

BEYOND THE GATES OF

ANTARES

OBJECTIF DE MISSION

Objectif de Mission :

Percée

Votre force tente de passer en force à travers la ligne de front ennemie.

Pour chaque *Unité Opérationnelle* sortant par le bord de table de l'adversaire, vous marquez 2 Points de Victoire.

Les *Unités Opérationnelles* peuvent être non seulement des unités d'Infanterie, mais aussi des unités *Montées* et *Bestiales* pour cet *Objectif de Mission*.

BEYOND THE GATES OF

ANTARES

OBJECTIF DE MISSION

Objectif de Mission :

Collecte de Données

Vous avez été assignés pour sécuriser tous les *Points d'Intérêt* de la zone de combat. Assurez-vous de tous les contrôler.

Lorsque la partie se termine, si vous contrôlez les cinq *Points d'Intérêt*, vous marquez 8 Points de Victoire.

BEYOND THE GATES OF

ANTARES

OBJECTIF DE MISSION

Objectif de Mission :

Massacrez-les. Tous.

Ce n'est pas le moment pour de la subtilité. L'ennemi doit être totalement éradiqué. Dirigez-les vers la zone de combat.

Lorsque la partie se termine, si la force ennemie est brisée (page 141 du Livre de Règles), vous marquez 5 Points de Victoire.

BEYOND THE GATES OF

ANTARES

OBJECTIF DE MISSION

Objectif de Mission :

Supériorité et Contrôle

Assurez-vous que l'ennemi ne puisse pas établir de position en le repoussant loin de la zone de combat.

Lorsque la partie se termine, si l'ennemi n'a pas d'*Unité Opérationnelle* à 10" ou moins du centre de la table, vous marquez 5 Points de Victoire.

BEYOND THE GATES OF
ANTARES

OBJECTIF DE MISSION

Objectif de Mission :

Domination

Vous devez dominer la zone de combat en envoyant vos forces pour la contrôler.

Lorsque la partie se termine, si vous avez une *Unité Opérationnelle* dans chaque quart de table, vous marquez 5 Points de Victoire.

Les unités ennemies dans les quarts de table sont ignorées, seules vos *unités opérationnelles* sont prises en compte.

BEYOND THE GATES OF
ANTARES

OBJECTIF DE MISSION

Objectif de Mission :

Rupture de la Chaîne de Commandement

Certains pourraient considérer cette tactique comme de l'assassinat. Peu importe, assurez-vous simplement que le Commandant ennemi ne survive pas à cet affrontement.

Lorsque la partie se termine, si le Commandant d'Armée ennemi a été retiré comme perte, vous marquez 3 Points de Victoire.

De plus, chaque personnage/unité ennemi avec la règle spéciale *Héros/Commandement* retiré comme perte vous rapporte 1 Point de Victoire supplémentaire.

BEYOND THE GATES OF
ANTARES

OBJECTIF DE MISSION

Objectif de Mission :

Supériorité Numérique

Augmentez la probabilité de refouler l'ennemi en inondant la zone de combat avec nos troupes.

À la fin de n'importe quel tour (à l'exception du premier), avant que le moindre dé ne soit tiré du sac d'ordre, vous pouvez révéler cet *Objectif de Mission*. Si le nombre de dés d'ordre alliés dans la sac à dés est le double ou est plus important que le nombre de dés d'ordre ennemis, vous marquez 6 Points de Victoire. Continuez de jouer pour avoir la chance de marquer plus de Points de Victoire grâce aux cartes d'Exploration.

BEYOND THE GATES OF
ANTARES

OBJECTIF DE MISSION

Objectif de Mission :

Encerclement

Piégez l'ennemi par une manœuvre de tenaille implacable. Étendez vos flancs autour d'eux et empêchez-les de fuir.

Lorsque la partie se termine si l'ennemi n'a aucune *Unité Opérationnelle* à 10" ou moins de n'importe quel bord de table neutre, vous marquez 5 Points de Victoire.

BEYOND THE GATES OF
ANTARES

OBJECTIF DE MISSION

Objectif de Mission :

Plus Dure sera la Chute

Neutralisez par tous les moyens l'avantage le plus important de l'ennemi.

Lorsque la partie se termine, si le Véhicule/Bête Montruese/ Drone avec la valeur la plus importante a été retiré du jeu comme perte, vous marquez 3 Points de Victoire.

Chaque Véhicule/Bête Montruese/Drone également retiré du jeu comme perte vous rapporte 1 Point de Victoire supplémentaire.

BEYOND THE GATES OF
ANTARES

OBJECTIF DE MISSION

Objectif de Mission :

Œil pour Œil

Parfois la guerre est simplement brutale. Frappez l'ennemi plus fort qu'il ne vous frappera.

Lorsque la partie se termine, chaque joueur comptabilise le nombre de dés d'ordre qui ont été retiré du sac à dés comme pertes et calculez la différence. Si vous avez retiré plus de dés d'ordre que votre adversaire, vous marquez 2 Points de Victoire pour chaque point de différence.

BEYOND THE GATES OF
ANTARES

OBJECTIF DE MISSION

Objectif de Mission :

Repoussez l'Assaut Frontal

Empêchez l'ennemi d'établir une position sur la zone de combat.

Révélez cet *Objectif de Mission* avant que la partie ne commence mais après le déploiement.

À la fin de la partie, pour chaque quart de table où l'ennemi n'a pas d'*Unité Opérationnelle* présente, marquez 2 Points de Victoire.

BEYOND THE GATES OF
ANTARES

OBJECTIF DE MISSION

Objectif de Mission :

Leader Charismatique

Les Commandants montrent l'exemple, tout spécialement au plus fort des combats.

À la fin de la partie, si votre Commandant d'Armée se trouve dans la moitié de table de l'ennemi et n'a pas été retiré comme perte, marquez 4 Points de Victoire.

Vous pouvez révéler cet *Objectif de Mission* à n'importe quel moment. Si votre Commandant d'Armée détruit une unité ennemie dans un assaut, vous marquez 2 Points de Victoire si cet *Objectif de Mission* a été révélé.

BEYOND THE GATES OF
ANTARES

OBJECTIF DE MISSION

Objectif de Mission :

Faire Taire l'Artillerie

Détruisez les armes lourdes de l'ennemi pour éviter tout risque à notre base d'opération.

Lorsque la partie se termine, si l'Équipe d'Arme Lourde ennemie avec la valeur la plus importante a été retirée du jeu comme perte, vous marquez 3 Points de Victoire.

Chaque Équipe d'Arme Lourde ennemie également retirée du jeu comme perte vous rapporte 1 Point de Victoire supplémentaire.

BEYOND THE GATES OF
ANTARES

OBJECTIF DE MISSION

Objectif de Mission :

Verrouillage

Les forces ennemies sont regroupées, visiblement pour une grande offensive. Empêchez l'ennemi de traverser vos lignes afin de briser cette opportunité.

Révélez cet *Objectif de Mission* avant que la partie ne commence mais après le déploiement.

À la fin de la partie, pour chaque unité ennemie qui reste en réserve ou dans la moitié de table de l'adversaire, vous marquez 1 Point de Victoire.

BEYOND THE GATES OF
ANTARES

OBJECTIF DE MISSION

Objectif de Mission :

Désinformation

Nos renseignements indiquent qu'il y a d'importants sites autour de la zone de combat. Assurez-vous que l'ennemi ne puisse pas les atteindre.

Révélez cet *Objectif de Mission* avant que la partie ne commence mais après le déploiement.

À la fin de la partie, pour chaque *Point d'Intérêt* que l'ennemi ne contrôle pas, marquez 2 Points de Victoire.

BEYOND THE GATES OF
ANTARES

OBJECTIF DE MISSION

Objectif de Mission :

Défense Inexpugnable

Résistez féroce à l'ennemi et ne cédez aucune position.

À la fin de la partie, si votre force n'a pas été brisée, comptabilisez le nombre de vos dés d'ordre qui ont été retirés comme perte du sac à dés. Déduisez ce nombre de votre *Valeur de Rupture* (page 141 du Livre de Règles). Multipliez cette valeur par 2, il s'agit du nombre de Points de Victoire que vous marquez.

BEYOND THE GATES OF
ANTARES

OBJECTIF DE MISSION

Objectif de Mission :

Massacre

Annihilez l'ennemi. Simple, brutal, efficace.

À la fin de la partie, vous marquez 1 Point de Victoire par dé d'ordre ennemi retiré du sac à dé pour la destruction d'une unité.

BEYOND THE GATES OF
ANTARES

OBJECTIF DE MISSION
- RÈGLES -

Règles des Objectifs de Mission

Après la mise en place des décors, placez 5 pions "objectifs" numérotés de 1 à 5, identifiés comme étant les **Points d'Intérêt** sur le champ de bataille.

Une fois les bords de table et les zones de déploiement déterminés, chaque joueur tire **une seule carte d'Objectif de Mission** du paquet de 17 cartes d'Objectif de Mission. Il s'agit de la raison principalement pour laquelle votre force a été déployée pour la bataille.

Termes inhérents aux Cartes d'Objectif de Mission:

Unité Opérationnelle - Une unité opérationnelle est une unité d'infanterie qui possède moins de Marqueur de Suppression que de figurine.

Commandant d'Armée - Chaque joueur doit indiquer qui est son commandant avant le début de la bataille.

BEYOND THE GATES OF
ANTARES

EXPLORATION

Règles des Cartes d'Exploration

L'Exploration est un élément clé derrière les conflits de l'univers Antaréen, les factions rivalisant pour le gain que procure une importante découverte.

Une carte *Objectif de Mission* permet à chaque joueur de choisir un même nombre de cartes *Exploration* parmi leur paquet respectif de 17 cartes. Cela peut être déterminé aléatoirement (D3) ou en prenant 1 carte par tranche de 500 points d'armée plus une carte (ainsi, une bataille à 1,000 points permettra à chaque camp de tirer 3 cartes *Exploration*).

Capture des Points d'Intérêt (PI). Le camp ayant une unité d'infanterie non-fragmentée ou qui n'est pas une Sonde à 3" ou moins d'un Point d'Intérêt, et qu'aucune unité ennemie ne s'y trouve, est considéré comme ayant capturé le PI.

Les Artefacts sont placés dès que le **PI** est capturé. Ils sont déplacés par les unités de la même manière que pour les *Reliques* dans le livret de règles de Xilos (*les armures Ghars peuvent transporter ces artefacts, mais pas les Tectoristes*).

BEYOND THE GATES OF
ANTARES

EXPLORATION

Exploration :

Exploration Impossible

Aussi utile que la collecte de donnée ait pu être, nous manquons cruellement de temps. Le succès de l'*Objectif de Mission* principal est impératif.

À la fin du jeu, vous marquez le double des Points de Victoire pour votre *Objectif de Mission*.

BEYOND THE GATES OF
ANTARES

EXPLORATION

Exploration :

Analyse du Site #1

Les premières analyses suggèrent qu'un site dans la zone de combat nécessite une enquête plus approfondie. Capturez cet emplacement et empêchez l'ennemi de se l'approprier jusqu'à ce que le scanner arrive sur les lieux.

À la fin de la partie, si vous avez capturé le Point d'Intérêt #2, vous marquez 2 Points de Victoire.

Souvenez-vous que les unités fragmentées et les Sondes ne peuvent pas capturer les PI.

BEYOND THE GATES OF
ANTARES

EXPLORATION

Exploration :

Analyse du Site #2

Les premières analyses suggèrent qu'un site dans la zone de combat nécessite une enquête plus approfondie. Capturez cet emplacement et empêchez l'ennemi de se l'approprier jusqu'à ce que le scanner arrive sur les lieux.

À la fin de la partie, si vous avez capturé le Point d'Intérêt #2, vous marquez 2 Points de Victoire.

Souvenez-vous que les unités fragmentées et les Sondes ne peuvent pas capturer les PI.

BEYOND THE GATES OF
ANTARES

EXPLORATION

Exploration :

Analyse du Site #3

Les premières analyses suggèrent qu'un site dans la zone de combat nécessite une enquête plus approfondie. Capturez cet emplacement et empêchez l'ennemi de se l'approprier jusqu'à ce que le scanner arrive sur les lieux.

À la fin de la partie, si vous avez capturé le Point d'Intérêt #3, vous marquez 2 Points de Victoire.

Souvenez-vous que les unités fragmentées et les Sondes ne peuvent pas capturer les PI.

BEYOND THE GATES OF
ANTARES

EXPLORATION

Exploration :

Analyse du Site #4

Les premières analyses suggèrent qu'un site dans la zone de combat nécessite une enquête plus approfondie. Capturez cet emplacement et empêchez l'ennemi de se l'approprier jusqu'à ce que le scanner arrive sur les lieux.

À la fin de la partie, si vous avez capturé le Point d'Intérêt #4, vous marquez 2 Points de Victoire.

Souvenez-vous que les unités fragmentées et les Sondes ne peuvent pas capturer les PI.

BEYOND THE GATES OF
ANTARES

EXPLORATION

Exploration :

Analyse du Site #5

Les premières analyses suggèrent qu'un site dans la zone de combat nécessite une enquête plus approfondie. Capturez cet emplacement et empêchez l'ennemi de se l'approprier jusqu'à ce que le scanner arrive sur les lieux.

À la fin de la partie, si vous avez capturé le Point d'Intérêt #5, vous marquez 2 Points de Victoire.

Souvenez-vous que les unités fragmentées et les Sondes ne peuvent pas capturer les PI.

BEYOND THE GATES OF
ANTARES

EXPLORATION

Exploration :

Reprise du Site d'Artefact #1

Un important artefact a été mis à jour. Nous devons le récupérer ou, au pire, empêcher l'ennemi de mettre la main dessus.

Lorsque vous Capturez le Point d'Intérêt #1, placez un pion Artefact à 1" ou moins du PI.

À la fin de la partie, le joueur qui sort l'artefact par un de ses bords de table marque 3 Points de Victoire. Si l'artefact est en possession d'une unité sur la table, le joueur marque un seul Point de Victoire. Souvenez-vous que les unités fragmentées et les Sondes ne peuvent pas capturer les PI.

Les unités transportant des Artefacts ne peuvent pas Sprinter (voir page 29 du livret Xilos).

BEYOND THE GATES OF
ANTARES

EXPLORATION

Exploration :

Reprise du Site d'Artefact #2

Un important artefact a été mis à jour. Nous devons le récupérer ou, au pire, empêcher l'ennemi de mettre la main dessus.

Lorsque vous Capturez le Point d'Intérêt #2, placez un pion Artefact à 1" ou moins du PI.

À la fin de la partie, le joueur qui sort l'artefact par un de ses bords de table marque 3 Points de Victoire. Si l'artefact est en la possession d'une unité sur la table, le joueur marque un seul Point de Victoire. Souvenez-vous que les unités fragmentées et les Sondes ne peuvent pas capturer les PI.

Les unités transportant des Artefacts ne peuvent pas Sprinter (voir page 29 du livret Xilos).

BEYOND THE GATES OF
ANTARES

EXPLORATION

Exploration :

Reprise du Site d'Artefact #3

Un important artefact a été mis à jour. Nous devons le récupérer ou, au pire, empêcher l'ennemi de mettre la main dessus.

Lorsque vous Capturez le Point d'Intérêt #3, placez un pion Artefact à 1" ou moins du PI.

À la fin de la partie, le joueur qui sort l'artefact par un de ses bords de table marque 3 Points de Victoire. Si l'artefact est en la possession d'une unité sur la table, le joueur marque un seul Point de Victoire. Souvenez-vous que les unités fragmentées et les Sondes ne peuvent pas capturer les PI.

Les unités transportant des Artefacts ne peuvent pas Sprinter (voir page 29 du livret Xilos).

BEYOND THE GATES OF
ANTARES

EXPLORATION

Exploration :

Reprise du Site d'Artefact #4

Un important artefact a été mis à jour. Nous devons le récupérer ou, au pire, empêcher l'ennemi de mettre la main dessus.

Lorsque vous Capturez le Point d'Intérêt #4, placez un pion Artefact à 1" ou moins du PI.

À la fin de la partie, le joueur qui sort l'artefact par un de ses bords de table marque 3 Points de Victoire. Si l'artefact est en la possession d'une unité sur la table, le joueur marque un seul Point de Victoire.

Souvenez-vous que les unités fragmentées et les Sondes ne peuvent pas capturer les PI.

Les unités transportant des Artefacts ne peuvent pas Sprinter (voir page 29 du livret Xilos).

BEYOND THE GATES OF
ANTARES

EXPLORATION

Exploration :

Reprise du Site d'Artefact #5

Un important artefact a été mis à jour. Nous devons le récupérer ou, au pire, empêcher l'ennemi de mettre la main dessus.

Lorsque vous Capturez le Point d'Intérêt #5, placez un pion Artefact à 1" ou moins du PI.

À la fin de la partie, le joueur qui sort l'artefact par un de ses bords de table marque 3 Points de Victoire. Si l'artefact est en la possession d'une unité sur la table, le joueur marque un seul Point de Victoire.

Souvenez-vous que les unités fragmentées et les Sondes ne peuvent pas capturer les PI.

Les unités transportant des Artefacts ne peuvent pas Sprinter (voir page 29 du livret Xilos).

BEYOND THE GATES OF
ANTARES

EXPLORATION

Exploration :

Site de Recherche #1

Vous devez atteindre un site primordial de la zone de conflit le plus vite possible et le garder sous contrôle.

Vous pouvez révéler cette carte à tout moment. À chaque tour durant la phase finale, vous marquez 1 Point de Victoire si vous Contrôlez le Point d'Intérêt #1.

Si vous perdez le contrôle du PI#1, vous conservez les PVs gagnés jusque là, mais vous n'en gagnez plus jusqu'à ce que vous le contrôliez à nouveau.

Souvenez-vous que les unités fragmentées et les Sondes ne peuvent pas capturer les PI.

BEYOND THE GATES OF
ANTARES

EXPLORATION

Exploration :

Site de Recherche #2

Vous devez atteindre un site primordial de la zone de conflit le plus vite possible et le garder sous contrôle.

Vous pouvez révéler cette carte à tout moment. À chaque tour durant la phase finale, vous marquez 1 Point de Victoire si vous Contrôlez le Point d'Intérêt #2.

Si vous perdez le contrôle du PI#2, vous conservez les PVs gagnés jusque là, mais vous n'en gagnez plus jusqu'à ce que vous le contrôliez à nouveau.

Souvenez-vous que les unités fragmentées et les Sondes ne peuvent pas capturer les PI.

BEYOND THE GATES OF
ANTARES

EXPLORATION

Exploration :

Site de Recherche #3

Vous devez atteindre un site primordial de la zone de conflit le plus vite possible et le garder sous contrôle.

Vous pouvez révéler cette carte à tout moment. À chaque tour durant la phase finale, vous marquez 1 Point de Victoire si vous Contrôlez le Point d'Intérêt #3.
Si vous perdez le contrôle du PI#3, vous conservez les PVs gagnés jusque là, mais vous n'en gagnez plus jusqu'à ce que vous le contrôliez à nouveau.
Souvenez-vous que les unités fragmentées et les Sondes ne peuvent pas capturer les PI.

BEYOND THE GATES OF
ANTARES

EXPLORATION

Exploration :

Site de Recherche #4

Vous devez atteindre un site primordial de la zone de conflit le plus vite possible et le garder sous contrôle.

Vous pouvez révéler cette carte à tout moment. À chaque tour durant la phase finale, vous marquez 1 Point de Victoire si vous Contrôlez le Point d'Intérêt #4.
Si vous perdez le contrôle du PI#4, vous conservez les PVs gagnés jusque là, mais vous n'en gagnez plus jusqu'à ce que vous le contrôliez à nouveau.
Souvenez-vous que les unités fragmentées et les Sondes ne peuvent pas capturer les PI.

BEYOND THE GATES OF
ANTARES

EXPLORATION

Exploration :

Site de Recherche #5

Vous devez atteindre un site primordial de la zone de conflit le plus vite possible et le garder sous contrôle.

Vous pouvez révéler cette carte à tout moment. À chaque tour durant la phase finale, vous marquez 1 Point de Victoire si vous Contrôlez le Point d'Intérêt #5.
Si vous perdez le contrôle du PI#5, vous conservez les PVs gagnés jusque là, mais vous n'en gagnez plus jusqu'à ce que vous le contrôliez à nouveau.
Souvenez-vous que les unités fragmentées et les Sondes ne peuvent pas capturer les PI.

BEYOND THE GATES OF
ANTARES

EXPLORATION

Exploration :

Sécurisez le Transmat

La capture de la station Transmat est vitale pour la logistique de cette offensive sur le long terme.

À la fin de la partie, si vous Capturez l'élément Transmat, vous marquez 3 Points de Victoire.

Si vous n'avez pas de décors de Transmat, votre objectif est le *Point d'Intérêt* le plus proche du centre de la table.

Les cartes suivantes peuvent remplacer n'importe quelle carte d'Objectif de Mission selon votre préférence.

<p>BEYOND THE GATES OF ANTARES</p>	<p>Objectif de Mission : Tireur Fragmentaire</p> <p>Réduisez les capacités de l'ennemi à rassembler des données. Détruisez leurs sondes.</p> <p>À la fin du jeu, pour chaque unité de Sonde ennemie détruite, vous marquez 3 Points de Victoire.</p> <p>Si l'ennemi n'a aucune unité de Sonde, et que vos unités de Sonde n'ont pas été détruites, vous marquez 2 Points de Victoire.</p>
<p>OBJECTIF DE MISSION</p>	<p>Objectif de Mission : Émissaire</p> <p>Le commandant de l'armée doit se porter à la rencontre d'un allié pris au piège de l'autre côté de la zone de conflit. Faites-en sorte qu'il arrive au lieu de rendez-vous en un seul morceau.</p> <p>À la fin du jeu, si votre Commandant D'armée sort par le bord de table ennemi vous marquez 3 Points de Victoire.</p>
<p>BEYOND THE GATES OF ANTARES</p>	<p>Objectif de Mission : Préservez les Ressources</p> <p>L'engagement actuel a vu nos ressources s'épuiser rapidement. Nous ne pouvons nous permettre de perdre plus de ressources durant cette bataille, mais nous devons tenir coûte que coûte.</p> <p>À la fin de la partie, chaque unité alliée non-bloquée dans la moitié de table de l'ennemi rapporte 1 Point de Victoire.</p>
<p>OBJECTIF DE MISSION</p>	