir les *Règles Spéciales du Scénario*).

Mise en Place

Pour les parties inférieures à 200 points, utilisez une table de 6' x 4' (1m80 x 1m20). Pour les parties de plus de 200 points, utilisez une table de 8' x 4' (2m40 x 1m20).

Pour l'équipe des Défenseurs, placez un certain nombre de bâtiments et de positions défensives de leur côté de la table. À ce stade, il est préférable qu'aucun terrain ne soit placé à moins de 5" du bord de table du défenseur (sinon les choses peuvent devenir trop faciles – voir les *Notes de Conception* pour des variantes plus difficiles).

Du côté des Attaquants, placez un certain nombre de ruines et d'autres éléments de couvert. Sinon, placez le terrain de la manière standard décrite dans le livret "*Jouer une Partie*".

Déploiement

Chaque force est déployée sur la table à une distance d'un mouvement (1M) de sa longueur de table.

Les joueurs panhumains déploient toutes leurs forces à 6"-12" de leur propre bord long de table (c'est-à-dire à plus d'une distance de déplacement normale de leur bord de table).

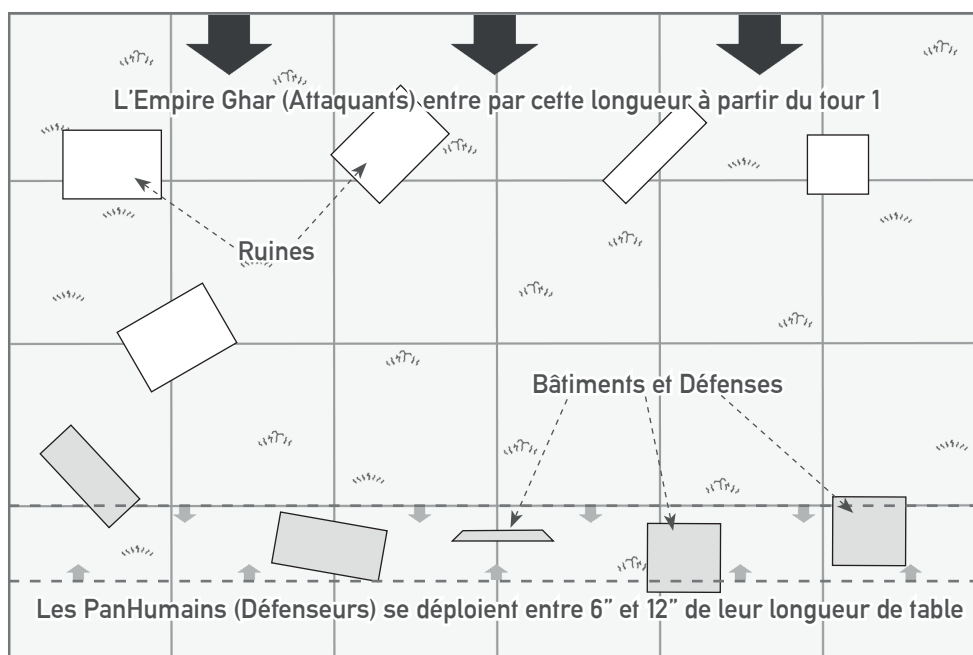
Au tour 1, les forces ghar se déplacent sur la table en utilisant des ordres *Advance (Avance)* ou *Run (Course)* depuis le bord de table des Attaquants.

Objectif

L'objectif est que les PanHumains s'échappent de la table après avoir retardé les Attaquants ; l'Empire Ghar doit les empêcher et détruire le plus possible d'unités du Défenseur.

Durée de la Partie

La partie dure jusqu'à ce que toutes les forces panhumaines aient été détruites ou déplacées hors de la table.



Conditions de Victoire

Chaque camp a des conditions de victoire différentes. Chaque joueur calcule ses Points de Victoire (PV) individuellement.

Les joueurs PanHumains reçoivent 1 PV pour chaque unité (hors sondes) sur la table à la fin du tour 3 ; 2 PV à la fin du tour 4 ; 3 PV à la fin du tour 5.

Les unités de drones marquent la moitié des points. Ils reçoivent ensuite 1 PV pour chaque unité (hors sondes) de leur force qu'ils parviennent à faire sortir par le bord de table des Défenseurs au tour 6 ou après.

Exemple : Bertrand joue une force de 40 points de la Concorde composée de 2 Escouades de Combat et d'un Drone d'Appui Léger. Ses forces survivent jusqu'au tour 6, et il est capable de déplacer une Escouade de Combat hors de la table au tour 6. Il marque donc 1+2+3 PV pour avoir survécu jusqu'au tour 6, et 1 PV pour avoir déplacé son Escouade de Combat hors de la table, pour un total de 7 Points de Victoire.

Les joueurs Ghars marquent également des Points de Victoire individuellement, recevant 1 PV pour chaque Dé d'Ordre des forces ennemies qu'ils détruisent.

Handicap : Les joueurs disposant de forces plus importantes que leurs coéquipiers ont un avantage relativement injuste. Bien que cela ajoute une couche de complexité, vous pouvez ajouter un handicap aux Points de Victoire.

Ceci s'applique aux points pour les unités qui sortent de la table pour les joueurs panhumains, et les unités tuées pour les joueurs Ghars. Divisez le nombre de points de victoire obtenus pour ces actions par le nombre de points dans la force du joueur, puis multipliez le résultat par 100. Dans l'exemple ci-dessus, Bertrand avait une force de 40 points et a marqué 1 PV pour avoir déplacé une unité hors de la table. $1/40 \times 100$ signifie qu'il reçoit $2 \frac{1}{2}$ PV.

Le joueur Ghar avec le plus de points de victoire aura le plus de gloire, et recevra la médaille la plus grande et la plus brillante en conséquence (toutes nos félicitations !).

Le joueur PanHumain avec le plus de Points de Victoire est parvenu à préserver le personnel le plus important et la plus grande proportion de ses forces, et reçoit une citation pour sa bravoure dans des circonstances difficiles (ainsi que toutes nos félicitations également).

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

Commandement Jaloux

Les Ghars ont gagné cette guerre, et il ne reste plus qu'à se disputer les postes et les promotions lorsque les armes seront rangées. Par conséquent, les différents commandants ghars sont à la recherche de gloire. Lorsqu'un dé d'ordre Ghar est tiré, chaque joueur Ghar lance un D10 pour déterminer qui obtient le dé (le plus petit score gagne !). Le gagnant peut choisir d'utiliser le dé ou de le donner à un autre joueur ghar qui doit l'attribuer à une de ses unités. Il est possible de forcer un autre joueur à prendre le Dé de Distorsion en gagnant le dé de dés.

Renforts continus

Si une unité de troupe ghar est détruite, le joueur la remet simplement dans les réserves et peut la faire intervenir au prochain tour.

Note d'Intention

Cette bataille peut être jouée en l'état ou avec des forces plus petites. Si vous possédez les forces de la boîte *The Xilos Horizon*, et de la boîte *Kar'A Nine*, vous aurez assez d'unités pour jouer ce scénario (et il se jouera beaucoup plus vite).

Si vous trouvez que les parties à petite échelle sont trop difficiles pour les forces panhumaines, vous pouvez réduire le nombre de tours avant de pouvoir sortir de la table et commencer à marquer des Points de Victoire uniquement au tour 2 et au tour 5.

Cette partie a été conçue pour être un jeu de participation et pour permettre aux gens d'amener des forces de tailles différentes. Des règles de handicap ont été ajoutées pour compenser cela, mais ce n'est pas un scénario compétitif et il n'est pas destiné ou particulièrement adapté aux tournois. C'est un excellent moyen d'introduire le jeu à de nouveaux joueurs et il est préférable de garder cela à l'esprit lors du choix des forces.

Si le scénario est trop facile pour les Défenseurs, pour s'échapper, le scénario peut être modifié en les forçant de se placer plus loin de leur propre bord de table lorsqu'ils se déploient, par exemple, à 11"-12" au lieu de 6"-12".

Une alternative peut consister à ne désigner que les PanHumains pour s'échapper et ignorer les drones, mais cela pénalise les forces avec plus d'unités de bêtes ou de drones.

UN PLUS GRAND CONFLIT

par Lea Davidson

Type : Affrontement, Objectifs, Narratif

Équivalent : 75/100pts

À propos du Scénario

Le scénario éponyme du livret *La Campagne de Xilos* est un scénario ambitieux écrit pour six joueurs, recommandant un arbitre et des assistants. Il nécessite également une table de 12' x 6'. Les notes de Rick pour le scénario suggèrent une version plus petite du scénario qui nécessite toujours plusieurs joueurs et une table plus grande que la moyenne.

Voici une nouvelle version encore plus simplifiée de ce scénario pour deux joueurs et utilisant une table standard de 6' x 4' (1m80 x 1m20). Malheureusement, cette version ne tient pas compte du mécanisme intéressant qui permet aux dés d'ordre d'une unité de passer d'un sac à l'autre, mais elle permet au moins à deux joueurs de simuler une évacuation des cavernes de Xilos comme à la fin de *La Campagne de Xilos*.

Mise en Place

Places les éléments de terrain comme décrit dans le livret *Jouer une Partie*. Toute la zone est couverte de flèches rocheuses, de zones de blocs ou de rochers, de gravats, de débris formant des obstacles, et de fissures sur la surface des tunnels.

Déploiement

Dans ce scénario, les deux camps déploient la moitié de leurs forces sur la table avant le début de la partie. Ces unités sont déployées dans la zone de déploiement des joueurs, comme indiqué sur la carte ci-dessous. Chaque zone de déploiement fait 20" de large et 10" de profondeur, centrée sur le milieu de la longueur de table de chaque joueur (comme il n'y a pas de moitié de table, les unités ayant un déploiement différent, comme les *Snipers*, ne peuvent être déployées que dans cette zone).

Si l'un des camps dispose de sondes, celles-ci doivent être incluses dans le déploiement initial.

Les unités restantes entrent sur le champ de bataille à partir du 1^{er} tour le long des 20" du bord de table correspondant à la zone de déploiement des joueurs. Dans ce scénario, que les unités entrent au 1^{er} tour ou ultérieurement, un Test d'Ordre réussi est nécessaire pour entrer sur la table.

Objectif

Les deux camps ont le même objectif : faire sortir autant d'unités que possible par le **point de sortie** approprié et empêcher l'ennemi de faire de même. Le point de sortie se trouve à la moitié la plus éloignée d'une largeur de table de la zone de déploiement du joueur, comme indiqué sur la carte.

Une faille dimensionnelle va commencer à détruire les cavernes, en commençant par l'une des largeurs de la table. Inutile de préciser que les points de sortie se trouvent sur le bord opposé à la faille... et il n'est pas recommandé de courir vers la faille !

Durée de la Partie

La partie est jouée jusqu'à ce que 6 tours se soient écoulés. Ensuite, lancez un dé pour déterminer si un autre tour doit être joué de la manière standard décrite dans le livret *Jouer une Partie*. Il est improbable, mais toutefois possible, que la faille atteigne la largeur de table opposée à la fin du tour 6, auquel cas il n'y aura pas de 7^e tour de jeu.

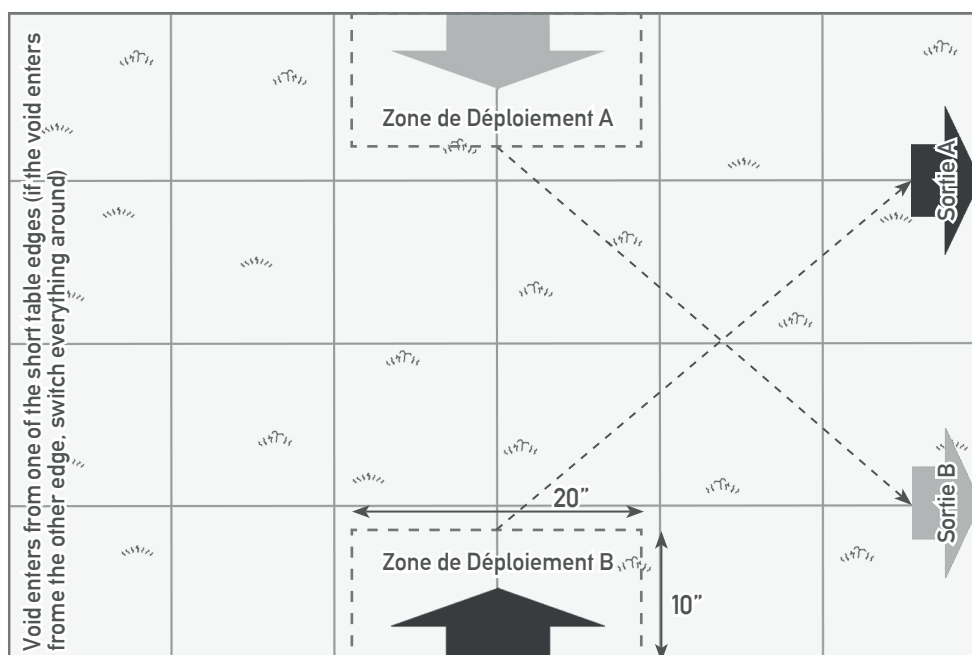
La partie se termine à la fin de n'importe quel tour où un camp parvient à faire sortir toutes ses unités survivantes de la table, en ignorant les unités de sondes car celles-ci n'inscrivent aucun point en quittant le champ de bataille.

Les **Points de Rupture** sont **ignorés** dans ce scénario, le danger que représente la faille gardant tout le monde particulièrement motivé !

Conditions de Victoire

Chaque unité que vous faites sortir de la table par le point de sortie qui vous a été assigné rapporte **3 PV**. Chaque unité ennemie détruite rapporte **1 PV** jusqu'à une valeur maximale égale à votre score pour faire sortir des unités de la table.

Le camp qui obtient le plus de points de victoire à la fin de la partie est le vainqueur. Un score identique est un match nul, quel que soit le nombre d'unités perdues de part et d'autre. Les unités de sondes ne marquent aucun point lorsqu'elles quittent la table. Les unités de sondes ne marquent pas de points pour les pertes, sauf si une unité de sondes est entièrement détruite.



RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

Faïlle Dimensionnelle

À la fin du tour 1, une faille entre sur la table depuis l'une des largeurs de table. Lancez un dé pour déterminer par quel bord entre la faille. À la fin du tour 1 et à la fin de chacun des tours suivants, la faille avance vers le bord opposé de D6+6". Ceci peut être indiqué en plaçant un marqueur au centre de la table, sur le bord d'arrivée de la faille.

Déplacez le marqueur pour indiquer l'avancée de la faille. Toute la table derrière la faille est détruite, y compris les figurines qui s'y trouvent. Si les unités sont divisées par la faille, toutes les figurines prises dans la faille sont détruites et les figurines qui ne sont pas encore prises ne sont pas affectées. Dans la plupart des cas, utilisez le centre du socle de la figurine comme repère, mais dans le cas des *Grandes et Très Grandes* figurines, ils sont pris si une partie de leur socle ou de leur corps est recouverte par la faille.

Attaquants Ghars

Si l'approche d'une faille dimensionnelle n'était pas déjà un problème en soi, l'évacuation par les tunnels est rendue plus périlleuse par la présence des Ghars. Deux forces opposées de rebelles et de loyalistes se battent entre elles juste à côté de la largeur de table opposée à la faille.

Pour représenter le danger posé par les Ghars, ajoutez un Dé d'Ordre d'une couleur distincte dans le sac **au début du 2^e tour de jeu** et à chacun des tours suivants. Lorsque le Dé Ghar est tiré, lancez-le. Si un ordre *Fire (Tir)* ou *Advance (Avance)* est obtenu, toute unité se trouvant dans un rayon de 24" du bord de table avec les "Points de sortie" risque d'être prise pour cible par une unité de trois armures de combat ghars. Ceux-ci n'ont pas besoin d'être représentés sur la table. Si plusieurs unités sont susceptibles d'être attaquées, déterminez aléatoirement laquelle l'est.

Le joueur adverse à celui qui possède l'unité ciblée peut alors effectuer une attaque de tir (avec une Prc de 5 et en utilisant trois Canons Cribleurs). Si un ordre *Fire (Tir)* avait été obtenu, l'attaque bénéficie du bonus habituel de +1.

Notez qu'aucun *Dé de Distorsion* n'est utilisé pour les Ghars dans ce scénario.

Sortir de la Table

Dans ce scénario, les unités ne peuvent quitter la table que par leur point de sortie respectif.

Comme le veut la règle habituelle, on considère qu'une unité a quitté la table dès qu'une partie d'une figurine d'une unité franchit le bord de table. L'unité entière est alors retirée.

Note d'Intention

Les tests de ce scénario ont utilisé deux forces assez conventionnelles (Concorde et Freeborn) et cela a bien fonctionné. Nous avons utilisé des armées équivalentes de 100 points et nous pensons que les armées de 75 à 100 points sont adaptées (la partie a été jouée en utilisant les listes d'armées et les valeurs de points originales de la première édition de *Beyond the Gates of Antares*, et les valeurs suggérées ont été modifiées pour être compatibles avec les listes d'armées et les valeurs de points actuelles).

Certaines forces spéciales pourraient trouver ce scénario trop facile à gagner. Une Force de Réaction Rapide de la Concorde, par exemple, composée principalement d'Interceptors pourrait arriver très rapidement jusqu'à son point de sortie. Les joueurs doivent faire preuve de prudence dans le choix de leurs forces pour ce scénario !

En voyant cette adaptation, Rick Priestley a déclaré que c'était une «bonne idée» et que «cela ressemble à un affrontement permanent avec suffisamment de danger pour garder les joueurs en mouvement».

CHASSE HÜKK

par Tim Bancroft

Type : Objectifs, Narratif

Équivalent : NF1 35/85pts (recommandé)

Le capitaine Freeborn Ban Stass, fait du commerce avec l'Empire Ghar. En utilisant des méthodes élaborées pour cacher son identité, il a fait croire aux Ghars qu'il n'appartenait pas à l'espèce humaine. Les marchandises qu'il reçoit d'eux vont à des marchands et des collectionneurs peu scrupuleux, qui chérissent tous les marchandises ghars en parfait état – même si elles conservent leur odeur fétide d'origine !

Le partenaire commercial de Ban Stass est désormais la faction rebelle ghar, une menace plus directe pour le Prospérat Algoryn que l'Empire Ghar lui-même. Il fournit aux lieutenants de Far-tok des pièces fabriquées par les Ghars en échange de faveurs et de la primeur des vaisseaux capturés par les rebelles – après tout, les Ghars ne trouvent aucun intérêt à ce que les humains pourraient considérer comme des articles de luxe.

L'assaut le plus récent a impliqué la destruction d'un vaisseau du Prospérat transportant plusieurs politiciens du puissant legers Optimat, dont les Rahq. L'analyse de l'épave a montré que de nombreuses pièces ghar détruite étaient presque neuves, provenant directement de l'Empire.

Le Renseignement de la DS a enquêté et accusé le Capitaine Stass : il est allé trop loin. Un Hükk a été engagé par les Algoryns pour le capturer et a eu accès aux troupes d'une force IA pour l'aider. Le Hükk a déterminé le meilleur endroit pour une embuscade : la surface de la planète où Stass échange secrètement ses marchandises avec les Rebelles.

Ce méprisable vardosi doit être capturé !

À propos du Scénario

Les deux forces sont désignées comme les **Chasseurs** (les Attaquants) et les **Proies** (les Défenseurs). Les deux forces doivent être à peu près égales en points, entre 35 et 85 points, mais les Proies **doivent avoir** une escouade de commandement d'infanterie. Les Proies commencent également la partie en contrôlant un caisson sur suspenseurs ou un transporteur sur lequel se trouve le caisson.

La table fait 6'x4' mais se joue dans le sens de la longueur avec un déploiement décentré. Les Proies cherchent à éloigner leur Commandant (la Cible) et la cargaison (le Caisson) de l'une des

largeurs de la table ; les Chasseurs doivent capturer ou tuer la Cible, et capturer le caisson.

Les Chasseurs ont des options et des restrictions spéciales et, en outre, ils peuvent capturer la cible. Il doit y avoir deux marqueurs «leurres», numérotés, pour chaque unité de chasseurs équipée d'un drone-camo.

Aucun des camps ne peut prendre de véhicules avec un socle de 50mm ou plus (pas de transports) et ne peut prendre qu'une seule escouade de cavalerie ou un véhicule léger comme un glisseur *Vautour* (Freeborn) ou *Vengeur* (Algoryn) – voir *Notes du Concepteur*. La Proie doit disposer d'une escouade d'infanterie de commandement, dont le commandant sera la Cible.

Les deux camps doivent, idéalement, disposer principalement d'unités d'infanterie.

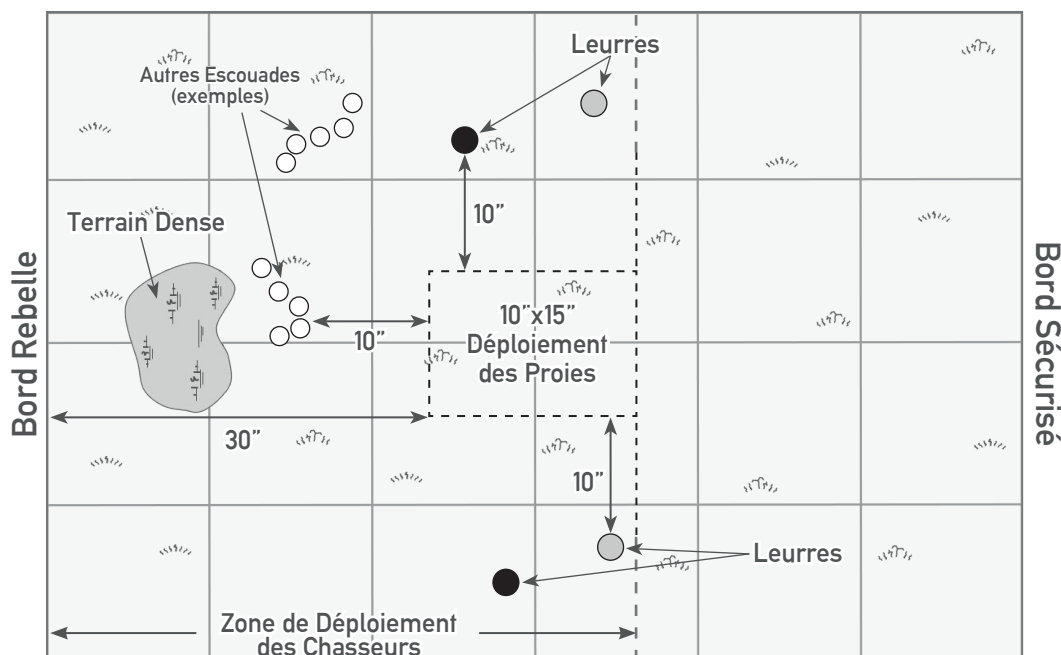
Des forces appropriées pourraient ressembler à ce qui suit :

Les Proies : le capitaine Stass est défendu par des Vardanari et Domari Freeborn, ainsi que par des irréguliers (Barbares non somatisés). Il compte également sur quelques Parias qui souhaitent passer à la cause rebelle. Comme les Ghars n'ont aucune de leurs technologies, le *Dé de Distorsion* n'est pas utilisé. Il est bon de préciser que cette liste d'armée n'est certainement pas valide !

- Commandement Freeborn (Stass) avec drone-arme, drone-défecteur et médi-drone.
- Escouade Vardanari
- Escouade Domari
- Escouade de Parias Ghars avec 7 soldats
- Irrégulier (Barbares sans greffes soma)
- Un caisson de marchandises sur roues

Les Chasseurs : Encore une fois, ils ne se conforment pas exactement à une liste d'armée standard !

- Un Hükk avec des Angkriz, des munitions spéciales, un drone-observateur et un drone-camo, plus tout ce qui peut faire l'affaire.
- Escouade de Commandement IA Vector
- Escouades IA Vector
- Escouade d'Infiltration algoryne
- Quatre marqueurs factices numérotés de 1 à 4



Mise en Place

Décidez du bord de table qui mènera jusqu'au camp des Rebelles (bord de table «*Rebelle*») et de celle qui mènera au vaisseau du marchand (bord de table «*Sécurisé*»).

Placez une grande zone de terrain dense centrée sur la ligne médiane de la table à environ 5" du bord *Rebelle*. Tous les types de troupes doivent effectuer un Test d'Ag pour y pénétrer.

Le long de la ligne médiane de la table et à 30" du bord *Rebelle*, tracez un rectangle de 10" de large x 15" de long (voir plan). Il s'agit de la **Zone de Déploiement des Proies**, appelée ci-après «*Boîte*».

Aménagez le reste du terrain comme décrit dans le livret *Jouer une Partie* avec un mélange de terrains difficiles, terrains accidentés, bois, broussailles, terrains rocheux ou similaires.

Aucune zone de terrain ne doit se trouver à moins de 5" d'une autre zone de terrain. Assurez-vous que la *Boîte* est une zone assez dégagée et qu'il y ait de suffisamment d'espace pour que le Caisson et plusieurs unités puissent y être déployés sans se trouver dans un terrain difficile.

Déploiement

Les unités des Chasseurs se déploient à **plus de 10"** de la *Boîte*, n'importe où dans la **Zone de Déploiement des Chasseurs** (voir plan).

Toutes les unités possédant un **drone-camo** reçoivent deux jetons numérotés à la place (reportez-vous aux *Règles Spéciales du Scénario* pour le **Déploiement Secret**). Les Chasseurs peuvent se déployer avec un ordre *Ambush (Embuscade)* ou *Down (À Terre)*.

Une fois les Chasseurs déployés, les Proies déploient l'unité de la Cible et le Caisson intégralement dans la *Boîte*.

Les Proies peuvent ensuite déployer d'autres unités dans la *Boîte* (y compris les *Infiltrateurs*), mais toutes les autres unités non déployées au début de la partie, y compris les *Infiltrateurs*, ne pourront entrer en jeu que depuis le bord *Sécurisé*, au tour 1.

Objectif

Les Chasseurs doivent capturer la cible OU tuer/neutraliser la cible et capturer le Caisson. Les Proies doivent faire sortir la Cible vivante et le Caisson de la table par le bord *Sécurisé* ou *Rebelle*.

Durée de la Partie

La partie est jouée jusqu'à ce que 6 tours se soient écoulés. Ensuite, lancez un dé pour déterminer si un autre tour doit être joué de la manière standard décrite dans le livret *Jouer une Partie*.

Les **Points de Rupture** sont **ignorés** dans ce scénario.

Conditions de Victoire

Les Chasseurs gagnent s'il **neutralise** la *Cible* et **capture** le *Caisson* avant la fin du tour 6. S'ils parviennent à faire sortir la Cible neutralisée par un des bords de table avant le tour 6, ils gagnent également immédiatement.

Sinon, consultez le tableau des PV, ci-dessous.

Qui ?	Conditions	PV
Chasseurs	Capturer le Caisson	1
Chasseurs	Empêcher la Cible de parvenir jusqu'aux Rebelles	1
Chasseurs	Faire sortir la Cible neutralisée hors de la table	+2
Chasseurs	Tuer/Neutraliser la Cible	+2
Proies	La cible est toujours en vie et sur la table.	1
Proies	Faire sortir la cible en vie par le bord <i>Rebelle</i>	3
Proies	Faire sortir la cible en vie par le bord <i>Sécurisé</i>	+1
Proies	Faire sortir le Caisson par le bord <i>Rebelle</i>	+2
Proies	Faire sortir le Caisson par le bord <i>Sécurisé</i>	+1

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

Options d'Unités et de Déploiement Secret

Toute escouade d'infanterie algyryne des Chasseurs peut être équipée d'un drone-camo pour +1pt. Les unités des Chasseurs peuvent également choisir d'être en placé en *Ambush (Embuscade)* ou *Down (À Terre)* avant le début de la partie.

Les Chasseurs peuvent utiliser le *Déploiement Secret* en utilisant deux jetons de déploiement numérotés pour chaque unité équipée d'un drone-camo : un des numéros correspond à l'emplacement réel de l'unité, l'autre à un leurre. Les Chasseurs doivent noter quel jeton numéroté représente quelle escouade.

Les jetons indiquent le point central potentiel de l'escouade. Un jeton reste ainsi tant qu'il se trouve à plus de 10" d'une unité ennemie et :

- qu'il est stationnaire, ou
- qu'il représente une unité *Down (À Terre)* ou en *Ambush (Embuscade)*, ou
- qu'il se déplace dans un couvert léger ou dense, ou
- qu'il se trouve hors d'une LdV ennemie

Dès qu'une de ces conditions est rompue, le jeton est révélé (puis défaussé) et, s'il ne s'agit pas d'un leurre, doit être remplacé par l'escouade correspondant au numéro. Une fois qu'une escouade est révélée, défaussez également le jeton de leurre correspondant.

Un dé d'ordre donné à une unité qui n'est pas encore révélée doit être mis de côté, en s'assurant que les deux joueurs savent à quel marqueur/unité il s'applique. Lorsqu'un ordre *Avance (Avance)* ou *Run (Course)* est donné à une unité et à son leurre, les deux marqueurs effectuent l'ordre jusqu'à ce qu'il soit révélé.

Options d'Unités et de Déploiement

Le Caisson est sur suspenseurs ou sur un transporteur de marchandises et devrait mesurer au minimum 4" de long, jusqu'à maximum de 12". En plus d'être un objectif, il peut également agir comme un obstacle (mobile) ou un terrain : s'il est bas, on le considère comme un mur mobile offrant +2 Res et -1 Prc si on lui tire dessus ; s'il est haut, on le considère comme un élément de terrain infranchissable (mais mobile) sur lequel on peut tirer et qui peut être endommagé comme un bâtiment avec 8 Points de Structure.

Le Caisson est considéré comme une figurine d'équipement et est contrôlé si une unité (hors sondes et bêtes) se trouve dans un rayon de 1". Le Caisson peut être «remorqué» ou guidé par toute unité d'infanterie qui le contrôle et qui commence son déplacement dans un rayon de 1" de celui-ci, mais l'unité qui le fait ne peut pas *sprinter*. Sinon, il se déplace à une vitesse standard (M=5") comme n'importe quelle autre figurine, et non comme un drone-compagnon !

Capture de la Cible

Le Hùkk possède la règle spéciale *Neutralisation*. D'autres unités peuvent également capturer le Commandant Stass (la Cible) en la tuant au corps-à-corps et en gagnant le combat. Bien sûr, cela peut être problématique car si les unités qui tuent la cible perdent le combat au corps-à-corps, elles sont doublement perdantes puisque la cible reste morte !

CLÔTURE

par Lea Davidson

Type : Affrontement, Objectifs, Narratif

Équivalent : NF1/NF2

Jollold est un monde de plaisir détenu et dirigé par le vardos Gagathax. La surface de la planète est sillonnée de clôtures à suspenseurs formant de vastes enclos, dont certains font des milliers de kilomètres de long. Chaque enceinte est une réserve à thème qui peut être louée par de riches chasseurs ou utilisée pour des entraînements militaires, et de nombreuses autres choses. La clôture à suspenseurs est conçue pour empêcher le (très) gros gibier de se déplacer entre les enclos.

Récemment, Gralin, un aventurier un peu cinglé, a pris une navette dans l'une des réserves pour une expédition de chasse. Abruti par quelques substances toxiques, le vieil hédoniste a fait s'écraser sa navette sur une ligne de projecteurs à suspenseurs qui génèrent habituellement une longue clôture entre les enclos. Ils sont maintenant défectueux et la forme de la clôture devient très aléatoire.

Comme si cela n'était pas suffisant, Gralin transportait les coordonnées d'une porte antaréenne qu'il avait découverte et dont il s'était vanté, ivre, dans les nombreux bars de Jollold. Dès que la nouvelle de l'accident est tombée, les forces de la planète se sont précipitées dans cette zone dans l'espoir de trouver les coordonnées parmi les débris.

Déroulement du Scénario

Deux forces rivales se sont précipitées sur le site du crash et ont identifié **trois unités de stockage** qui pourraient contenir les précieuses coordonnées de la porte. Celles-ci doivent être récupérées pour être étudiées. Les forces doivent récupérer les unités puis revenir jusqu'à leur bord de table tout en faisant face à une barrière infranchissable et en constante évolution.

Mise en Place

Divisez la table en 24 carrés de taille égale (ou 16 si sur une table de 4'x4'). Placez trois marqueurs d'objectif sur la ligne centrale à 12" de chaque bord et sur le point central. Ils représentent des morceaux de l'épave avec des mécanismes de stockage qui peuvent contenir les coordonnées de la porte secrète.

Mettez en place le terrain comme décrit dans le guide Jouer le jeu dans la centrale des règles. Le terrain doit être un mélange de végétation dense et légère et de collines. L'épave de la navette de Gralin pourrait également être représentée.

Déploiement

Dans ce scénario, aucun camp ne se déploie avant la partie. Les deux camps doivent faire entrer la **moitié** de leur armée sur la table au 1^{er} tour, et le reste de leur armée à partir du 2^e tour. Les unités peuvent entrer n'importe où par la longueur de table respective de chaque joueur, à condition qu'elle ne soit pas bloquée par la clôture à suspenseurs (voir les *Règles du Spéciales du Scénario*, ci-dessous).

Objectif

Les deux forces tentent de récupérer les unités de stockage endommagées et de les ramener jusqu'à leur propre bord de table.

Durée de la Partie

La partie se joue jusqu'à ce qu'un camp ait atteint son **Point de Rupture** ou que **6 tours** se soient écoulés, lancez ensuite un dé pour déterminer aléatoirement si un tour supplémentaire est joué comme décrit dans *Durée d'une Partie*, p.15.

Conditions de Victoire

Chaque unité de stockage transportée hors du bord de table d'une Force lui rapporte **1 Point de Victoire**.

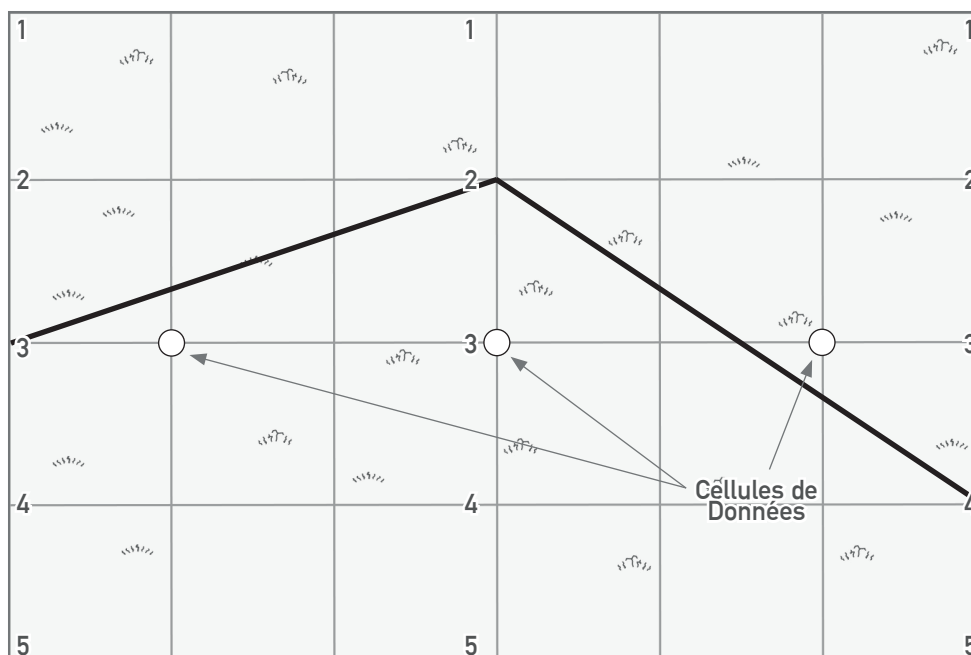
Si **aucune** des deux forces ne réussit à quitter la table avec un objectif, alors chaque objectif transporté par une force lui rapporte **1 Point de Victoire**.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

Contrôle des Objectifs

La clôture à suspenseurs oscille sauvagement et vacille dans et hors de la réalité lorsqu'elle se repositionne. Au début de chaque tour (y compris le premier), et avant de déplacer une unité, lancez 3 D5 et notez l'ordre dans lequel ils sont lancés. Ces jets déterminent la forme actuelle de la clôture près du site du crash, alors que les projecteurs défectueux tentent de maintenir son intégrité.

La table doit être vue comme une grille de 24 carrés égaux, comme le montrent le plan ci-dessous. Placez un marqueur à l'endroit déterminé par le premier dé sur la largeur de table la plus à gauche. Placez ensuite un autre marqueur sur le numéro



correspondant au résultat du deuxième dé au centre de la table. Puis, placez un dernier marqueur sur la largeur de table la plus à droite selon le résultat obtenu avec le troisième dé.

Une ligne imaginaire entre les trois marqueurs (il peut être pratique d'utiliser de la ficelle !) représente la forme actuelle de la clôture à suspenseurs. Aucune figurine ne peut se déplacer à travers cette ligne. Les armes peuvent tirer à travers la clôture et les Lignes de Vue ne sont pas affectées.

Si une clôture longe un bord de table (ou partiellement), les figurines ne peuvent pas entrer ou sortir de la table en traversant cette ligne. Ainsi, dans le deuxième exemple (ci-dessous), une unité ne peut entrer que par une moitié du bord supérieur de la table.

Sur le premier plan, page précédente, les jets de D5 pour la clôture ont donné 3, 2 et 4. Sur le second, ci-dessous, les dés ont donné 1, 1 et 3.

Lorsque la forme de la clôture est redéterminée et qu'elle se rétablit, si des unités sont traversées par la nouvelle ligne (c'est-à-dire qu'elle traverse le socle d'une figurine ou traverse le corps des plus grandes figurines comme les véhicules ou se trouve entre les socles des figurines d'une même unité), alors l'unité doit effectuer un **Test d'Initiative** (voir résultats du test sur le tableau ci-dessous). Les sondes et les équipements ne comptent pas comme faisant partie de l'unité.

Résultat d'Initiative	Effet
Succès (1)	L'unité évite habilement la projection de la clôture à suspenseurs et peut agir normalement ce tour-ci. Elle peut même se déplacer à travers cette partie de la clôture (c'est-à-dire entre les deux marqueurs les plus proches).
Réussite	L'unité ne peut pas se déplacer mais peut agir normalement. Par exemple, elle peut recevoir un ordre <i>Advance (Avance)</i> mais ne pourra pas bouger et se contentera uniquement de tirer si cela est plus avantageux qu'un ordre <i>Fire (Tir)</i> .
Échec	L'unité est Clouée.
Fiasco (10)	L'unité est Clouée, subit une touche de VI 5 et reçoit un <i>Stress</i> .

Objectifs

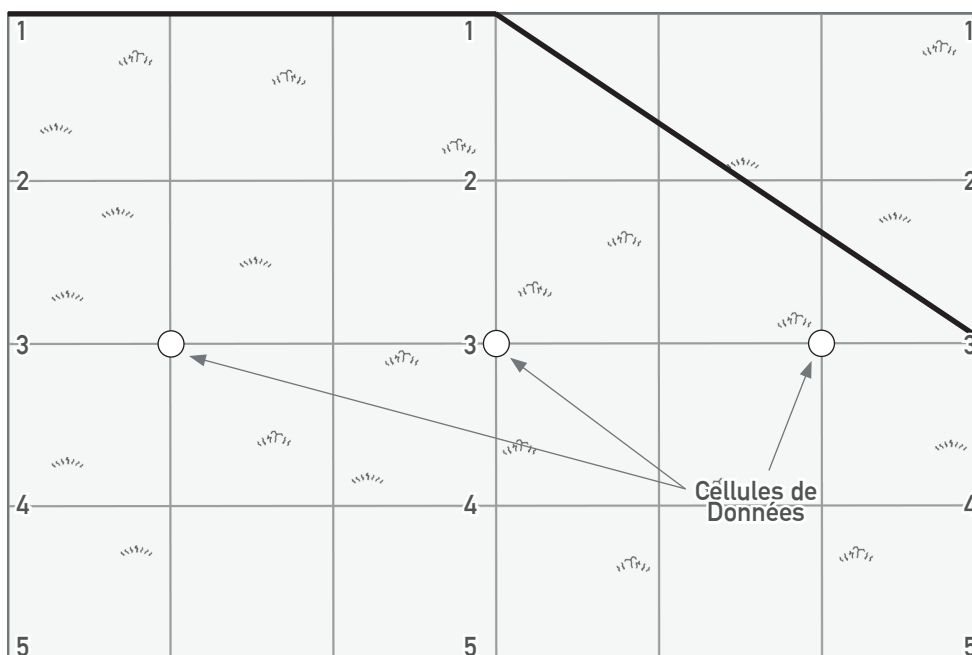
Pour ramasser un objectif, un membre d'une unité d'infanterie ou d'infanterie de commandement doit terminer son tour en contact avec l'objectif. Une unité de stockage est *Petite* et reste avec la figurine qui l'a récupéré. Les objectifs peuvent cependant être transmis entre les figurines (y compris ceux d'autres unités d'infanterie ou d'infanterie de commandement) une fois par tour. Faire cela nécessite que les figurines entrent en contact ou soit à une distance minimum (1"). Si la figurine transportant l'unité de stockage est tuée, l'objectif est abandonné.

Si la clôture passe directement à travers un objectif, celui-ci peut toujours être atteint et récupéré en toute sécurité par les figurines situés de part et d'autre de la clôture à suspenseurs.

Note d'Intention

La malchance peut faire qu'un joueur ne puisse pas avancer beaucoup pendant toute la partie, bien que cela soit peu probable. Il est également possible que les deux forces s'enlisent trop. Si les joueurs constatent que cela se produit, ils peuvent, par consentement mutuel, ajouter des tours supplémentaires avant la fin de la partie.

Si les joueurs veulent plus de mouvement dans le scénario, ils peuvent ajouter un dé d'ordre de couleur différente dans le sac. La clôture n'apparaît que lorsque le dé est tiré et dure jusqu'à la fin du tour. Elle se régénère lorsque le dé est tiré au tour suivant.



LIGNES DÉFENSIVES

par Andy Patrick

Type : Affrontement, Objectifs, Narratif

Assymétrique : 125/100pts ou 125/100pts

Lorsque l'Empire Ghar décida d'agir contre la Révolte des Parias de Fartok, il envoya des forces qui, combinées, auraient dû être facilement capables d'écraser la rébellion. Mais c'était sans compter sur le génie stratégique de Fartok. Manœuvrant en lignes défensives, il lança des attaques dévastatrices d'abord contre un ennemi, puis contre un autre, avant qu'ils ne puissent s'unir pour le submerger. Le Commandeur Suprême allait bientôt apprendre à craindre Fartok.

À propos du Scénario

Ce scénario est inhabituel dans la mesure où il consiste en deux parties successives, disputées l'une après l'autre – presque comme une très courte campagne. Le joueur Attaquant doit affronter deux armées plus petites à tour de rôle, et les vaincre toutes les deux ; comme les pertes de la première bataille se reportent sur la seconde, il devra bien se battre pour gagner.

Partie 1

Jouez le scénario 1 : *Que la Bataille Commence !* du livret *Jouer une Partie*, entre la force de l'Attaquant et la force plus petite du Défenseur. Les différences suivantes s'appliquent au scénario :

- La taille des forces n'est pas équivalente
- Les **Points de Rupture** sont **ignorés** ; la partie est jouée jusqu'à ce que la limite de nombre de tour est atteinte, ou si un des deux camps a été totalement détruit.

Partie 2

Dès que la première partie est terminée, jouez immédiatement la seconde partie ; cette fois, le Défenseur utilise sa plus grande force.

L'Attaquant doit utiliser ce qu'il reste de l'armée qu'il a utilisé durant la première partie. Toutes les pertes subies lors de la première partie sont reportées dans la seconde, tout comme les amplificateurs plasma perdus, les greffes de soma activées et tout autre effet similaire qui ne peut normalement être utilisé qu'une seule fois par partie.

La seconde partie consiste à jouer le même scénario que pour la première partie, avec les mêmes modifications. À la fin de cette seconde partie, si le vainqueur doit être déterminé en comparant les points perdus, considérez le total des points perdus par l'Attaquant durant les deux parties.

Conditions de Victoire

L'Attaquant gagne seulement s'il gagne **les deux parties**. Le Défenseur gagne s'il gagne l'une des deux parties.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

Ce scénario, qui relie deux parties distinctes (et simples), s'inspire de la *Loi de Lanchester*. Celle-ci stipule que la puissance comparative de deux armées n'est pas basée sur sa taille, mais sur le carré de sa taille. Ainsi, une armée de 5.000 hommes peut affronter tour à tour deux armées ennemies plus petites de 3.000 et 4.000 hommes, et le résultat sera serré, même si l'ennemi a 7.000 hommes au total. Dans *Beyond the Gates of Antares*, nous n'avons pas des milliers d'hommes, mais nous avons des points, et le même principe devrait s'appliquer.

Comme variante de ce scénario, que se passerait-il si le Défenseur utilisait sa plus grande force lors de la première partie ?

Note d'Intention

Il convient de noter que la *Loi de Lanchester* est connue pour être potentiellement bouleversée si des armes aux capacités de destruction plus massives sont utilisées par l'un ou l'autre camp. Cela rend cette paire de scénarios extrêmement intéressante à exécuter de nombreuses fois en utilisant différentes combinaisons de forces, peut-être en interdisant les véhicules ou qu'aucun camp ne puisse prendre d'armes lourdes ou CL.

Une autre alternative serait de conserver une des armées identique dans sa composition pour des répétitions ultérieures contre un adversaire complètement différent.

RETRAITE TACTIQUE

par Andy Patrick

Type : Affrontement, Objectifs, Narratif
Assimétrique : Attaquant +50%

Les attaquants se rapprochent. Grâce à des manœuvres rapides et à une force écrasante, ils ont laissé les défenseurs dans le désarroi. Une arrière-garde est laissée pour retenir les attaquants aussi longtemps que possible. Si les attaquants parviennent leur percée, la présence des défenseurs sur ce monde sera menacée.

Mise en Place

Mettez en place le terrain comme décrit dans le livret *Jouer une Partie*.

Le Défenseur doit ensuite choisir un coin de la table pour être son **point de retraite**. Placez un marqueur d'objectif au centre exact du plateau, un autre dans le coin représentant le point de retraite du Défenseur, et un autre à mi-chemin entre les deux.

Déploiement

Le Défenseur se déploie en premier et peut placer ses unités n'importe où dans sa zone de déploiement, à plus d'un mouvement standard du bord de la table. Notez que la zone de déploiement du Défenseur est la moitié diagonale de la table qui ne contient pas son point de retraite (*voir plan ci-dessous*).

Les unités de l'Attaquant commencent toutes **hors table**. La moitié des forces de l'Attaquant entrent sur la table au 1^{er} tour ; la seconde moitié doit effectuer un Test d'Entrée pour arriver sur la table à partir du 2^e tour, comme décrit dans le livret *Jouer une Partie*. Les unités de l'Attaquant entrent sur la table par les bords de table non adjacents au coin contenant le point de retraite du défenseur.

Objectif

L'Attaquant doit essayer de **capturer** les positions indiquées par les **trois objectifs**. Le Défenseur doit essayer de l'en empêcher.

Durée de la Partie

La partie se joue jusqu'à ce qu'un camp ait atteint son **Point de Rupture** ou que **6 tours** se soient écoulés, lancez ensuite un dé pour déterminer aléatoirement si un tour supplémentaire est joué comme décrit dans *Durée d'une Partie*, p.15.

Conditions de Victoire

Si l'armée attaquante est **brisée**, le défenseur gagne. Sinon, à la fin de la partie, le joueur qui **contrôle le plus d'objectifs** gagne ; si les deux joueurs contrôlent le même nombre d'objectifs, la partie se termine par un match nul.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

Contrôle des Objectifs

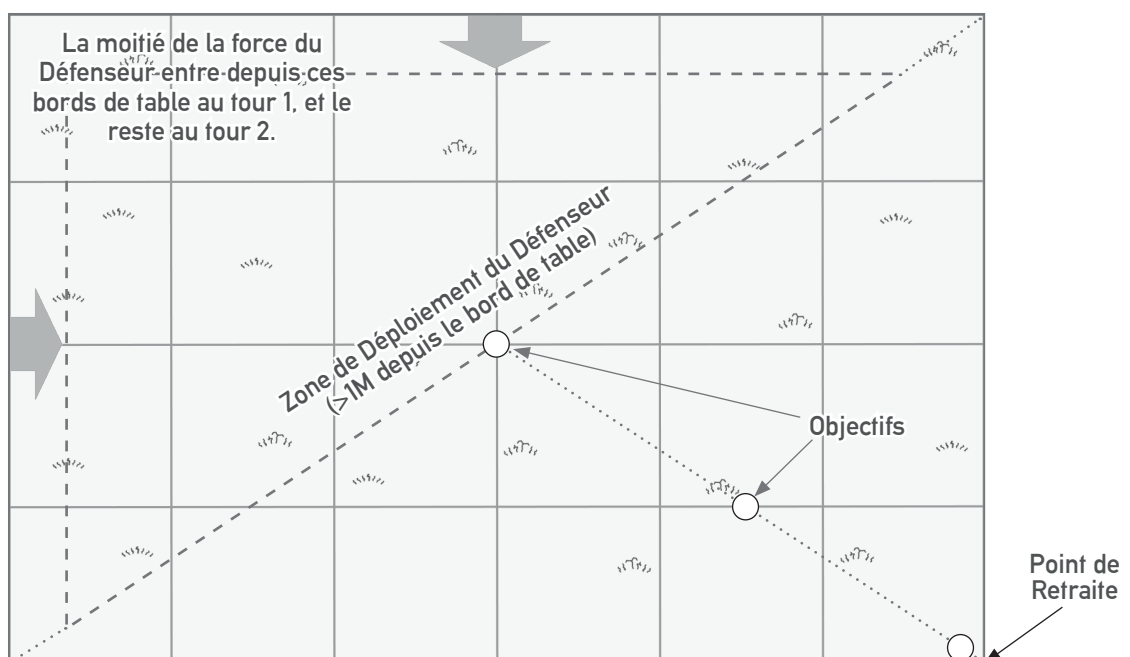
Vous contrôlez un objectif si une figurine de l'une de vos unités d'infanterie ou unités d'infanterie de commandement se trouve à moins de 3" de l'objectif, et si aucune infanterie ou unité d'infanterie de commandement ennemie ne peut contester le contrôle. Un objectif ne reste pas sous votre contrôle si vos unités s'en éloignent.

Note d'Intention

En raison d'un certain déséquilibre des forces en présence, il peut s'agir d'une partie difficile à gagner pour le Défenseur, malgré le fait qu'il commence la partie plus près des trois objectifs – et qu'il commencera probablement en possession de l'un d'entre eux. La principale décision qu'il devra prendre est de se positionner sur cet objectif et de se battre, ou de se replier sur les autres objectifs pour éviter que son point de retraite soit bloqué. Ce dernier choix peut sembler plus sûr, mais sacrifier la puissance de feu pour se déplacer peut donner à l'Attaquant la possibilité de le submerger.

Bien sûr, un Défenseur plus agressif peut opter pour une stratégie totalement différente : ignorer les objectifs et livrer bataille contre l'Attaquant dans le but de le briser rapidement ! C'est une approche très risquée, mais cette possibilité signifie que l'Attaquant devra trouver un équilibre entre la ruée vers les objectifs et la probabilité que son armée soit brisée en arrivant par vagues.

Note de l'auteur : ce scénario est fortement inspiré de celui du même nom dans l'extension *Warhammer 40,000 – Altar of War*. Il a toutefois été adapté pour permettre un jeu plus équilibré et mieux adapté à *Beyond the Gates of Antares*.



ASSAUT TOTAL

par Andy Patrick

Type : Affrontement, Objectifs, Narratif

Équivalent : NF1/NF2

Des escarmouches et des combats sporadiques ont lieu depuis un certain temps, mais le premier véritable assaut de la guerre est arrivé. Les défenseurs désespérés se retranchent derrière des abris alors qu'une force écrasante s'abat sur leur position.

Si les attaquants parviennent à percer la ligne défensive, ils peuvent pénétrer profondément dans le territoire de leur ennemi. Mais ils doivent le faire rapidement - les renforts du défenseur sont en approche.

Mise en Place

Le partie se déroule sur toute la longueur de la table de jeu. Divisez la table en trois sections égales. La première section est le **No-man's Land** ; la section du milieu est la **Zone de Déploiement du Défenseur** ; la troisième section est le **Territoire du Défenseur** (Voir la carte).

En commençant par le Défenseur, placez alternativement deux éléments de terrain chacun, dans chaque section. Chaque joueur peut "passer" lorsque c'est son tour de placer un élément de terrain, s'il le souhaite. Les collines ne peuvent pas être placées ni dans le No-man's Land ni dans la Zone de Déploiement du Défenseur.

Déploiement

Le Défenseur doit diviser ses unités en deux groupes, de taille aussi égale que possible. Il choisit ensuite l'un de ces groupes, et déploie les unités de ce groupe n'importe où dans sa Zone de Déploiement. Toutes ou parties de ces unités peuvent être placées en *Ambush (Embuscade)*, s'il le souhaite. Les unités de l'autre groupe doivent effectuer un *Test d'Entrée* pour entrer sur la table à partir du 2^e tour, depuis la largeur de la table adjacente au Territoire du Défenseur.

La force de l'Attaquant commence sur la table. Il peut choisir si chaque unité entrera sur la table au 1^{er} tour, ou si elle effectuera un *Test d'Entrée* pour entrer sur la table à partir du 2^e tour. Au moins une unité **doit** entrer sur la table au 1^{er} tour, et toutes ses unités peuvent entrer au 1^{er} tour s'il le souhaite. Les unités entrent sur la table depuis la largeur de table adjacente au *No man's Land*.

Objectif

L'Attaquant doit traverser le No-man's Land et la Zone de Déploiement du défenseur, pour pénétrer dans le Territoire du Défenseur. Le défenseur doit l'en empêcher et conserver sa Zone de Déploiement.

Durée de la Partie

La partie se joue jusqu'à ce qu'un camp ait atteint son **Point de Rupture** ou que **7 tours** se soient écoulés, lancez ensuite un dé pour déterminer aléatoirement si un tour supplémentaire est joué comme décrit dans *Durée d'une Partie*, p.15. Notez que cela représente un tour de plus qu'une partie normale.

Conditions de Victoire

L'Attaquant marque 1 PV pour chacune de ses unités dans le Territoire du Défenseur.

Le Défenseur marque 1 PV pour chacune de ses unités dans sa Zone de Déploiement.

Pour l'Attaquant comme pour le Défenseur, ignorez les sondes lors du décompte des Points de Victoire. Toutefois, les unités DOM marquent 1 PV pour chaque dé d'ordre qui leur reste.

Le joueur qui a le plus de Points de Victoire remporte la partie. Si les scores sont égaux, additionnez les valeurs en points de toutes les unités retirées en tant que pertes. Le camp qui a perdu le moins de points est déclaré vainqueur.

Note d'Intention

Bien que l'Attaquant ait un avantage significatif en termes d'unités sur la table dès le début de la partie, il doit se déplacer rapidement pour atteindre le Territoire du Défenseur avant la fin de la partie. Il devra donc réfléchir soigneusement à la meilleure façon d'équilibrer sa progression sur la table et ses tirs contre le Défenseur pour les bloquer ou les détruire.

Les options du Défenseur sont apparemment plus simples, mais étant en infériorité numérique pendant tout le premier tour, et avec des renforts arrivant au compte-gouttes, il sera confronté à un défi très différent. Survivre et ralentir l'Attaquant sera primordial pour commencer, puis il devra choisir le bon moment pour contre-attaquer, lorsqu'une partie suffisante de son armée sera arrivée.

