



DIRE FOES

DIRE FOES MISSION PACK 7: CANDY CLOUD

CORVUS BELLI
INFINITY

CANDY CLOUD

Candy Double, célèbre star de Maya et fameuse détective, a éventé un plan de l'Armée Combinée visant à altérer la technologie de la Brume Sombre disséminée sur la planète Aube. Une équipe d'urgence est envoyée dans les installations clandestines de la Force Onyx en Novvy Cimmeria pour découvrir comment déconnecter cette technologie corruptrice. Il est vital de compléter la séquence d'analyse afin d'obtenir les données nécessaires à l'élimination de ces nuages mortels. Il est également impératif d'arrêter Candy Double.

La star de Maya ne doit pas révéler à la Sphère Humaine l'étendue des plans de l'IE sur Aube pour éviter que la panique gagne la population..

Configuration de table : M.

Règles Spéciales : Zone d'Exclusion, Chaîne Montagneuse, Consoles, Activer une Console, Séquence d'Analyse, Compléter la Séquence d'Analyse, Mines Anti-intrusion, Candy Double, Troupes Spécialistes, DataTracker, Ordre Spécial de DataTracker, Mode Narratif.

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- **Activer** une **Console** (1 Point d'Objectif par Console, jusqu'à un maximum de 3 Points) ;
- **Compléter la Séquence d'Analyse** (1 Point d'Objectif) ;
- Avoir Candy Double en état de **CivEvac** à la fin de la partie (2 Points d'Objectif) ;
- Avoir Candy Double en état de **CivEvac** avec votre DataTracker à la fin de la partie (2 Points d'Objectif supplémentaires à l'objectif précédent).

CLASSIFIÉ

- Chaque joueur a 1 **Objectif Classifié** (2 Points d'Objectif).

FORCES

CAMP A : 300 points.

CAMP B : 300 points.

DÉPLOIEMENT

Les deux joueurs se déploient sur les bords opposés de la table de jeu, dans une *Zone de Déploiement* standard de 30 cm de profondeur.

Zone d'Exclusion : il y a une *Zone d'Exclusion* couvrant une zone de 20 cm de chaque côté de la ligne centrale de la table de jeu. Les Compétences Spéciales *Déploiement Aérien, Déploiement Avancé, Déploiement Mécanisé,*

Infiltration, et Supplantation ne peuvent pas être utilisées pour se déployer dans la Zone d'Exclusion. Cela ne s'applique pas aux troupes subissant une Déviation.

Il est interdit de se déployer au contact d'une *Console*.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

DIMENSIONS DE LA TABLE DE JEU

120 cm x 120 cm

CHAÎNE MONTAGNEUSE

À cause de la destruction occasionnée par les opérations de combat, toute la table est considérée comme une *Zone de Chaîne Montagneuse*. Les restrictions de Mouvement ne s'appliquent pas dans cette zone, mais toutes les troupes possédant la Compétence Spéciale *Terrain Montagneux* ou *Multi-terrain* gagnent un **Bonus de +2,5 cm** à leur première valeur de *MOV*.

Ce bonus ne s'applique que durant la déclaration ou la réalisation d'une Compétence Commune *Se Déplacer*, n'importe où sur la table.

CONSOLES

Il y a 4 Consoles réparties dans chaque moitié de la table de jeu, à 20 cm de la ligne centrale de la table et à 30 cm du bord.

Les *Consoles* doivent être représentées par un Marqueur de Console A (CONSOLE A) ou par un élément de décors de même diamètre (tel que les Human Consoles de Micro Art Studio, les Tech Consoles et la Communications Array de Warsenal ou la Comlink Console de Customeeple).

Chaque joueur possède une numérotation différente pour chaque Console. Chaque joueur doit considérer que sa Console 1 est celle la plus proche de sa *Zone de Déploiement* et qui se trouve à sa gauche (voir la carte ci-dessous).

ACTIVER UNE CONSOLE (COMPÉTENCE COURTE)

ÉTIQUETTES

Attaque.

CONDITIONS

- Seules les *Troupes Spécialistes* peuvent déclarer cette Compétence;
- La *Troupe Spécialiste* doit être au contact de la *Console* ;
- Un joueur peut Activer au maximum **3** *Consoles*.

EFFETS

- Permet à la *Troupe Spécialiste* de faire un Jet Normal de **VOL+3** pour Activer une *Console*. Si le Jet est un échec, il peut être répété autant de fois que nécessaire en dépensant à chaque fois la Compétence Courte correspondante et en faisant le Jet ;
- Une fois qu'un joueur a Activé une *Console*, il ne peut plus l'Activer à nouveau ;
- Un joueur peut Activer une *Console* qui a été précédemment activée par son adversaire ;
- Une *Console* qui a été Activée par les deux joueurs est toujours considérée comme étant Activée pour chacun d'eux ;
- Des Marqueurs Joueur A et Joueur B peuvent être utilisés pour indiquer les *Consoles Activées*. Il est recommandé que chaque joueur utilise des Marqueurs différents.

SÉQUENCE D'ANALYSE

Chaque joueur doit découvrir sa propre Séquence d'Analyse qui se compose d'une *Console* initiale (la première Activée) et de deux *Consoles Désignées* (suivant les résultats obtenus sur le Tableau de Séquence d'Analyse).

Après avoir réussi le Jet de WIP+3, le joueur doit faire un Jet sur le Tableau de Séquence d'Analyse pour savoir quelle est la *Console Désignée* à activer après. Chaque joueur à un maximum de 2 *Consoles Désignées*.

TABLEAU D'ANALYSE DE SÉQUENCE	
1D20	RÉSULTAT
1-4	CONSOLE 1
5-8	CONSOLE 2
9-14	CONSOLE 3
15-20	CONSOLE 4

Si un joueur obtient le résultat d'une *Console* qu'il a déjà Activée, alors il doit refaire le Jet.

Chaque joueur considère que ses *Consoles Désignées* sont celles qu'il a obtenu dans le Tableau, et non celles obtenues par l'adversaire.

COMPLÉTER LA SÉQUENCE D'ANALYSE

Afin de Compléter la Séquence d'Analyse, il est nécessaire d'avoir Activé la *Console* initiale et les deux *Consoles Désignées* obtenues dans le Tableau de Séquence d'Analyse.

Il n'est pas obligatoire que la même *Troupe Spécialiste* Active toutes les *Consoles*.

MINES ANTI-INTRUSION

Il y a 2 *Mines Anti-intrusion* déployées sur la ligne centrale de la table de jeu, à 30 cm du bord de la table (voir la carte ci-dessous).

Les *Mines Anti-intrusion* utilisent les règles des Mines Antipersonnel (Voir les règles de N3) à l'exception qu'elles considèrent n'importe quelle troupe autre que *Candy Double* ou les *HVT* comme un ennemi.

Les *Mines Anti-intrusion* doivent être représentées par un Marqueur de Camouflage (CAMO) ou par un élément de décors de même diamètre.

CANDY DOUBLE

Il n'y a qu'une seule *Candy Double* et elle est placée au centre de la table de jeu.

Dans ce scénario, *Candy Double* possède un profil de *Civil Neutre* utilisant les règles de *Civil* (Voir Human Sphere N3) concernant l'état de *CivEvac*.

Dans ce scénario, chaque *Troupe Spécialiste* et le *DataTracker* peut avoir jusqu'à 2 *Civils* en état de *CivEvac* en même temps. Les autres troupes capables de déclarer *Se Synchroniser avec un Civil* ne peuvent avoir qu'un seul *Civil* dans cet état.

Les joueurs peuvent utiliser la figurine de *Candy Double* du Pack de Mission Dire Foes 7. *Candy Cloud*.

TROUPES SPÉCIALISTES

Dans ce scénario, les *Hackers*, *Médecins*, *Ingénieurs*, *Observateurs d'Artillerie*, *Infirmiers* et les troupes possédant la Compétence Spéciale *Chaîne de Commandement* sont considérés comme étant des *Troupes Spécialistes*.

Les *Hackers*, *Médecins* et *Ingénieurs* ne peuvent pas utiliser de *Répétiteur* ou de troupe G : *Serviteur* pour réaliser les tâches réservées aux *Troupes Spécialistes*.

Rappel :

Les troupes possédant la Compétence Spéciale Troupe Spécialiste peuvent accomplir les différentes fonctions des Troupes Spécialistes dans ce scénario.

DIRE FOES

Une *Troupe Spécialiste* avec un Marqueur *Désactivé* peut toujours remplir les Objectifs de ce scénario.

DATATRACKER

À la fin de la *Phase de Déploiement*, chaque joueur doit déclarer quelle troupe de sa Liste d'Armée est le *DataTracker*. La troupe désignée doit toujours être une figurine déployée sur la table. Les joueurs ne peuvent pas choisir de troupes en *Déploiement Caché* ou en état de Marqueur. Cette troupe doit toujours être sur la table de jeu en tant que figurine et non en Marqueur (Camouflage, TO, Holo-écho...). Les troupes Irrégulières et les troupes de Type D.C.D ne peuvent pas être désignées comme *DataTracker*.

Le *DataTracker* est identifié avec un Marqueur *DataPack* (DATA PACK).

ORDRE SPÉCIAL DU DATATRACKER

Dans ce scénario, le *DataTracker* possède un *Ordre Irrégulier* supplémentaire pour sa propre utilisation et qui ne peut pas être transformé en *Ordre Régulier*. Cet *Ordre* n'est pas inclus dans la *Réserve d'Ordres* mais conservé séparément pour l'utilisation du *DataTracker*.

MODE NARRATIF

Ce scénario peut être joué en *Mode Narratif*, reflétant des événements de l'histoire actuelle de l'univers d'Infinity.

En *Mode Narratif*, le *Camp A* sera toujours une *Armée Sectorielle* de l'*USAriadna Ranger Force*, alors que le *Camp B* sera toujours une *Armée Sectorielle* de la *Force de Contact Onyx*.

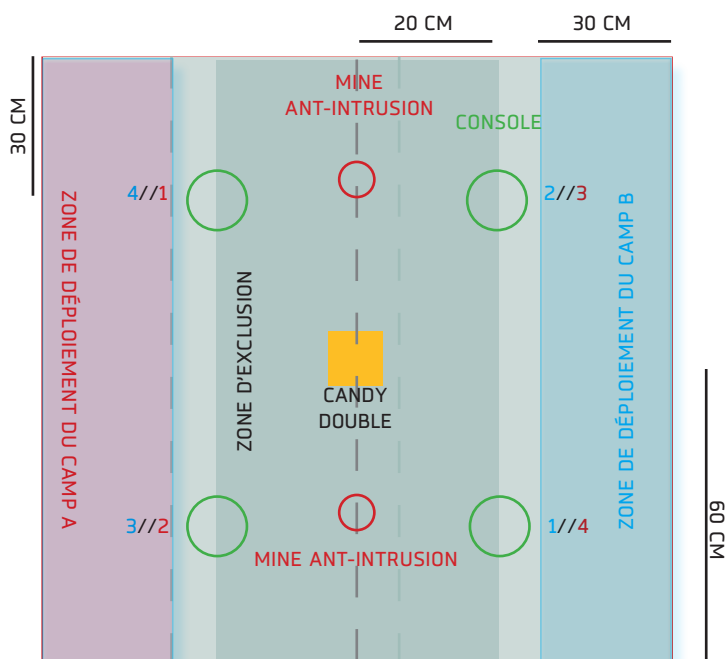
La *Grunt Spec-Ops Rosie Munroe* et le *Nexus-7 Kerr-Nau* réussissent automatiquement leur *Jet de VOL* pour *Activer une Console*.

La *Grunt Spec-Ops Rosie Munroe* et le *Nexus-7 Kerr-Nau* ont un **MOD de +3** à leurs *Jets de VOL* lorsqu'ils déclarent *Se Synchroniser avec un Civil* sur *Candy Double*.

FIN DE MISSION

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

Si un des joueurs commence son tour actif en état de *Retraite !*, la partie se termine à la fin de ce *Tour*.



ISC: Grunt Intel Rosalind 'Rosie' Munroe

Troupes Spécialement Entraînées



Grunt Intel ROSALIND 'ROSIE' MUNROE

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	DISP
10-5	13	12	11	13	3	0	1	2	1

Compétences: Déploiement Avancé N1 · Immunité: Shock · Specialist Operative · V: Tenace

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	C
ROSIE	Lance-roquettes Léger, Fusil à Pompe Léger, Charges Creuses	Pistolet, Couteau	0	22

NOTE 1 : L'Opératrice Husam Leila Sharif compte comme un Ghulam ou un Hassassin Muyib pour la composition de Fireteam.

NOTE 2 : Cette troupe est un personnage. Elle ne peut pas utiliser les règles de Spec-Ops des Règles de Campagne.

ISC: Nexus-7 Operative Kerr-Nau

Troupes Spécialement Entraînées



Nexus-7 Operative KERR-NAU

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	DISP
10-10	13	12	11	14	1	3	1	2	1

Équipement: Dispositif de Piratage Tueur IE

Compétences: Bio-immunité · Hyper-Dynamique N1 · Kinematika N1 · V: Courage

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	C
NEXUS Hacker (UPGRADE: Bruit Blanc)	Fusil Plasma + Pitcher, Charges Creuses	Pistolet Breaker, Couteau	0	27

NOTE 1 : Rosie compte comme un Grunt pour la composition de Fireteam.

NOTE 2 : Cette troupe est un personnage. Elle ne peut pas utiliser les règles de Spec-Ops des Règles de Campagne.

ISC: ISC: Candy Double



CANDY DOUBLE

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp
10-10	13	12	10	12	1	0	1	2	1

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	C
CANDY DOUBLE			-	-



CORVUS BELLI
INFINITY