



## ÉPIDÉMIE VIRALE

C'était une erreur. Au début cela semblait être une bonne idée, mais ce n'en n'était définitivement pas une. C'est OK pour improviser et sortir des chemins battus si les choses ne se déroulent pas comme prévu, mais là c'était magistralement foutre la merde.

Libérer le virus quand vous avez remarqué l'équipe rivale dans les installations semblait être la tactique de diversion parfaite pour ficher le camp de là dans la confusion. Et bien, il s'avère que vos opposants sont aussi coriaces que vous et qu'une épidémie virale ne va pas les décourager. Et vous n'avez pas pris en compte que ces installations scientifiques ont toujours une sorte de technicien héroïque ou autre, prêt à risquer sa vie pour sauver la situation. Alors, maintenant, vous devez activer les Chambres de Décontamination pour que le système vous laisse sortir, et certains de vos hommes sont infectés par le virus que vous avez libéré. Vous devez encore prendre le contrôle de la console principale avant d'accomplir le travail, tout en gardant en plus un œil sur la Spécialiste HAMZAT du laboratoire pour l'empêcher d'interférer avec vos plans. Et n'oubliez pas les hostiles qui rôdent dans le coin...

Cette mission n'était pas particulièrement difficile, mais vos décisions l'ont emmenée au Niveau Merdier. Maintenant, il va falloir improviser si vous voulez trouver une issue. Par-dessus tout, gardez la tête froide.

## OBJECTIFS DE MISSION

### OBJECTIFS PRINCIPAUX

- » **Activer** les Chambres de Décontamination (1 Point d'Objectif chacune).
- » **Activer** la Console Principale (3 Points d'Objectif).
- » **Contrôler** la Console Principale à la fin de la partie (3 Points d'Objectif).
- » **Contrôler** la Spécialiste HAZMAT A1 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 dans la *Salle Objectif* ou à son contact.

## RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

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

### SOURCES DE CONTAGION

Les *Sources de Contagion* sont représentées par des Gabarits Circulaires et sont considérées comme ayant une hauteur infinie.

Au début du premier tour de jeu, **avant que le premier joueur commence**, faites un Jet pour placer une seule *Source de Contagion* sur la table. De nouvelles *Sources de Contagion* sont placées au début de chaque tour de jeu : placez 2 nouvelles *Sources de Contagion* au début du deuxième tour de jeu et 3 nouvelles *Sources de Contagion* au début du troisième tour de jeu.

Pour placer une *Source de Contagion*, utilisez la version modifiée des règles de *Déviations* suivantes : placez le Gabarit Circulaire au milieu de la table avec la flèche dirigée vers l'une des *Zones de Déploiement*, puis faites un Jet. Déplacez le Gabarit sur une distance égale au résultat obtenu x 2,5 cm, dans la direction indiquée par le dernier chiffre du résultat.

Pour le premier Jet, pointez la flèche du Gabarit vers la *Zone de Déploiement* du joueur ayant gagné l'*Initiative*. Pour les Jets suivants, alternez entre les *Zones de Déploiement*.

Les *Sources de Contagion* restent en jeu toute la partie et ne peuvent pas être retirées.

Quand une figurine qui se trouve au contact ou dans une *Source de Contagion* déclare un Ordre ou un ORA, ou si durant un Ordre ou un ORA une figurine arrive au contact d'une *Source de Contagion*, cette figurine doit faire un Jet de PH avec sa PB comme Modificateur positif. Ce Jet ne révèle pas les marqueurs.

**Obtenir un 20** est toujours un échec au Jet de PH, quel que soit l'Attribut de PB de la figurine.

Lors d'un échec au Jet de PH, placez un Marqueur Infecté à côté de la figurine.

**Important :** les troupes avec un Attribut de *Structure (STR)* ne sont pas affectées par les *Sources de Contagion* et ne sont donc pas forcées de faire un Jet de PH.

## INFECTÉ

Avant le début du tour de chaque joueur, les troupes avec un Marqueur Infecté doivent faire un Jet de PH avec leur PB comme Modificateur positif. Les figurines qui échouent à ce Jet meurent immédiatement sans tenir compte de leurs *Blessures* restantes. Les figurines qui meurent de cette façon sont immédiatement

retirées du jeu comme perte et n'ajoutent pas leur Ordre à la *Réserve d'Ordres*.

**Obtenir un 20** est toujours un échec au Jet de PH, quel que soit l'Attribut de PB de la figurine.

Un *Médecin* au contact (ou via une troupe *G: Serviteur* au contact) peut soigner les troupes Infectées en dépensant une Compétence Courte d'un Ordre, ce qui retire le Marqueur Infecté. Aucun Jet n'est requis. Les troupes Infectées peuvent également être soignées par une *Chambre de Décontamination*.

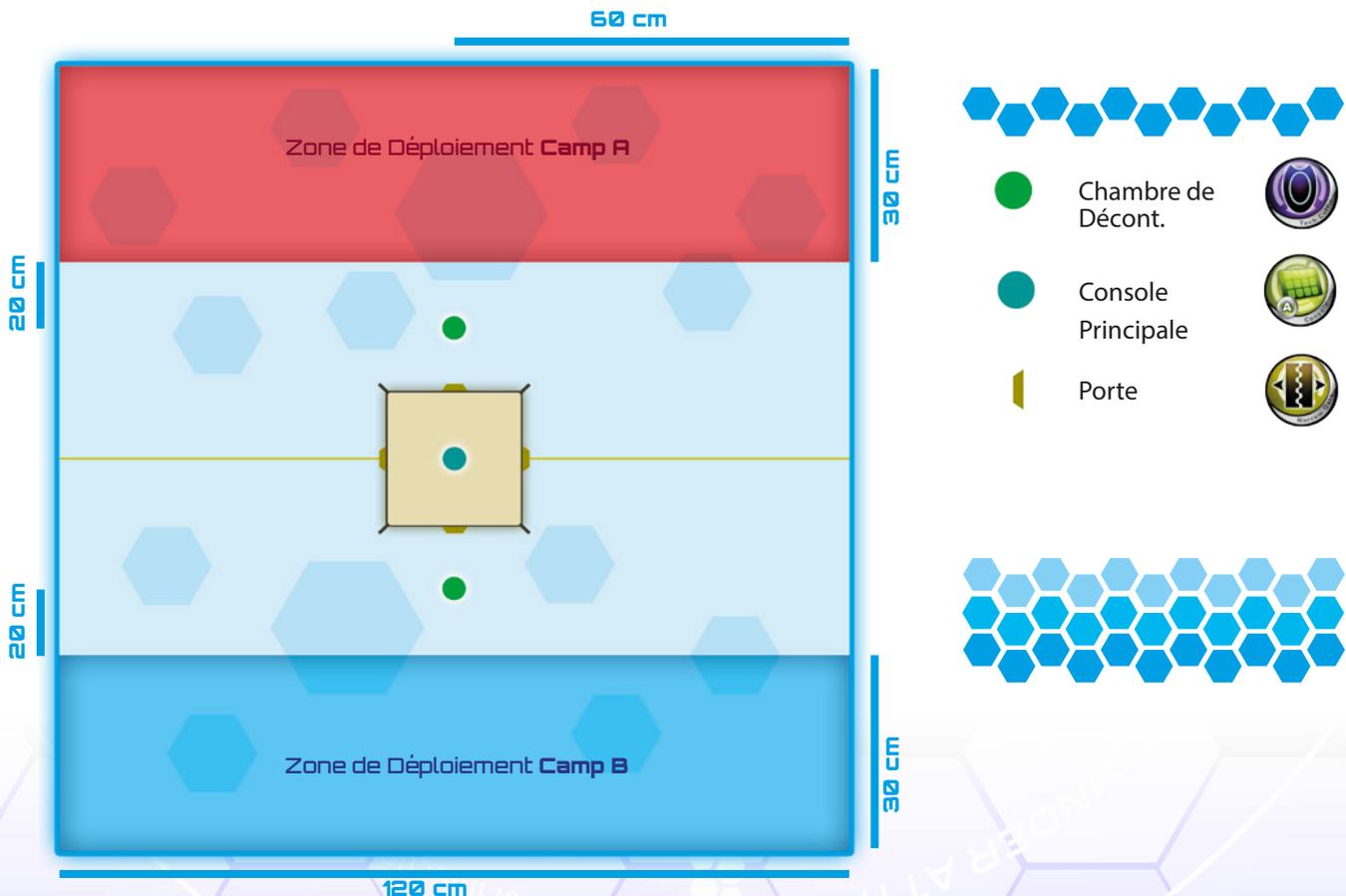
Les *Médecins* Infectés peuvent se soigner eux même en dépensant une Compétence Courte d'un Ordre, sans Jet requis.

## CHAMBRES DE DÉCONTAMINATION

Deux *Chambres de Décontamination* sont placées chacune dans une moitié de la table. Elles se trouvent à 20 cm de la ligne centrale de la table et à 60 cm des bords latéraux (voir carte).

Pour activer une *Chambre de Décontamination*, une *Troupe Spécialiste* à son contact doit dépenser une Compétence Courte d'un Ordre et réussir un Jet de **VOL-3**. Les troupes avec la Compétence Spéciale *Médecin* doivent réussir un Jet de VOL. Les *Répétiteurs* et les *G: Serviteurs* ne peuvent pas être utilisés pour activer une *Chambre de Décontamination*.

# ÉPIDÉMIE VIRALE





Corax Hasht, HAZMAT A1, Hatail Aelis Keesan  
et Human Console de Micro Art Studio

Chaque joueur peut activer les deux *Chambres de Décontamination*, même si elles ont été précédemment activées par son adversaire.

Une fois activées, les *Chambres de Décontamination* peuvent être utilisées par les troupes des deux camps.

Afin d'être décontaminée, une figurine avec un Marqueur Infecté doit être au contact de la *Chambre de Décontamination* et dépenser une Compétence Courte d'un Ordre. Les *Chambres de Décontamination* ne peuvent décontaminer qu'une seule figurine par Ordre. Une fois la Compétence Courte dépensée, retirez le Marqueur Infecté de la figurine.

Les *Chambres de Décontamination* doivent être représentées par un Marqueur Tech Coffin ou par un élément de décors de même diamètre.

### SALLE OBJECTIF

Elle est placée au milieu de la table, ses dimensions sont 20 x 20 cm. En termes de jeu, elle a des murs de hauteur infinie qui bloquent totalement les *Lignes de Vue*. Elle a quatre *Portes*, une au milieu de chaque mur (voir carte).

Pour représenter la *Salle Objectif*, nous recommandons d'utiliser l'*Objective Room* de MicroArt Studio ou le *Command Bunker* de Warsenal.

Les *Portes* de la *Salle Objectif* sont fermées au début de la partie. Pour les ouvrir, une *Troupe Spécialiste* doit être au contact de l'une d'entre elles, dépenser une Compétence Courte d'un Ordre et réussir un Jet de VOL. Cela ouvre toutes les *Portes de la Salle Objectif*.

Les *Portes* de la *Salle Objectif* doivent être représentées par des Marqueurs de *Portes Étroites* ou par un élément de décors de même dimensions. Les troupes avec un socle plus large que le Marqueur ne peuvent pas traverser la *Porte*.

### ACTIVER LA CONSOLE PRINCIPALE

Il y a une *Console Principale* placée au milieu de la *Salle Objectif*. La *Console Principale* doit être représentée par un Marqueur de Console A ou par un élément de décors de même diamètre (tel que les *Consoles Humaines* de Micro Art Studio ou les *Tech Consoles and Communications Array* de Warsenal).

Pour Activer la *Console Principale*, 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.

Chaque joueur peut activer la *Console Principale*, même si elle l'a déjà été par l'adversaire.

### CONTRÔLER LA CONSOLE PRINCIPALE

La *Console Principale* est Contrôlée par un joueur quand il est le seul à avoir une figurine de *Troupe Spécialiste* (pas un Marqueur) non Infectée à son contact. Les troupes non spécialistes ne peuvent pas Contrôler la *Console Principale* mais peuvent empêcher l'ennemi de la Contrôler en étant à son contact. Les figurines en état Inconscient, Mort ou Sepsitorisé ne sont pas prises en compte.

### SPÉCIALISTE HAZMAT A1

La Spécialiste HAZMAT A1 a le profil de troupe d'un *Civil* et utilise les règles de *Civil* (voir *Infinity: Human Sphere*). Elle agit comme un *Civil Neutre* envers les deux joueurs.

Il n'y a qu'une seule *Spécialiste HAZMAT A1* et elle est placée dans l'un des quatre coins de la *Salle Objectif*. Avant de commencer la partie, les joueurs numérotent les coins de 1 à 4 et font un Jet dans la *Tableau de Spécialiste HAZMAT A1* pour savoir où placer la figurine :



Hatail Aelis Keesan



Shasvastii Corax Hasht,  
HAZMAT A1 et Nanoscreen de Warsenal

### SPECIALISTE HAZMAT A1

1020	RÉSULTAT
1-5	Coin n°1
6-10	Coin n°2
11-15	Coin n°3
16-20	Coin n°4

La *Spécialiste HAZMAT A1* ignore tous les effets causés par les *Sources de Contagion*.

### CONTRÔLER LA SPÉCIALISTE HAZMAT A1

La *Spécialiste HAZMAT A1* est *Contrôlée* par un joueur quand il est le seul à avoir une figurine de *Troupe Spécialiste* (pas un *Marqueur*) non *Infectée* à son contact. Les troupes non spécialistes ne peuvent pas *Contrôler* la *Console Principale* mais peuvent empêcher l'ennemi de la *Contrôler* en étant à son contact. Les figurines en état *Inconscient*, *Mort* ou *Sepsitorisé* ne sont pas prises en compte.

### 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 la *Spécialiste HAZMAT A1* 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 Tohaa, alors que le Camp B sera toujours une Armée Générique de l'Armée Combinée ou une Armée de la Force Expéditionnaire Shasvastii.

En Mode Narratif, l'Hatail Aelis Keesan et le Corax Shasvastii Hasht ont un MOD de +3 à leur Attribut de VOL lors des Jets pour Activer les *Chambres de Décontamination* et pour Activer la *Console Principale*.

# PROFILS



**IM**  **SHASVASTII CORAX HASHT REITAK ANYAT**  
ISC: SHASVASTII CORAX HASHT

**GRAINE-EMBRYON**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	DISP	SECTORIELLE
---	-	-	-	-	2	-3	1		

ÉQUIPEMENT  
COMPÉTENCES CD: Camouflage Limité Graine-Embryon

**IM**  **FORME DÉVELOPPÉE**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B
10-5	15	13	12	13	3	-3	1

ÉQUIPEMENT Nano-écran  
COMPÉTENCES Shasvastii V: Ignorer les Blessures Troupe Spécialiste

**Nom** CORAX HASHT

**Armes TR** Spitfire

**Armes CC** Pistolet, Couteau

**CAP** 1,5 **C** 35

NOTE 1: Le Corax Hasht peut être directement déployé dans sa Forme Développée.  
NOTE 2: Le Corax Hasht peut faire partie d'une Équipe Liée de Soldats-Graines dans la Force Expéditionnaire Shasvastii (2+1; 3+1 ou 4+1).  
NOTE 3: Cette troupe est un Personnage Spécial qui ne peut pas utiliser les règles de Spec-Ops du livre de Campagne.

**IL**  **HATAIL AELIS KEESAN**  
ISC: HATAIL AELIS KEESAN

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

ÉQUIPEMENT Hacker (Disp. de Piratage Défensif)  
COMPÉTENCES Équipe Liée Tohaa Regeneration Capteur

**Nom** HATAIL AELIS KEESAN

**Armes TR** Fusil Combi Virale, Nanopulseur, Pulsation Flash, Charges Creuses

**Armes CC** Pistolet, Couteau

**CAP** 0,5 **C** 35

HATAIL AELIS KEESAN

**Armes TR** Fusil Combi K1, Nanopulseur, Pulsation Flash, Charges Creuses

**Armes CC** Pistolet, Couteau

**CAP** 0,5 **C** 34

NOTE: 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
10-10	6	5	10	11	0	0	1

ÉQUIPEMENT  
COMPÉTENCES

**Nom** HAZMAT A1

**Armes TR** -

**Armes CC** -

**CAP** - **C** -