

CORVUS BELLI
INFINITY

ADIREA FOES

DEFIANT TRUTH
VÉRITÉ MÉDITEUSE



Proposé
sur



FANTRAD VF



ADIRE FOES



DEFIANT TRUTH VÉRITÉ SÉDITIEUSE

Une pigiste freelance a obtenu un paquet de données confidentielles, révélant un sombre complot de la part d'une agence de renseignement visant à manipuler des sociétés de conseils, afin de saper les marchés financiers.

La publication de ces données pourrait entrainer une perturbation aux proportions épiques et pourrait devenir une véritable arme politique, il faut donc adopter une approche prudente. La mission consiste à extraire la pigiste pour éviter la révélation des informations ou de s'assurer qu'elle les dévoile au bon moment, lorsqu'elles endommageront le plus nos rivaux.

Règles Spéciales : Salle d'Objectif, Consoles du Système d'Évacuation, Connecter les Consoles, Pigiste Freelance, Navette, Sabotage, Saboter une Navette, Évacuation, Tués, Troupes Spécialistes, Mode Narratif.

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- **Connecter** un *Console du Système d'Évacuation* (1 Point d'Objectif).
- Avoir la *Pigiste Freelance* en état **CivEvac** à la fin de la partie (3 Points d'Objectifs).
- **Évacuer** la *Pigiste Freelance* (3 Points d'Objectifs).
- Tuer plus de *Troupes Spécialistes* que l'adversaire (2 Points d'Objectifs).

CLASSIFIÉ

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

FORCES

CAMP A : 300 points.

CAMP B : 300 points.

DÉPLOIEMENT

CAMPS A et CAMPS B : Les 2 joueurs se déploient sur les bords opposés de la table de jeu, dans une Zone de Déploiement standard de 30 cm de profondeur.

Zone d'Exclusion : Il y a une Zone d'Exclusion couvrant une zone de 20 cm de chaque côté de la ligne centrale de la table de jeu. Les Compétences Spéciales *Déploiement Aérien, Déploiement Avancé, Déploiement Mécanisé, Infiltration, et Supplantation* ne peuvent pas être utilisées pour se déployer dans la *Zone d'Exclusion*. Cela ne s'applique pas aux troupes subissant une *Déviation*.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

Dimensions de la table de jeu : 120 x 120 cm

SALLE OBJECTIF

La *Salle Objectif* est placée au centre de la table, couvrant une superficie de 20 par 20 cm. Pour la représenter, nous vous recommandons d'utiliser l'Objective Room de Micro Art Studio, le Command Bunker de Warsenal, l'Operations Room de Plastcraft ou la Panic Room de Customeeple.

En termes de jeu, elle a des murs de hauteur infinie qui bloquent complètement les *Lignes de Vue*.

La zone intérieure de la *Salle Objectif* est considérée une **Zone de Saturation**.

Elle a quatre *Portes*, une au milieu de chaque mur (voir la carte ci-dessous). Les portes de la *Salle Objectif* sont ouvertes au début de la partie. Les portes doivent être représentées par des marqueurs de *Porte Étroite (Narrow Gate)* ou un élément de décor de même taille.

CONSOLES DU SYSTÈME D'ÉVACUATION

Il y'a 2 *Consoles* placées dans chaque moitié de la table de jeu à 20 cm de la ligne centrale de la table et à 60 cm des bords.

Chaque *Console* doit être représentée par un Marqueur de Console A ou par un élément de décors de même diamètre (comme les Human Consoles de Micro Art Studio, les Tech Consoles, les Communications Array de Warsenal, ou les Comlink Console de Customeeple).

CONNECTER LES CONSOLES (COMPÉTENCE COURTE)

ÉTIQUETTES

Attaque.

CONDITIONS

- Seules les *Troupes Spécialistes* peuvent déclarer cette Compétence.
- La *Troupe Spécialiste* doit être au contact avec la Console.
- Chaque joueur ne peut connecter qu'une **seule Console**

EFFETS

- Permet à la *Troupe Spécialiste* de faire un jet Normal de **VOL** pour *Connecter la Console*.

Si le jet est un échec, cela peut être répété autant de fois que nécessaire, en dépensant à chaque fois la Compétence Courte correspondante et en faisant le jet.



DIRE FOES



PIGISTE FREELANCE

La *Pigiste Freelance* a un Profil de *Civil*. Les joueurs doivent la considérer comme *Neutre*. La *Pigiste Freelance* est placée au centre de la *Salle d'Objectif*.

Si la *Pigiste Freelance* est *Évacuée dans l'état CivEvac*, alors les deux Objectifs sont accomplis.

Les Joueurs peuvent utiliser la figurine de *Pigiste Freelance* de *Dire Foes Mission Pack 6 : Defiant Truth*, ou toute autre figurine d'Infinity ou gamme Bootleg, de préférence celles qui sont désignées comme *HVT* ou comme *Civil*.

NAVETTES

Il y'a **quatre** *Navettes*. Une dans chaque quart de la table, placées au contact du bords de la table et du bord des *Zones de Déploiement* de chaque joueur (voir la carte). Chaque joueur a deux *Navettes* numérotées 1 et 2. La *Navette* placée à la droite du joueur est numérotée 1, celle placée à sa gauche est numérotée 2.

Chaque *Navette* doit être représentée par un Gabarit de *Navette* (Dropship), le modèle à découper est disponible dans la section Download du site Infinity ou par un élément de décors de même taille.

RAPPEL:

- Une troupe dans une *Navette* a une *Couverture Totale* contre les *Attaques* venant de l'extérieur ;
- Les troupes ne peuvent entrer et sortir de la *Navette* qu'à travers l'écouille visible sur le Gabarit de *Navette* (Dropship) et dont le modèle à découper est disponible dans la section Download du site Infinity, ou par n'importe quel accès présent dans l'élément de décor. L'écouille a une *largeur d'Accès Large (Wide Gate)*.

SABOTAGE

Avant la bataille, des troupes qui ont infiltrées l'intérieur des lignes ennemies, ont saboté l'une de ses *Navettes*.

Durant la *Phase de Déploiement*, chaque joueur doit noter secrètement la *Navette ennemie* qu'il a saboté (1 ou 2). Ce numéro est considéré comme une *Information Privée* jusqu'à ce que le joueur déclare l'*ORA Sabotage une Navette*.

SABOTER UNE NAVETTE (ORA)

ÉTIQUETTES

Attaque, Sans LdV.

CONDITIONS

- Seules les *Troupes Spécialistes* peuvent déclarer cette Compétence.
- Une *Troupe Spécialiste* ennemie se trouvant dans la *Navette* que le joueur a noté comme *Sabotée* doit avoir déclaré *Évacuation*.

EFFETS

- Permet à la *Troupe Spécialiste* du joueur Réactif de faire un jet d'Opposition de **VOL** pour annuler l'*Évacuation* déclaré par son adversaire, *sans LdV*.
- Le joueur doit montrer à son adversaire, si celui-ci le demande, la note avec le numéro de la *Navette Sabotée*.

ÉVACUATION (COMPÉTENCE COURTE)

ÉTIQUETTES

Attaque

CONDITIONS

- Le joueur doit d'abord avoir *Connecté une Console*
- Seules les *Troupes Spécialistes* peuvent déclarer cette Compétence
- La *Troupe Spécialiste* doit se trouver dans une *Navette*.
- Cette Compétence ne peut pas être déclarée avant le **deuxième** *Tour de Jeu*.

EFFETS

- Si l'adversaire n'a **pas** désigné la *Navette* comme étant *Sabotée*, ou s'il ne déclare **pas** l'*ORA Saboter une Navette*, alors il suffit de dépenser une Compétence Courte, sans de jet de dé, pour réussir l'*Évacuation*.
- Si l'adversaire a désigné la *Navette* comme étant *Sabotée*, et qu'il déclare l'*ORA Saboter une Navette*, alors l'*Évacuation* est réussie en dépensant une Compétence Courte et en remportant un jet d'opposition de **VOL**.



DIRE FOES



- Si la *Navette* a été *Sabotée* et que le jet est un échec, il pourra être répété autant de fois que nécessaire, en dépensant à chaque fois la Compétence Courte correspondante et en faisant le jet.
- Si l'*Évacuation* est réussie, alors les figurines et le Gabarit de *Navette* doivent être retirés de la table de jeu à la fin de l'Ordre.
- Les troupes *Évacuées* par la *Navette* ne donnent plus leur Ordre à la Réserve d'Ordre, lors des Phases Tactiques suivantes. Cependant, même si elles ont quittés la table de jeu, elles ne sont pas considérées comme des pertes dans le cadre de la règle *Retraite!*.

TUÉS

Une troupe est considérée *Tuée* quand elle passe à l'état *Mort*, ou qu'elle est en état *Inapte* à la fin de la partie

Les troupes qui **n'ont pas été déployées sur la table de jeu** à la fin de la partie, sont considérées comme ayant été *Tuées* par l'adversaire.

TROUPES SPÉCIALISTES

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

Les Hackers, Médecins et Ingénieurs ne peuvent pas utiliser de Répétiteur ou de troupe G : Serviteur, pour réaliser les tâches réservées aux Troupes Spécialistes.

Rappel :

Les troupes possédant la Compétence Spéciale *Troupe Spécialiste* (Specialist Operativ) peuvent accomplir les différentes fonctions des *Troupes Spécialistes* dans ce scénario.

Une *Troupe Spécialiste* avec un Marqueur *Désactivé* (DIS) peut toujours remplir les Objectifs de ce scénario.

MODE NARRATIF

Ce scénario est décrit d'une manière générique, mais peut être joué dans un Mode Narratif reflétant les événements de l'histoire actuelle de l'Univers d'Infinity.

En mode narratif, le Camp A sera toujours une Armée Sectorielle du Service Impériale de l'Yu Jing, tandis que le Camp B sera toujours une Armée Générique de l'Haqqislam.

Dans ce mode, le Camp A (Yu Jing) considère la *Pigiste Freelance* comme étant *Hostile*, tandis que le Camp B (Haqqislam) la considère comme étant *Neutre*.

En mode Narratif, Guǐ Fēng Xi Zhuang et Husam Leila Sharif n'auront pas besoin de faire un jet de *VOL* pour *Connecter une Console*, ni pour se *Synchroniser avec un Civil* sur la *Pigiste Freelance*.

FIN DE MISSION

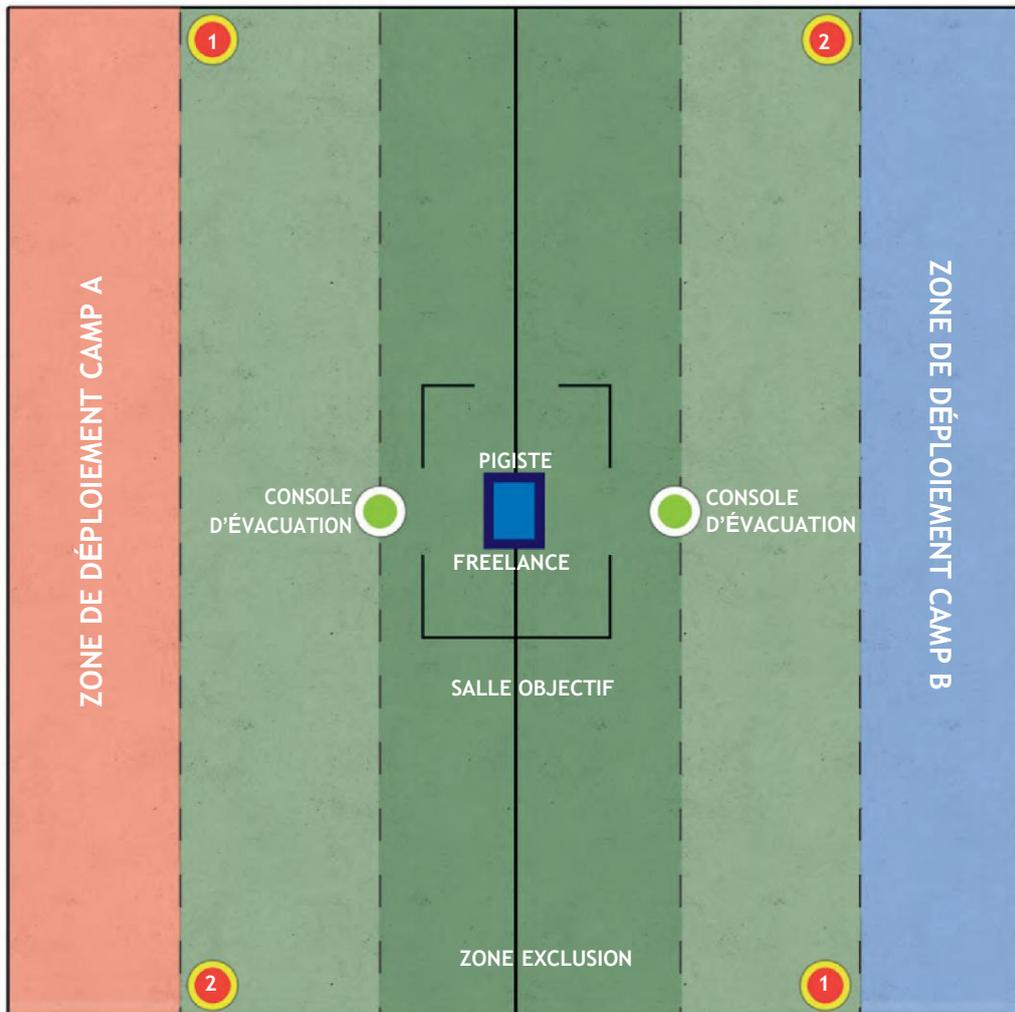
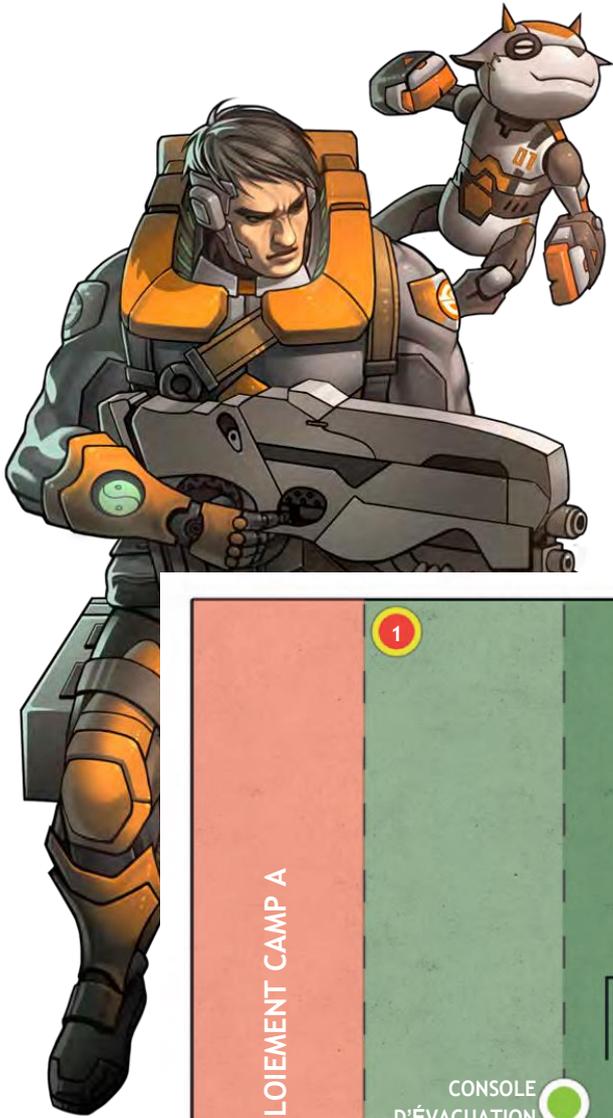
Ce scénario est limité dans le temps et il se terminera automatiquement à la fin du **troisième Tour de Jeu**.

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





DIPIERS FOES



 Navettes

Ligne Centrale de la table

CORVUS BELLI
INFINITY

WWW.INFINITYTHEGAME.COM