



INFINITY BETRAYAL.

Proposé sur



FANTRAD VF

INFINITY BETRAYAL

INFINITY BETRAYAL

我们把荣耀带到神圣的疆域之外！
我们把我们的战斗标准带到天门之外！
我们是无敌的！
只有恐惧才会导致失败，而我们不知道恐惧！
我们是无敌的！

"NOUS PORTONS LA GLOIRE AU-DELÀ DE LA FRONTIÈRE DIVINE !
NOUS PORTONS NOTRE ÉTENDARD DE COMBAT AU-DELÀ DE LA PORTE CÉLESTE !
NOUS SOMMES INVINCIBLES !
SEULE LA PEUR PROVOQUE LA DÉFAITE ET NOUS NE CONNAISSONS PAS LA PEUR !
NOUS SOMMES INVINCIBLES !"

"WE TAKE GLORY BEYOND THE DIVINE FRONTIER!
WE TAKE OUR BATTLE STANDARD BEYOND THE CELESTIAL GATE!
WE ARE INVINCIBLE!
ONLY FEAR CAUSES DEFEAT AND WE KNOW NO FEAR!
WE ARE INVINCIBLE!"

BIENVENUE DANS L'UNIVERS D'INFINITY

A L'INTÉRIEUR D'UNE BASE CACHÉE AU PLUS PROFOND DES JUNGLES DE LA PLANÈTE PARADISO, L'AGENT IMPÉRIAL ADIL MEHMUT DOIT DÉTERMINER SI SA PRISONNIÈRE, L'AGENT SPÉCIALISTE ET ANCIENNE GRANDE HÉROÏNE KO DALI, EST UNE TRAITRESSE POUR SON PAYS ET POUR TOUTE L'ESPÈCE HUMAINE, OU UNE EXTRATERRESTRE QUI LA SUPPLANTÉE POUR DIVISER LES FORCES DE L'HUMANITÉ.

AMENANT A UN TOUR DE FORCE ENTRE EUX QUI DEVIENDRA UNE COURSE CONTRE LA MONTRE AVANT QUE LES FORCES DE L'ARMÉE COMBINÉE NE LOCALISENT KO DALI ET TENTENT DE LA SAUVER.

DANS CETTE HISTOIRE D'INTRIGUE POLITIQUE ET MILITAIRE OÙ RIEN N'EST CE QU'IL SEMBLE ÊTRE, ADIL METTRA À L'ÉPREUVE LA LOYAUTÉ DE SES PARTENAIRES... ET DE LA NATION MÊME QU'IL A JURÉ DE SERVIR.

SET MISSIONS: INFINITY BETRAYAL

Betrayal, le premier roman graphique consacré à l'Univers d'Infinity depuis le manga *Outrage*, nous a emmenés au plus profond des jungles de Paradiso durant les jours convulsifs qui suivirent la Troisième Offensive et qui nous firent douter de tous les rapports officiels.

Quelle histoire est la plus proche de la vérité ? Celle que vous racontent vos commandants et vos compatriotes, ou celle que racontent vos ennemis ? Et qu'est-ce qui est le plus dangereux ? Faire confiance à vos camarades, ou à l'adversaire qui se trouve devant vous ? Car il n'y a pas de trahison plus douloureuse que celle faite par ceux que vous considérez comme vos alliés.

Telles sont les questions que se posent les protagonistes de *Betrayal* dans une histoire pleine d'action que vous pourrez recréer grâce à ce Set de Missions et au **Pack des Personnages d'Infinity Betrayal**, une boîte contenant les quatre protagonistes suivants de ce roman graphique :

- » L'Agent Impérial Adil Mehmud, un héros idéaliste qui croit aux principes du Service Impérial malgré ce qu'on lui demande parfois de faire, et dont la santé a déjà été altérée par les épreuves de la guerre.
- » Le Chef Méca-Ingénieur Chung-Hee Jeong, allié inattendu au sein de la base de Shuidong, sans doute le personnage le moins militariste de ces installations, mais celui qui incarne le mieux tout ce que l'Armée Invincible représente pour l'État-Empire de Yu Jing.
- » L'Agent Spécialiste Ko Dali, une femme intelligente et mystérieuse, force motrice de l'histoire, et sa véritable protagoniste.
- » Et le redouté Umbra Samaritan Nourkias, tueur de l'héroïne PanOcéanienne Toni Macayana, qui dirige la force de sauvetage de l'Armée Combinée, envoyée pour récupérer Ko Dali.

Ce Set de Missions vous permettra non seulement de jouer avec les personnages principaux de *Betrayal*, mais aussi de recréer certaines scènes d'action parmi les plus palpitantes du roman graphique grâce au Mode Narratif, disponible dans les deux scénarios.

Qui plus est, la structure des missions est similaire à celle utilisée pour l'ITS, le système de tournois d'Infinity. Alors, qu'attendez-vous ? Aventurez-vous dans les jungles de Paradiso et rejouez *Betrayal*, maintenant disponible aussi sur table de jeu !



INSTALLATIONS CACHÉES

AU COURS D'UN ASSAUT MORAT, UN GROUPE DE COMBAT DE L'ARMÉE INVINCIBLE DIRIGÉ PAR L'AGENT IMPÉRIAL ADIL MEHMUT ET LE CHEF MECA-INGÉNIEUR CHUNG-HEE JEONG DÉCOUVRE UNE INSTALLATION SECRÈTE EXTRATERRESTRE CACHÉE AU BEAU MILIEU DE LA JUNGLE DE PARADISO. PERCER SES SECRETS POURRAIT CONTRIBUER À DÉVOILER LES PLANS DE L'ARMÉE COMBINÉE.

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- » Dominer la Zone d'Exclusion à la fin de chaque Round de Jeu (2 Points d'Objectif).
- » Contrôler la Console à la fin de chaque Round de Jeu (1 Point d'Objectif).
- » Obtenir **plus** d'armes ou d'équipements des Panoplies que l'adversaire à la fin de la partie (1 Point d'Objectif).

CLASSIFIÉ

Il n'y a pas d'Objectif Classifié.

FORCES ET DÉPLOIEMENT

CAMP A et CAMP B : Les deux joueurs se déploient sur les bords opposés de la table de jeu

CAMP	POINTS D'ARMÉE	CAP	TAILLE DE LA TABLE	TAILLE DES ZONES DE DÉPLOIEMENT	PV MINI.
A et B	300	6	120cm x 120cm	30cm x 120cm	75
A et B	400	8	120cm x 120cm	30cm x 120cm	100



RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

ZONE D'EXCLUSION

La Zone d'Exclusion s'étend à 20 cm de chaque côté de la ligne centrale de la table de jeu.

Les troupes ne peuvent pas utiliser les Compétences Spéciales de Déploiement Aéroporté (DA) ou ayant une Étiquette de Déploiement Supérieur pour se déployer dans la Zone d'Exclusion.

DOMINER LA ZONE D'EXCLUSION

À la fin de chaque **Round de Jeu**, chaque joueur vérifie s'il Domine la Zone d'Exclusion et décompte ses **Points d'Objectifs**.

La Zone d'Exclusion est Dominée par un joueur s'il a **plus** de Points de Victoire que l'adversaire **à l'intérieur**. Seules les Troupes (**Marqueurs** ou **Figurines**) comptent. Les Troupes en état Inapte ne comptent pas. Les Marqueurs et jetons représentant des armes ou des Équipements (des Mines par ex.) ne comptent pas.

Une troupe est considérée à l'intérieur de la Zone d'Exclusion si **plus de la moitié** de son socle est à l'intérieur de celle-ci.

SHASVASTII. Les Troupes ayant la Compétence Spéciale Shasvastii situées à l'intérieur de la Zone d'Exclusion ajoutent toujours leur valeur en Points pour le calcul de Domination, qu'elles soient en État Normal ou en État Embryon Shasvastii.

CONSOLE

Il y a 1 Console, placée au centre de la table de jeu. La Console doit être représentée par un Marqueur de Console A ou par un élément de décor de même diamètre (comme les Human Consoles de Micro Art Studio, les Tech Consoles and the Communications Array de Warsenal ou la Comlink Console de Customeeple).

CONTRÔLER LA CONSOLE

La Console est Contrôlée par un joueur à la fin de la partie, s'il est le seul à avoir une de ses Figurines (pas un Marqueur) en contact Silhouette avec elle. Cette Troupe ne doit pas être en État Inapte, et ne doit pas être en contact Silhouette avec une figurine Ennemie. Il ne doit pas y avoir de Troupe ennemie en contact avec la Console. Aucune figurine en état Inapte n'est prise en compte pour la détermination du Contrôle.

PANOPLIES

Il y'a 2 Panoplies, placées sur la ligne centrale de la table de jeu, les deux à 30 cm des bords (voir carte).

Chaque Panoplie doit être représentée par un Marqueur Objectif ou un élément de décor de même diamètre (comme les Info Hubs de Micro Art Studio).

UTILISER LES PANOPLIES

COMPÉTENCE COURTE

Attaque

CONDITIONS

- ▶ La Troupe Spécialiste doit être en contact Silhouette avec la Panoplie.

EFFETS

- ▶ En réussissant un Jet de VOL, la troupe peut faire un Jet dans le Tableau de Butin Betrayal pour obtenir une Arme ou un Équipement. Une fois qu'elle a obtenu un succès, cette troupe ne peut plus utiliser à nouveau cette Panoplie.
- ▶ Les troupes possédant la Compétence Spéciale Butin, ou toute autre Compétence qui le spécifie, n'ont pas à faire de Jet de VOL et peuvent automatiquement faire un Jet dans n'importe quel Tableau de Butin.
- ▶ Une troupe au contact de cet élément de décor peut dépenser une Compétence Courte d'un Ordre pour annuler son État Vidé.
- ▶ Si une Troupe obtient une Arme ou Équipement qu'elle possède déjà, elle peut répéter le jet dans le Tableau de Butin.

TABLEAU DE BUTIN BETRAYAL

1-2	+1 BLI	13	Panzerfaust
3-4	Lance-Flammes Léger	14	Arme CC Monofilament
5-6	Grenades	15	MOV 20-10
7-8	Arme CC DA	16	TAG : Attaque TR (Shock) Autres Types de Troupe : Fusil MULTI
9	Viseur Multispectral N1	17	Fusil de Sniper MULTI
10	Arme CC EXP	18	TAG : Immunité (Total) Autres Types de Troupe : +4 BLI
11	Lance-Adhésif (+1R)	19	Mimétisme (-6)
12	TAG : Immunité (PA) Autres Types de Troupe: +2 BLI	20	TAG : Attaque TR (+1R) Autres Types de Troupe : Mitrailleuse (HMG)

QUARTIERS CLOS

La zone d'opérations est très resserrée. Dans ce scénario, les **Gabarits d'Armes appliquent un MOD +1 au Dommage** contre n'importe quelle cible.

ENTREPÔT

La Zone d'Opérations est un entrepôt de ravitaillement technique. Dans ce scénario, tout Troupe possédant la Compétence Spéciale Ingénieur (ou l'une de ses variantes) applique un **MOD de +3** à la valeur d'Attribut de VOL lors de la déclaration de cette Compétence Spéciale.

HVT ET PAQUET CLASSIFIÉ NON UTILISÉS

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 ne pourront pas utiliser le Paquet Classifié dans ce scénario.

FIN DE MISSION

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

MODE NARRATIF

Ce scénario présente un événement du Roman Graphique Infinity : Betrayal et peut être joué en Mode Narratif.

Mode Narratif. Règles Spéciales du Scénario.

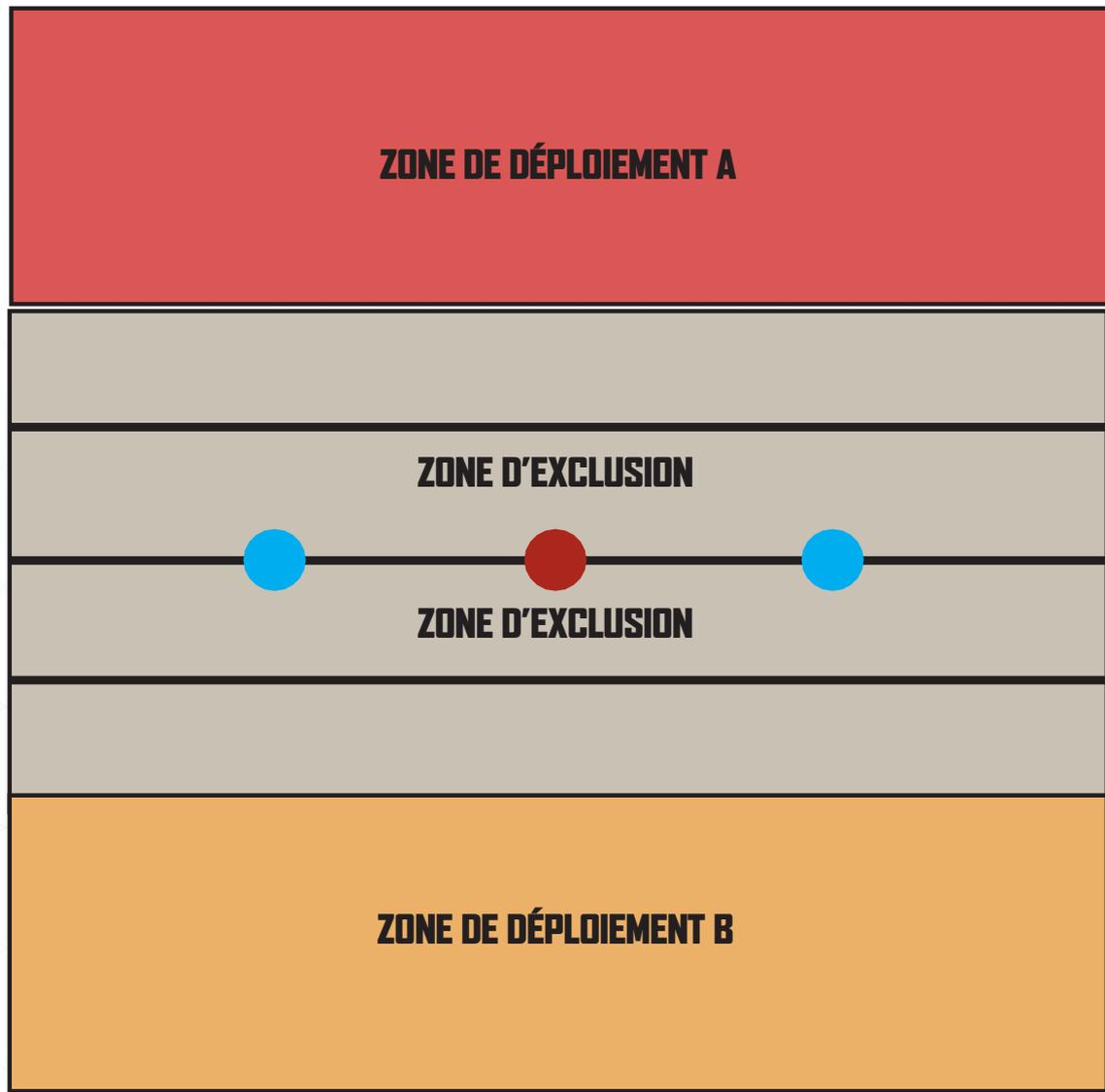
» **Camp A.** En Mode narratif, le Camp A sera toujours une armée Générique de Yu Jing ou de la Sectorielle Armée Invincible.

Le joueur Yu Jing peut ajouter gratuitement l'Agent Spécial Adil Mehmet et le Chef Meca-Ingénieur Chung-Hee Jueong à sa liste d'armées (pas de Coût ou de CAP). Aucune de ces Troupes ne sont prise en compte dans la limite des 10 Troupes d'un Groupe de Combat ou dans la limite des 15 Troupes dans la Liste d'Armée.

» **Camp B.** En Mode Narratif, le Camp B sera toujours une armée Générique de l'Armée Combinée ou de la Sectorielle de la Force d'Aggression Morat.

Le joueur Armée Combinée peut ajouter 50 points supplémentaires au niveau qu'il jouera dans le scénario, avec l'augmentation correspondante de CAP, et peut ajouter deux Troupes en plus de la limite des 15 Troupes de la Liste d'Armée.

INFINITY BETRAYAL



CONSOLE



PANOPLIE

CONFRONTATION DANS LA JUNGLE

CE QUI SEMBLAIT ÊTRE UNE TENTATIVE DE SECOURS POURRAIT FINALEMENT AVOIR ÉTÉ AUTRE CHOSE. POURQUOI DONC KO DALI FUT-ELLE SES CAMARADES À TRAVERS LES JUNGLES DE PARADIS ? POURQUOI L'AGENT IMPÉRIAL ADIL MEHMUT, SON INTERROGATEUR, CONTINUE T'IL A L'AIDER EN DÉPIT DE L'ARRIVÉE D'UN GROUPE DE COMBAT DE LA FORCE DE CONTACT ONYX, DIRIGÉ PAR LE REDOUTABLE UMBRA SAMARITAN NOURKIAS ? À LA FIN, PEUT-ÊTRE QUE TOUS LES MYSTÈRES SERONT RÉVÉLÉS - ENFIN S'IL Y A ENCORE QUELQU'UN DE VIVANT LORSQUE LA FUMÉE SE DISSIPERA.

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- » Contrôler la Zone Centrale à la fin de chaque Round de Jeu (1 Point d'Objectif).
- » Avoir Tué plus de Points d'Armée ennemie que l'adversaire à la fin de chaque Round de Jeu (1 Point d'Objectif).
- » Avoir Tué plus de Troupe Spécialiste ennemie que l'adversaire à la fin de chaque Round de Jeu (1 Point d'Objectif).
- » Sécuriser la Zone Centrale à la fin de partie (1 Point d'Objectif).

CLASSIFIÉ

Il n'y a pas d'Objectif Classifié.

FORCES ET DÉPLOIEMENT

Camp A et Camp B : Les deux joueurs se déploient sur les bords opposés de la table de jeu

CAMP	POINTS D'ARMÉE	CAP	TAILLE DE LA TABLE	TAILLE DES ZONES DE DÉPLOIEMENT	PV MINI.
A et B	300	6	120 cm x 120 cm	40 cm x 120 cm	75

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

ZONE CENTRALE

La Zone Centrale est la zone s'étendant à 20 cm de chaque côté de la ligne centrale de la table de jeu (voir carte).

CONTRÔLER LA ZONE CENTRALE

À la fin de chaque **Round de Jeu**, les joueurs vérifient s'ils contrôlent la Zone Centrale et décomptent leurs **Points d'Objectif** correspondant.

La Zone Centrale est Contrôlée par un joueur s'il a **plus** de Troupes Spécialistes que l'adversaire à l'intérieur de la zone. Seuls les Troupes représentées par des **Figurines** ou des **Marqueurs** comptent. Les troupes en État Inapte ne comptent pas.

Une troupe est considérée à l'intérieur de la Zone Centrale si **plus de la moitié** de son socle est à l'intérieur de celle-ci.

SÉCURISER LA ZONE CENTRALE

La Zone Centrale est Sécurisée par un joueur si, à la fin de la partie, il y a au moins une Troupe Spécialiste à l'intérieur et qu'il n'y a pas de Troupes Spécialistes ennemies **dans** cette zone.

Les Figurines en État Inapte ne comptent pas pour ce calcul.

TUÉS PAR ROUND

À la fin de chaque Round de Jeu, une Troupe est considérée Tuée quand elle entre en état Mort, ou qu'elle se trouve en état Inapte.

À la fin de la partie, les Troupes qui **n'ont pas été déployées sur la table de jeu** (en tant que figurine ou de Marqueur) sont considérées comme Tuées par l'adversaire.

UNE JUNGLE INTERMINABLE

L'ensemble de la table de jeu est couverte d'une jungle dense. Dans cette zone, les restrictions de Mouvement ne seront pas appliquées, cependant, toutes les Troupes possédant une Compétence Spéciale **Terrain (Jungle)**, **Terrain (Aquatique)** ou **Terrain (Total)**, obtiendront un bonus à leur première valeur de MOV de **+2.5 cm**.

Ce Bonus sera appliqué à toute Compétence ayant une Étiquette **Mouvement**.

AVANTAGE ENVIRONNEMENTAL

La zone d'opérations à quelques fenêtres d'insertions qui peuvent fournir un avantage tactique. Toutes les Troupes possédant **Terrain (Total)** peuvent se déployer comme si elles avaient la Compétence Spéciale Parachutiste.

JUNGLE EN FLAMMES

La sève singulière de la végétation de cette zone la transforme en un terrain hautement inflammable. Dans ce scénario, les armes possédant le **Trait de Dégâts Continus appliquent un MOD de +1 aux Dommages** contre toute cible.

TROUPES SPÉCIALISTES

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

Les Médecins et Ingénieurs ne peuvent pas utiliser de Périphériques pour accomplir des tâches réservées aux Troupes Spécialistes.

HVT ET PAQUET CLASSIFIÉ NON UTILISÉS

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 ne pourront pas utiliser le Paquet Classifié dans ce scénario.

FIN DE MISSION

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

MODE NARRATIF

Ce scénario présente un événement du Roman Graphique Infinity : Betrayal et peut être joué en Mode Narratif.

Mode Narratif. Règles Spéciales du Scénario.

» **Camp A.** En Mode narratif, le Camp A sera toujours une armée Sectorielle de la Force de Contact Onyx.

Le joueur Onyx peut ajouter gratuitement Ko Dali, l'Umbrat Samaritain Nourkias et l'Agent Impérial Adil Mehmud à sa liste d'armée (pas de Coût ou de CAP). Aucune de ces Troupes ne sont prise en compte dans la limite des 10 Troupes d'un Groupe de Combat ou dans la limite des 15 Troupes dans la Liste d'Armée.

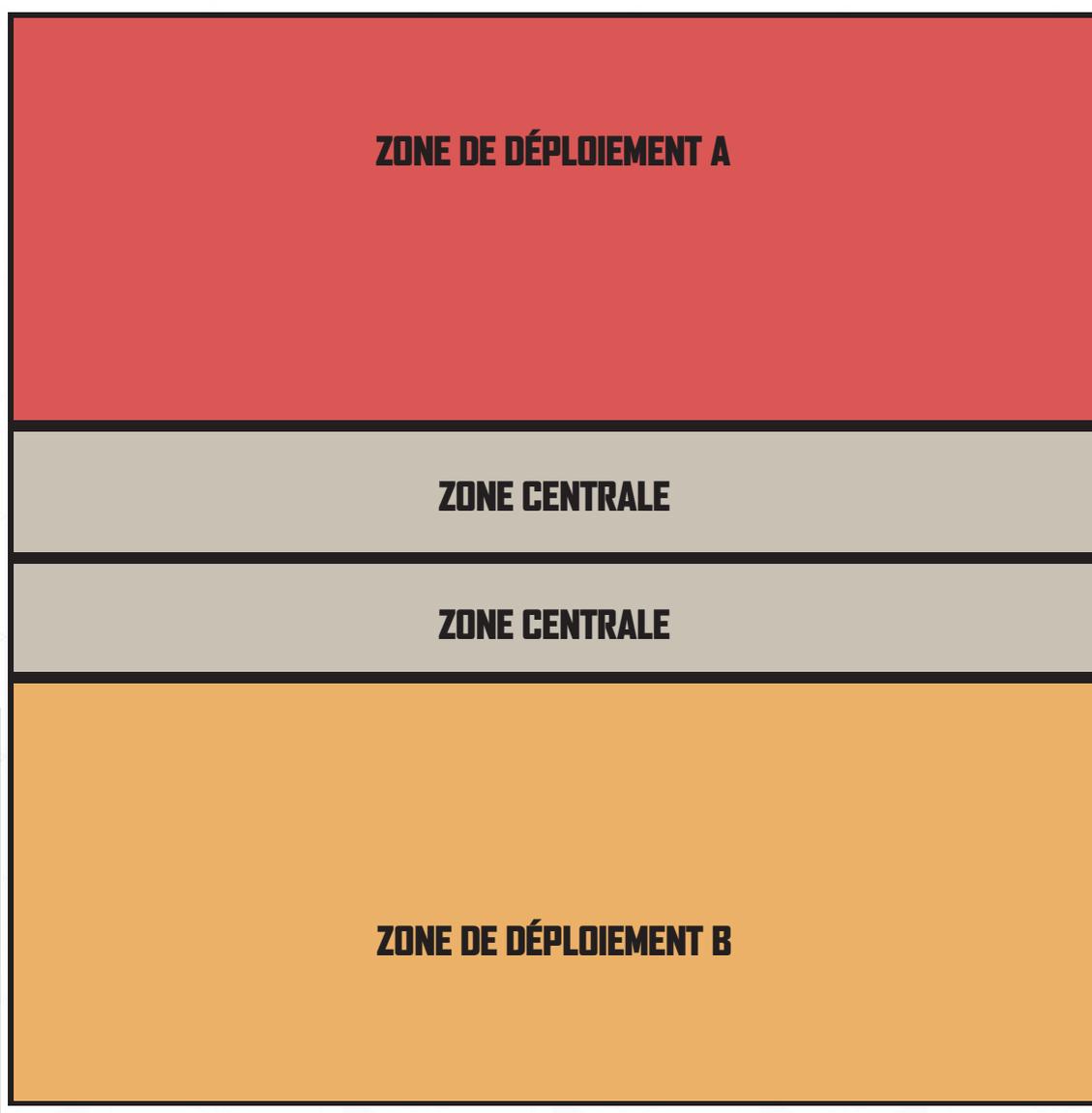
En mode Narratif, l'Umbrat Samaritain Nourkias a la Compétence Spéciale Saut de Combat.

» **Camp B.** En Mode Narratif, le Camp B sera toujours une armée Sectorielle de la Force Expéditionnaire Shasvastii.

Le joueur Shasvastii peut ajouter 100 points supplémentaires au niveau qu'il jouera dans le scénario, avec l'augmentation correspondante de CAP, et peut ignorer la limite des 15 Troupes de la Liste d'Armée.

De plus pour le joueur Shasvastii, la DISP des Assassins Spéciaux est augmentée de 2.





WWW.INFINITYTHEUNIVERSE.COM

N4



INFINITY
UNIVERSE

Proposé sur



FANTRAD VF

