

CORVUS BELLI
INFINITY

DIREA FOES

NOCTURNE

UN SCENARIO DU MANGA INFINITY
POST-OUTRAGE



Proposé sur

FANTRAD VF





DIRE FOES MISSION PACK 8 : NOCTURNE

Il y a peu de choses qui puissent amener Knauf à sortir de sa retraite. En général, il s'agit d'une requête de son ancienne alliée Emily, laquelle doit impliquer des civils en danger. Après tant d'années, cet ancien tireur d'élite et agent de l'Hexaèdre est encore convaincu qu'aider les plus faibles est le meilleur moyen de faire taire les fantômes de son passé. Voilà pourquoi il s'est retrouvé au service de la StarCo à Védi, au beau milieu d'un conflit entre la Comuna, la mafia d'Acontecimento, et la Société Druze.

Védi était autrefois connue comme une ville-sanctuaire en raison de ses magnifiques parcs et temples hindous. Malheureusement, l'arrivée de l'Armée Combinée sur Paradiso, a radicalement changé l'image et la nature de Védi, qui est devenue la principale ville d'accueil des réfugiés de la planète. Mais à la suite des événements de la Troisième Offensive, qui fit perdre les villes de Karnapur et d'Aritya, la situation s'est encore aggravée avec une augmentation massive du nombre de déplacés à Védi. Aidés par de nombreuses ONG telles que Children Protection, Stop Famine! et Freedom International, les autorités PanOcéaniques construisirent une série de camps d'accueil pour recueillir ces réfugiés jusqu'à ce qu'ils puissent être réinstallés vers d'autres régions.

Toutefois, ces réfugiés ne sont pas tous d'origine PanOcéanique. La situation dramatique dans la région de Ghezirah a également forcé un nombre considérable de citoyens Haqqislamites à fuir vers Védi. Par ailleurs, du fait de l'urgence, il ne fut pas possible de leur construire des camps spécifiques, de sorte qu'à ce jour, ils vivent dans des camps partagés et mixtes.

Comme de coutume dans ce genre d'endroits, et malgré les bonnes intentions des autorités et des ONG, l'afflux massif imprévu de réfugiés a rendu les conditions de vie dans ces centres très précaires, entraînant l'émergence d'un marché noir. Comme n'importe quelle autre activité illicite et clandestine, ce marché noir provoqua l'apparition d'autres activités illégales, attirant ainsi de nombreuses organisations spécialisées dans la mise à profit des malheurs des autres.

Et la plus grande de ces organisations, ayant écrasé tous ses concurrents locaux, est la Comuna, la mafia d'Acontecimento. Cette organisation criminelle est l'une des mafias les plus puissantes de la PanOcéanie et elle a bien l'intention d'imposer sa primauté également sur Védi. Cependant, un nouveau joueur est arrivé dans la ville avec les Haqqislamites : la Société druze, une organisation criminelle redoutable qui, tout comme la Comuna, est membre du Submondo, un groupement international rassemblant les grands consortiums du crime organisé de la Sphère. Les Druzes ont déjà beaucoup d'expérience dans l'exploitation des opportunités offertes par ces grands mouvements de réfugiés et ils savent qu'il y a de bonnes affaires là-bas, des affaires dont ils ne permettront pas à la Comuna de leur en priver.

En conséquence, les centres d'accueil ont été dès lors, le théâtre d'une guerre des gangs qui coûta la vie à bon nombre d'innocents pris dans leurs tirs croisés. Face à la passivité des autorités, corrompues par la Comuna et se moquant du sort d'une poignée de réfugiés Haqqislamites. Susan Harlow, la coordinatrice de Freedom International à Védi, sollicita alors une aide extérieure.

La relation entre la StarCo, la Compagnie Libre de l'Étoile avec d'éminentes ONG comme Freedom International et Children Protection a toujours été étroite, car la StarCo est l'une des rares grandes compagnies mercenaires que les organisations non gouvernementales considèrent digne de confiance. Ainsi, lorsque la délégation de la StarCo à Védi reçut l'appel de Susan Harlow, elle passa rapidement à l'action, provoquant alors le chagrin à la Comuna et la colère du chef truand de la Société Druze.

Pour cette organisation criminelle, la situation à Védi n'avait pas de signification particulière au-delà de l'aspect purement économique, mais dans la mesure où un autre membre du Submondo était impliqué, la Société Druze ne pouvait se laisser piétiner, si elle voulait conserver son influence dans cette organisation. C'est dans cette optique qu'un contingent de la Druze Bayram Security fut envoyé sous la direction de son chef de la sécurité Arslan, leur homme de confiance, afin de gérer cette situation.

Cependant, l'implication de la StarCo compliqua le tout, augmentant ainsi exponentiellement le nombre des pertes, non seulement économiques mais aussi en personnel. Les deux organisations commencèrent alors à souffrir de pertes soudaines, jusqu'à ce que les truands Druzes furent éliminés en un seul coup dans un style et une technique qu'Arslan trouva étrangement familier. Il ordonna donc à ses hommes d'enquêter sur le personnel de la StarCo à Védi.

C'est ainsi que dans les holos de surveillance sur les employés de la StarCo, qu'Arslan identifia un homme avec un visage unique : le visage de son ancien chef et mentor, un visage qu'il ne partageait qu'avec son meurtrier, un visage qui exigerait vengeance. Et c'était une attente que le chef de la sécurité Druze avait hâte de satisfaire. Même si généralement tout n'est que business pour les mercenaires, dans ce cas particulier, c'était dorénavant une affaire personnelle pour Arslan. Et pour Knauf, ce serait un autre fantôme de son passé qu'il allait devoir maintenant affronter.



DIRE FOES MISSION PACK 8 : NOCTURNE

“Dans le jargon des Compagnies Mercenaires, ‘Les actions de nuit’ sont celles qui revêtent un certain caractère illégal et pour lesquelles il est préférable de ne pas attirer l’attention. Bien que le terme lui-même ait son origine dans le monde des services de renseignements, il est devenu populaire, en particulier auprès des compagnies mercenaires qui travaillent à la fois au service des grandes corporations que des organisations criminelles.”

Extrait de *Compagnies Militaires Privées de la Sphère Humaine : État et Situation*, un rapport compilé par le groupe d’analyse de renseignements *Midnight Sun* pour *The Sphere Factbook*, que la *Main Noire* remet chaque année à la *Force Militaire Nomade*.

Susan Harlow, coordinatrice à l’ONG Freedom International, est devenue une nuisance réelle pour les opérations de la Société Druze dans les centres d’accueil de réfugiés de Vedi. Dans ce genre de situation, les options qu’une telle organisation peut envisager sont limitées et toutes vont dans le même sens : Susan Harlow doit être retirée du jeu pour pouvoir poursuivre leur route sans obstacle.

La voie à suivre pour Arslan, chef de la sécurité de la Druze Bayram Security, était toute tracée. A la première occasion où la coordinatrice de l’ONG passera une nuit au Centre d’Accueil de Radha, lui et ses hommes agiront. Le plan aura alors trois objectifs : la capturer et la ressortir vivante du camp pour l’interroger, ainsi que d’embarquer l’agent chargé de sa surveillance et de son contrôle, et enfin éliminer son escouade de la StarCo. Et puis qui sait ? Avec un peu de chance, Knauf pourrait faire partie de l’équipe StarCo, et Arslan serait finalement en mesure de régler un vieux compte, en une pierre deux coups, dans la même nuit.

Configuration de Table : 1.

Règles Spéciales : *Zone Exclusion, Insertion Limité, Opérations de Nuit, HVT et Volontaire d’ONG, Menacer la HVT, Consoles, Contrôler les Consoles, Tués, Paquet Classifié non utilisés, Mode Narratif.*

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- *Menacer* la HVT ennemie à la fin de la partie (2 Points d’Objectif).
- Avoir votre HVT non *Menacée* à la fin de la partie (1 Point d’Objectif).
- Avoir la *Volontaire d’ONG* en état *CivEvac* avec l’une de vos troupes à la fin de la partie (3 Points d’Objectif).
- **Contrôler le même nombre de Consoles** ennemie que l’adversaire à la fin de la partie (1 Point d’Objectif, mais seulement si le joueur **Contrôle au moins 1 Console** ennemie).
- **Contrôler plus** de Consoles ennemie que l’adversaire à la fin de la partie (2 Points Objectif).
- **Éliminer plus** de Point d’Armée ennemi que l’adversaire (2 Points d’Objectif)

CLASSIFIÉ

- Il n’y a pas d’*Objectif Classifié*.

FORCES

- **CAMP A** : 300 points.
- **CAMP B** : 300 points.

DÉPLOIEMENT

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

Il n’est pas autorisé de se déployer au contact des *Consoles*.

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 cm x 120 cm

ADIRE1 FOES1



INSERTION LIMITÉ

- Les joueurs ne seront pas autorisés à utiliser de Listes d'Armées ayant plus d'un **Groupe de Combat**.
- Dans ce scénario, l'**Utilisation Stratégique** des Pions de Commandement n'est pas autorisée.

OPÉRATIONS DE NUIT

Toutes les troupes possédant la Compétence Spéciale **Multi-Terrain** ou la pièce d'Équipement Viseur **Multi-Spectrale** auront un bonus de **+2.5 cm** sur la première valeur de leur Attribut **MOV**.

Ce bonus s'appliquera uniquement et exclusivement lors de la déclaration d'une Compétence Commune de Mouvement.

HVT ET VOLONTAIRE D'ONG

Les joueurs doivent déployer leurs figurines HVT entièrement à l'intérieur de la *Zone d'Exclusion*. De plus, les joueurs ne pourront pas placer leurs figurines HVT au-dessus ou à l'intérieur d'un *Élément de Décor* ou d'un *Bâtiment*, mais toujours dans un endroit accessible sur la table.

La *Volontaire d'ONG* doit être placée au centre de la table de jeu.

MENACER LA HVT

La *HVT* est considérée comme *Menacée* quand une figurine ennemie en état non *Inapte*, se trouve dans sa *Zone de Contrôle*.

CONSOLES

Il y a **4 Consoles**, placées au centre de chaque quart de la table, chacune à 15 cm de la ligne centrale de la table et à 30 cm des bords de table (voir carte). Les *Consoles* ennemies sont toujours celles placées dans la moitié de table adverse.

Chaque Console doit être représentée par un Marqueur de Console A ou B, ou alors 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).

CONTRÔLER LES CONSOLES

Une *Console* est considérée *Contrôlée* par un joueur tant qu'il est le seul à avoir au moins une Troupe (en tant que figurine, non en Marqueur) à son contact. Il ne doit donc pas y avoir de figurine ennemie en contact avec la Console. Les figurines en État *Inapte* ne sont pas prises en compte.

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.

PAQUET CLASSIFIÉ NON UTILISÉ

Dans ce scénario, les Objectifs Classifiés, le Paquet Classifié ou la **règle Sécuriser la HVT**, ne seront pas utilisés.

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*.

MODE NARRATIF

Ce scénario peut être joué dans un Mode Narratif reflétant les événements de l'histoire actuelle de l'Univers d'Infinity.

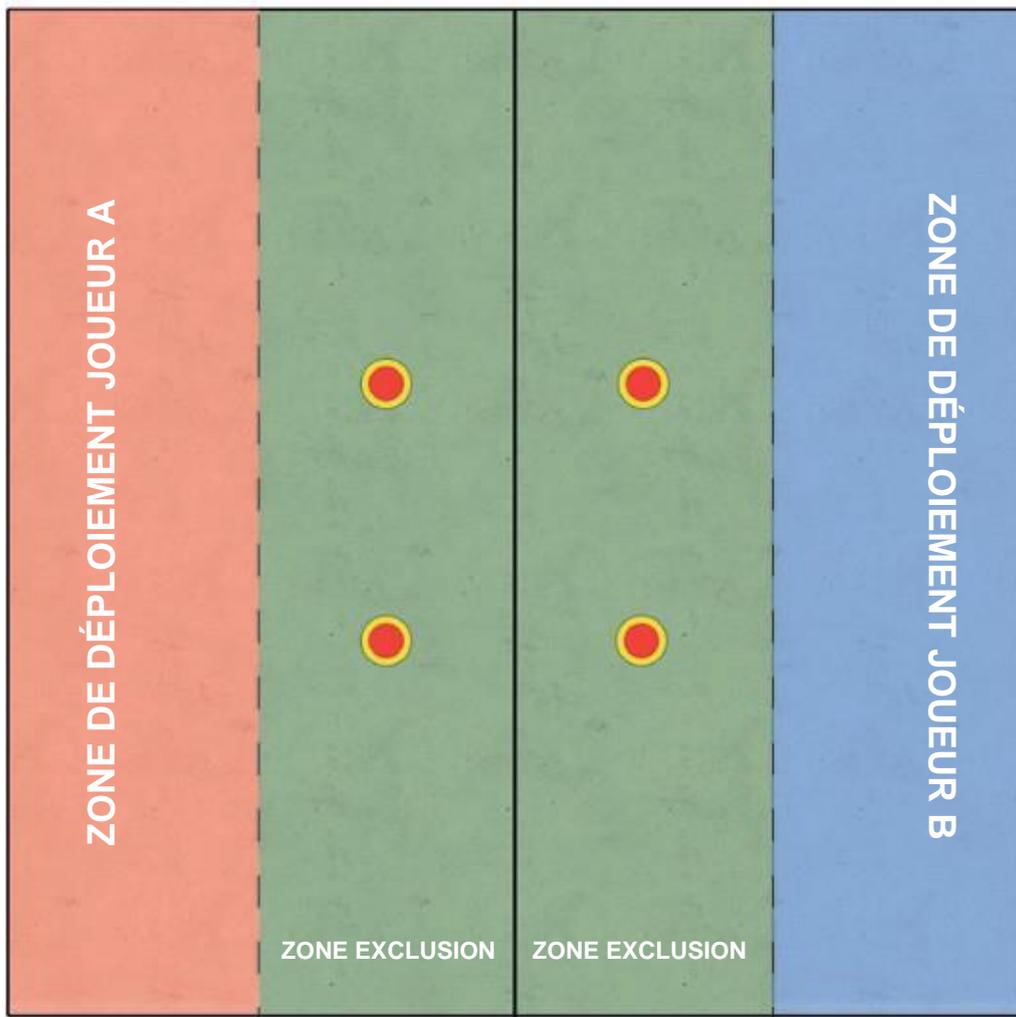
CAMP A. En Mode Narratif, le Camp A devra toujours être une Armée Sectorielle StarCo.

Forces : 300 points + Knauf, Outlaw Sniper (Sans appliquer de coût en Point ou en CAP).

CAMP B. En Mode Narratif, le Camp B devra toujours être une Armée Sectorielle Druze Bayram Security.

Forces : 300 points + 1 Security Chief Arslan (Sans appliquer de coût en Point ou en CAP).

ADIREA FOES



40 cm

40 cm

 CONSOLE

CORVUS BELLI
INFINITY

WWW.INFINITYTHEGAME.COM

Proposé sur



FANTRAD VF

