



PIRE
FOES

INFINITY

CORVUS BELLI

ALLIANCE FUGACE

Mission Accomplie ! Ou presque. Tout ce qu'il reste maintenant c'est d'évacuer votre équipe du vaisseau et de ne laisser aucune trace de votre présence. Si vous ne pouvez pas tous les faire sortir, assurez vous au moins de ne laisser personne derrière qui puisse être interrogé.

Maintenant, allez faire ce qu'il faut : démarrer le générateur d'urgence pour activer le système d'évacuation afin qu'il ne puisse pas être désactivé du pont du vaisseau. Ensuite, mettre la main sur la console d'évacuation et sur le Chef Mécanicien de Marine de service, pour les empêcher de faire avorter l'opération. Ça ne semble pas trop difficile.

Sans surprise, cependant, il y a une mauvaise nouvelle et une nouvelle pire encore. La mauvaise : pour un sommet tel que celui que vous venez de saboter, même un paquebot civil comme le SS Stella Solaris a été équipé de sécuribots armés. La pire : l'équipe rivale à probablement le même plan d'évacuation que vous. Vous n'étiez pas en mesure de localiser la deuxième clé du système d'évacuation, il y a donc des chances pour qu'elle l'ait. Sans ça, il n'y a pas d'issue de sortie.

Vous avez besoin de deux clés pour activer le système et elles ne peuvent être saisies que par le personnel autorisé. Vérifiez votre comlog : même si vous leur prenez la clé, le temps manque pour se forger une deuxième autorisation. Pensez-y, vos ennemis sont dans la même situation que vous, n'est-ce pas ? Cela signifie que vous pouvez les convaincre de faire une sorte de trêve tant que le système d'évacuation fonctionne, et puis... alors les balles peuvent voler.

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- » Activer le Générateur (1 Point d'Objectif).
- » Connecter le Système d'Évacuation (1 Point d'Objectif pour chaque joueur).
- » Contrôler la Console d'Évacuation à la fin de la partie (1 Point d'Objectif).
- » Être Synchronisé avec le Chef Mécanicien de Marine à la fin de la partie (1 Point d'Objectif).
- » Évacuer plus de troupes que l'adversaire (1 Point d'Objectif pour chaque troupe évacuée de plus que l'adversaire, jusqu'à un maximum de 4 Points d'Objectif).

OBJECTIFS SECONDAIRES

- » Utiliser la *Troupe Spécialiste Accréditée* pour connecter le Système d'Évacuation (1 Point d'Objectif supplémentaire).
- » Évacuer la *Troupe Spécialiste Accréditée* (1 Point d'Objectif supplémentaire).

CLASSIFIÉ

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

Le joueur ne prendra pas en compte le Point d'Objectif octroyé par l'Objectif Classifié s'il a atteint les 10 Points d'Objectif octroyés par les Objectifs Principaux et Secondaires.

FORCES

Camp A: 300 points.

Camp B: 300 points.

DESPLIEGUE

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.

Ce scénario se déroule à l'intérieur d'une installation, l'utilisation de la Compétence Spéciale *Déploiement Aérien (DA)* n'est donc pas autorisée.

Il est interdit de se déployer au contact des Consoles du Générateur ou de la Salle Objectif, ni à l'intérieur de celle-ci.

GUIDE DE JEU : SÉQUENCES DE LA MISSION

1. Activer la Console du Générateur.
2. Activer la Console d'Évacuation (les deux joueurs et au premier Tour de Jeu).
3. Évacuer les Troupes Évacuables par les Ascenseurs d'Évacuation.
4. Évacuer la Troupe Spécialiste Accréditée.
5. Contrôler la Console d'Évacuation.
6. Se Synchroniser avec le Chef Mécanicien de Marine.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

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

CONSOLES DU GÉNÉRATEUR

Le Générateur peut être démarré grâce aux *Consoles du Générateur*. Il y a deux *Consoles du Générateur*, chacune d'elles est placée dans une moitié de la table. Les deux se trouvent à 20 cm de la ligne centrale de la table et à 60 cm des bords de la table (Voir la carte ci-dessous).

Les *Consoles du Générateur* doivent être représentées par un Marqueur de Console A ou par un élément de décors de même diamètre (tel que les Human Consoles de Micro Art Studio Consoles Humaines de Micro).

Pour Activer une *Console du Générateur*, une **Troupe Spécialiste** doit être à son contact, 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.

DRONES DE SÉCURITÉ

Ces Drones sont fixes. Ils doivent être représentés par un Marqueur de Drone de Sécurité (Sec. REM), ayant la hauteur d'un socle, ou par un élément de décors de même diamètre.

Les *Drones de Sécurité* sont des éléments réactifs qui sont activés par n'importe quel Ordre déclaré par une figurine activée dans la *LdV*, mais pas par les Marqueurs.

Ils ne réagiront pas contre les troupes du joueur qui est *Synchronisé* avec le *Chef Mécanicien de Marine* durant le Tour de ce Joueur.

Les *Drones de Sécurité* possèdent la Compétence Spéciale *Réaction Totale* et ont un *Viseur 360°*. Ils sont armés d'un *Fusil Combi* et d'une *Impulsion Électrique*.

Il y a quatre *Drones de Sécurité*. Deux sont placés sur la ligne centrale de la table, à 20 cm du bord de la table de jeu. Les deux autres sont sur chaque moitié de la table, au contact des *Portes de la Salle de Sécurité* (Voir carte ci-dessous).

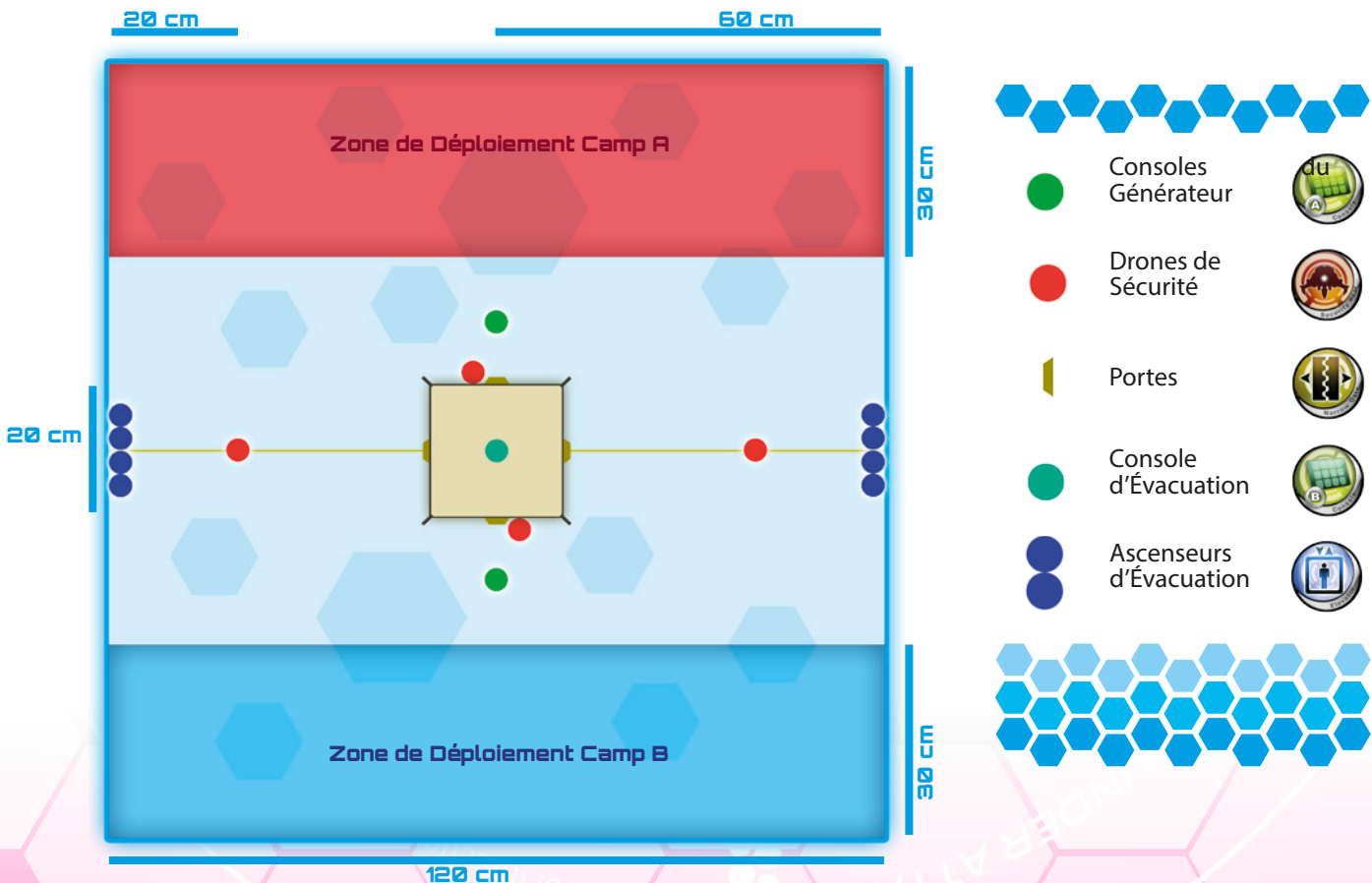
SALLE OBJECTIF

Elle est placée au centre de la table. Elle a des dimensions de 20 x 20 cm et elle est considérée comme ayant une hauteur infinie, bloquant totalement toutes les *LdV*. Elle a 4 *Portes*, toutes ouvertes et placée au milieu des murs (Voir la carte ci-dessous).

La *Salle Objectif* peut être représentée par l'Objective Room de Micro Art Studio ou la Command Bunker de Warsenal.

Chaque *Porte de la Salle Objectif* est représentée par un Marqueur de Porte Étroite ou par un élément de décors de même diamètre. Elle ne peut pas laisser passer les troupes dont le socle est plus large qu'elle.

ALLIANCE FUGACE



CONNECTER LE SYSTÈME D'ÉVACUATION

Il est nécessaire de connecter le *Système d'Évacuation* pour pouvoir utiliser les *Ascenseurs d'Évacuation*.

Pour *Connecter le Système d'Évacuation* il faut qu'au moins un des joueurs ait *Démarré le Générateur* et que les **deux joueurs** aient *Activé la Console d'Évacuation*.

Le *Système d'Évacuation* sera considéré connecté et actif lors du Tour de Jeu, suivant l'*Activation de la Console d'Évacuation* par les deux joueurs.

ACTIVER LA CONSOLE D'ÉVACUATION

Il y a **une Console d'Évacuation** placée au centre de la Salle Objectif. La *Console d'Évacuation* doit être représentées par un Marqueur de Console B ou par un élément de décors de même diamètre (tel que les Human Consoles de Micro Art Studio et les Tech Consoles de Warsenal).

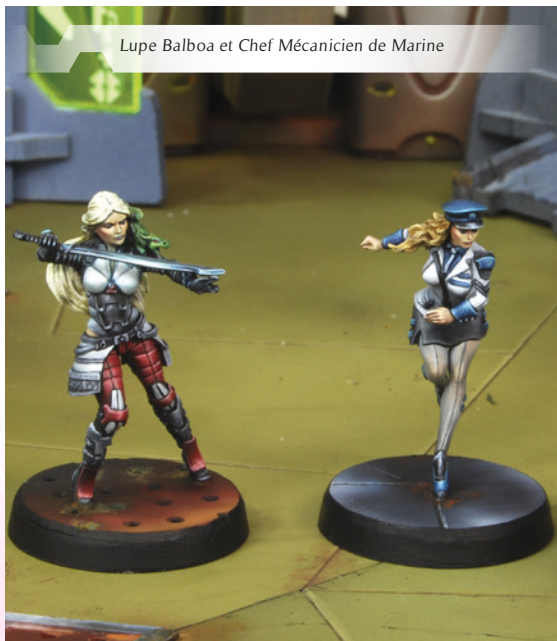
Pour *Activer la Console d'Évacuation*, une **Troupe Spécialiste** doit être au contact, de la Console d'Autorisation, dépenser 1 Compétence Courte d'un Ordre, ou un ORA, et réussir un Jet Normal de **VOL**. Si le Jet est un échec, il peut être répété autant de fois que nécessaire en dépensant la Compétence Courte d'un Ordre, ou un ORA, et en faisant le Jet.

Seules les *Troupes Spécialistes* peuvent Activer la *Console d'Évacuation*.

Il est obligatoire d'Activer la *Console d'Évacuation* au **premier Tour de Jeu** (voir : Fin de la Mission).

CONTRÔLER LA CONSOLE D'ÉVACUATION

La *Console d'Évacuation* 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 d'Évacuation*. Les figurines en état *Inconscient*, *Mort* ou *Sepsitorisé* ne sont pas prises en compte.



CHEF MÉCANICIEN DE MARINE

Le *Chef Mécanicien de Marine* a le profil de troupe d'un *Civil Neutre* et applique les Règles de *Civil* (Voir *Infinity : Human Sphere*) pour se *Synchroniser*.

Il n'y a qu'1 *Chef Mécanicien de Marine* et il est placé à l'un des quatre coins de la *Salle Objectif*. Avant de commencer la partie, les joueurs doivent numéroter les coins de 1 à 4 et faire un Jet sur le Tableau du *Chef Mécanicien de Marine* pour savoir où placer la figurine.

CHEF MÉCANICIEN DE MARINE	
1D20	RÉSULTAT
1-5	Coin n°1
6-10	Coin n°2
11-15	Coin n°3
16-20	Coin n°4

ASCENSEURS D'ÉVACUATION

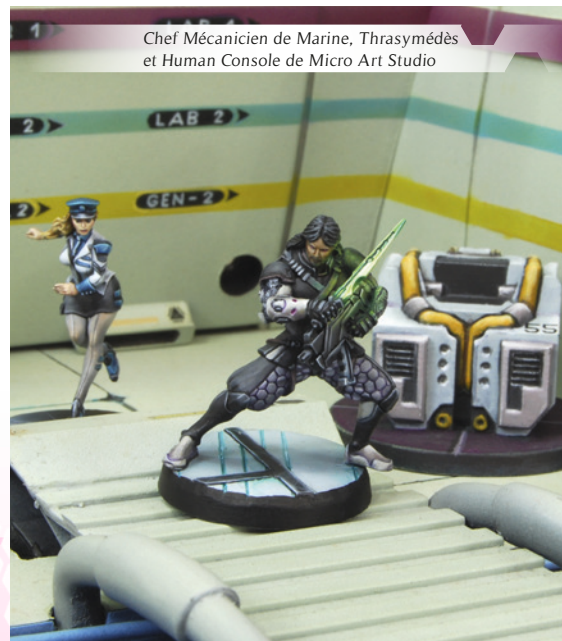
Il y a **huit Ascenseurs d'Évacuation** placés en deux lots de quatre, au contact les uns des autres, sur les bords de chaque côté de la table. Deux d'entre eux doivent être de chaque côté de la ligne centrale de la table (voir la carte ci-dessous).

Ils sont représentés par des Marqueurs d'Ascenseurs, ou des pièces de décors de même diamètre (tels que les Portes d'Ascenseur de Micro Art Studio ou les Ascenseurs de Bandua Wargames).

Une Troupe Évacuable dans un *Ascenseur d'Évacuation* peut l'activer en dépensant 1 Compétence Courte d'un Ordre. Elle quitte la table de jeu à la fin de cet Ordre.

Il n'est pas possible de placer une troupe dans un *Ascenseur d'Évacuation* tant qu'il y en a une autre à l'intérieur.

Les *Ascenseurs d'Évacuation* n'offrent pas de **Couverture**.



À la fin de chaque Tour de Joueur, les *Ascenseurs d'Évacuation* éjectent automatiquement les troupes non évacuées qui s'y trouvent. Dans ce cas, les troupes sont placées hors de l'*Ascenseur d'Évacuation*, au contact.

De façon similaire, les troupes en état *Inconscient* ou *Immobilisé* seront placées à l'extérieur de l'*Ascenseur d'Évacuation*, au contact, à la fin de l'Ordre qui les a fait passer à cet état.

TROUPES ÉVACUABLES

Les Antipodes, les Affamés, les Pupniks et les troupes possédant la Compétence Spéciale *G : Commandé à Distance* ne sont pas considérés comme des *Troupes Évacuables*.

Seules les figurines, pas les Marqueurs, sont considérées comme des *Troupes Évacuables*. Les Marqueurs sont automatiquement révélés en activant un *Ascenseur d'Évacuation*.

Les troupes évacuées par les *Ascenseurs d'Évacuation* ne donnent plus leur Ordre à la *Réserve d'Ordres* lors des tours suivant, mais elles ne sont pas comptées comme des pertes pour la règle de *Retraite !*.

Si le *Lieutenant* quitte la table de jeu par les *Ascenseurs d'Évacuation*, son armée se retrouve en situation de *Perte de Lieutenant*.

TROUPES SPÉCIALISTES

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

Les *Hackers*, *Médecins* et *Ingénieurs* ne peuvent pas utiliser de *Répétiteurs* ou de *G : Serviteur* 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.

TROUPES SPÉCIALISTES ACCRÉDITÉES

Chaque joueur doit désigner **une** de ses *Troupes Spécialiste* en tant que *Troupe Spécialiste Accréditée*.

Les joueurs doivent indiquer à leur adversaire quelle est leur *Troupe Spécialiste Accréditée* lorsqu'ils la déploient sur la table de jeu.

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 les deux joueurs n'ont pas Activé la Console d'Évacuation à la fin du premier Tour de Jeu, la partie se termine automatiquement en défaite pour les deux joueurs.

Si un joueur fait passer le *Chef Mécanicien de Marine* à l'état *Inconscient* ou *Mort*, il perd automatiquement le scénario ainsi que tout les Points d'Objectif qu'il avait acquis.

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 Nomade ou une armée du Commandement Juridictionnel de Corregidor, alors que le Camp B sera toujours une Armée Générique d'ALÉPH ou une armée de la Phalange d'Acier.


En Mode Narratif, la Vortex Lupe Balboa et le Sergent Chandra Thrasymédès sont automatiquement désignés comme *Troupes Spécialistes Accréditées* de leur joueur.



Lupe Balboa et Thrasymédès n'ont pas besoin de faire de Jet de VOL pour Activer la Console du Générateur ou pour Activer la Console d'Évacuation.



PROFILS




IL  **ALGUACIL VORTEX LUPE BALBOA**
ISC: ALGUACIL VORTEX LUPE BALBOA



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

ÉQUIPEMENT
COMPÉTENCES
CD: Mimétisme Troupe Spécialiste V: Tenace

Nom LUPE BALBOA **Armes TR** Fusil Combi, Nanopulseur, Panzerfaust, Grenades Fumigènes **Armes CC** Pistolet, Arme CC **CAP** 0 **C** 23

NOTE 1: La Vortex Lupe Balboa peut faire partie d'une Équipe Liée d'Alguaciles dans le Commandement Juridictionnel de Corregidor (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.

IM  **SERGENT CHANDRA THRASYMÉDÈS**
ISC: CHANDRA SERGEANT THRASYMEDES

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	DISP	SECTORIELLE
10 - 5	19	12	13	13	3	0	1		

ÉQUIPEMENT
COMPÉTENCES
DDO: Disruption Optique Visor 360°
Troupe Spécialiste

Nom THRASYMÉDÈS INFILTRATEUR (INFILTRATION) **Armes TR** Pistolet Mitrailleur, Nanopulseur, Grenades Flash **Armes CC** Pistolet, Arme CC Shock **CAP** 0 **C** 27

THRASYMÉDÈS (ÉQUIPE LIÉE: ENOMOTARCHOS) Pistolet Mitrailleur, Lance-roquettes Léger, Nanopulseur, Grenades Flash Pistolet, Arme CC Shock **0,5** **29**

NOTE 1: Seulement le Sergent Chandra Thrasyvédès (Équipe Liée: Enomotarchos) peut faire partie d'une Équipe Liée de Thorakitai dans la Phalange d'Acier d'ALEPH (2+1 ou 3+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 -- CHEF MÉCANICIEN DE MARINE --**
ISC: CIVILS

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

ÉQUIPEMENT
COMPÉTENCES

Nom CIVIL -- CHEF MÉCANICIEN DE MARINE -- **Armes TR** **Armes CC** **CAP** **C**

REM **DRONE DE SÉCURITÉ**
ISC: DRONE DE SÉCURITÉ

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	STR
---	5	11	5	12	2	-3	1

ÉQUIPEMENT
Fusil Combi Impulsion Électrique