

DIRE FOES

INFINITY

CORVUS BELLI

FUIS DU MEURS

The private shuttle of an influential executive has been shot down during its climb towards low orbit around planet Paradiso. The executive, however, managed to survive the attack by evacuating the shuttle inside a Crash Coffin that has landed in an uninhabited region of the planet.

A rescue unit has been dispatched to the estimated landing area in order to facilitate an immediate extraction of the executive and safeguard her and the data she was transporting. To that effect, it is imperative that the Distress Beacon in the Crash Coffin be activated, so it can lead the extraction vehicle to the exact landing spot.

Be advised, we are not out of the woods yet. Whoever downed the shuttle will surely try to finish the job, even if they have to do it by hand.

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS DU DÉFENSEUR

- » • **Évacuer** la PDG VIP (5 Points d'Objectif)
- » • **Évacuer** la Boite de Données Principales une fois la PDG VIP Neutralisée (4 Points d'Objectif)
- » • **Secourir** la PDG VIP (3 Points d'Objectif)
- » • **Récupérer** la Boite de Données Principales une fois la PDG VIP Neutralisée (2 Points d'Objectif)
- » • **Activer** la Balise de Détresse du Crash Coffin (1 Point d'Objectif)
- » • **Évacuer** les Boites de Données Secondaires (2 Points d'Objectif par boite évacuée)
- » • **Récupérer** les Boites de Données Secondaires (1 Point d'Objectif par boite retrouvée)

OBJECTIFS DE L'ATTAQUANT

- » • **Neutraliser** la PDG VIP et évacuer sa Boite de Données Principales (5 Points d'Objectif)
- » • **Neutraliser** la PDG VIP (3 Points d'Objectif)
- » • **Récupérer** la Boite de Données Principales une fois la PDG VIP Neutralisée (1 Points d'Objectif)
- » • **Activer** la Balise de Détresse du Crash Coffin (1 Point d'Objectif)

- » • **Évacuer** les Boites de Données Secondaires (2 Points d'Objectif par boite évacuée)
- » • **Récupérer** les Boites de Données Secondaires (1 Point d'Objectif par boite retrouvée)

CLASSIFIÉ

Chaque joueur a un *Objectif Classifié* rapportant 1 Point d'Objectif, uniquement si les Points d'Objectifs du joueur n'excèdent pas 10.

FORCES

ATTAQUANT: 300 points.

DEFENSEUR: 300 points.

DÉPLOIEMENT

ATTAQUANT ET DEFENSEUR: les Zones de Déploiement sont des zones de 30 cm de profondeur le long de deux bords opposés de la table de jeu.

Les troupes avec la Compétence Spéciale *Déploiement Mécanisé* ne peuvent pas être déployées à plus de 60 cm de leur bord de table.

Ce scénario a des conditions environnementales qui ajoutent un **Modificateur de -3** aux Jets de PH pour les déploiements utilisant *Infiltration* ou *DA : Saut de Combat* et au Jets de VOL pour les déploiements utilisant *Supplantation*.

Aucune figurine ne peut être déployée dans la zone de 20 cm de large, le long de la ligne centrale de la table (voir la carte).

RÈGLES SPÉCIALE DU SCÉNARIO

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

CHOISIR UN CAMPS

Si cette mission n'est pas jouée en Mode Narratif, les joueurs peuvent librement déterminer les rôles

d'Attaquant et de Défenseur. S'ils ne s'accordent pas, chaque joueur lance un d20 et celui qui obtient le résultat le plus élevé devient le Défenseur.

INITIATIVE PRÉDÉTERMINÉE

Dans ce scénario, le Défenseur est toujours considéré comme ayant gagné le Jet d'Initiative.

ENVIRONNEMENT HOSTILE

La zone de 10 cm de chaque côté de la ligne centrale de la table est un *Environnement Hostile* de *Niveau Adverse*, entraînant un Jet de *BLI* contre des *Dommmages* de 11 sur un résultat de 19 ou 20 tel que décrit dans les règles d'Environnement Hostile du livre de règles *Infinity Campaign : Paradiso*.

CRASH COFFINS

Trois *Crash Coffins* sont placés le long de la ligne centrale de la table. Un est placé au milieu de la ligne, les autres sont placés de chaque côté, à 20 cm de leurs bords de table.

Les *Crash Coffins* doivent être représentés par des Marqueurs de Crash Coffins ou par des éléments de décors de même diamètre (comme les Crash Coffins de MicroArt Studio).

Seules des *Troupes Spécialistes* peuvent Ouvrir les *Crash Coffins*. Pour cela, une Troupe Spécialiste doit être au contact d'un *Crash Coffin*, dépenser 1 Compétence Courte d'un Ordre, ou un ORA, et réussir 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.

Une fois le *Crash Coffin* ouvert, faites un Jet sur le tableau de *Cargaison Inconnue*:

CARGAISON INCONNUE	
1D20	RÉSULTAT
1-12	Boite Secondaire de Données
13-20	PDG VIP

Il n'y a qu'une seule *PDG VIP* dans les 3 *Crash Coffins*. Dès qu'un résultat *Boite Secondaire de Données* est obtenu sur 2 *Crash Coffins* différents, le dernier *Crash Coffin* contiendra automatiquement la *PDG VIP*.

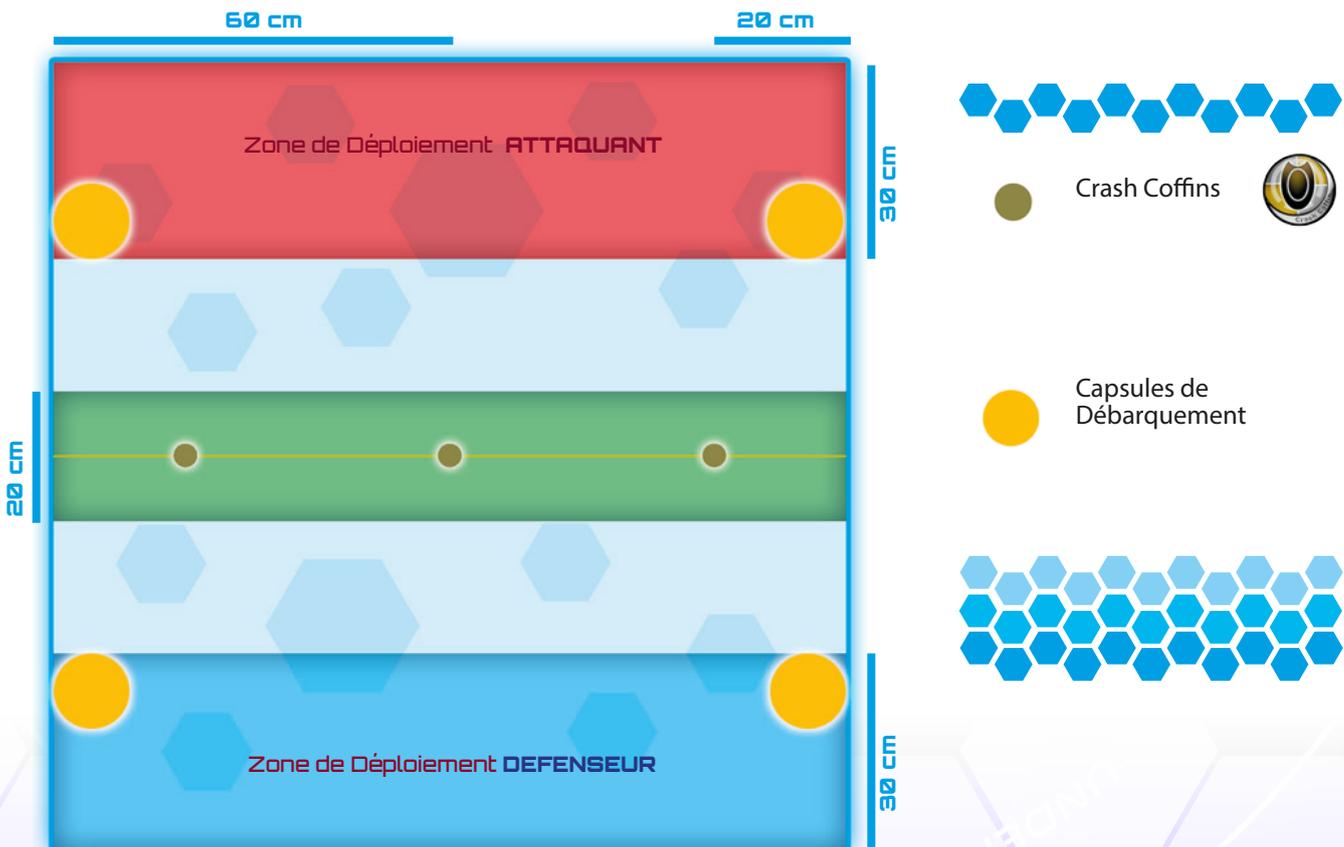
Une fois la *PDG VIP* localisée, placez sa figurine au contact de la figurine qui l'a trouvée.

BALISE DE DÉTRESSE

Les *Crash Coffins* sont équipés d'une *Balise de Détresse* que les joueurs peuvent utiliser pour faciliter l'extraction.

Pour activer une *Balise de Détresse*, une *Troupe Spécialiste* doit être au contact du *Crash Coffin* qui contenait la *PDG VIP*, dépenser 1 Compétence Courte d'un Ordre, ou un ORA, et réussir 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.

FUIS OU MEURS





Konstantinos, Yasbir, V.I.P. Directeur et Crash Coffin by Micro Art Studio

DÉFENSEUR : SE SYNCHRONISER AVEC LE PDG VIP

Pour évacuer la *PDG VIP*, le Défenseur doit préalablement la *Synchroniser* avec une *Troupe Spécialiste*. Les troupes non spécialistes ne peuvent pas se synchroniser avec la *PDG VIP*.

La *PDG VIP* a un profil de troupe de *Civil* et applique les règles de *Civil* en ce qui concerne la *Synchronisation* (Voir *Infinity : Human Sphere*).

La *PDG VIP* est toujours considérée comme un *Civil Neutre* envers le Défenseur et comme un *Civil Hostil* envers l'Attaquant.

DÉFENSEUR : SECOURIR LA PDG VIP

Le Défenseur a Secouru la *PDG VIP* si, à la fin de la mission, elle est *Synchronisée* avec une *Troupe Spécialiste* du Défenseur toujours en jeu.

ATTAQUANT : NEUTRALISER LA PDG VIP

La *PDG VIP* est *Neutralisée* si elle passe à l'état *Inconscient* ou *Mort*. Cependant, elle ne peut être neutralisée qu'au Corps à Corps.

Si un joueur fait passer la *PDG VIP* à l'état *Inconscient* ou *Mort* de toute autre façon qu'au Corps à Corps, il perd automatiquement la partie.

BOITE DE DONNÉES PRINCIPALES

Si l'Attaquant réussit à *Neutraliser* la *PDG VIP*, placez un Marqueur de *Boite de Données* (DATA BOX) ou un élément de décors correspondant (tel que les Tech Crates de Micro Art Studio, les Gang Tie Containers de Bandua Wargames ou les Supply Boxes de Warsenal) au contact de cette dernière.

BOITES DE DONNÉES SECONDAIRES

Les Données Secondaires peuvent être téléchargées depuis chacun des deux Crash Coffins ne contenant pas la *PDG VIP*.

Pour Télécharger les Données Secondaires, une Troupe Spécialiste doit être au contact du Crash

Coffin, dépenser 1 Compétence Courte d'un Ordre, ou un ORA, et réussir 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.

Une fois les données Téléchargées, placez un Marqueur de Boite de Données (DATA BOX) ou un élément de décors correspondant (tel que les Tech Crates de Micro Art Studio, les Gang Tie Containers de Bandua Wargames ou les Supply Boxes de Warsenal) au contact de la Troupe Spécialiste.

TRANSPORTER LES BOITES DE DONNÉES

Une figurine ne peut pas porter plus d'une *Boite de Données* à la fois.

Si une figurine portant une *Boite de Données* passe à l'état *Inconscient* ou *Mort*, laissez le Marqueur de *Boite de Données* sur la table.

N'importe quelle figurine peut récupérer une *Boite de Donnée* sur le sol, dans les mains d'une autre figurine en état *Inconscient* ou *Immobilisé*, ou d'un allié. Pour cela, la figurine doit être au contact de la boite et dépenser une Compétence Courte d'un Ordre.

Rappel : Exécuter une Compétence Courte, telle que récupérer une Boite de Données, force les troupes sous Marqueur (Camouflage, Supplantation, Holo-écho...) à se révéler.

RÉCUPÉRER LES BOITES DE DONNÉES

Une *Boite de Donnée* est considérée *Récupérée* si, à la Fin de la Mission, elle est portée par une figurine en état Normal (qui n'est pas en état *Inconscient*, *Immobilisé*, *Mort...*) toujours en jeu.

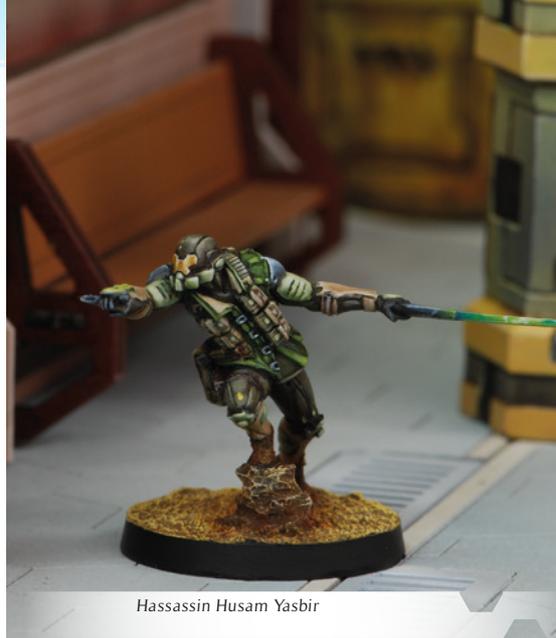
TROUPES SPÉCIALISTES

Dans ce scénario, les *Hackers*, *Médecins* et *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*.



Frère Indigo Konstantinos et V.I.P. Directeur



Hassassin Husam Yasbir

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

CAPSULES DE DÉBARQUEMENT

Quatre Capsules de Débarquement sont placées sur la table de jeu : deux dans chaque Zone de Déploiement, touchant chaque bord de table et le bord de la Zone de Déploiement (voir carte). Chaque Capsule de Débarquement des joueurs est numérotée 1 et 2, avec la Capsule de Débarquement à la gauche du joueur étant la n°1 et celle sa droite la n°2.

La PDG VIP, la Boîte de Données Principales et les Boîtes de Données Secondaires ne peuvent être évacuées que par une Capsule de Débarquement.

Une figurine, transportant un de ces élément, qui se trouve dans une Capsule de Débarquement peut initier un décollage en dépensant une Compétence Courte d'un Ordre.

Rappel : les figurines dans une Capsule de Débarquement bénéficient d'une Couverture Totale. Les Capsules de Débarquement n'ont qu'une entrée / sortie, représentée par l'écouille sur les gabarits de Capsules de Débarquement disponibles dans la section Téléchargement du site Internet officiel d'Infinity.

SABOTAGE

Les troupes des deux camps ont réussi à saboter une des Capsules de Débarquement de l'autre camp avant la bataille.

Lors de la Phase de Déploiement, chaque joueur note secrètement laquelle des Capsules de Débarquement de son adversaire a été sabotée (la n°1 ou la n°2).

Quand une figurine dépense une Compétence Courte pour activer une Capsule de Débarquement sabotée, si l'adversaire a une Troupe Spécialiste avec une LdV sur cette Capsule de Débarquement, alors il peut utiliser son ORA pour annuler le lancement. Pour cela, il doit montrer le numéro qu'il a noté. S'il correspond à celui de la Capsule de Débarquement et que la Troupe Spécialiste réussit un Jet de VOL, la Capsule de Débarquement ne décolle pas et ne peut plus être utilisée pour Évacuer pour le reste de la partie.

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.

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 Défenseur sera toujours une Armée Générique PanOcéanienne ou une armée sectorielle des Ordres Militaires, alors que l'Attaquant sera toujours une Armée Générique Haqqislamite ou une armée sectorielle de l'Hassassin Bahram.

Dans ce mode de jeu, Frère Konstantinos et l'Hassassin Husam Yasbir peuvent ignorer le Modificateur environnemental de -3 pour le Jet de PH d'Infiltration. Ils ont également un Modificateur de +3 à la VOL pour tous les Jets visant à Activer la Balise de Détresse, Ouvrir les Crash Coffins et Télécharger les Données Secondaires.

PROFILS



IL
FRÈRE INDIGO KONSTANTINOS
ISC: BROTHER INDIGO KONSTANTINOS

	MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	DISP	SECTORIELLE
	10 - 10	16	12	12	13	2	0	1		

ÉQUIPEMENT : Viseur Multi-Spectral N2

COMPÉTENCES : TR: Mimétisme Troupe Spécialiste Troupe Religieuse

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	C
FRÈRE KONSTANTINOS	Fusil Combi, Charges Creuses	Pistolet d'Assaut, Arme CC	0	29
FRÈRE KONSTANTINOS SPÉCIALISTE (Infiltration)	Fusil Combi, Charges Creuses	Pistolet d'Assaut, Arme CC	0	34

NOTE 1: Frère Konstantinos, excepté l'option Infiltration, peut faire partie d'une Équipe Liée de Sergents de l'Ordre dans n'importe quelle Armée Sectorielle des Ordres Militaires (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
HASSASSIN HUSAM YASBIR
ISC: HASSASSIN HUSAM YASBIR

	MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	DISP	SECTORIELLE
	10 - 10	22	12	13	14	1	-3	1		

ÉQUIPEMENT :

COMPÉTENCES : Arts Martiaux N3 Troupe Spécialiste Troupe Religieuse

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	C
HASSASSIN HUSAM YASBIR (Holoporteur N1)	Fusil + Fusil à Pompe Léger Nanopulseur	Pistolet, Arme CC Virale, Couteau	0	28
HASSASSIN HUSAM YASBIR (Infiltration, Holoporteur N2)	Fusil + Fusil à Pompe Léger Nanopulseur, Grenades Fumigènes	Pistolet, Arme CC Virale, Couteau	0	35

NOTE 1: L'Assassin Husam Yasbir, excepté l'option Infiltration, peut faire partie d'une Équipe Liée de Mujiys dans l'Assassin Bahram (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
CIVILS
ISC: CIVVIES

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

ÉQUIPEMENT :

COMPÉTENCES :

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	C
V.I.P. DIRECTEUR	-	-	-	-