

DIRE FOES

INFINITY CORVUS BELLI

BRUME SOMBRE

Les stations de communication au sol sont des atouts stratégiques clés dans les situations où le réseau satellitaire et les systèmes aéro-déportés ne sont pas fiables ou sont inexistantes. Dans les territoires coloniaux et les zones frontalières, les sociétés de télécommunication ont construit des plates-formes pour fournir leurs services aux colonies et organisations contrôlées par des puissances antagonistes.

Profitant d'un des nuages errants de Brume Sombre, des formations de nanobots brouilleurs de signaux, ayant échoué son autodissolution après les Conflits Commerciaux d'Ariadna, le Haut Commandement a décidé de perturber les capacités de communication de l'ennemi dans la région.

L'équipe des opérations spéciales doit marquer les antennes assignées à l'ennemi par la société, puis activer un générateur pour envoyer l'autorisation de bombardement depuis une console comm. Les paramètres de mission impliquent d'empêcher la console et le personnel civil de déclencher l'alarme et de faire avorter la mission.

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS DE MISSION

- » **Marquer** deux *Antennes* ennemies (1 Point d'Objectif).
- » **Marquer** la troisième *Antenne* ennemie (1 Point d'Objectif).
- » **Connecter** le *Générateur* (1 Point d'Objectif pour chaque Générateur).
- » **Transmettre** l'*Autorisation de Bombardement* depuis la *Console* (3 Points d'Objectif).
- » **Contrôler** la *Console* à la fin de la partie (1 Point d'Objectif).
- » **Contrôler** la *Comm-Tech* à la fin de la partie (1 Point d'Objectif).

CLASSIFIÉ

Chaque joueur a 1 **Objectif Classifié** (1 Point d'Objectif).

FORCES

Camp A: 300 points.

Camp B: 300 points.

DÉPLOIEMENT

Camp A et Camp B: Les deux joueurs se déploient sur les bords opposés de la table de jeu, dans une zone de 30 cm de profondeur.

Il est interdit de se déployer au contact des *Antennes* et de la *Console*

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

Dimensions de la table de jeu: 1,20 cm x 1,20 cm

MARQUER LES ANTENNES

Il y a **trois Antennes** dans **chaque Zone de Déploiement** des joueurs. Elles se trouvent à 2,5 cm de la limite à l'intérieur de la *Zone de Déploiement*. Deux *Antennes* sont placées à 20 cm du bord de la table et la dernière à 60 cm de chaque bord de la table (Voir la carte ci-dessous).

Les *Antennes* doivent être représentées par un Marqueur d'Antenne de Transmission (TRANS. ANTENNA) ou par un élément de décors de même diamètre (tel que le Communications Array de Warsenal).

Seuls les *Observateurs d'Artillerie* peuvent marquer les *Antennes*. Pour ce faire, ils doivent réussir l'utilisation de leur Compétence Spéciale *Observateur d'Artillerie* en appliquant un **Modificateur de -3** au Jet de VOL à cause des effets de la *Brume Sombre*. Si le Jet est un échec, il peut être répété autant de fois que nécessaire en dépensant la Compétence Courte d'un Ordre, ou un ORA, et en faisant le Jet.

GÉNÉRATEURS

Il y a **deux Générateurs** sur la table de jeu, placés sur la ligne centrale de la table à 20 cm du bord. Chacun d'entre eux doit être représenté par un Marqueur de Console B ou par un élément de décors de même diamètre (tel que les Human Consoles de Micro Art Studio ou des Tech Consoles de Warsenal).

Chaque *Générateur* fournit l'énergie pour activer la *Console*. Il faut *Connecter* un *Générateur* avant de pouvoir *Transmettre l'Autorisation de Bombardement*.

Pour *Connecter* un *Générateur* il faut qu'une **Troupe Spécialiste** à son contact dépense 1 Compétence Courte d'un Ordre, ou un ORA, et réussisse un Jet Normal de **VOL**. Si le Jet est un échec, il peut être répété autant de fois que nécessaire en dépensant la Compétence Courte d'un Ordre, ou un ORA, et en faisant le Jet.

Si le Jet de **VOL** est un **échec avec un Seuil d'Échec de 3 ou plus**, alors toutes les figurines et les Marqueurs au contact du *Générateur* subissent l'effet d'une Impulsion Électrique.

TRANSMETTRE L'AUTORISATION DE BOMBARDEMENT

Il y a **une Console** placée au centre de la table. La *Console* doit être représentée par un Marqueur de Console A ou par un élément de décors de même diamètre (tel que les Human Consoles de Micro Art Studio ou les Tech Consoles de Warsenal).

Pour *Transmettre l'Autorisation de Bombardement* il faut qu'une **Troupe Spécialiste** à son contact dépense 1 Compétence Courte d'un Ordre, ou un ORA, et réussisse un Jet Normal de **VOL-3**.

Si le Jet est un échec, il peut être répété autant de fois que nécessaire en activant à chaque fois le *Générateur* et en dépensant la Compétence Courte d'un Ordre, ou un ORA correspondant.

L'Autorisation de Bombardement ne peut être transmise que si le joueur a marqué **au moins 2 Antennes ennemies sur 3**.

Il n'est pas possible de *Transmettre l'Autorisation de Bombardement* avant le **deuxième Tour de Jeu**.

CONTRÔLER LA CONSOLE

La *Console* est *Contrôlée* par un joueur quand il est le seul à avoir une figurine de *Troupe Spécialiste* (pas un Marqueur) à son contact. Il ne doit donc pas y avoir de *Troupes Spécialistes* ennemies au contact de la *Console*. Les figurines en état *Inconscient*, *Mort* ou *Sepsitorisé* ne sont pas prises en compte.

COMM-TECH

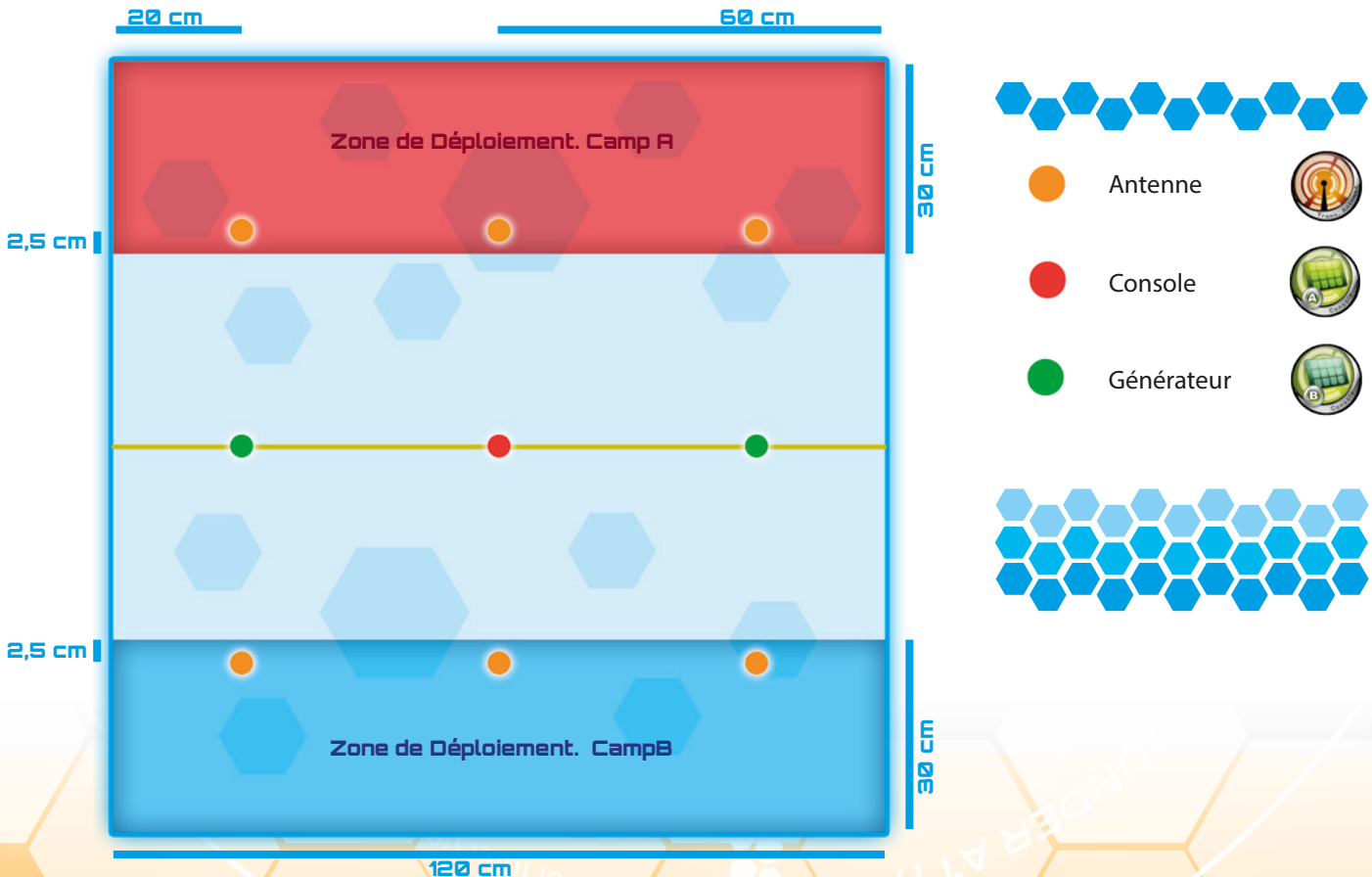
Il n'y a qu'1 *Comm-Tech* et elle est placée sur la ligne centrale de la table de jeu, à 20 cm de la *Console*. Avant le début de la partie, les joueurs lancent 1D20 : sur un résultat impair la *Comm-Tech* est placée à gauche de la *Console* ; sur un résultat pair elle est placée à droite.

La *Comm-Tech* a le profil de troupe d'un *Civil Neutre* et applique les Règles de *Civil* (Voir *Infinity : Human Sphere*).

CONTRÔLER LA COMM-TECH

La *Comm-Tech* est *Contrôlée* par un joueur quand il est le seul à avoir une figurine de *Troupe Spécialiste* (pas un Marqueur) à son contact. Il ne doit donc pas y avoir de *Troupes Spécialistes* ennemies au contact de la *Comm-Tech*. Les figurines en état *Inconscient*, *Mort* ou *Sepsitorisé* ne sont pas prises en compte.

BRUME SOMBRE





Yuriko Oda, Comm-Tech
et Communications Array de Warsenal

TROUPES SPÉCIALISTES

Dans ce scénario, les *Hackers*, *Ingénieurs* (même en utilisant des figurines *G : Serviteur*), *Observateurs d'Artillerie*, et les figurines possédant la Compétence Spéciale *Chaîne de Commandement* sont considérés comme étant des *Troupes Spécialistes*.

Les *Hackers* ne peuvent pas utiliser de *Répétiteurs* pour accomplir les tâches réservées aux *Troupes Spécialistes*.

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

Une *Troupe Spécialiste* affectée par la *Munition Spéciale E/M*, et dont l'armement et l'équipement est *Hors Service*, peut toujours accomplir les Objectifs de ce scénario..

BRUME SOMBRE

La *Brume Sombre* est un système nanotechnologique de brouillage, optique et de signal, à grande ampleur. La *Brume Sombre* a été conçue comme couvert et moyen de dissimulation pour les forces régulières et les équipes d'opérations spéciales.

En termes de jeu, la *Brume Sombre* **réduit les LdV à un maximum de 60 cm**. Au-delà de cette Distance, aucune troupe ne peut tracer de *LdV*.

De plus, la *Brume Sombre* inflige un **Modificateur additionnel de -3** aux Jets de *PH* nécessaires à la réalisation des Compétences Spéciales *Infiltration* et *DA : Saut de Combat*, ainsi qu'au Jet de *VOL* de la Compétence Spéciale *Supplantation*.

La *Brume Sombre* s'applique sur **toute la table** de jeu, incluant les éléments de décors et les zones d'intérieur.



Isobel McGregor, Comm-Tech
et Communications Array de Warsenal

FIN DE LA MISSION

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

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

Si un joueur fait passer la *Comm-Tech* à l'état *Inconscient* ou *Mort*, il perd automatiquement le scénario ainsi que tout les Points d'Objectif qu'il avait acquis.

NIVEAU DIFFICILE

Cette option permet d'augmenter le *Niveau de Difficulté* du scénario. En Niveau Difficile il faut *Marquer* toutes les *Antennes* ennemies pour pouvoir *Transmettre l'Autorisation de Bombardement*.

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 Générique Ariadnaïse ou la Caledonian Highlander Army, alors que le Camp B sera toujours une Armée Générique de l'Yu Jing ou une Armée Sectorielle Japonaise.

En Mode Narratif, l'Intel Isobel McGregor et la Guǐ Fēng Yuriko Oda ont un *MOD* de +3 à leur Attribut de *VOL* lors des Jets pour *Connecter* un *Générateur* et pour *Transmettre l'Autorisation de Bombardement*.

PROFILS



IL
VOLUNTEER INTEL ISOBEL MCGREGOR
ISC: INTEL ISOBEL MCGREGOR

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	DISP	SECTORIELLE
10	10	13	12	11	13	2	0	1	

ÉQUIPEMENT : Hacker (Disp. de Piratage Défensif)

COMPÉTENCES : V: Courage

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	C
ISOBEL MCGREGOR	Fusil, Pulsation Flash, Charges Creuses, E/Mauler	Pistolet de Asalto, Couteau	0,5	23
ISOBEL MCGREGOR	Fusil T2, Pulsation Flash, Charges Creuses, E/Mauler	Pistolet, Couteau	0,5	26

NOTE 1: L'Intel Isobel MacGregor peut faire partie d'une Équipe Liée de Caledonian Volunteers dans la Caledonian Highlander Army (2+1; 3+1 or 4+1).

NOTE 2: Cette troupe est un Personnage Spécial qui ne peut pas utiliser les règles de Spec-Ops du livre de Campagne.

IL
KEISOTSU GUÏ FÈNG YURIKO ODA
ISC: KEISOTSU GUÏ FÈNG YURIKO ODA

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

ÉQUIPEMENT : (Icône)

COMPÉTENCES : Ingénieur Hyper-Dynamique N1 Poseur de Mines V: Courage

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	C
YURIKO ODA	Fusil Combi + E/Mitter, Charges Creuses, Mines	Pistolet, Arme CC	0	23
YURIKO ODA	Fusil Combi, Panzerfaust, Charges Creuses, Mines	Pistolet, Arme CC	0	24

NOTE 1: La Guï Fèng Yuriko Oda peut faire partie d'une Équipe Liée de Keisotsu dans l'Armée Sectorielle Japonaise (2+1; 3+1 ou 4+1).

NOTE 2: Cette troupe est un Personnage Spécial qui ne peut pas utiliser les règles de Spec-Ops du livre de Campagne.

IL
CIVILES -- COMM-TECH --
ISC: CIVILS

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	DISP	SECTORIELLE
10	10	6	5	10	11	0	0	1	

ÉQUIPEMENT : (Icône)

COMPÉTENCES : (Icône)

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	C
CIVIL -- COMM-TECH --				