



infinity  
**DEFIANCE**



**M I S S I O N 1**  
**E X T R A C T I O N**

Fantrad  pour  <http://www.bureau-aejis.org>

# EXTRACTION

Dans une base scientifique de l'O-12, quelque part dans la Sphère Humaine, le bruit d'une série d'explosions en chaîne se propagent dans l'ensemble du bâtiment.

Les haut-parleurs résonnent immédiatement à travers les corridors du complexe et vos Comlogs sont spammés d'alarmes rougeâtres :

"La base est attaquée! Tout le personnel à son poste de combat!"

Une explosion, beaucoup trop proche, met fin à votre course précipitée vers le checkpoint de votre équipe.

À ce moment-là, vos Comlogs reçoivent un message prioritaire. «Cuervo» Goldstein, le visage visiblement tendu remplit l'écran :

"Ces satanés Shasvastii attaquent la base! Ceci n'est pas un exercice! Plusieurs modules ont été isolés et beaucoup de VIP ne peuvent rejoindre leur transports. Ils doivent être évacués à tout prix peu importe comment.

A bord du Stalker la pilote Gerung vous attend au niveau de la soute. L'objectif principal de la mission, est de localiser la cible prioritaire, la Sygmaa Vaarah Zanandar, et de l'exfiltrer. Je vous envoie les dernières coordonnées connues de la Tohaa.

Localisez-la, escortez-la discrètement sur le Stalker et foutez le camp de là!"

## OBJECTIFS

- ▶ Exfiltrer vivant la Sygmaa Vaarah Zaandar.

## INSTRUCTIONS

- ▶ Construire le **deck des Unités Jouables** :  
1 ■ Nox "Spec-Ops", 1 ■ Nox "Leader", 1 ■ Nox "Hacker", 1 ■ Cadmus, 1 ■ Gwailo et 1 ■ Naish Sheskiin.
- ▶ Construire le **deck des Unités Disponibles** :  
1 ■ Nox "Hacker".
- ▶ Préparer les cartes : Console 1, Console 2 et Console 3.
- ▶ Préparer les cartes Alliées : Vaarah Zaandar et Agnès Gerung.

- ▶ Installer le plateau comme montré sur le schéma, avec les tuiles : @A00, [Défiance] A02, @A08, @A11 et @A12. Placer les connecteurs entre elles comme montré sur le schéma.

- ▶ Installer les éléments de jeu comme indiqué.
- ▶ Installer les Personnages dans leurs zones de déploiement.

>>> PREMIÈRE ALERTE : NIVEAU : 1 <<<

## PHASE 1



Le système central a bloqué les **PORTES DE SECURITE**, pour les ouvrir vous devez accéder au système via les **Consoles 1 et 2**.

Bon sang! Les **Pinces Magnétiques** ne se sont pas encore libérées et le Comlog de Gerung ne répond plus : Quelque chose ne tourne pas rond sur le Stalker! Le déverrouillage des pinces se fera également à partir des **Consoles**.

Les capteurs de chaleur détectent la présence d'aliens partout. Vous êtes encerclé et il ne faudra pas longtemps avant qu'ils ne montent à bord. Dépêchez-vous!

- ▶ Vous ne pouvez avoir accès aux **Portes de Sécurité** qu'en interagissant seulement avec les Consoles 1 et 2.

- ▶ Vous ne pouvez libérer les **Pinces Magnétiques** (marqueurs A et B) qu'en interagissant seulement avec les Consoles. Les cases où se situent les Pinces Magnétique sont considérés comme bloqués.

### CONSOLE 1

1. : Porte de sécurité 1 ouverte.
2. : Les Pinces Magnétiques A sont libérées. Retourner les marqueurs face verte visible.

## PORTE DE SECURITE 1 OUVERTE

- ▶ Le **Niveau d'alerte** avance d'un cran.
- ▶ Ajouter 1  à la Réserve des Renforts.
- ▶ Aller à la **Phase 2**.

## PHASE 2

- ▶ Déployer  l'unité du Nox "Leader" sur la case . Les Ennemis de cette unité ne peuvent pas quitter la tuile ([Defiance]A00) du Stalker en aucune manière.
- ▶ Déployer  l'unité Cadmus sur la case .
- ▶ Placer **Vaarah Zaandar** sur la case . Vaarah Zaandar est un **Personnage Neutre** (elle devient une alliée après avoir interagi avec elle).
- ▶ Placer **Agnès Gerung** sur la case . Agnès Gerung est un **Personnage Neutre** (elle devient une alliée après avoir interagi avec elle).



*Ces salopards de Shasvastii ont prit pour prisonnier le pilote Gerung. Si vous voulez quitter cet endroit vous devrez soit la sauver, soit lancer le décollage automatisé à partir de la Console du Stalker (Console 3).*

- ▶ **Vaarah Zaandar**. Lorsque vous interagissez avec elle procédez comme suit :
  - ⇒ Lire "Vaarah Zaandar".
  - ⇒ Si le **Niveau d'Alerte** est inférieur à 4, réhausser ce dernier jusqu'à 4.
  - ⇒ Ajouter 1  à la Réserve des Renforts.
- ▶ Déployer  Naish Sheskiin sur la case .
- ▶ **Agnès Gerung**. Quand vous **interagissez** avec elle, si les 2 Pincas Magnétique sont libérées, le Stalker décolle automatiquement (lisez "Le décollage du Stalker") et la mission prend fin.

## CONSOLE 2

1.   : Porte de sécurité 2 ouverte.
2.  : Les Pincas Magnétiques B sont libérées. Retourner les marqueurs face verte visible.  
Ajouter 1  à la Réserve des Renforts.  
S'il y a au moins un Nox sur la tuile @A00 Stalker, enlever de la table **Agnès Gerung** (lisez "Agnès Gerung").

## PORTE DE SECURITE 2 OUVERTE

- ▶ Le **Niveau d'alerte** avance d'un cran.
- ▶ Déployer  l'unité Gwailos (ils **ne peuvent être activés qu'au prochain tour**, ne leur donnez donc pas encore de Carte d'I.A ou n'ajoutez pas leur Carte d'Initiative à la pioche d'Initiative).

## CONSOLE 3

1.   : Si les 2 Pincas Magnétiques sont libérées, le Stalker décolle. Si une seule est encore verrouillée, la mission continue jusqu'à ce que ces dernières soient débloquées et qu'elle prenne fin (lire "Le décollage du Stalker").

## VAARAH ZAANDAR

*La Tohaa su directement que vous étiez de l'équipage du Defiance et se dépêchât de sortir de sa prison de fortune :*

*"On se casser de là!" dit-elle.*

*À cet instant, vos ComLogs se rallumèrent affichant le visage de "Cuervo" Goldstein :*

*"Nous avons détecté l'agent Shasvastii Sheskiin se dirigeant vers la soute. N'engagez le combat sous aucun prétexte! Extrayez la Sygmaa immédiatement!"*

## AGNÈS GERUNG

*Pensant à un moyen de vous échapper à bord du Stalker, un des Nox surveillant le pilote s'approcha d'elle, sorti un pistolet et le dirigea sur le temple du prisonnier. À travers la porte ouverte du vaisseau, vous reconnaissez le flash et le bruit mortels caractéristiques d'un pistolet Shasvastii.*

## LE DÉCOLLAGE DU STALKER

*Le Stalker manœuvre rapidement en s'éloignant des installations. Malgré la douleur de vos blessures et votre cœur battant à tout rompre à cause de l'adrénaline, vous laissez échapper un soupir de soulagement. Vous étiez à deux doigts de vous faire descendre par l'ennemi. Petit à petit, la tension sur vos épaules s'estompe, jusqu'à ce qu'un visage familier apparaisse de nouveau sur votre visière. "Cuervo" n'est jamais un porteur de bonnes nouvelles...*

## FIN DE MISSION

► Au début de la manche, les personnages sont inconscients (sauf Vaarah Zaandar et Agnes Gerung). Dans ce cas, rendez-vous à la page [NUM\_PAG] du livret et lisez "Downfall".

► Le Stalker décolle.

À la fin de la mission, chaque personnage reçoit :

► 1  si Vaarah Zaandar est à bord du Stalker (même si elle est inconsciente).

► 1  si Agnes Gerung n'a pas été retirée du jeu.

► 1  si tous les personnages sont à bord du Stalker (sans compter les Remots).

Attribuer une carte **Conséquence** (face cachée) s'ils se trouvent **en dehors du Stalker**. Les cases mixtes ne sont pas considérées comme faisant partie du Stalker. Allez à la page [NUM\_PAG] et lisez "On ne lâche personne".

## SI VAARAH ZAANDAR N'EST PAS À BORD DU STALKER À LA FIN DE LA MISSION :

Lisez "Vaarah Zaandar capturé".

Si vous jouez à la campagne, la prochaine mission sera "Mandat d'arrêt" (ne jouez pas "À travers les lignes ennemies").



## LÉGENDE :

-  ZONE DE RÉSURRECTION DES UNITÉS DISPONIBLES
-  NOX LEADER
-  GWAILO
-  NAISH SHESKIIN
-  NOX SPEC-OPS
-  CADMUS
-  CONSOLE
-  PINCE MAGNÉTIQUE
-  PERSONNAGE
-  CONTAINER

### CONSOLE 1

1.  : Porte de sécurité 1 ouverte.
2.  : Les Pinces Magnétiques A sont libérées. Retourner les marqueurs face verte visible.

### CONSOLE 2

1.  : Porte de sécurité 2 ouverte.
2.  : Les Pinces Magnétiques B sont libérées. Retourner les marqueurs face verte visible.  
Ajouter 1  à la Réserve des Renforts.  
S'il y a au moins un Nox sur la tuile @A00 Stalker, enlever de la table **Agnès Gerung** (lisez "Agnès Gerung").

### CONSOLE 3

1.  : Si les 2 Pinces Magnétiques sont libérées, le Stalker décolle. Si une seule est encore verrouillée, la mission continue jusqu'à ce que ces dernières soient débloquées et qu'elle prenne fin (lire "Le décollage du Stalker").



