

INFINITY

OUTRAGE

M I S S I O N S

Proposé
sur



FANTRAD VF

INFINITY

OUTRAGE



INFINITY OUTRAGE

Nous sommes 175 années dans le futur, l'Humanité a atteint les étoiles. Les plus grandes nations se livrent des guerres secrètes et les actes clandestins d'agents secrets décident de la Destinée de la Sphère Humaine.

Knauf, un sniper vétéran, a vécu la plus grande partie de sa vie sous couverture, participant à des atrocités jusqu'au jour où une opération l'atteint dans son âme. Brisé et désespéré, il abandonna le combat en pensant que son passé cesserait de le hanter.

Il se trompa.

Sans son implication, les noyaux survivants de cette opération ne cessèrent de se répandre et menacèrent de bouleverser l'équilibre précaire de la balance des pouvoirs, qui maintient l'ensemble de la Sphère Humaine.

Recruté une fois encore, Knauf doit maintenant affronter ses propres méfaits et sa propre personne dans une frénésie de trahison et de destruction où personne ne peut survivre.

INFINITY OUTRAGE - SET DE MISSION

Outrage, le premier manga d'Infinity, est une histoire d'espionnage pleine d'action, avec des personnages charismatiques qui resteront gravés dans votre mémoire et permettra d'en savoir plus sur la Sphère Humaine et les puissances qui la dirigent.

En l'honneur de ces personnages, le coffret Infinity **Outrage** a été réalisé, comprenant les personnages principaux de la **Dolly Dagger Team**, ainsi que leur antagoniste : Jethro. Cependant, en raison des circonstances de l'histoire, ces personnages ne peuvent faire partie des listes ITS officielles. Néanmoins, ces personnages et les superbes modèles les personnifiant méritent des profils de troupes pour les jouer, mais pas en tournois ITS.

Vous trouverez ici une Liste d'Armée fermée et complète, incluant tous les membres de la Dolly Dagger Team et un texte détaillé de chaque mission, expliquant comment ils fonctionnent.

Mais ce set n'aurait aucun sens sans les antagonistes de la Dolly Dagger Team : Jethro et ses alliés de la Société Druze. En conséquence, ce set inclut également la **Druze Bayram Security**, une Sectorielle Mercenaire pour créer avec, des listes d'armée et pouvoir contrer l'équipe du Dolly Dagger.

Ce set de missions vous permettra non seulement de jouer avec les personnages principaux d'Outrage, mais aussi de reproduire certaines des scènes d'action les plus intenses du manga à travers quatre scénarios :

» **Altercation sur Paradiso** Représentant l'embuscade par Jethro, d'une force PanOcéanienne dans les jungles de Paradiso.

» **Come Here, Dolly Dagger!** Recréant l'arrivée de la Dolly Dagger Team dans la zone d'opérations de Svalarheima et son affrontement avec les forces Druzes.

» **Dolly Heavy Mamma** Rejouant les moments cruciaux de la confrontation entre la Dolly Dagger Team et les Druzes.

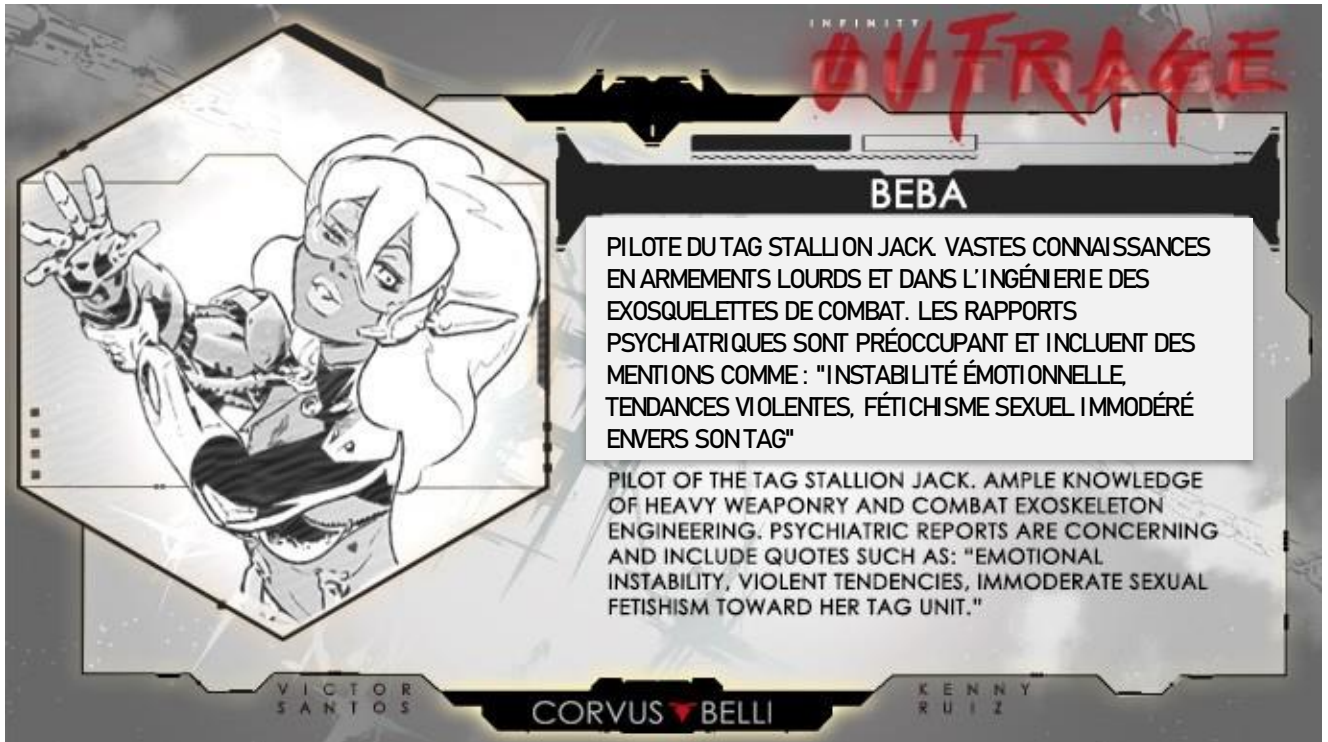
» **Prends garde, Baby!** Représentant l'exfiltration de Svalarheima et l'attaque par les forces de sécurité de Yu-Jing.

Chaque set inclut un mode narratif rendant possible à ces 2 forces, de se faire face, à l'exception des listes PanOcéanie et Yu-Jing dans le premier et dernier set, afin de recréer facilement ces scènes d'action incroyable.

En dépit du fait que deux profils ne puissent être utilisés en ITS, le système utilisé dans les missions est le même et le nombre de sets permettent parfaitement l'organisation d'un tournoi Infinity amical, bien que non officiel. Alors n'attendez plus, embarquez dans le Dolly Dagger et faites l'expérience d'Outrage, en direct !

INFINITY OUTRAGE

PERSONNAGES



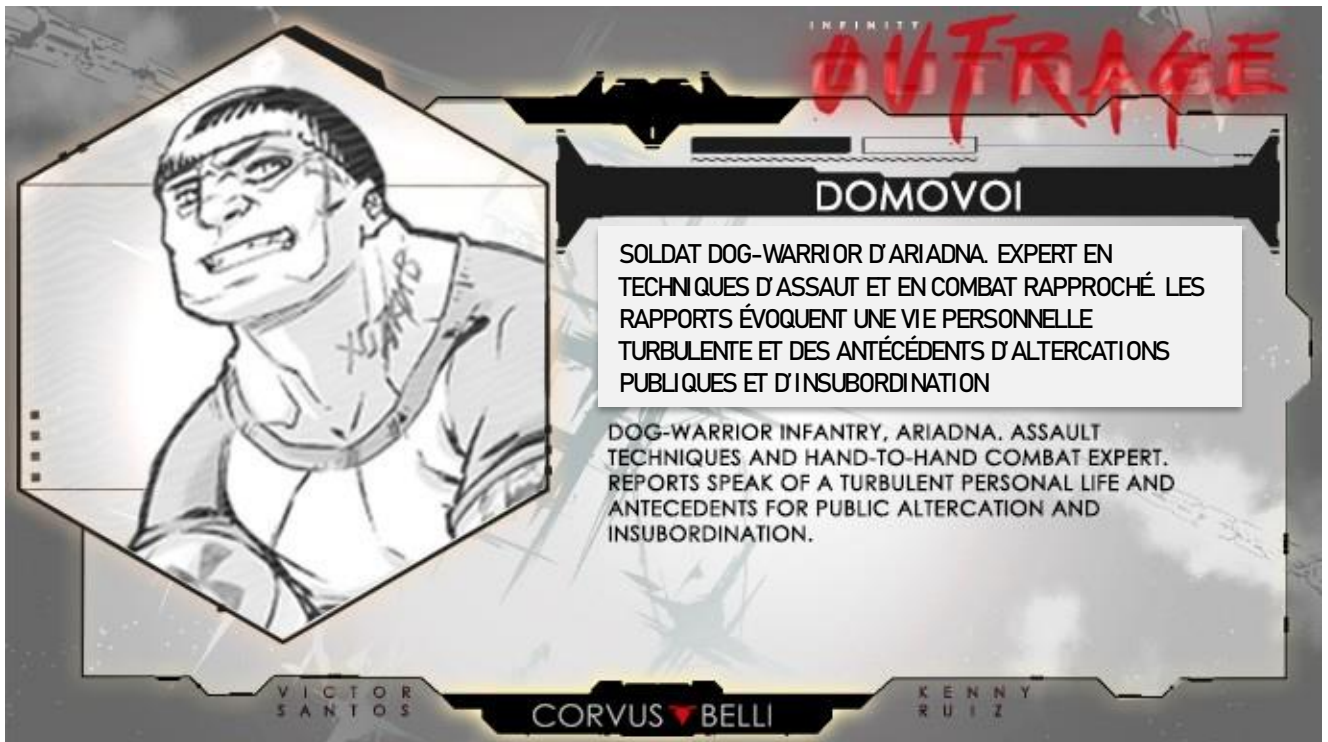
The character card for Beba features a hexagonal portrait of a woman with white hair and a futuristic, armored suit. The background is a dark, industrial setting with the word 'OUTRAGE' written in red graffiti. The card includes a nameplate, a French description, an English translation, and the names of the artists.

BEBA

PILOTE DU TAG STALLION JACK. VASTES CONNAISSANCES EN ARMEMENTS LOURDS ET DANS L'INGÉNÉRIE DES EXOSQUELETES DE COMBAT. LES RAPPORTS PSYCHIATRIQUES SONT PRÉOCCUPANT ET INCLUENT DES MENTIONS COMME : "INSTABILITÉ ÉMOTIONNELLE, TENDANCES VIOLENTES, FÉTICHISME SEXUEL IMMODÉRÉ ENVERS SONTAG"

PILOT OF THE TAG STALLION JACK. AMPLE KNOWLEDGE OF HEAVY WEAPONRY AND COMBAT EXOSKELETON ENGINEERING. PSYCHIATRIC REPORTS ARE CONCERNING AND INCLUDE QUOTES SUCH AS: "EMOTIONAL INSTABILITY, VIOLENT TENDENCIES, IMMEDIATE SEXUAL FETISHISM TOWARD HER TAG UNIT."

VICTOR SANTOS CORVUS ▾ BELLI KENNY RUIZ



The character card for Dovo features a hexagonal portrait of a man with a dog-like appearance, wearing a military uniform. The background is a dark, industrial setting with the word 'OUTRAGE' written in red graffiti. The card includes a nameplate, a French description, an English translation, and the names of the artists.


DOMOVOI

SOLDAT DOG-WARRIOR D'ARIADNA. EXPERT EN TECHNIQUES D'ASSAUT ET EN COMBAT RAPPROCHÉ. LES RAPPORTS ÉVOQUENT UNE VIE PERSONNELLE TURBULENTE ET DES ANTÉCÉDENTS D'ALTERCATIONS PUBLIQUES ET D'INSUBORDINATION

DOG-WARRIOR INFANTRY, ARIADNA. ASSAULT TECHNIQUES AND HAND-TO-HAND COMBAT EXPERT. REPORTS SPEAK OF A TURBULENT PERSONAL LIFE AND ANTECEDENTS FOR PUBLIC ALTERCATION AND INSUBORDINATION.

VICTOR SANTOS CORVUS ▾ BELLI KENNY RUIZ

INFINITY
OUTRAGE




EMILY

PLUS JEUNE ET PLUS AMBITIEUSE OFFICIER DE L'HEXAÈDRE QUALIFIÉE DANS LES RÔLES DE COMMANDEMENT, NÉGOCIATION ET DE MANIPULATION. COMPÉTENTE AVEC LES ARMES À COURTES PORTÉE. EST CONSIDÉRÉE HANDICAPÉE PAR SA FAIBLE TOLÉRANCE À L'ÉCHEC, ELLE S'EST NÉANMOINS MONTRÉE PRAGMATIQUE ET OBSTINÉE DANS SON DEVOIR.

THE YOUNGEST AND MOST AMBITIOUS OFFICER IN THE HEXAHEDRON. SKILLED AT LEADERSHIP ROLES, NEGOTIATION; MANIPULATION. PROFICIENT WITH SHORT-RANGE FIREARMS. CONSIDERED A LIABILITY FOR HER LOW TOLERANCE FOR FAILURE, SHE HAS NEVERTHELESS PROVEN HERSELF TO BE PRAGMATIC AND OBSTINATE IN HER DUTY.

VICTOR SANTOS CORVUS ▼ BELLI KENNY RUIZ

INFINITY
OUTRAGE



JETHRO

L'UN DES PLUS RECHERCHÉS DANS LA LISTE PRIORITAIRE DE L'HEXAÈDRE, SNIPER D'ÉLITE AVEC UN CORPS AMÉLIORÉ. PRÉTENDU : TRAFIQUANT ET TUEUR À GAGES EN LIEN AVEC LA SOCIÉTÉ DRUZE. NOM RÉEL, APPARENCE, EMPLACEMENT ACTUEL : INCONNU. VOIR FICHER : 'MASSACRE DE PARADISO'

SHORTLISTER IN THE HEXAHEDRON'S MOST WANTED LIST. ELITE SNIPER WITH AN ENHANCED BODY. ALLEGED SMUGGLER AND HITMAN WITH TIES TO THE DRUZE SOCIETY. REAL NAME, APPEARANCE, CURRENT WHEREABOUTS: UNKNOWN. SEE FILE: 'PARADISO MASSACRE'.

VICTOR SANTOS CORVUS ▼ BELLI KENNY RUIZ

INFINITY
OUTRAGE




KNAUF

SNIPER RENOMMÉ ET AGISSANT SOUS COUVERTURE A UNE EFFICACITÉ MAXIMALE DANS TOUTES LES PORTÉES DE COMBAT. DES INFORMATIONS RÉCENTES LE DÉCRIT COMME « ÉPUISE » À TOUT TYPE D'INFILTRATION. ÉTAT ACTUEL : À LA RETRAITE, DANS UN LIEU INCONNU.

RENOWNED SNIPER AND UNDERCOVER ASSET. MAXIMALLY EFFICIENT AT ALL COMBAT RANGES. RECENT INTEL MARKS HIM AS 'BURNED OUT' FOR ALL INFILTRATION PURPOSES. CURRENT STATUS: IN RETIREMENT; WHEREABOUTS UNKNOWN.

VICTOR SANTOS CORVUS ▼ BELLI KENNY RUIZ

INFINITY
OUTRAGE



NAKADAI


ASSASSIN ONIWABAN. SPÉCIALISTE EN FURTIVITÉ ET DANS LE COMBAT AU SABRE. NETTEMENT INSOCIABLE MAIS CONNU POUR NOUER DES LIENS FORT AVEC SES FRÈRES D'ARMES.

ONIWABAN ASSASSIN. STEALTH AND SWORDSMANSHIP SPECIALIST. MARKEDLY UNSOCIABLE BUT KNOWN TO ESTABLISH STRONG BONDS WITH HIS COMRADES-IN-ARMS.

VICTOR SANTOS CORVUS ▼ BELLI KENNY RUIZ

INFINITY
OUTRAGE

INFINITY
OUTRAGE

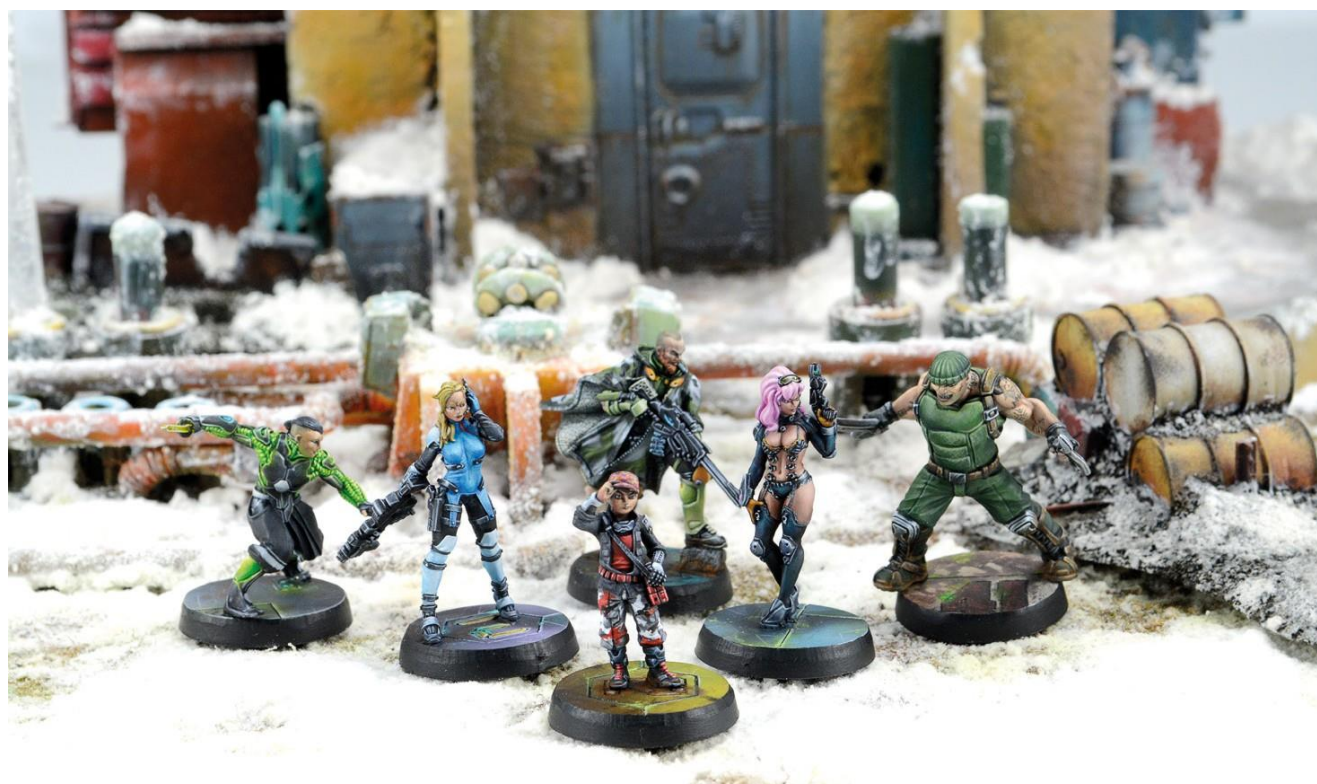


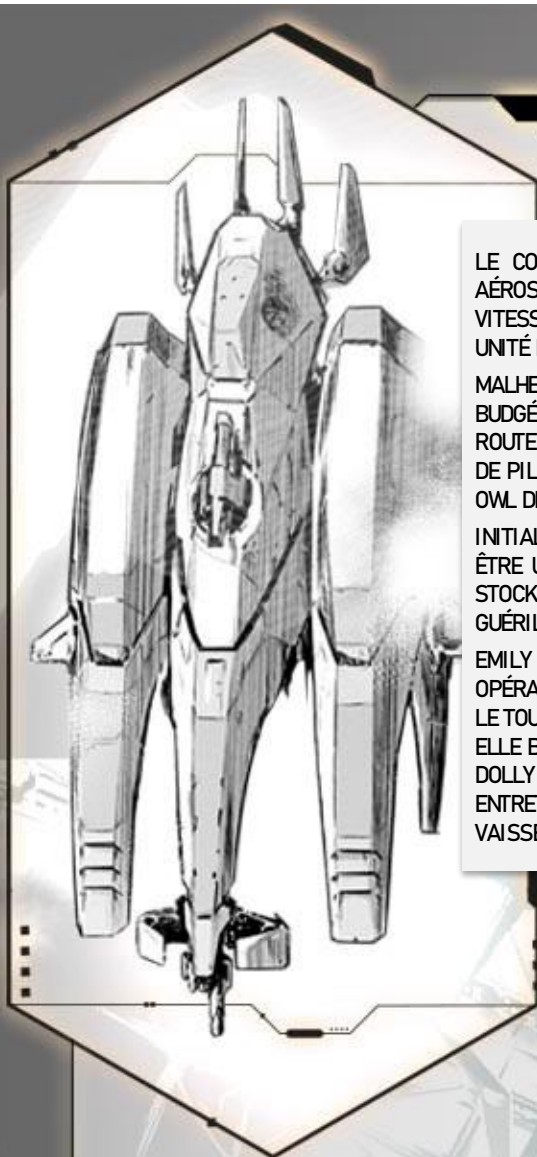
UHAHU

DONNÉES CONFIDENTIELLES RASSEMBLÉES À PARTIR DU DOSSIER « IRREGULAR GROUP OF LOST CHILDREN, DU MODULE BAKER, TUNGUSKA ». PRODIGE DU PIRATAGE DE HAUT NIVEAU. COMPÉTENCES AU COMBAT NÉGLIGEABLES ; ESCORTE REQUISE. TENDANCE À L'INTROVERSION ; HISTOIRE CONNUE DE PSYCHOSE DE GUERRE ET DE TSPT.

CONFIDENTIAL DATA ASSEMBLED FROM THE "IRREGULAR GROUP OF LOST CHILDREN FROM BAKER MODULE, TUNGUSKA" DOSSIER. FIRST-CLASS HACKING PRODIGY. NEGLIGIBLE COMBAT SKILLS; ESCORT REQUIRED. TENDENCY TOWARD INTROVERSION; KNOWN HISTORY OF WAR PSYCHOSIS AND PTSD.

VICTOR SANTOS CORVUS ▾ BELLI KENNY RUIZ





DOLLY DAGGER

LE CONCEPT ORIGINAL DERRIÈRE LE 1ER PROTOTYPE OWL EN I-TECHNICS AÉROSPATIAL ÉTAIT LA COMBINAISON DE LA TECHNOLOGIE D'IMPULSION À HAUTE VITESSE ET D'UNE SOUTE ASSEZ SPACIEUSE POUR POUVOIR TRANSPORTER UNE UNITÉ D'ASSAUT BLINDÉE ENTIÈRE.

MALHEUREUSEMENT LE PROJET FUT FRAPPÉ PAR UNE SÉRIE DE COUPES BUDGÉTAIRES ET CERTAINS ÉQUIPEMENTS ONT DÛ ÊTRE REVUS EN COURS DE ROUTE ; EN GRANDE PARTIE, LE MODÈLE FINAL A DÛ ÊTRE ÉQUIPÉ D'UN SYSTÈME DE PILOTAGE DE QUALITÉ INFÉRIEURE, QUI DONNE LA SENSATION AU PILOTE DU OWL DE « DOMPTER UN CHEVAL SAUVAGE ».

INITIALEMENT MIS EN SOMMEIL, CES BÊTES CAPRICIEUSES ONT COMMENCÉES À ÊTRE UTILISÉES LORSQUE L'HEXAÈDRE DÉCIDA DE SE DÉBARRASSER DE LEUR STOCK, EN LES DISTRIBUANT À DES GROUPES D'INSURGÉS ET À DES FORCES DE GUÉRILLA PRO-PANO, OÙ LE MODÈLE GAGNA SON SURNOM D'« INDOMPTABLE ».

EMILY S'EST ACHETÉE UN DES ANCIENS MODÈLES OWL DANS LE CADRE D'UNE OPÉRATION SECRÈTE ET REMPLAÇA RAPIDEMENT LE SYSTÈME DE PILOTAGE PAR LE TOUT NOUVEAU SYSTÈME TIWARI-JONES 4.5.

ELLE BAPTISA CE VAISSEAU D'APRÈS SA CHANSON PRÉFÉRÉE. DEPUIS LORS, LE DOLLY DAGGER A SUBI TANT DE MODIFICATIONS IMPROVISÉES, QUE SON ENTRETIEN EN EST DEVENU CAUCHEMARDESQUE, MAIS POUR LE MOMENT, CE VAISSEAU EST POUR EMILY, L'ATOUT LE PLUS PRÉCIEUX QU'ELLE POSSÈDE.

THE ORIGINAL CONCEPT BEHIND THE FIRST I-TECHNICS AEROSPACE OWL PROTOTYPE WAS THE COMBINATION OF HIGH-SPEED IMPULSION TECHNOLOGY AND A HOLD SPACIOUS ENOUGH TO TRANSPORT AN ENTIRE ARMORED ASSAULT UNIT. UNFORTUNATELY, THE PROJECT WAS HIT BY A WAVE OF BUDGET CUTS AND SOME CORNERS HAD TO BE CUT ALONG THE WAY; MAINLY, THE FINAL PRODUCTION MODEL CAME EQUIPPED WITH A SUBSTANDARD STEERING TRAIN THAT MADE PILOTING THE OWL FEEL 'LIKE BREAKING A WILD HORSE.' INITIALLY MOTHBALLED, THESE FICKLE BEASTS STARTED SEEING USE WHEN THE HEXAHEDRON MOVED TO GET RID OF THEIR SURPLUS BY DISTRIBUTING THEM TO PANO-ALIGNED INSURGENT GROUPS AND GUERRILLA FORCES, WHERE THE MODEL EARNED ITS TONGUE-IN-CHEEK NICKNAME, 'INDOMITABLE.' EMILY APPROPRIATED AN OLD, SCRAPYARD-GRADE ITAS OWL FOR A COVERT OPERATION AND PROMPTLY REPLACED ITS ENTIRE STEERING TRAIN WITH A BRAND-NEW TIWARI-JONES 4.5. SHE CHRISTENED THE PRODUCT AFTER HER FAVORITE SONG. SINCE THEN, THE DOLLY DAGGER HAS UNDERGONE SO MANY EXTEMPORANEOUS OVERHAULS THAT ITS MAINTENANCE IS NOTHING SHORT OF NIGHTMARISH, BUT RIGHT NOW THIS VESSEL IS EMILY'S MOST VALUABLE ASSET.



VICTOR
SANTOS

CORVUS ▽ BELLI

KENNY
RUIZ

DOLLY DAGGER TEAM

ISC Emily Handelman, Intel Agent



EMILY HANDELMAN, Agent du Renseignement

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	DIS
10-10	15	13	10	14	1	3	1	2	1

Équipement : Viseur X

Compétences Spéciales : CD: Mimétisme · Observateur d'Artillerie · Infirmier · V: Tenace

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
EMILY Lieutenant	Fusil Combi + Lance-Grenade Léger (Normal, E/M), Nanopulseur	Pistolet d'Assaut, Couteau	-	A
EMILY Lieutenant	Fusil de Précision Schock, Nanopulseur	Pistolet d'Assaut, Couteau	-	A

ISC Stallion Jack, Anaconda Mercenary TAG



STALLION JACK, Anaconda TAG Mercenaire

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	STR	S	DIS
15-10	18	13	16	13	6	6	2	7	1

Équipement : DE: Système de Survie · ECM

Compétences Spéciales : Habité · Troupe Religieuse · V: Courage

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
STALLION JACK	Spitfire AP + Lance-Flammes Lourde, Panzerfaust	Arme CC DA	-	C



BEBA, Opérateur du Stallion Jack

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	DIS
10-10	17	12	10	13	1	3	1	2	1

Compétences Spéciales : Troupe Religieuse · V: Courage

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
BEBA	Spitfire, Chain-Colt	Pistolet, Couteau	-	-

ISC Domovoi, Mercenary Dog-Warrior



Forme : DOGFACE

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	DIS
10-10	21	10	14	12	1	0	1	2	1

Compétences Spéciales : Berserk · Kinematika N1 · Guerrier Né · Super-Saut
Immunité Totale · Transmutation



Forme : DOG-WARRIOR

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	DIS
15-10	23	10	16	12	3	0	2	6	-

Compétences Spéciales : Berserk · Kinematika N2 · Guerrier Né · Super-Saut · Immunité Totale

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
DOMOVOI	2 Chain Rifles, Grenades, Grenades Fumigènes	Arme CC AP	-	A

ISC Nakadai, Mercenary Oniwaban



NAKADAI, Oniwaban Mercenaire

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	DIS
10-10	24	12	12	14	1	3	1	2	1

Compétences Spéciales : CD: Camouflage TO • Hyper-Dynamique N1 • Kinematika N2 • Arts Martiaux N4 • Multi-terrain • Infiltration Supérieure • V: Tenace

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
NAKADAI	Fusil d'Abordage, Nanopulseur	Pistolet, Arme CC Monofilament, Couteau	-	B

ISC Khauf, Outlaw Sniper

Troupes Mercenaires



KNAUF, Outlaw Sniper

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	DIS
10-10	19	13	11	13	1	0	1	2	1

Équipement : Viseur Multi-spectral N1

Compétences Spéciales : CD: Mimétisme • Tir Précis N1 • Multi-terrain • Furtivité

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
KNAUF	Fusil de Sniper MULTI	Pistolet Lourd, Couteau	1.5	A

ISC Uhahu, Hacker à louer



UHAHU, Hacker à Louer

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	DIS
10-10	12	11	10	14	1	3	1	2	1

Compétences Spéciales : V: Ignorer les Blessures

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
UHAHU Hacker (Disp. de Piratage Plus. UPGRADE: Icebreaker)	Pitcher, Charges Creuses	Pistolet Assaut, Couteau	-	A

TABLE DE CÔÛT

A = 31 POINTS

B = 50 POINTS

C = 75 POINTS

DRUZE BAYRAM SECURITY

ISC Jethro, Druze Sniper



JETHRO, Druze Sniper

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	DIS
10-10	19	13	11	13	1	3	1	2	1

Équipement : Viseur Multi-Spectral N2

Compétences Spéciales : CD: Mimétisme · Tir Précis N1 · Multi-terrain

Furtivité · V: Ignorer les Blessures

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
JETHRO	Fusil de Sniper MULTI	Pistolet Lourd, Couteau	1.5	38
JETHRO Lieutenant	Fusil de Sniper MULTI	Pistolet Lourd, Couteau	1.5	38

ISC Druze Shock Teams

Troupes Mercenaires



DRUZE SHOCK TEAMS

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	DIS
10-5	15	12	11	13	3	3	1	2	Total

Compétences Spéciales : Fatalité N1 · Fireteam Duo · Vétéran N1

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
DRUZE (Viseur X)	Fusil Combi, Chain-colt	Pistolet Viral, Couteau	0	23
DRUZE	Mitrailleuse, Chain-colt	Pistolet Viral, Couteau	1.5	29
DRUZE (Fireteam: Haris, Viseur X)	Fusil Combi, Chain-colt, D.E.P.	Pistolet, Arme CC	1	25
DRUZE (Viseur X)	Fusil Combi, Chain-colt, Panzerfaust	Pistolet Viral, Couteau	0	25
DRUZE (Viseur X)	Fusil Combi, Lance-grenades Léger (E/M et Nimbus)	Pistolet Viral, Couteau	0.5	27
DRUZE (Viseur X)	Fusil de Précision Shock, Chain-colt	Pistolet Viral, Couteau	0	27
DRUZE (Viseur X)	Spitfire	Pistolet, Arme CC	1.5	27
DRUZE Hacker (Dispositif de Piratage Tueur)	Fusil Combi, Pitcher, Charges Creuses	Pistolet Viral, Couteau	0	25
DRUZE Hacker (Dispositif de Piratage d'Assaut)	Fusil Combi, Pitcher, Charges Creuses	Pistolet Viral, Couteau	0.5	28
DRUZE Infirmier (Viseur X, AutoMédiKit)	Fusil Combi, Chain-colt	Pistolet Viral, Arme CC	0	25
DRUZE Lieutenant (Viseur X)	Fusil Combi, Chain-colt	Pistolet Viral, Arme CC	0	23

ISC Authorized Bounty Hunters

Troupes Mercenaires



CHASSEURS DE PRIMES AGRÉÉS

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	DIS
10-5	14	12	10	13	1	3	1	2	2

Compétences Spéciales : Butin N2 · Fireteam: Duo · Furtivité

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
BOUNTY HUNTER	Fusil Combi	Pistolet, Couteau	0	16
BOUNTY HUNTER	Fusil d'Abordage	Pistolet, Couteau	0	15
BOUNTY HUNTER	Fusil de Sniper	2 Pistolets Breaker, Couteau	0.5	21
BOUNTY HUNTER	Spitfire	Pistolet, Couteau	1	22

ISC Bashi Bazouks

Troupes Mercenaires



BASHI BAZOUKS

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	DIS
10-10	15	11	10	12	2	0	1	2	2

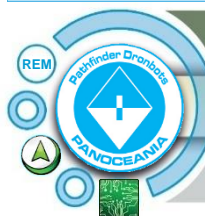
Équipement : Holo-projector N2

Compétences Spéciales : DA: Parachutiste / Zero-G

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
BASHI BAZOUK	Fusil + Fusil à Pompe Léger	Pistolet, Arme CC	0	16
BASHI BAZOUK	Fusil d'Abordage	Pistolet, Arme CC	0	15
BASHI BAZOUK	Fusil AP	2 Pistolet Breaker, Arme CC	0	17
BASHI BAZOUK	Fusil Combi, E/Mauler	Pistolet, Arme CC	0	17
BASHI BAZOUK	Pistolet Mitrailleur, Chain-colt	Pistolet, Arme CC	0	12
BASHI BAZOUK (Specialist Operative)	Fusil + Fusil à Pompe Léger	Pistolet, Arme CC	0	16

ISC Pathfinder Dronbot

Troupes de Soutien



DRONBOTS PATHFINDER

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	STR	S	DIS
15-10	8	11	10	13	0	3	1	3	3

Équipement : Désactivateur · Répétiteur

Compétences Spéciales : Observateur d'artillerie · G: Commandé à Distance · Sat-lock · Capteur

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
DRONBOT PATHFINDER	Fusil Combi, Sniffer	Impulsion Électrique	0	16

ISC Sierra Dronbot

Troupes de Soutien



DRONBOTS 'SIERRA'

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	STR	S	DIS
15-10	8	11	10	13	0	3	1	3	1

Équipement : Viseur 360°

Compétences Spéciales : G: Commandé à Distance · Réaction Total

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
DRONBOT SIERRA	Mitrailleuse	Impulsion Électrique	1	25

ISC Clipper Dronbot

Troupes de Soutien



DRONBOTS 'CLIPPER'

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	STR	S	DIS
15-10	8	12	10	13	0	3	1	3	1

Compétences Spéciales : G: Commandé à Distance

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
DRONBOT CLIPPER	Lance-Missiles Intelligents	Impulsion Électrique	1.5	18

INFINITY OUTRAGE

ISC Fugazi Dronbot

Troupes de Soutien



DRONBOTS FUGAZI

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	STR	S	DIS
15-15	8	8	11	13	0	3	1	3	2

Équipement : Répétiteur

Compétences Spéciales : G: Commandé à Distance · CD: Mimétisme

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
DRONBOT FUGAZI	Pulsation Flash, Sniffer	Impulsion Électrique	0	8

ISC Nasmat Remotes

Troupes de Soutien



Drones Commandés à Distance NASMAT

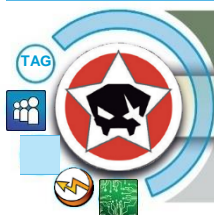
MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	STR	S	DIS
15-10	8	8	10	13	0	3	1	1	2

Compétences Spéciales : G: Servant · CD: Mimétisme

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
NASMAT		Impulsion Électrique	0	3

ISC Scarface & Cordelia, Equipe Mercenaire Mécanisée

Troupes Mercenaires



SCARFACE TURNER, TAG MERCENAIRE

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	STR	S	DIS
15-10	19	13	15	13	5	6	3	7	1

Équipement : ECM

Compétences Spéciales : Assaut · Habité · V: Courage

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
SCARFACE	2 Mk12, Panzerfaust	Arme CC AP	1.5	51



SCARFACE TURNER, PILOTE DE TAG MERCENAIRE

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	DIS
10-10	15	12	11	13	0	0	1	2	-

Compétences Spéciales : Pilote · Opérateur Spécialiste · V: Courage

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
SCARFACE	Fusil à Pompe Léger	Pistolet, Arme CC		













CORDELIA TURNER, INGÉNIEURE MERCENAIRE

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	DIS
10-10	13	11	10	13	1	3	1	2	1

Compétences Spéciales : CD: Mimétisme · Ingénieur · V: Courage

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
CORDELIA TURNER	Fusil Combi, Chain-colt, Charge Creuse	Pistolet, Couteau	0	17
SCARFACE & CORDELIA TURNER			1.5	68



	TROUPE	DISP	FIRETEAM
	DRUZE SHOCK TEAMS	TOTAL	DUO, HARIS, CORE
	CHASSEURS DE PRIMES AGRÉÉS	2	DUO
	BASHI BAZOUKS	2	
	DRONBOT PATHFINDER	3	
	DRONBOT SIERRA	1	
	DRONBOT CLIPPER	1	
	DRONBOT FUGAZI	2	
	DRONES NASMAT	2	
	JETHRO, DRUZE SNIPER	1	
	SCARFACE & CORDELIA, Équipe Mercenaire Mécanisée	1	

INFINITY OUTRAGE FATALITÉ

FATALITÉ

Le possesseur de cette Compétence Spéciale dispose d'un instinct meurtrier et d'une dextérité particulière augmentant les dégâts causés à sa cible. Il s'agit d'une Compétence Spéciale à Niveaux.

FATALITÉ NIVEAU 1 (COMPÉTENCE AUTOMATIQUE)

ÉTIQUETTE

Optionnel.

CONDITIONS

Cette Compétence Spéciale ne peut être utilisée que si l'utilisateur déclare un *Tir* utilisant l'**Attribut de TR**.

EFFETS

- » Cette Compétence Spéciale applique un **MOD de +1** à la valeur de **Damage** de l'*Arme TR* de son utilisateur.

RAPPEL :

Cette Compétence Spéciale n'est pas appliquée lors de l'utilisation d'Armes Techniques ou d'Armes de Jet.

MISSION 01 ALTERCATION SUR PARADISO

"De type tireur d'élite. Disposant d'un équipement haut de gamme et d'augmentations. Une unité Bagh-Mari a eu une altercation avec lui sur Paradiso."

Emily Handelman. Infinity Outrage.

Configuration de Table : A.

Règles Spéciales : Secteurs (ZO), Domination de ZO, Carte INTELCOM (Appui et Contrôle), Tués, Cible Désignée, Mode Narratif.

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- » Dominer le Secteur le **plus proche** de votre Zone de Déploiement (1 Point d'Objectif).
- » Dominer le Secteur **central** (3 Points d'Objectif).
- » Dominer le Secteur le **plus éloigné** de votre Zone de Déploiement (4 Points d'Objectif).
- » Tuer la Cible Désignée (1 Point d'Objective).

CLASSIFIÉ

Chaque Joueur a 1 **Objectif Classifié** (1 Point d'Objectif).

FORCES

CAMP A : 300 points. (Camp Druze)

CAMP B : 300 points. (Camp PanOcéanien)

DÉPLOIEMENT

Les 2 joueurs se déploient sur des bords opposés de la table de jeu, dans une Zone de Déploiement standard de 30cm de profondeur.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

TAILLE DE LA TABLE DE JEU

120 x 120 cm.

SECTEURS (ZO)

Quand la partie est terminée, **mais pas avant**, définissez *Trois Secteurs*. Ces Secteurs ont une profondeur de 20 cm et sont aussi larges que la table de jeu. Deux de ces Secteurs sont placés à 10 cm de la ligne centrale de la table de jeu, un de chaque côté, et le troisième Secteur est une bande de 20 cm de profondeur dans la zone de la ligne centrale de la table (voir bandes vertes de la carte).

Dans ce scénario, chaque Secteur est considéré comme une Zone d'Opération (ZO).

DOMINATION DE ZO

Une Zone d'Opération (ZO) est considérée *Dominée* par un joueur s'il a **plus** de **Points d'Armée** que son adversaire à l'**intérieur** d'une zone. Seules les troupes représentées par des **figurines** ou des **marqueurs** (*Camouflage, Oeuf-Embryon, Graine-Embryon...*) comptent. Ainsi que les *balises IA, Proxies* et les troupes *G: Servant (G: Contrôle à Distance)*. Mais ne comptent pas les troupes en état *Inapte*.

Les Marqueurs représentant des Armes ou de l'Équipement (comme les *Mines, Répétiteurs Déployable*), les *Holo-échos* et n'importe quel marqueur ne représentant par un soldat ne comptent pas non plus.

Les joueurs considèrent qu'un soldat est à l'intérieur d'une Zone d'Opération quand **plus de la moitié** de son socle est dans la ZO.

SHASVASTII

Les troupes possédant la Compétence Spéciale *Shasvastii* placées dans une Zone d'Opérations, sont prises en compte quand elles sont en État d'*Cœuf-Embryon* (Spawn-Embryo) ou tout autre État qui ne soit pas *Inapte*.

BAGAGE

Les troupes possédant l'Équipement : *Bagage*, placées dans une Zone d'Opérations et qui ne sont pas en État *Inapte*, sont comptées en appliquant les Points d'Armée supplémentaires apportés par cet Équipement.

CARTE INTELCOM (APPUI ET CONTRÔLE)

Avant le début de la partie, mais après avoir choisi son *Objectif Classifié*, chaque joueur doit déclarer à son adversaire si cette carte sera son *Objectif Classifié* ou sa *Carte INTELCOM*. Chaque joueur lance un dé et celui qui obtient le score le plus élevé, est le premier à annoncer sa décision à son adversaire. Le contenu de la carte, qu'il s'agisse de la mission ou de la valeur de la carte, est considéré comme une *Information Privée*, quelqu'en soit l'usage choisi par le joueur.

À la Fin du troisième *Tour de Jeu*, lorsque les joueurs comptent leurs points, et suivant l'ordre établi par l'Initiative, le joueur peut utiliser sa *Carte INTELCOM* en appliquant le *Mode Appui et Contrôle* (Support and Control).

Mode Appui et contrôle : Le joueur peut ajouter la valeur de sa *Carte INTELCOM*, au total des Points d'Armée qu'il possède, dans la Zone d'Opérations (ZO) de son choix, mais seulement s'il y possède au moins une troupe en État non *Inapte*.

CIBLE DÉSIGNÉE

» Dans ce scénario, la *Cible Désignée* pour le Camp A, peut être **n'importe quel Bagh-Mari** de la fireteam Bagh-Mari, qui est choisie après la *Phase de Déploiement*.

» Dans ce scénario, **Jethro**, Sniper Druze, est la *Cible Désignée* pour le Camp B.

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 étant *Tuées* par l'adversaire.

» Dans ce scénario, le Camp B devra uniquement composer sa force à partir de l'Armée Sectorielle de l'Armée de Choc d'Acontecimento.

De plus, le Camp B devra obligatoirement comprendre la présence d'une fireteam Bagh-Mari dans sa liste d'Armée.

MODE NARRATIF

Ce scénario doit être joué en Mode Narratif pour refléter les événements survenus dans le Manga d'Infinity Outrage.

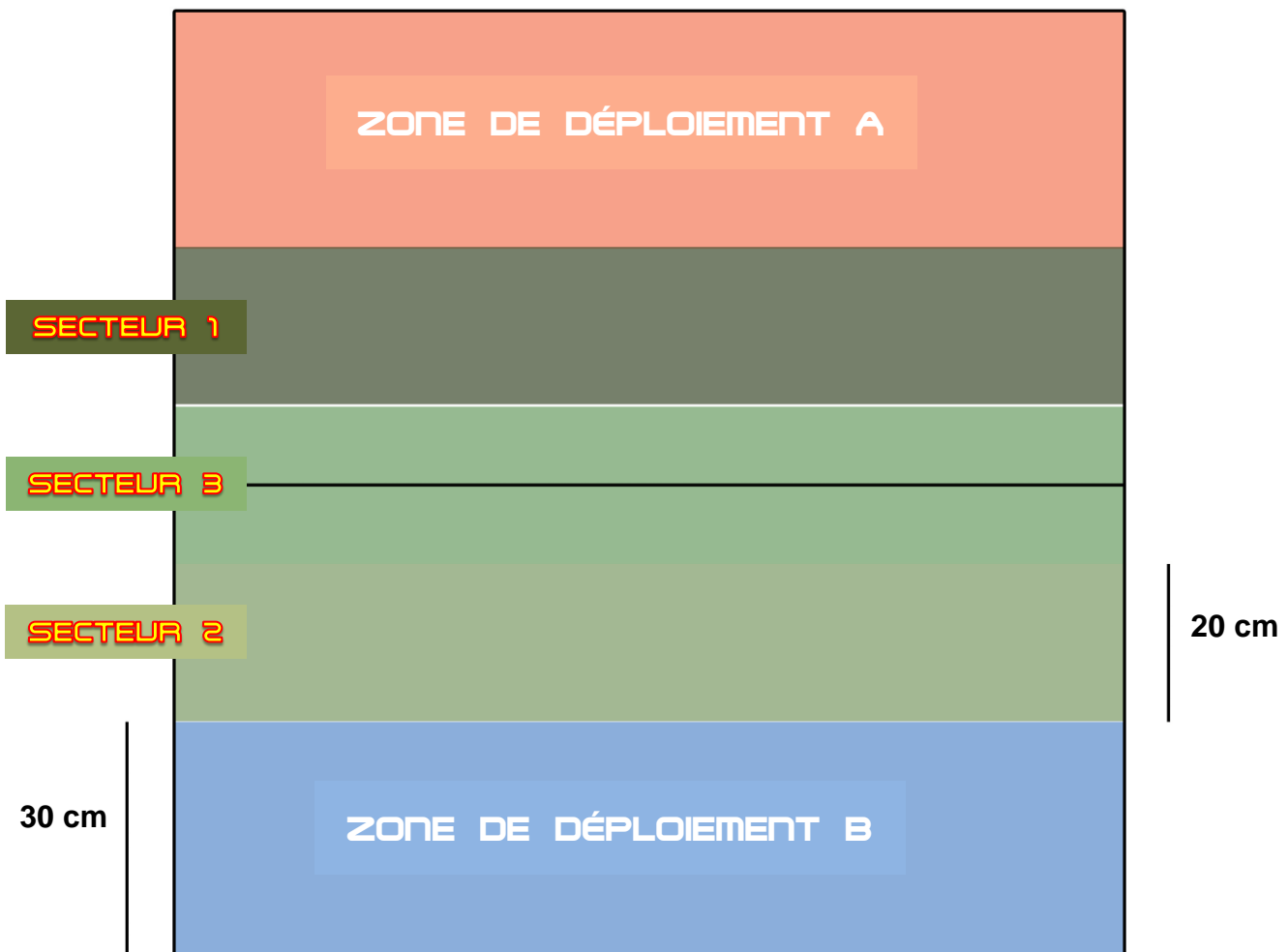
» Dans ce scénario, Le Camp A ne peut seulement qu'utiliser les troupes contenues dans la liste d'Armée : **Druze Bayram Security**.

La présence de Jethro, Sniper Druze est obligatoire dans la liste d'Armée du Camp A.

Dans la mission l'utilisation des Fireteam : Core, Duo et Haris est autorisé pour l'unité : Druze Shock Teams.

FIN DE MISSION

Ce scénario est limité dans le temps, il se terminera automatiquement à la fin du 3ème Tour de Jeu.



MISSION 02 COME HERE, DOLLY DAGGER!

"Le Spectacle commence. Cela ne devrait pas être un souci pour une équipe de professionnels compétents. J'ai toujours supposé que c'est ce que vous étiez et maintenant vous allez pouvoir me le prouver."

Emily Handelman. Infinity Outrage.

Configuration de Table : A.

Règles Spéciales : Insertion Limitée, QUADRANTS (ZO), Domination de ZO, Sniper, NoHVT, Carte INTELCOM (Appui et Contrôle), Mode Narratif.

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- » **Dominer le même nombre de QUADRANT** que l'adversaire à la fin de chaque *Tour de Jeu* (1 Point d'Objectif, mais seulement si au moins 1 *Quadrant* est dominé par le joueur).
- » **Dominer plus de QUADRANTS** que l'adversaire à la fin de chaque *Tour de Jeu* (2 Points d'Objectif).
- » **Tuer le Sniper ennemi** (2 Points d'Objectif).
- » **Tuer le Sniper ennemi avec votre propre Sniper** (1 Point d'Objectif Supplémentaire).

CLASSIFIÉ

Chaque Joueur a 1 *Objectif Classifié* (1 Point d'Objectif).

FORCES

Équipe CAMP A : La liste du Dolly Dagger's

Équipe CAMP B : 250 points.

DÉPLOIEMENT

Les 2 joueurs se déploient sur des bords opposés de la table de jeu, dans une *Zone de Déploiement* standard de 40 cm de profondeur.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

TAILLE DE LA TABLE DE JEU

120 x 120 cm.

INSERTION LIMITÉE

- » Les joueurs ne sont pas autorisés à utiliser les Listes d'Armées avec plus de : **1 Groupe de Combat**.
- » L'**Utilisation Stratégique** des Pions de Commandement n'est pas autorisée.

QUADRANTS (ZO)

À la fin de chaque *Tour de Jeu*, mais pas avant, la table est divisée en quatre zones comme indiqué sur la carte. Chaque joueur vérifie combien de *Quadrants* il domine et les Points d'Objectif sont calculés.

Dans ce scénario, chaque *Quadrant* est considéré comme une *Zone d'Opérations (ZO)*.

DOMINATION DE ZO

Une *Zone d'Opération (ZO)* est considérée *Dominée* par un joueur s'il a **plus** de Points d'Armée que son adversaire à l'**intérieur** d'une zone. Seules les troupes représentées par des **figurines** ou des **marqueurs** (Camouflage, Œuf-Embryon, Graine-Embryon...) comptent. Ainsi que les *balises IA*, *Proxies* et les troupes *G: Servant (G: Contrôle à Distance)*.

Mais ne comptent pas les troupes en état *Inapte*. Les Marqueurs représentant des Armes ou de l'Équipement (comme les Mines, Répétiteurs Déployable), les Holo-échos et n'importe quel marqueur ne représentant pas un soldat, ne comptent pas non plus.

Les joueurs considèrent qu'un *Soldat* est à l'intérieur d'une *Zone d'Opérations* quand plus de la moitié de son socle est dans la *ZO*.

SHASVASTII

Les troupes possédant la Compétence Spéciale *Shasvastii* placées dans une *Zone d'Opérations*, sont prises en compte quand elles sont en État d'*Œuf-Embryon* (Spawn-Embryo) ou tout autre État qui ne soit pas *Inapte*.

BAGAGE

Les troupes possédant l'Équipement : *Bagage*, placées dans une *Zone d'Opérations* et qui ne sont pas en État *Inapte*, sont comptées en appliquant les Points d'Armée supplémentaires apportés par cet Équipement.

SNIPER

Dans ce scénario Knauf, Sniper Outlaw et Jethro, Sniper Druze, sont considérés comme les Objectifs *Sniper* de chaque Liste d'Armée.

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 étant *Tuées* par l'adversaire.

NO HVT

Dans ce scénario, les figurines *HVT* et la règle *Sécuriser la HVT*, ne sont pas appliquées. Les Joueurs ne déploieront pas de figurine *HVT* sur la table de jeu et ils devront enlever toutes les cartes *HVT* du Paquet d'*Objectifs Classifiés*.

CARTE INTELCOM (APPUJ ET CONTROL)

Avant le début de la partie, mais après avoir choisi son *Objectif Classifié*, chaque joueur doit déclarer à son adversaire si cette carte sera son *Objectif Classifié* ou sa *Carte INTELCOM*. Chaque joueur lance un dé et celui qui obtient le score le plus élevé, est le premier à annoncer sa décision à son adversaire. Le contenu de la carte, qu'il s'agisse de la mission ou de la valeur de la carte, est considéré comme une *Information Privée*, quelqu'en soit l'usage choisi par le joueur.

→

INFINITY OUTRAGE

À la Fin du troisième *Tour de Jeu*, lorsque les joueurs comptent leurs points, et suivant l'ordre établi par l'Initiative, le joueur peut utiliser sa *Carte INTELCOM* en appliquant le *Mode Appui et Contrôle* (Support and Control).

Mode Appui et contrôle : Le joueur peut ajouter la valeur de sa *Carte INTELCOM*, au total des Points d'Armée qu'il possède, dans la *Zone d'Opérations (ZO)* de son choix, mais seulement s'il y possède au moins une troupe en État non *Inapte*.

MODES NARRATIFS

Ce scénario peut être joué dans 2 différents Modes Narratifs pour refléter les événements survenus dans le Manga Infinity Outrage.

» Dans ce scénario, le Camp A peut seulement utiliser les troupes figurant dans la Liste d'Armée **Dolly Dagger's Team**.

Dans la mission, chaque soldat **Régulier** de la Liste d'Armée **Dolly Dagger's Team** apporte **2 Ordres Régulier** à la **Réserve d'Ordres** du Camp A.

La présence de Knauf, Sniper Outlaw est obligatoire dans la Liste d'Armée du Camp A.

MODE NARRATIF 1

» Dans ce scénario, le Camp B ne peut seulement qu'utiliser les troupes figurant dans la Liste d'Armée : **Druze Bayram Security**.

La présence de Jethro, Sniper Druze est obligatoire dans la Liste d'Armée du Camp B.

Dans cette mission l'utilisation des Fireteam : *Core, Duo et Haris* est autorisé pour la **Druze Shock Teams**.

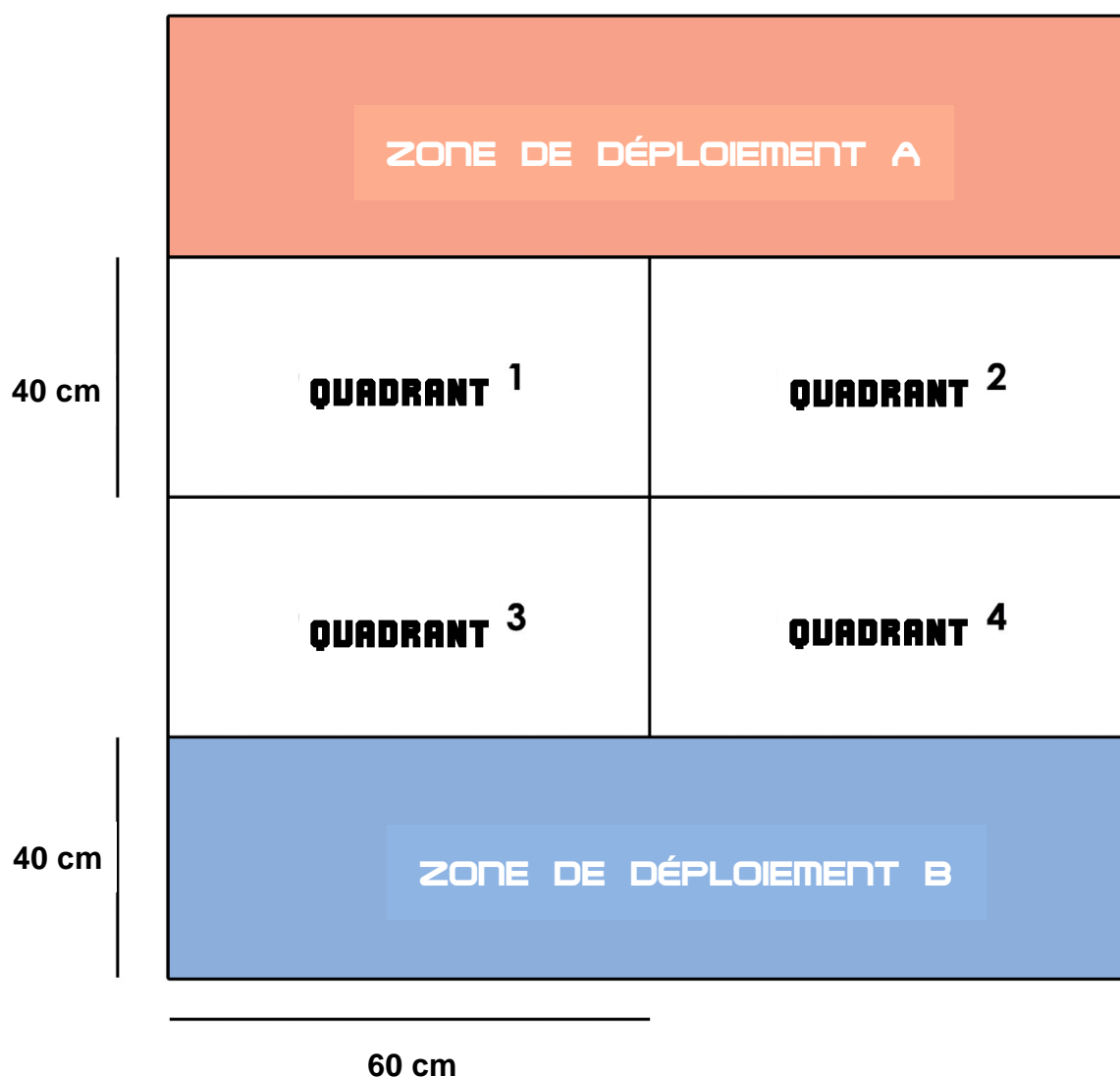
MODE NARRATIF 2

» Dans ce scénario, dans le Mode Narratif 2, le Camp B peut être n'importe quelle Armée Générique ou Armée Sectorielle.

Cependant, la présence de Jethro, Sniper Druze est obligatoire dans la Liste d'Armée du Camp B.

FIN DE MISSION

Ce scénario est limité dans le temps, il se terminera automatiquement à la fin du 3ème *Tour de Jeu*.



MISSION 03 DOLLY HEAVY MAMMA

"Beba, tu es appui-feu. Dégage un chemin aux garçons. Uhahu, ton job est de protéger le Stallion Jack de l'ingérence extérieure. Force de frappe Domovoi, Nakadai, vous partez ensuite. Knauf, gardez les toits. J'ai besoin que vous vous concentriez exclusivement sur l'éradication de leur sniper, Jethro."

Emily Handelman. Infinity Outrage.

Configuration de Table : B.

Règles Spéciales : Insertion limitée, Sniper, Tués, Lien Tactique Renforcé, Pas de Quartier, No HVT, Troupes Spécialistes, Modes Narratifs.

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- » Éliminer le même nombre de Point d'Armée que l'adversaire (2 Points Objectif).
- » Éliminer plus de Points d'Armée que l'adversaire (3 Points Objectif).
- » Éliminer le Sniper ennemi (3 Points d'Objectif).
- » Éliminer le Sniper ennemi avec votre propre Sniper (2 Points d'Objectif Supplémentaires).

CLASSIFIÉ

Chaque Joueur a 1 Objectif Classifié (2 Points d'Objectif).

DÉPLOIEMENT

Les 2 joueurs se déploient sur des bords opposés de la table de jeu, dans une Zone de Déploiement standard de 40 cm de profondeur.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

TAILLE DE LA TABLE DE JEU

120 x 120 cm.

INSERTION LIMITÉE

- » Les joueurs ne sont pas autorisés à utiliser des Listes d'Armées avec plus de : **1 Groupe de Combat**.
- » L'**Utilisation Stratégique** des Pions de Commandement n'est pas autorisée.

SNIPER

Dans ce scénario Knauf, Sniper Outlaw et Jethro, Sniper Druze, sont considérés comme les Objectifs Sniper de chaque Liste d'Armée

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 étant Tuées par l'adversaire.

LIEN TACTIQUE RENFORCÉ

Dans ce scénario la règle Perte du Lieutenant n'est pas appliquée.

Dans cette mission, l'identité du Lieutenant est toujours une **Information Publique**. Le joueur doit indiquer quel marqueur est le Lieutenant s'il est dans un État Marqueur (Camouflage, Camouflage TO...) ou quels sont les marqueurs qui sont le Lieutenant dans le cas d'un Holo-projecteur.

Le Lieutenant doit être placé sur la table de jeu au début du premier Tour de Jeu, soit comme figurine, soit comme marqueur. Les joueurs ne peuvent pas déployer leurs Lieutenants dans l'État de Déploiement Caché.

Si le joueur n'a pas de Lieutenant durant la Phase Tactique de son Tour Actif parce que ce soldat n'a pas été déployé ou parce qu'il est dans un État Isolé, Immobilisé (IMM-1 ou IMM-2), ou un État Inapte (Inconscient, Mort, Sepsitorisé...), alors le joueur doit en nommer un nouveau, sans dépense d'Ordre. L'identité de ce nouveau Lieutenant est aussi une **Information Publique**. Il est obligatoire que ce Lieutenant soit une figurine ou un Marqueur, placé sur la table de jeu.

PAS DE QUARTIER

Dans ce scénario, les règles Retraite! ne sont pas appliquées.

NO HVT

Dans ce scénario, les figurines HVT et la règle Sécuriser la HVT, ne sont pas appliquées. Les Joueurs ne déploieront pas de figurine HVT sur la table de jeu et ils devront enlever toutes les cartes HVT du Paquet d'Objectifs Classifiés.

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 Soldats avec la Compétence Spéciale Troupes Spécialistes peuvent accomplir les différentes fonctions de Troupes Spécialistes dans ce scénario.

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

MODES NARRATIFS

Ce scénario peut être joué dans 2 différents Modes Narratifs pour refléter les événements survenus dans le Manga Infinity Outrage.

» Dans ce scénario, le Camp A peut seulement utiliser les troupes figurant dans la Liste d'Armée **Dolly Dagger's Team**.

Dans la mission, chaque soldat **Régulier** de la Liste d'Armée **Dolly Dagger's Team** apporte **2 Ordres Régulier** à la **Réserve d'Ordres** du Camp A.

La présence de Knauf, Sniper Outlaw est obligatoire dans la Liste d'Armée du Camp A.

MODE NARRATIF 1

» Dans ce scénario, le Camp B ne peut seulement qu'utiliser les troupes figurant dans la Liste d'Armée : **Druze Bayram Security**.

La présence de Jethro, Sniper Druze est obligatoire dans la Liste d'Armée du Camp B.

Dans cette mission l'utilisation des Fireteam : *Core, Duo et Haris* est autorisé pour la **Druze Shock Teams**.

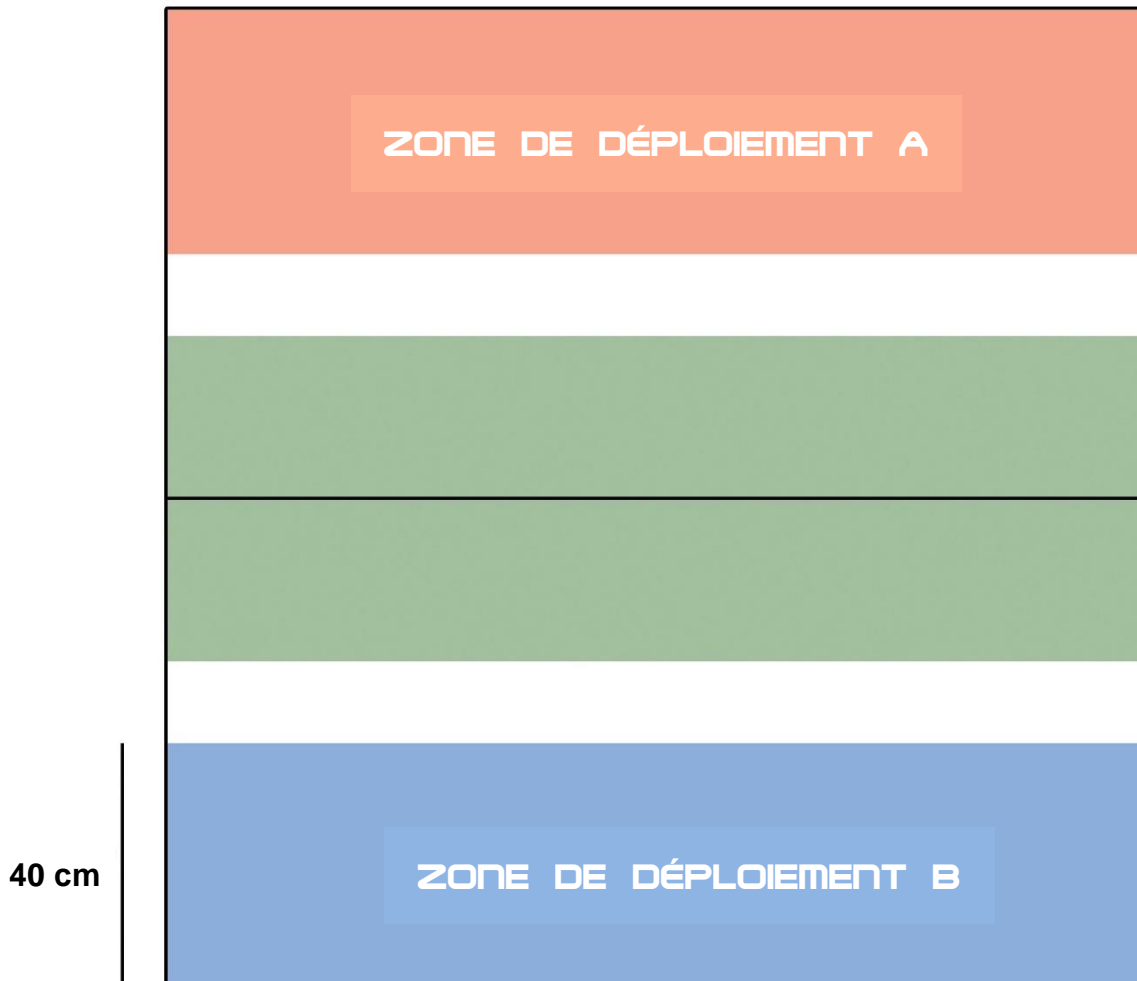
MODE NARRATIF 2

» Dans ce scénario, dans le Mode Narratif 2, le Camp B peut être n'importe quelle Armée Générique ou Armée Sectorielle.

Cependant, la présence de Jethro, Sniper Druze est obligatoire dans la Liste d'Armée du Camp B.

FIN DE MISSION

Ce scénario est limité dans le temps, il se terminera automatiquement à la fin du 3ème Tour de Jeu.



MISSION 04 PRENDS GARDE, BABY!

“Ici la Force de sécurité de l’État-Empire Yu-Jing. Vous êtes pris dans une activité illégale dans une zone d’accès restreinte. Jetez vos armes immédiatement ou vous serez exterminés.”

Officier Commandant de la Force d’Intervention Yu-Jing. Infinity Outrage.

Configuration de Table : A.

Règles Spéciales : Zone Avancée, Zone d’Élimination, Zone de Sortie, Tués, Pas de Quartier, Hacker, No HVT, Mode Narratif.

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS DE L’ATTAQUANT

- » Empêcher plus de **2 Soldats** ennemis de quitter la table de jeu par la *Zone de Sortie* (3 Points d’Objectif).
- » Empêcher **toutes** les troupes ennemies de quitter la table de jeu par la *Zone de Sortie* (4 points d’objectif, non cumulable avec l’objectif précédent).
- » Empêcher le **Lieutenant** ennemi et le **Hacker** ennemi de sortir de la table de jeu par la *Zone de Sortie* (2 Points d’Objectif supplémentaires).
- » **Éliminer la moitié ou plus** des Points d’Armée de la Liste d’Armée de l’adversaire (3 Points d’objectif).
- » **Éliminer tous** les Points d’Armée de la Liste d’Armée de l’adversaire (4 points d’objectif, non cumulables avec l’objectif précédent).

OBJECTIFS DU DÉFENSEUR

- » Avoir sorti **2 Soldats** appartenant à sa Liste d’Armée de la table de jeu par la *Zone de Sortie* (3 points d’objectif).
- » Avoir sorti **au moins 3 Soldats** appartenant à sa Liste d’Armée de la table de jeu par la *Zone de Sortie* (4 points d’objectif, non cumulable avec l’objectif précédent).
- » Avoir sorti le **Lieutenant** et le **Hacker** de sa Liste d’Armée de la table de jeu par la *Zone de Sortie* (3 points d’objectif supplémentaires).
- » **Éliminer 80 Points d’Armées ou moins** de la Liste d’Armée de l’adversaire (1 point d’objectif et seulement si le joueur a tué au moins un soldat ennemi).
- » **Éliminer 160 Points d’Armées ou moins** de la Liste d’Armée de l’adversaire (2 points d’objectif, non cumulable avec l’objectif précédent).
- » **Éliminer plus de 160 Points d’Armées** de la Liste d’Armée de l’adversaire (3 points d’objectif, non cumulable avec l’objectif précédent).

CLASSIFIÉ

Chaque Joueur a 1 *Objectif Classifié* (1 Point d’Objectif).

FORCES

ATTAQUANT : 200 points. (**Générique Yu-Jing** ou **Service Impérial**)

DÉFENSEUR : 250 points. (**Dolly Dagger’s Team** ou **Druze Bayram Security**)

DÉPLOIEMENT

DÉFENSEUR. Le Défenseur se déploiera sur l’un des côtés de la table de jeu, dans une zone de déploiement standard de 30 cm de profondeur.

Le Défenseur ne peut pas utiliser les Compétences Spéciales (DA: *Déploiement Aéroporté, Déploiement Avancé, Infiltration...*) pour se déployer au-delà des limites de la *Zone Avancée*.

Le Défenseur ne peut pas utiliser de Compétences Spéciales pour se déployer à l’intérieur de la *Zone de Déploiement ennemie*.

ATTAQUANT. L’attaquant a 2 *Zones de Déploiement* (45 x 25 cm, voir la carte) placées des deux côtés de la zone centrale de la table de jeu. L’attaquant peut placer ses troupes librement dans ces deux zones.

Les troupes de l’Attaquant possédant les Compétences Spéciales de *Déploiement Avancé, Déploiement Mécanisé* ou *d’Infiltration*, ne peuvent que considérer la *Zone d’Élimination* comme étant leur propre moitié de la table de jeu.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

TAILLE DE LA TABLE DE JEU

120 x 120 cm.

ZONE AVANCÉE

C’est la zone de 15 x 120 cm placée en dehors de la *Zone de Déploiement du Défenseur* (voir carte).

ZONE D’ÉLIMINATION

La *Zone d’Élimination* est la zone de 45 x 70 cm placée entre les *Zones de Déploiement* de l’Attaquant (voir carte).

ZONE DE SORTIE

L’un des bords de la table de jeu est défini comme étant la *Zone de Sortie*. Les joueurs considéreront qu’un Soldat aura quitté la Table de Jeu, seulement si son socle est au contact avec le bord de table de la *Zone de Sortie*, à la fin de l’Ordre ou de l’ORA.

Les troupes qui quittent la table de jeu n’apportent plus ensuite leur Ordre à la *Réserve d’Ordres* dans la *Phase Tactique* du *Tour Actif* de leur joueur.

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 étant *Tuées* par l’adversaire.

INFINITY OUTRAGE

PAS DE QUARTIER

Dans ce scénario, les règles *Retraite!* ne sont **pas** appliquées.

HACKER

La présence d'un *Hacker* est obligatoire dans la Liste d'Armée du Défenseur.

NO HVT

Dans ce scénario, les figurines *HVT* et la règle *Sécuriser la HVT*, ne sont pas appliquées. Les Joueurs ne déploieront pas de figurine *HVT* sur la table de jeu et ils devront enlever toutes les cartes *HVT* du Paquet d'Objectifs Classifiés.

MODES NARRATIFS

Ce scénario peut être joué dans 2 différents Modes Narratifs pour refléter les événements survenus dans le Manga Infinity Outrage.

» Dans ce scénario, l'Attaquant peut être une *Armée Générique Yu-Jing* ou de l'*Armée Sectorielle : Service Impérial*.

L'Attaquant peut ajouter un *Güijjā* à sa Liste d'Armée, sans Coût en Point ou en CAP. Ce *Güijjā* aura la Compétence Spéciale : *DA: Saut de Combat*.

MODE NARRATIF 1

» Dans ce scénario, le Défenseur ne peut seulement qu'utiliser les troupes figurant dans la Liste d'Armée : **Dolly Dagger's Team**.

Dans cette mission, chaque Soldat *Régulier* de la Liste d'Armée **Dolly Dagger's Team** apporte **2 Ordres Régulier** à la **Réserve d'Ordres** du Camp A.

MODE NARRATIF 2

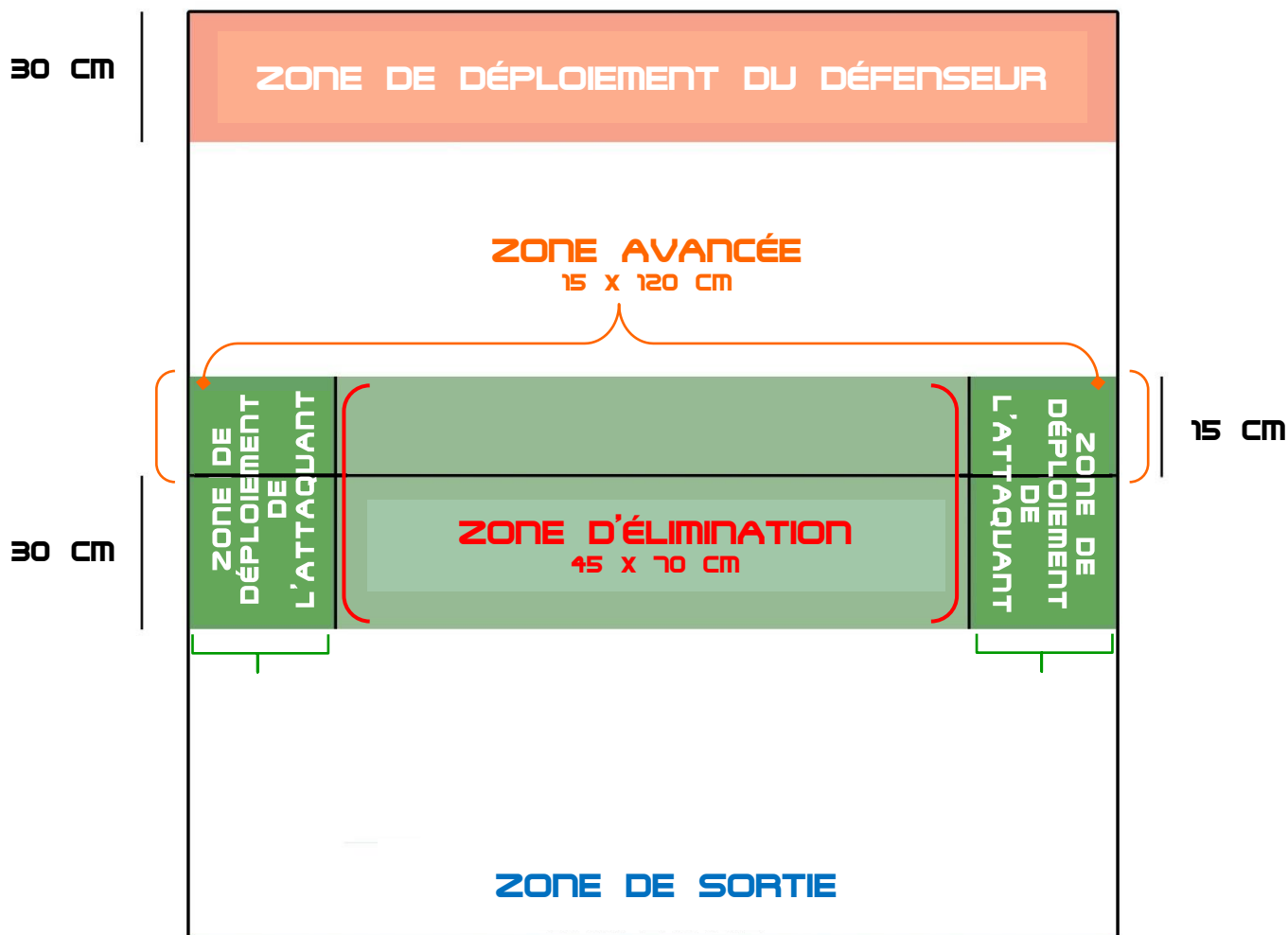
» Dans ce scénario, le Défenseur ne peut seulement qu'utiliser les troupes figurant dans la Liste d'Armée : **Druze Bayram Security**.

La présence de *Jethro, Sniper Druze* est obligatoire dans la Liste d'Armée du Défenseur.

Dans cette mission l'utilisation des *Fireteam : Core, Duo et Haris* est autorisé pour la **Druze Shock Teams**.

FIN DE MISSION

Ce scénario est limité dans le temps, il se terminera automatiquement à la fin du **3ème Tour de Jeu**.

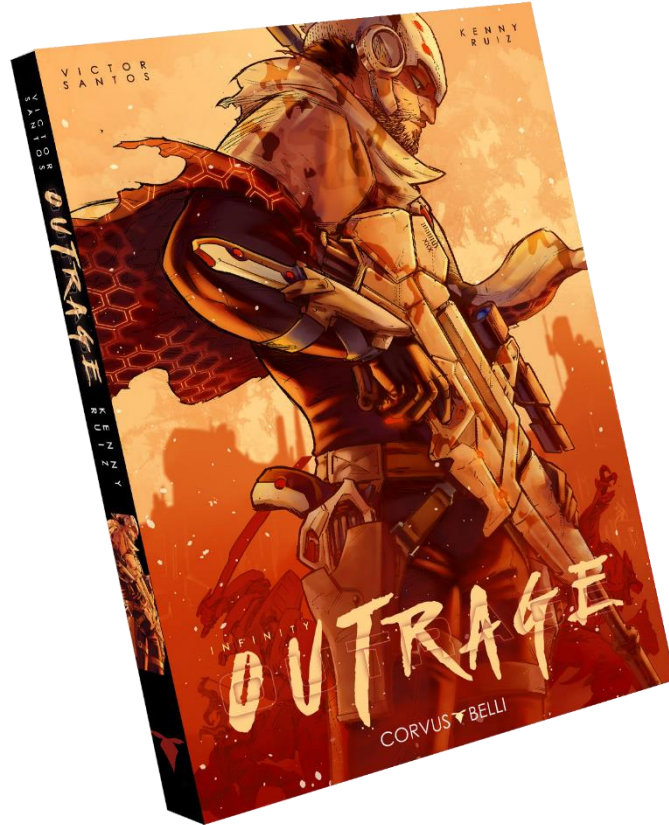


INFINITY **OUTRAGE**

PRODUITS INFINITY

VISITEZ NOTRE BOUTIQUE EN LIGNE : WWW.STORE.CORVUSBELLI.COM

MANGA INFINITY OUTRAGE



OUTRAGE CHARACTER PACK REF: 280726-0673

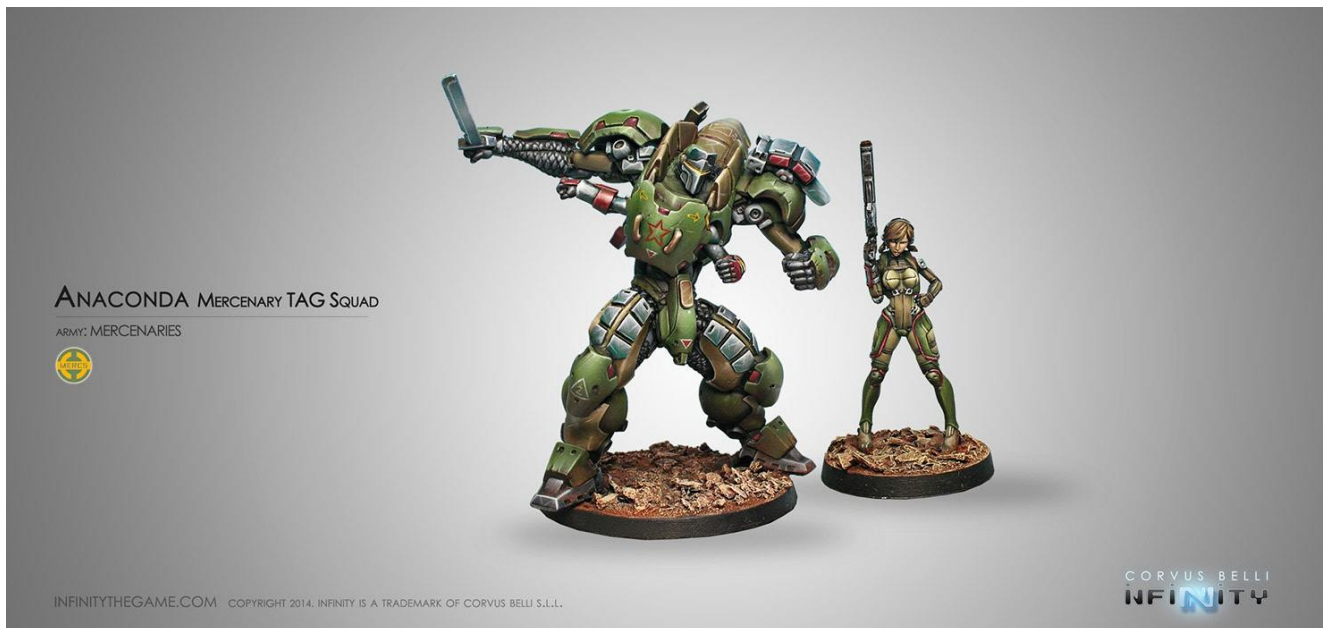


INFINITY
OUTRAGE

DOG-WARRIORS REF: 280169-0497







ANACONDA, MERCENARY TAG SQUADRON REF: 280711-0425



DRUZE SHOCK TEAMS REF: 280709-0346

DRUZE SHOCK TEAM
ARMY: MERCENARIES


DRUZE SHOCK TEAM COMBI RIFLE DRUZE SHOCK TEAM D.E.P. DRUZE SHOCK TEAM HACKER DRUZE SHOCK TEAM COMBI RIFLE + LIGHT GL

INFINITYTHEGAME.COM COPYRIGHT 2014. INFINITY IS A TRADEMARK OF CORVUS BELLI S.L.L. CORVUS BELLI INFINITY

DRUZE SHOCK TEAMS (SPITFIRE) REF: 280714-0469

DRUZE SHOCK TEAMS
ARMY: MERCENARIES | WEAPON: SPITFIRE









DRUZE SHOCK TEAMS (SPITFIRE)

INFINITYTHEGAME.COM COPYRIGHT 2014. INFINITY IS A TRADEMARK OF CORVUS BELLI S.L.L. CORVUS BELLI INFINITY

DRUZE SHOCK TEAMS REF: 280727-0686

DRUZE SHOCK TEAMS
ARMY: MERCENARIES | WEAPONS: HMG, CHAIN COLT, HACKER COMBI, MARKSMAN RIFLE
REF: 280727-0686

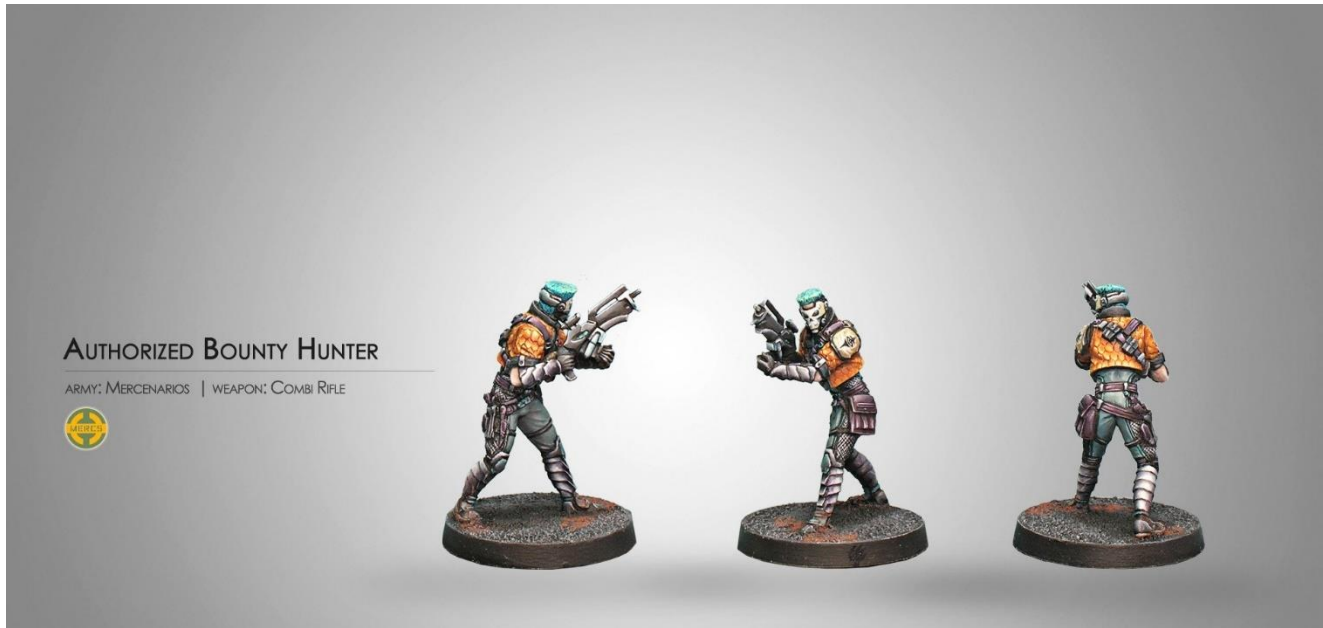





HMG MARKSMAN RIFLE HACKER COMBI CHAIN COLT

INFINITYTHEGAME.COM COPYRIGHT 2017. INFINITY IS A TRADEMARK OF CORVUS BELLI S.L.L. CORVUS BELLI INFINITY

INFINITY
OUTRAGE

AUTHORIZED BOUNTY HUNTER (COMBI RIFLE) REF: 280713-0461

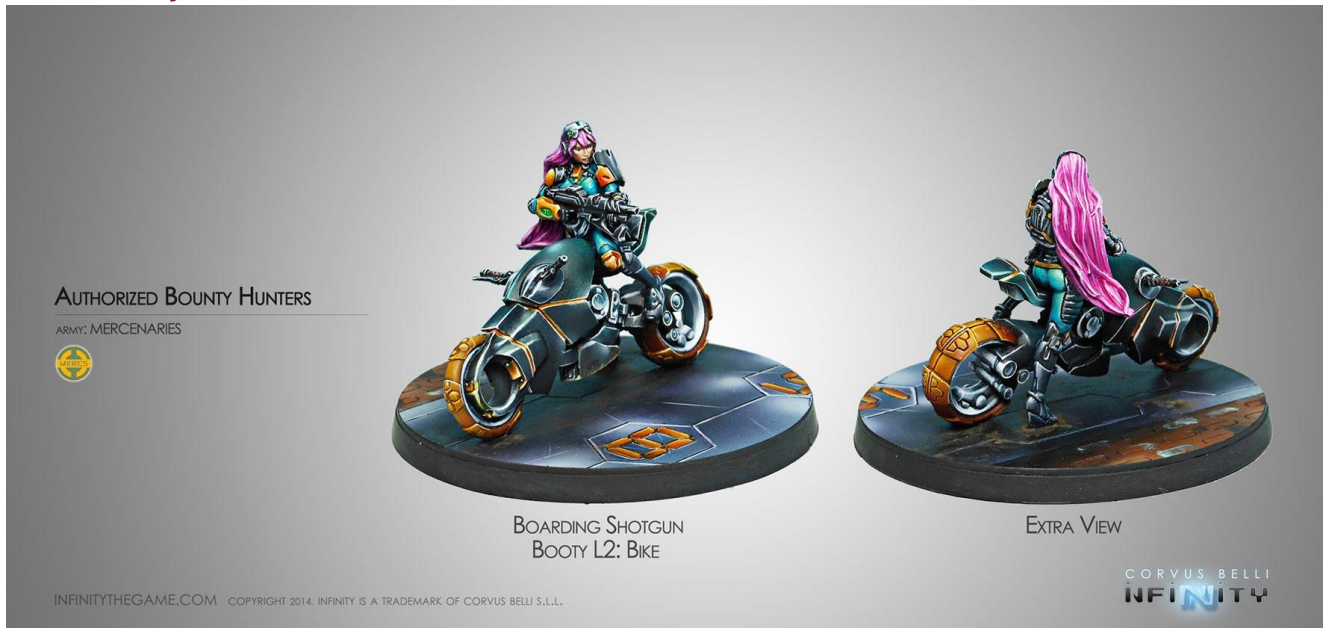


AUTHORIZED BOUNTY HUNTER

ARMY: MERCENARIOS | WEAPON: COMBI RIFLE



AUTHORIZED BOUNTY HUNTER (BOARDING SHOTGUN, BOOTY L2: BIKE) REF: 280717-0525



AUTHORIZED BOUNTY HUNTERS

ARMY: MERCENARIES



BOARDING SHOTGUN
BOOTY L2: BIKE

EXTRA VIEW

INFINITYTHEGAME.COM COPYRIGHT 2014. INFINITY IS A TRADEMARK OF CORVUS BELLII S.L.L.

CORVUS BELLII
INFINITY

BASHI BAZOUK (SMG) REF: 280484-0615

BASHI BAZOUKS

ARMY: HAQQISLAM | WEAPON: SMG

 REF: 280484-0615




INFINITYTHEGAME.COM COPYRIGHT 2016. INFINITY IS A TRADEMARK OF CORVUS BELLI S.L.L.

CORVUS BELLI
INFINITY

BASHI BAZOUK (BOARDING SHOTGUN) REF: 280482-0591

BASHI BAZOUKS

ARMY: HAQQISLAM | WEAPON: BOARDING SHOTGUN

 REF: 280482-0591

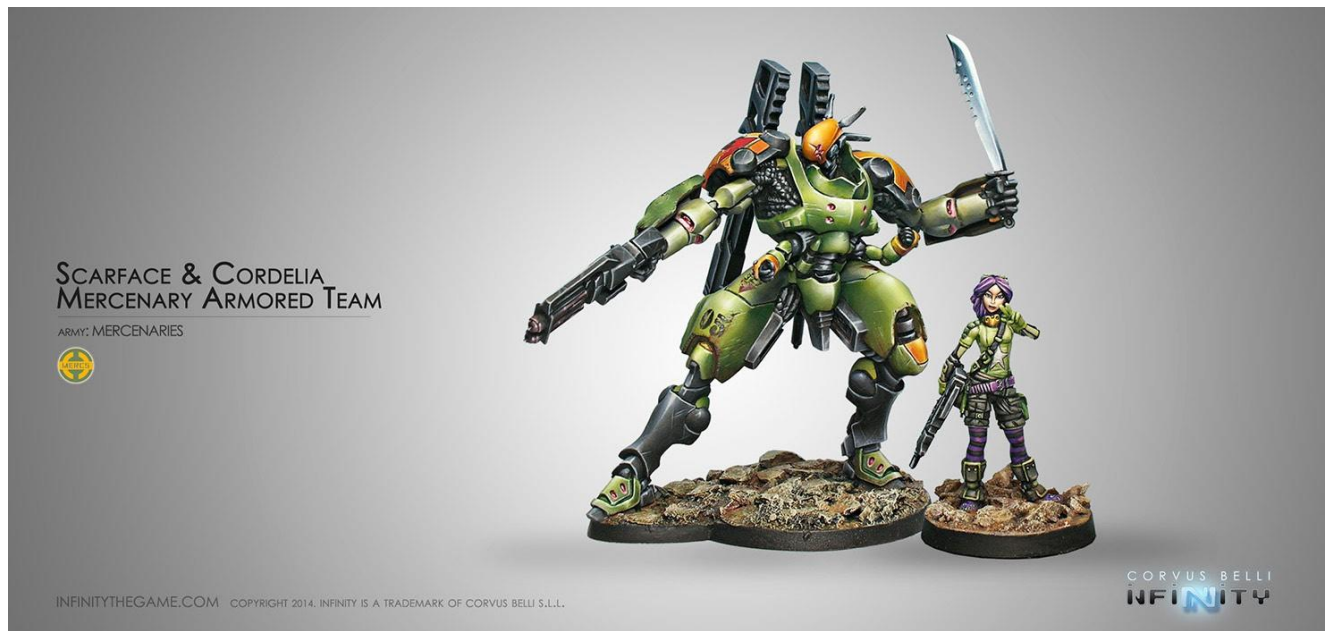


INFINITYTHEGAME.COM COPYRIGHT 2016. INFINITY IS A TRADEMARK OF CORVUS BELLI S.L.L.

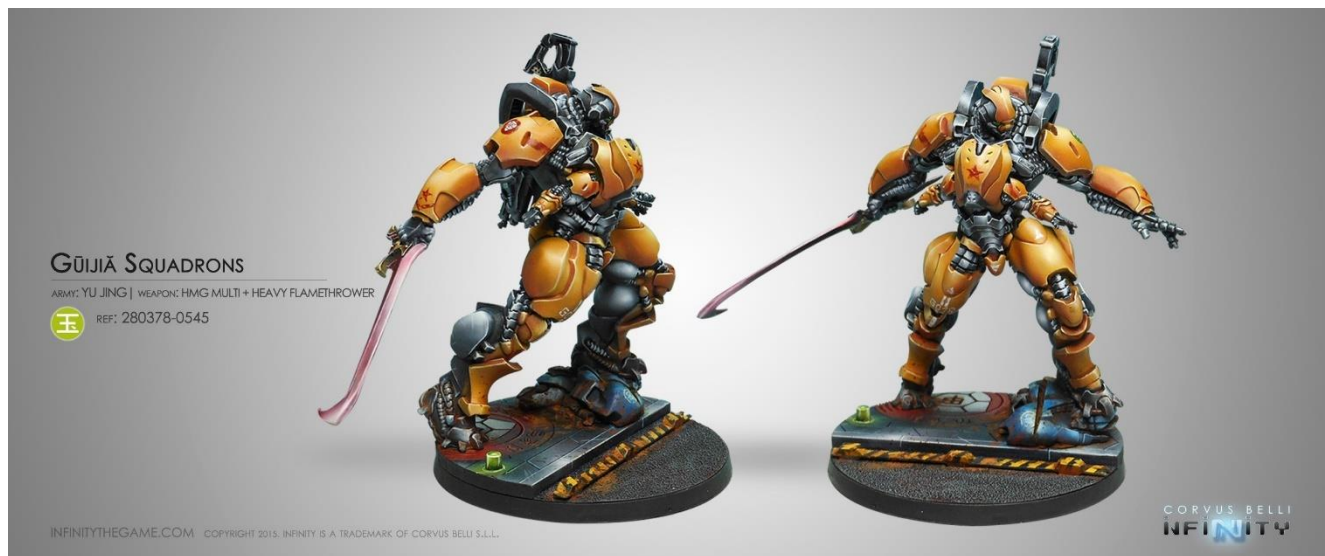
CORVUS BELLI
INFINITY

INFINITY
OUTRAGE

SCARFACE & CORDELIA, MERCENARY TAG TEAM
REF: 280710-0365



GÜJIÄ SQUADRONS REF: 280378-0545



CORVUS BELLI
INFINITY

INFINITYTHEGAME.COM