



DIRE FOES

INFINITY

CORVUS BELLI

SAUVETAGE FERROVIAIRE (LIBÉRER ANGUS)

Dans le petit monde de l'espionnage et du Renseignement, les prisonniers et les personnes « sensibles » sont rarement déplacés au milieu d'un dispositif de sécurité spectaculaire. Au contraire, souvent, ces cibles prioritaires sont simplement mises en état de stase dans une capsule de soutien vital et expédiées dans une cargaison de machines industrielles via les canaux civils ordinaires.

C'est le cas d'Angus, dont la dernière bourde l'a fait prisonnier de l'ennemi. Des renseignements sur le train Mag-Lev le transportant ont été divulgués, mais le conteneur spécifique abritant sa capsule de soutien vital reste inconnu.

L'objectif de cette mission est de sauver Angus, dans le but de le débriefier et de déterminer ce qu'il sait pour être aussi précieux aux yeux de l'ennemi. Votre équipe prendra le Mag-Lev d'assaut quand celui-ci s'arrêtera à l'une des stations de chargement. Vous devez accéder aux codes d'ouverture des conteneurs depuis l'une des locomotives du train. Avec ces codes vous pourrez ouvrir les conteneurs jusqu'à ce que vous localisiez Angus. Gardez à l'esprit qu'il vous faudra un médecin qualifié pour l'extraire de la capsule et le stabiliser sur place. Une fois cela fait, votre équipe pourra l'emmener jusqu'au point d'extraction.

Le Renseignement a préparé une opération de diversion qui servira d'appât pour les forces ennemies, donc n'attendez pas d'opposition de leur part. Cependant, il est possible que d'autres forces hostiles soient intéressées par l'enlèvement d'Angus à leurs propres fins. Pour cette raison, vigilance, rapidité et fermeté doivent être vos principes opérationnels dans cette mission. Vous recevrez de plus amples informations sur votre comlog au moment du départ.

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- » **Ouvrir** la porte de la *Locomotive du Train* (1 Point d'Objectif maximum par joueur) ;
- » **Télécharger** les *Codes d'Ouverture des Conteneurs* (1 Point d'Objectif maximum par joueur) ;
- » **Libérer** *Angus* (1 Point d'Objectif) ;
- » Se **synchroniser** avec *Angus* (1 Point d'Objectif maximum par joueur) ;

- » **Enlever** *Angus* (1 Point d'Objectif maximum par joueur) ;
- » **Sauver** et **sécuriser** *Angus* (3 Points d'Objectif).

CLASSIFIÉ

Chaque joueur a 1 *Objectif Classifié* (2 Points 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 dans ou au contact du *Train Mag-Lev*.

GUIDE DE JEU : SÉQUENCES DE LA MISSION

1. Ouvrir la porte de la *Locomotive du Train* ;
2. Télécharger les *Codes d'Ouverture des Conteneurs* (1 Point d'Objectif maximum par joueur) ;
3. Ouvrir un *Conteneur (Médecins)* ;
4. Stabiliser *Angus* ;
5. Se synchroniser / enlever *Angus* ;
6. Sauver et sécuriser *Angus*.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

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

TRAIN MAG-LEV

Le *Train Mag-Lev* est placé sur la table de jeu lors du placement des décors pour jouer, avant le début de la *Phase de Déploiement*.

Le *Train Mag-Lev* occupe le milieu de la table, la divisant en deux parties. Il est composé de 2 *Locomotives de Train* et d'un wagon ouvert placé entre elles. Pour des raisons de convenance, les joueurs peuvent utiliser les Gabarits de *Train Mag-Lev* disponibles gratuitement dans la section Téléchargement du site internet officiel d'Infinity. Les Gabarits de *Train Mag-Lev* doivent être centrés sur la ligne centrale de la table de jeu.

Le wagon central est totalement ouvert, et il est possible de tracer une *Ligne de Vue (LdV)* à travers. Cependant, il transporte 4 *Conteneurs*, qui sont le chargement habituel du *Train Mag-Lev*. Donc ses éléments de décors détermineront les *LdV* pouvant être tracées depuis, contre ou à travers ce wagon intermédiaire.

Les deux *Locomotives du Train* sont placées aux deux extrémités de la *Voie Ferré du Mag-Lev*. Elles ont des dimensions de 20 x 10 cm et elles sont considérées comme ayant une hauteur infini, bloquant totalement toutes les *LdV*. Les surfaces électrifiées des *Locomotives du Train* empêchent de les *Escalader*, y compris pour les troupes possédant la Compétence Spéciale *Escalader Plus*.

CONTENEURS

Les éléments de décors du wagon intermédiaire sont les *Conteneurs* que les joueurs peuvent télécharger gratuitement dans la section Téléchargement du site internet officiel d'Infinity, ou en utilisant des éléments de décors de dimensions similaires.

Il y a quatre *Conteneurs*. Ils sont placés sur les docks numérotés 2, 3, 9 et 12 du Gabarit de *Mag-Lev*.

LOCOMOTIVES DU TRAIN

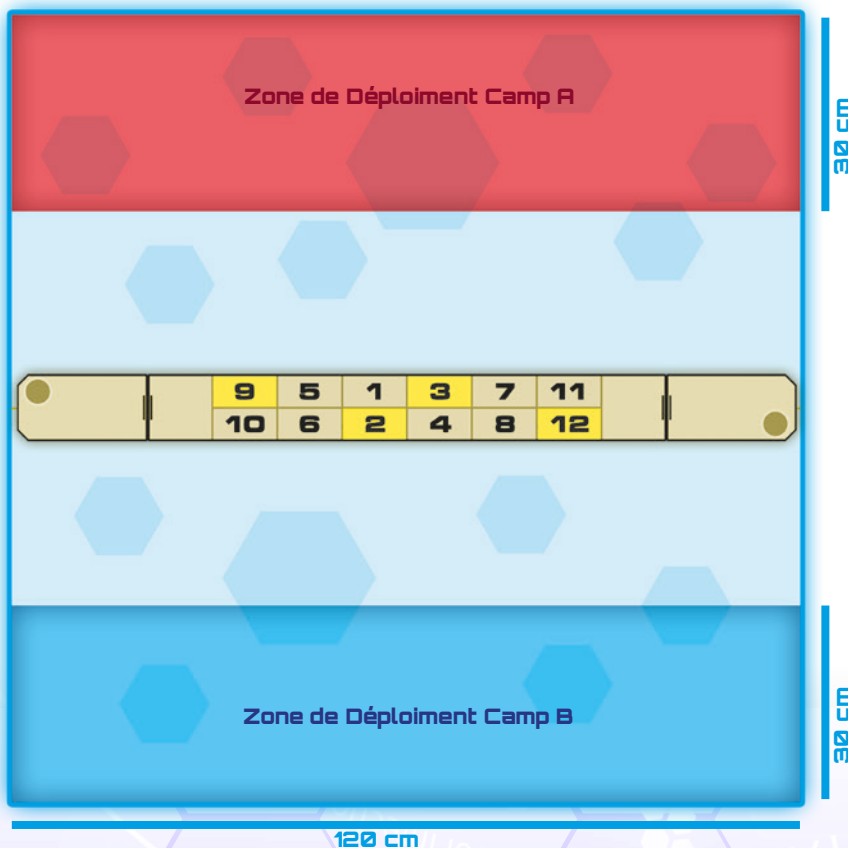
Pour pouvoir Libérer Angus il faut préalablement avoir les Codes qui permettent d'ouvrir les *Conteneurs*.

Les *Codes d'Ouverture* peuvent être trouvés dans les *Consoles de Pilote automatique (CP)*. Il y a deux *CP*, chacune placées dans les *Locomotives du Train*.

Les *Portes d'Accès* sont fermées. Pour les ouvrir, une **Troupe Spécialiste** doit être au contact et dépenser 1 Compétence Courte d'un Ordre, sans avoir besoin de faire un Jet de VOL.

Si les Gabarits de *Train Mag-Lev* ne sont pas utilisés, les *Portes d'Accès* doivent être représentées par un *Marqueur de Porte Large* ou un élément de décors de même dimensions.

SAUVETAGE FERROVIAIRE





Treitak Anyat, Fusilier Indigo Bipandra,
Fusilier Angus et Oxyd Container de Bandua Wargames

CODES D'OUVERTURE

Pour **Télécharger les Codes d'Ouverture**, une **Troupe Spécialiste** doit être au contact d'une CP, 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.

Si les Gabarits de Train Mag-Lev ne sont pas utilisés, la CP doit être représentée par un Marqueur de Console B ou un élément de décors de même dimensions (tel que les Human Consoles de Micro Art Studio ou les Tech Consoles de Warsenal).

LIBÉRER ANGUS

Angus, l'objectif que les joueurs doivent libérer, est prisonnier de l'un des *Conteneurs* transportés par le Train Mag-Lev. Seules les troupes possédant la Compétence Spéciale **Médecin** (mais pas les toutes avec la Compétence Spéciale G : *Serviteur*) peuvent ouvrir les *Conteneurs*.

Pour **Ouvrir un Conteneur** il faut qu'un **Médecin** au 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.

Après avoir réussi le Jet de VOL requis pour ouvrir le Conteneur, faites un Jet dans le Tableau de Chargement Inconnu ci-dessous.

CHARGEMENT INCONNU	
1020	RÉSULTAT
1-9	Chargement inintéressant
10-18	Angus
19-20	Système de Sécurité (Pulsation Électrique)

Quand un Système de Sécurité est obtenu, toutes les figurines et les Marqueurs au contact du *Conteneur* subissent les effets d'une *Pulsation Électrique*.

Il n'y a qu'1 *Angus* parmi les 4 *Conteneurs*. Une fois que le résultat *Chargement inintéressant* ou *Système de Sécurité* a été obtenu sur 3 *Conteneurs* différents, il n'est plus nécessaire de faire de Jet dans le *Tableau de Chargement Inconnu* pour le dernier *Conteneur*. *Angus* est considéré comme étant automatiquement dedans.

Une fois *Angus* libéré, sa figurine est placée au contact de la troupe qui l'a libéré.

Quand un *Conteneur* est contrôlé, il s'ouvre complètement et tous les panneaux qui le composent tombent sur le sol. Donc, en termes de jeu, après l'application des effets du *Tableau de Chargement Inconnu*, le **Conteneur doit être retiré** de la table de jeu à la fin de cet Ordre. Si une troupe est placée sur un *Conteneur* quand il est retiré, elle doit aussi être retirée de la table de jeu et sera considérée comme une perte.

STABILISÉ ANGUS

Une fois *Angus* libéré, il doit être *Stabilisé* avant de pouvoir se *Synchroniser* avec lui.

Pour *Stabiliser Angus*, il faut qu'un **Médecin** à son contact (agissant personnellement ou via une troupe possédant la Compétence Spéciale G : *Serviteur*), 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.

SE SYNCHRONISER AVEC ANGUS

Dans ce scénario, *Angus* a un profil de *Civil* et applique les *Règles de Civil* (Voir : *Infinity : Human Sphère*) pour se *Synchroniser* avec lui.

Il n'est pas possible de se *Synchroniser* avec *Angus* tant qu'il n'a pas été *Stabilisé*. Une fois *Angus Stabilisé* par un des joueurs, il n'est plus nécessaire de le *Stabiliser* à nouveau.

Angus est toujours considéré comme étant un *Civil Neutre* pour les joueurs panocéaniens et comme un *Civil Hostile* pour les joueurs des autres factions.



Fusilier Angus et
Oxyd Container de Bandua Wargames



Fusilier Indigo Bipandra, Treitak Anyat et
Oxyd Container de Bandua Wargames

ENLEVER ANGUS

Une troupe peut *Enlever Angus* à une autre troupe déjà *Synchronisée* avec lui. Pour ce faire, les *Règles de Civil* sont appliquées (Voir : *Infinity : Human Sphere*).

Angus ne sera pas considéré *Enlevé* tant qu'il ne s'est pas *Synchronisé* avec la troupe qui essaie de *l'Enlever*.

SAUVER ET SÉCURISER ANGUS

Pour considérer qu'*Angus* a été effectivement *Sauvé* et *Sécurisé*, à la fin de la partie, il doit être *Stabilisé*, *Synchronisé* et dans la *Zone de Déploiement* de la troupe avec laquelle il est *Synchronisé*.

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.

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 *Angus* 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 PanOcéanienne, alors que le Camp B sera toujours une Armée Générique de l'Armée Combinée ou une armée des Forces d'Aggressions Morats.

En Mode Narratif, la Fusilier Indigo Bipandra et la Treitak Anyat considèrent tout résultat *Système de Sécurité du Tableau de Chargement Inconnu* comme un résultat *Angus*.

La Fusilier Indigo Bipandra a un Modificateur de +3 au Jet de *VOL* pour *Stabiliser Angus*. De plus, elle n'a pas besoin de faire de Jet de *VOL* pour se *Synchroniser* avec *Angus*.

De plus, la Treitak Anyat peut télécharger les *Codes d'Ouverture des Conteneurs* et *Stabiliser Angus* en réussissant un Jet Normal de *VOL*+3 dans chaque cas.

PROFILS



IL

FUSILIER INDIGO BIPANDRA

ISC: FUSILIER INDIGO BIPANDRA

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

ÉQUIPEMENT: MediKit

COMPÉTENCES: Médecin

Troupe Spécialiste

Armes TR: Fusil Combi + Fusil à Pompe Léger

Armes CC: Pistolet, Couteau

CAP: 0,5

C: 24

Nom BIPANDRA

NOTE 1: La Fusilier Indigo Bipandra peut faire partie d'une Équipe Liée de Fusiliers dans n'importe quelle Armée Sectorielle PanOcéanienne qui en comprend (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

FUSILIER ANGUS

ISC: FUSILIER ANGUS

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

ÉQUIPEMENT:

COMPÉTENCES:

Armes TR

Armes CC

CAP

C

Nom ANGUS

IL

TREITAK ANYAT

ISC: TREITAK ANYAT

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	DISP	SECTORIELLE
10 - 10	16	12	12	13	1	-3	1		

ÉQUIPEMENT:

COMPÉTENCES: Morat

Escalader Plus

Troupe Spécialiste

Armes TR: Fusil Combi K1, Chain-colt, Grenades Fumigènes, Grenades E/M

Armes CC: Pistolet, Couteau

CAP: 0

C: 25

Nom ANYAT

NOTE 1: La Treitak Anyat peut faire partie d'une Équipe Liée d'Infanterie d'Avant-Garde Morat dans la Force d'Aggression Morat (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.

ARME	DISTANCE				DOMMAGES	R	TYPE DE MUNITION	GABARIT	VULNÉRABLE E/M	CC
	COURTE	MOYENNE	LONGUE	MAXIMALE						
Fusil Combi K1 (K1 Combi Rifle)	20/+3	40/+3	60/-3	120/-6	12	3	K1	Non	Oui	Non