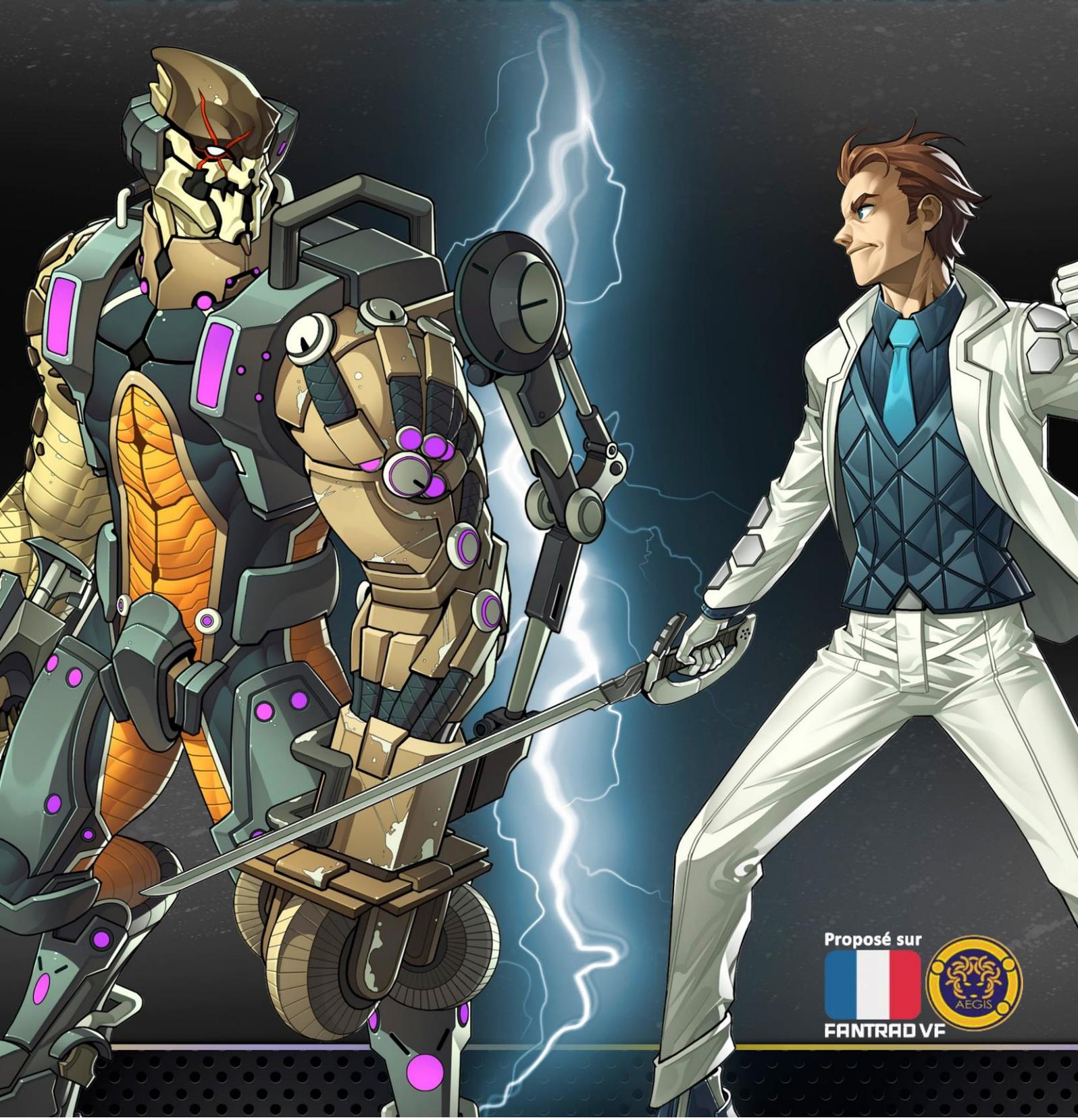


# DIRE FOES

# VOID TANGO

DIRE FOES MISSION PACK BETA



Proposé sur



FANTRAD VF

# VOID TANGO

## DIRE FOES MISSION PACK BETA

### STATION HLÖKK

*"Hlökk" est le nom d'une valkyrie Nordique. Cela convient bien à cette station, car pour quiconque qui ne serait pas un prospecteur poussiéreux et transpirant, c'est un endroit qui vous mènera à la mort, par pur ennui et répugnance."*

*Giacomo Casanova, Opérateur NOC de la SWORDFOR. Introduction de son rapport opérationnel (1er jour).*

À l'origine, la station Hlökk n'était qu'une station de prospection construite par la société Viotti-Sokha Inc. basée à Concilium sur l'astéroïde (8374) 2149 HV16 dans le but d'exploiter les richesses potentielles de cet objet astronomique. Même si l'astéroïde en lui-même s'avéra peu productif, sa situation avantageuse en bordure de la ceinture de Brisingamen, proche de plusieurs voies d'entrée et de sortie pour les activités minières et des cargos, en fit une source de revenus lucratives et animée pour Viotti-Sokha. Très vite, la société commença à louer ses tunnels abandonnés à des prospecteurs et des transporteurs pour les transformer en logements et entrepôts bon marché, et vendit des droits d'exploitation pour ouvrir de nouveaux tunnels.

Les possibilités de loisirs et le nombre d'aires d'amarrage augmentèrent, et la gare de Hlökk devint un point incontournable pour tous ceux qui travaillaient à la périphérie de Brisingamen.

Toutefois, ce fut la découverte de la composition minéralogique spécifique de l'astéroïde, particulièrement fertile pour une souche spécifique de champignon bioluminescent breveté par Haqqislam, qui donna à cette station sa propre industrie. Les tunnels abandonnés et ceux nouvellement forés se transformèrent rapidement en fermes champignonnières. Ces champignons bioluminescents sont une solution peu coûteuse et très populaire auprès des têtes de météores aux budgets limités. Mais ils doivent être remplacés assez régulièrement s'ils ne sont pas entretenus correctement, ce que presque personne ne fait, car tout le monde préfère en payer de nouveaux plutôt que d'y consacrer du temps. Cela nécessite un circuit de remplacement constant, de préférence par un centre de production proche des routes que les têtes de météores empruntent habituellement, comme c'est le cas de la station Hlökk.

Le succès industriel de Hlökk repose donc sur trois facteurs : premièrement, l'emplacement pratique de la station, deuxièmement, la composition minéralogique idéale de l'astéroïde, et enfin (mais pas des moindres) le caractère rentable de cette industrie. Les fermes de champignons sont peu coûteuses à mettre en place, car elles ne nécessitent guère plus que du chauffage et un système d'irrigation basique pour les champignons qui recouvrent les murs et le plafond du tunnel. Le coût le plus élevé est celui de l'eau, qui est une ressource rare à Hlökk, ce qui généra une nouvelle opportunité commerciale pour ceux qui transportent la glace depuis d'autres astéroïdes, tout en augmentant le flux quotidien de personnes qui entrent et sortent de cet astéroïde.

Actuellement, cette station est probablement l'un des endroits les plus fréquentés de la périphérie de la ceinture, et le plus grand qui ne soit pas sous le contrôle de Corregidor.

Ses caractéristiques en font un port franc, mais aussi un lieu où se produisent des choses louches, ce qui en fait un lieu d'intérêt pour le Bureau Aegis. Cependant, les contraintes budgétaires et de personnels de cette organisation, aggravées par le contexte actuel de conflit, l'ont empêché d'y établir un poste permanent. Ce vide de pouvoir a permis à des organisations indépendantes comme la Guilde des Prospecteurs Indépendants, ainsi qu'à de grandes corporations comme Minescorp, d'y acquérir une grande importance et influence dans les activités menées dans cette base. C'est une situation instable qui, si elle n'est pas corrigée, pourrait être exploitée par l'Armée combinée et devenir une source de problèmes plus graves.

*Rapport de l'Enseigne Katherine Cho, Unité Psi, Renseignements Militaires de l'O-12, sur requête du Commandement Coordonné de Concilium.*

### BRISINGAMEN

*"L'exclusivité est pour les faibles, et les faibles ne méritent rien de plus que d'être oubliés."*

Cette devise s'applique à la Minescorp, une entreprise dont la taille, la puissance et l'influence lui permettent de ne pas craindre la concurrence, car elle sait que, dans des circonstances appropriées, elle peut écraser n'importe quel adversaire commercial.

À moins qu'un accord d'exclusivité ne l'éloigne d'une source de richesse comme la Ceinture d'Astéroïdes de Brisingamen dans le système Concilium. Mais bien entendu, toute licence d'exploitation n'est valable que tant que les tribunaux le disent, et les poches de la Minescorp sont suffisamment profondes pour lui permettre de s'offrir les services de tous les avocats sans scrupules qu'il lui faut pour transformer cette licence en un bout de papier sans valeur. Mais en attendant, la société ne reste pas non plus nécessairement inactive, et peut envoyer ses propres navires rôder aux confins de la ceinture d'astéroïdes, à l'abri dans les zones grises des accords juridiques, et exercer ainsi une pression sur les plus faibles : les prospecteurs indépendants de Concilium. Ces âmes courageuses, qui font partie d'un groupe d'entreprises basées à Concilium, étaient les seules en dehors de Corregidor à avoir confiance dans les possibilités de Brisingamen. Ce sont également eux qui ont pris les risques, et maintenant que la ceinture s'est avérée rentable, ils doivent se battre, tant devant les tribunaux que dans le vide entre les astéroïdes, pour empêcher des vautours comme la Minescorp de leur enlever tout ce pour quoi ils ont lutté et souffert. Mais la Minescorp est implacable et peu importe le moyen, elle fera tout son possible pour atteindre ses objectifs et augmenter ses bénéfices annuels. Et si cela signifie sortir des limites de la loi, ce ne sera pas un problème, car même si cela pouvait être prouvé, ce ne sera pas quelque chose que les avocats de la Minescorp ne pourront pas gérer.

C'est ainsi que la Station Hlökk, est une des rares bases astéroïdales de Brisingamen appartenant à un groupe Conciliaire comme celui mentionné ci-dessus, au lieu de Corregidor, et qui située dans la périphérie de la ceinture, a fini par devenir un nid de saboteurs et d'agents corporatifs. Les vaisseaux de la Minescorp entrent et sortent de cette station, mélangés à ceux de prospecteurs indépendants, et la Starmada ne peut pas les arrêter sans raison valable. C'est une situation juridiquement ambiguë dans laquelle la flotte du Bureau Aegis ne peut pas faire grand-chose, du moins ouvertement - raison pour laquelle la SWORDFOR dispose d'agents infiltrés pour ce genre de situation. Ils opèrent lorsque les juges et les procureurs de la Section Statera ne peuvent pas accorder à la SWORDFOR la liberté d'action dont elle a besoin pour faire son travail. Et parmi tous ses agents infiltrés, il n'y a pas meilleur agent que Giacomo Casanova, ou du moins c'est ce qu'il dit...

## ENTRÉE ET SORTIE

Dans un endroit aussi misérable que la Station Hlökk, la seule chose qui pouvait convaincre Giacomo Casanova d'accepter cette mission était la promesse d'une opération rapide et facile. Car rien ne pourrait être plus éloigné de son environnement opérationnel habituel qu'une station minière indépendante, tout le contraire de ce à quoi il est habitué. En effet, Casanova est habitué au luxe et au raffinement, aux opérations de haut niveau, en se mêlant en permanence au gratin des élites sociales et corporatives, un milieu bien plus aisé que les stations avec des moyens de subsistance élémentaires, de l'eau et de l'oxygène rationnés, ou encore des aliments synthétiques.

Naturellement, s'il y a bien une règle qui ne change pas dans le monde du renseignement, c'est que lorsque quelqu'un vous dit "opération rapide : entrée et sortie", vous savez que les choses vont forcément se gêter et que, inévitablement, quelque chose risque de déraiser. Dans ce genre de mission, "rapide" fait plutôt référence à la vitesse à laquelle tout va se dégrader. Mais le principal problème ici réside dans la relation de Casanova avec le Bureau Aegis, qui ne lui permet pas de refuser une mission.

Ainsi, il était là, dans une cantine minable d'une orbitale puante, s'apitoyant sur son sort après une semaine infructueuse au cours de laquelle sa couverture de liaison corporative n'avait produit aucune information utile, mais sa fortune bascula soudainement avec la venue d'un ange sans ailes qui s'asseyait à ses côtés au bar.

D'accord, c'est peut-être un peu excessif et mièvre, mais si vous connaissiez Casanova et que vous aviez été aussi longtemps éloigné du confort auquel il est habitué, vous lui donneriez un peu de répit. Il est vrai que la fille était un peu trop virile et robuste pour correspondre au standard de beauté préféré de Casanova. De plus, elle sentait comme si elle n'avait pas pris de douche depuis une semaine, ce qui était probablement le cas car elle ressemblait beaucoup à un prospecteur indépendant, ce qui suggérait une vie de dur labeur avec peu de plaisirs. Mais elle avait un joli sourire accueillant, et c'était beaucoup plus que tout ce que Giacomo avait vu durant son séjour à Hlökk. Ainsi, notre infatigable charmeur exprimait déjà son plus beau sourire lorsqu'elle lui lança :

- « On dirait que vous êtes curieux de connaître les activités de la Minescorp sur ce caillou poussiéreux. Donc combien êtes-vous prêt à payer pour des infos qu'ils ne veulent pas que vous connaissiez ? »

Le sourire de Casanova ne changea pas d'un iota, mais sa main se dirigea imperceptiblement vers son arme de poing cachée, tandis qu'il constatait d'un bref regard que personne n'écoutait, et que ce n'était pas un piège. Personne ne semblait leur prêter attention, alors il examina attentivement son interlocutrice. Ses vêtements, ses bras musclés et ainsi les callosités de ses paumes de main laissaient supposer qu'elle était une prospectrice. Cependant, le patch à deux pelles croisées que la jeune femme portait sur l'épaule de sa combinaison donnait une explication particulière à ses muscles et callosités : c'était la marque d'une combattante. Cette dame passait autant de temps en tant que prospecteur à travailler qu'à casser la tête de ceux qui ennuyaient la Guilde des Prospecteurs. Il sentait qu'elle allait être une alliée plutôt qu'une ennemie qui chercherait à le piéger, mais il préférait jouer le jeu et prétendre qu'il n'avait pas identifié son affiliation.

- « Je ne peux probablement pas payer autant qu'une beauté comme vous le mériterait, mais je peux payer suffisamment pour vous rendre heureuse. En fait, j'ai une certaine réputation à cet égard... »

Oui, Casanova aime à se vanter d'avoir une façon de faire avec les femmes, bien que cette femme en particulier semble plus intéressée par une transaction rapide que par son charme. De fait, c'est le transfert de fonds de comlog-à-comlog qui décida la prospectrice à lui dire tout ce qu'elle savait, des informations qui confirmèrent les soupçons de Giacomo, remplissant ainsi les blancs de l'enquête qu'il menait depuis quelques jours.

Apparemment, la Minescorp était en train d'acquérir des tunnels en périphérie pour les transformer en entrepôts dans un but inconnu. En outre, cette société avait acheté une ferme de champignons bioluminescents par l'intermédiaire d'une société écran, et il semblait que toute sa production était corrompue, ce qui la rendait toxique. Or, un seul lot toxique de champignons bioluminescents peut provoquer l'arrêt de travail de toute l'équipe d'une installation et de tous ceux qui se trouvent à bord du vaisseau. Cela pourrait mettre en danger non seulement de nombreux prospecteurs indépendants, mais aussi les sociétés minières de Concilium et même de certains prospecteurs Nomades, créant ainsi un vide que la Minescorp serait prête à combler.

Il était alors temps de lancer un raid sur cette ferme, mais il ne le ferait pas seul. Casanova savait bien à quel point ces corporations pouvaient réagir agressivement lorsqu'elles voulaient protéger leurs sales secrets, et peu importe à quel point cette prospectrice peut sembler dure et forte, il valait mieux demander à ses collègues du Bureau Aegis de lui envoyer une petite équipe de raid. Et il savait déjà quoi dire à son contact : « ce sera une opération rapide et sans heurts, entrée et sortie... »





## LA GUILDE DES PROSPECTEURS INDÉPENDANTS

Comme le dit un poème, "aucun homme n'est une île, mais le fragment d'un continent", et cela est vrai même dans le vide stellaire, peut-être même plus encore. Bien qu'ils clament fièrement être "indépendants", la plupart des mineurs indépendants de l'espace se sont regroupés pour former la "Guilde des Prospecteurs Indépendants".

Cette organisation, qui s'étend au-delà des frontières et des systèmes, est une nécessité absolue pour les mineurs individuels qui osent se dresser contre les géants corporatifs, ainsi que pour gérer la paperasserie et la bureaucratie des agences gouvernementales. La Guilde offre également un soutien en matière d'assurance et d'assistance en matière juridique et médicale, et a constitué un fonds pour les veuves et les orphelins de ses membres prospecteurs. Malgré le fait qu'elle soit toujours surchargée de travail et à court de fonds et de ressources, c'est le seul filet de sécurité dont disposent ces aventuriers de l'espace.

Les prospecteurs qui travaillent en freelance mènent une vie très dure. Attirés par la promesse d'une fortune cachée dans les astéroïdes, ils rêvent tous de découvrir un rocher recelant un large filon d'un néomatériau précieux qui leur assurera une vie de luxe et de richesse. La vérité nous montre qu'il n'y a que de longues et ennuyeuses journées à bord de vieux vaisseaux délabrés devant eux, suivies d'un travail physique intense pour forer les astéroïdes et y placer des sondes afin de localiser les filons, qui, aussi riches soient-ils, ne produisent généralement pas la richesse rêvée. Mais ce métier est une vocation, un métier de rêveur, pour ceux qui ne perdent l'espoir de faire une grande fortune qu'au moment où ils perdent la vie, mais jamais auparavant, aussi difficiles que les choses puissent être pour eux. Têtus et durs d'esprit, les prospecteurs sont un type particulier de tête de météorite, de véritables gens de l'espace qui valorisent leur indépendance par-dessus tout et ne partageraient jamais la fortune qu'ils espèrent trouver avec une nation ou une quelconque corporation. C'est pourquoi, même si beaucoup d'entre eux sont d'origine nomade, ce n'est pas toujours le cas, et la nationalité n'est pas une caractéristique qui les définit, surtout si elle les oblige à payer une quelconque forme de taxe. Un prospecteur indépendant n'a besoin de personne, sauf peut-être d'un autre prospecteur indépendant.

Et pour répondre à tous les cas où ils pourraient avoir besoin d'aide, la Guilde des Prospecteurs Indépendants est toujours là pour eux, car parfois même les loups solitaires doivent opérer en meute, surtout lorsqu'il y a d'autres prédateurs plus grands et plus forts dans la nature. C'est pourquoi la Guilde est spécialisée dans la résolution de problèmes et de conflits, que ce soit à la table des négociations ou dans une ruelle sombre.

En outre, la Guilde dispose d'un personnel formé et expert pour ces deux tâches : la négociation et la résolution de problèmes, ou comme ils les appellent, les "Pelles". Mais pourquoi "Pelles" ? Parce qu'il n'y a pas de meilleur outil ni de meilleur ami pour un prospecteur indépendant qu'une pelle pliante : elles sont solides et robustes et bien sûr bonnes pour creuser.

Et c'est précisément ce que font les Pelles de la Guilde : elles brisent leurs problèmes et les enterraient ensuite.

Il n'y a pas d'écoles ou de centres de formation pour devenir une Pelle. Les Pelles de la Guilde sont des prospecteurs affiliés qui ont prouvé leur détermination et leur acharnement, et qui sont prêts à se présenter lorsqu'on les sollicite en échange d'une rémunération et d'un bon plan incitatif.

Il existe toutes sortes de Pelles ; certaines sont plus subtiles et d'autres moins, mais en général, on pourrait dire qu'elles sont le fer de lance de cette association de mineurs spatiaux, le genre de personnes qu'il vaut mieux ne pas croiser. Comme disent les têtes de météores : "*Ne buvez jamais au point de ne plus pouvoir voir si la personne à côté de vous porte un patch à deux pelles croisées. Sinon, vous risquez de vous frotter à la mauvaise personne et de devoir vérifier les conditions de votre assurance dentaire*". Ce sont cela les Pelles de la Guilde, les personnes les plus robustes d'un groupe qui à déjà le besoin d'être fort pour survivre.

## SANS LIEN APPARENT

*"Faire combattre l'ennemi contre lui-même."*

*Récitatif Shasvastii.*

Le mardi, Maria Kaufmann, Directrice des Opérations Régionales de la Minescorp, arrivait avec trois minutes de retard à une réunion de suivi de projet, ce qui était sans précédent pour elle. Deux jours plus tard, un corps non identifiable auquel il manquait son cube fut retrouvé dans le réseau d'égouts de la ville d'Edda. Le vendredi de la même semaine, Maria Kaufmann présenta au comité de direction de la corporation sur Concilium, un plan audacieux pour éliminer leur concurrence à la périphérie de la ceinture d'astéroïdes de Brisingamen.

Trois événements apparemment sans rapport entre eux, mais qui faisaient tous partie de la même opération secrète Shasvastii. Son principal objectif était d'utiliser une société humaine pour établir une base d'opérations clandestine à Brisingamen afin d'envoyer leurs agents à n'importe quel endroit du système. Mais son objectif secondaire était d'encourager la confrontation entre les différentes factions humaines et de créer autant de confusion que possible. Et la stratégie présentée par l'agent Shasvastii qui se faisait passer pour Maria Kaufmann visait à cette fin. Son intention était que la société achète des tunnels secondaires dans la très animée Station Hlökk pour les utiliser comme dépôts auxiliaires et de refuge pour leurs activités dans la région, →



qui pouvaient également être utilisés par une équipe de raid Shasvastii opérant sous le couvert de la Minescorp.

La deuxième partie du plan consistait à acheter quelques fermes de champignons et à corrompre leur production afin d'empoisonner et tuer tous ceux qui les utiliseraient.

Cela perturberait également l'activité minière dans la ceinture, ce qui nuirait à l'effort de guerre humain et à l'économie de guerre de Concilium. De plus, cela aggraverait encore la confrontation de longue date entre la PanOcéanie, la Nation Nomade, et Concilium au sujet de la ceinture d'astéroïdes. Il s'agirait d'un conflit économique et commercial qui, s'il était correctement manipulé, pourrait conduire à une confrontation plus violente, voire même à une escalade militaire. C'était le récitatif Shasvastii appliqué à la réalité.

C'était un bon plan et Sargosh dit Broyeur-Tunnelier, Commandant de la Force de raid Shasvastii, était très fier des progrès qu'ils faisaient. Chaque étape du plan se déroulait avec succès, l'une après l'autre, et personne ne soupçonnait la présence de Shasvastii à Hlökk. Sargosh avait même réussi à infiltrer deux ou trois équipes au sein de Concilium Prima, qui devraient arriver sur la planète cachée dans les cales des transporteurs de la Minescorp.

Mais aujourd'hui il y'a une Pelle de la Guilde des Prospecteurs et un agent corporatif se renseignant et montrant un grand intérêt pour les fermes de champignons gérées par les sociétés écrans de la Minescorp. Mais cela n'est pas un problème ; s'ils tiennent tant à les visiter, Sargosh veillera à ce qu'ils ne quittent jamais ces fermes vivants, soit grâce aux efforts de son équipe de raid, soit à cause d'un relâchement inattendu de champignons toxiques. D'une manière ou d'une autre, les profonds tunnels de la Station Hlökk seront la tombe de ces deux intrus.

Mais pas avant que Sargosh ne s'assure qu'ils n'ont rien révélé à quiconque et qu'ils n'ont pas compromis ce plan si soigneusement élaboré.

## VOID TANGO : PERSONNAGES SPÉCIAUX



### SARGOSH, BROYEUR-TUNNELIER DES ÉGORGEURS DE JAYTH

Il faut avoir un courage particulier pour un égorgéur de Jayth, d'aller s'aventurer dans l'obscurité claustrophobe des tunnels de Jayth-2, avec leurs dangers invisibles et imprévisibles. Et plus encore, il faut être d'une trempe spéciale pour devenir le broyeur-tunnelier de l'équipe. C'est là la position clé d'une unité d'Égorgéurs ; chaque groupe en a un et c'est sur leur capacité ou non que repose la survie de l'équipe dans son ensemble. Le tunnelier est la seule avant-garde, il est le premier à contacter l'ennemi, à évaluer le niveau de menace et à décider de la ligne de conduite à suivre.

Un broyeur-tunnelier peut entamer un engagement, en profitant de l'élément de surprise et en maintenant la pression sur l'ennemi jusqu'à ce que le reste de l'équipe arrive, ou se retirer pour aller à sa rencontre pour combattre ou fuir, et si le niveau de menace l'exige, honorer sa désignation et broyer le tunnel pour le faire sauter afin de stopper l'avance de l'adversaire. C'est la raison pour laquelle il est toujours le premier à attaquer et le dernier à se retirer, étant toujours le plus proche de l'ennemi, car en une fraction de seconde, il doit décider s'il doit ou non prendre cette redoutable décision, car les chances d'enterrer l'équipe d'égorgéurs lors de l'effondrement du tunnel sont très élevées.

Au milieu de l'obscurité souterraine, il n'y a pas d'ombre plus pesante sur les épaules d'un broyeur-tunnelier que celle de la mort, toujours tapie dans le vide. Sargosh ne le sait que trop bien. C'est l'un des plus anciens broyeur-tunnelier des équipes d'égorgéurs des Forces Expéditionnaires Shasvastii. Il est unique en son genre, car l'espérance de vie dans ce domaine est généralement courte : soit on prend sa retraite, soit on en meurt. Le fait est que Sargosh a été un broyeur-tunnelier plus longtemps que ce que les statistiques auraient pu suggérer, et il sait que son temps est compté, marchant inexorablement vers le moment d'une mort certaine. Non pas qu'il n'ait pas fait face à la mort en de nombreuses occasions, au contraire. Une fois, lors de combats acharnés pour les égouts de la ville de Raamudin, sur le front Tohaa, il fut tellement accablé par un détachement d'escortes Reex qu'il fit s'effondrer le tunnel, au mépris de toute notion de distance de sécurité. Lorsqu'il se réveilla, son bras gauche était coincé sous les débris, son équipe étant déjà partie, incapable désormais de le rejoindre, et il pouvait entendre le détachement avancé Tohaa enlever les décombres tout en cherchant des survivants. C'était mauvais signe : les Tohaa ne font pas de prisonniers, donc c'était son bras ou sa vie. Il réussit à peine à rejoindre ses lignes, l'hémorragie le rendit si faible qu'il s'effondra devant une patrouille de Soldats Nox.

Les services de secours implantèrent à Sargosh un bras bionique et il retourna immédiatement au combat. Son implant cybernétique est un rappel constant de sa mortalité, de la fugacité de la vie. Le peu de temps qu'il lui reste lui permet de profiter pleinement de la vie, et lorsque la mort l'affrontera pour la dernière fois, il n'aura aucun regret et l'accueillera avec un sourire féroce et les bras ouverts, même si l'un d'eux est bionique.





## CASANOVA, NOC OPERATIVE

« Je n'aime pas la violence. Mais si vous me forcez la main, vous verrez que même si je n'aime pas la violence, j'ai un don certain pour cela. »

*Casanova, Agent sous couverture non officielle (en anglais NOC) du Bureau Aegis, suggérant à l'équipe de sécurité de l'ambassade de Yu Jing de se mettre au sol, les mains derrière la tête, après l'avoir surpris à l'intérieur du bureau de l'ambassadeur, le coffre-fort ouvert et des copies de sauvegardes classifiées entre ses mains. San Pietro di Neoterra. Néoterra.*

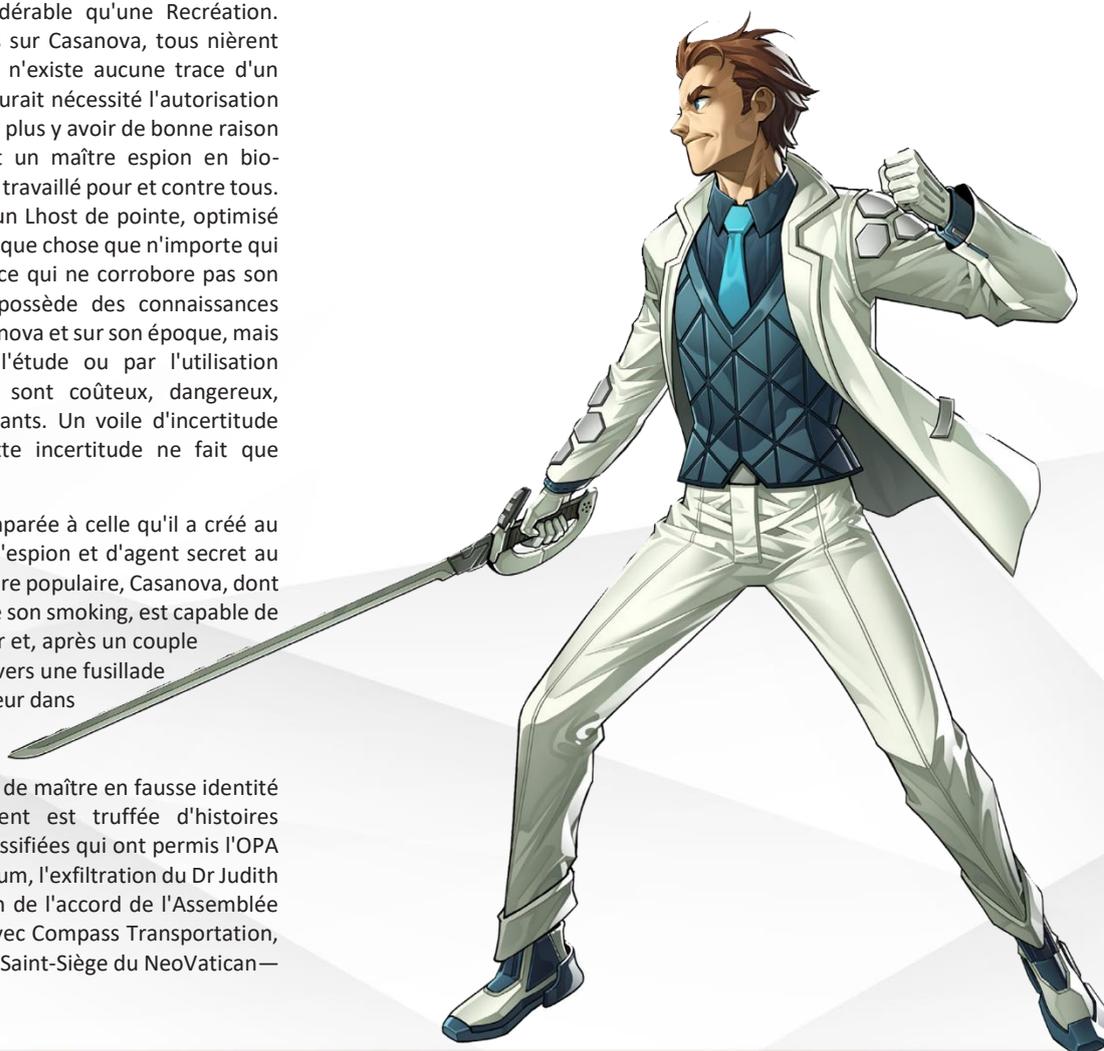
Du mythe et de la réalité, deux concepts qui sont étroitement liés à la figure de Casanova, que ce soit sa version historique, que celle actuelle. Aventurier, bon vivant, espion, coureur de jupons, Casanova était déjà tout cela au XVIIIe siècle, tout comme l'homme qui se fait appeler aujourd'hui Casanova.

Et dans quelle mesure ce que Casanova lui-même a écrit dans ses mémoires, avant sa mort est-il vrai ? Nous ne pouvons pas en être sûrs, tout comme nous ne savons pas quelle part des informations dont nous disposons sur le Casanova actuel est réelle. Il prétend être le vrai Casanova, une Recréation de l'original, mais il se montre évasif lorsqu'on l'interroge sur son passé, ce qui ne rend pas plus facile l'acceptation d'une histoire qui n'a déjà que peu de crédibilité. Seuls ALEPH et quelques grandes corporations seraient en mesure d'entreprendre un projet aussi considérable qu'une Recréation. Cependant, lorsqu'ils furent interrogés sur Casanova, tous nièrent avoir développé un tel programme. Il n'existe aucune trace d'un projet impliquant ce personnage, qui aurait nécessité l'autorisation du Bureau Toth, et il ne semble pas non plus y avoir de bonne raison pour qu'une société ait mis au point un maître espion en bio-ingénierie, car il s'avère que Casanova a travaillé pour et contre tous. Et bien qu'il soit avéré qu'il dispose d'un Lhost de pointe, optimisé comme ceux des Recréations, c'est quelque chose que n'importe qui avec assez d'argent pourrait acquérir, ce qui ne corrobore pas son histoire. Il est également vrai qu'il possède des connaissances approfondies sur la vie du premier Casanova et sur son époque, mais celles-ci peuvent être acquises par l'étude ou par l'utilisation d'implants de mémoire, même s'ils sont coûteux, dangereux, illégaux et, par conséquent, peu courants. Un voile d'incertitude semble entourer Casanova, mais cette incertitude ne fait que contribuer à magnifier sa légende.

Une légende qui semble bien pâle comparée à celle qu'il a créé au regard de sa carrière professionnelle d'espion et d'agent secret au service d'intérêts privés. Dans l'imaginaire populaire, Casanova, dont les manières sont aussi immaculées que son smoking, est capable de se faufiler à la réception d'ambassadeur et, après un couple parfait de martinis, de s'échapper à travers une fusillade en emportant les secrets de l'ambassadeur dans une main et son amant dans l'autre.

C'est une scène qui n'est pas très éloignée de la réalité, car sa réputation de maître en fausse identité auprès des services de renseignement est truffée d'histoires incroyables. Le vol des informations classifiées qui ont permis l'OPA hostile de la Minescorp sur Vilaür Platinum, l'exfiltration du Dr Judith Olavide pour Jingbai Corp, la résiliation de l'accord de l'Assemblée du Commerce International de Mars avec Compass Transportation, la disgrâce de l'ambassadeur Yu Jing au Saint-Siège du NeoVatican—

Ainsi son CV à un air d'histoire légendaire, remplie de missions qui lui sont attribués et des accusations qui en découlent, dont aucune ne peut réellement être prouvée, notamment grâce à ses compétences inégalées, puisque jamais Casanova n'a été pris en train d'effectuer l'une de ces missions. Cependant, "jamais" est peut-être un mot trop catégorique. Comme le narre l'histoire, lors d'une mission connue sous le nom de "Scandale des Lumières de Bohème", Casanova fit connaissance avec son égal et fut arrêté par Jack Watson, également connu comme le "Plus Grand Détective de la Sphère", qui travaillait encore pour la SWORDFOR à l'époque. De toute évidence, le Bureau Aegis offrit à Casanova une peine avec sursis en échange de ses services en tant qu'agent secret. Si cette histoire était vraie, cela signifierait qu'il a poursuivi sa carrière de la manière habituelle tout en servant d'informateur à cette agence de maintien de l'ordre de l'O-12, et occasionnellement en effectuant des missions ponctuelles si nécessaire. Cependant, outre l'absurdité de l'image d'un manipulateur de haut vol comme Casanova portant un badge, il y a des indications claires que cette rumeur provient des bureaux de Yǎnjīng, le service de renseignement de l'État-Empire, qui était alors très mécontent d'avoir perdu son précieux atout au NeoVatican et dont on sait qu'il n'oublie jamais et ne pardonne jamais. C'est une histoire de plus qui ajoute à la légende de cet homme qui fut à la fois un maître espion, un garde du corps, un duelliste dans les circuits privés d'Aristeia! et un reporter. Cependant, au milieu de toutes ces incertitudes, la seule chose qui est incontestable est sa capacité à nous fasciner, que ce soit en utilisant son propre nom ou l'un de ses nombreux autres alias tels que Jacob Newhouse, Mr. Seingalt, ou Jakob Neuhaus. Ceci est Casanova, le plus grand séducteur de la Sphère Humaine.



## DIRE FOES MISSION : VOID TANGO

ESSAYANT ALORS DE PROTÉGER LES INTÉRÊTS DE SES CAMARADES PROSPECTEURS, UNE MINEUSE DE L'ESPACE SE RETROUVE COINCÉE ENTRE UNE FORCE DE RAID SHASVASTII ET UNE ÉQUIPE DU BUREAU DE L'O-12 QUI PENSAIT QU'ELLE ALLAIT SIMPLEMENT DÉMANTELER UNE CONSPIRATION CORPORATIVE. LE BROYEUR-TUNNELIER, SARGOSH ENTEND LA CAPTURER POUR SAVOIR CE QU'ELLE SAIT ET À QUI ELLE L'A DIT, TANDIS QUE CASANOVA FAIT COMME SI C'ÉTAIT UNE DEMOISELLE EN DÉTRESSE - QUAND BIEN MÊME CE N'EST PAS UNE DEMOISELLE !

### OBJECTIFS DE MISSION

JEU EN 15-POINTS	JEU EN 25-POINTS	JEU EN 30-POINTS	POINTS D'OBJECTIF
SI VOUS AVEZ ENTRE 4 ET 7.5 POINTS DE VICTOIRE SURVIVANTS.	SI VOUS AVEZ ENTRE 7 ET 12.5 POINTS DE VICTOIRE SURVIVANTS.	SI VOUS AVEZ ENTRE 7.5 ET 15 POINTS DE VICTOIRE SURVIVANTS.	1 POINT D'OBJECTIF
SI VOUS AVEZ 8 OU PLUS, POINTS DE VICTOIRE SURVIVANTS.	SI VOUS AVEZ 13 OU PLUS, POINTS DE VICTOIRE SURVIVANTS.	SI VOUS AVEZ 15.5 OU PLUS, POINTS DE VICTOIRE SURVIVANTS.	2 POINTS D'OBJECTIF
TUER PLUS DE POINTS D'ARMÉE QUE VOTRE ADVERSAIRE			3 POINTS D'OBJECTIF
CONTRÔLER LA PROSPECTRICE INDÉPENDANTE A LA FIN DE LA PARTIE.			2 POINTS D'OBJECTIF
DOMINER LA ZONE D'EXCLUSION A LA FIN DE LA PARTIE.			3 POINTS D'OBJECTIF

### FORCES ET DÉPLOIEMENT

CÔTÉ A et CÔTÉ B : Les deux joueurs se déploieront sur des côtés opposés de la table de jeu, dans des Zones de Déploiement dont la taille dépendra du nombre de Points d'Armée des Listes d'Armée.

CÔTÉ	POINTS D'ARMÉE	CAP	TAILLE DE LA TABLE DE JEU	ZONE DE DÉPLOIEMENT
A & B	15	3	60 cm x 80 cm	20 cm x 60 cm
A & B	25	5	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A & B	30	6	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm



### RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

#### ZONE D'EXCLUSION

La Zone d'Exclusion couvre 20 cm (10 cm pour les jeux à 15 Points d'Armée) 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 *Déploiement Supérieur* pour se déployer dans la Zone d'Exclusion.

#### DOMINER LA ZONE D'EXCLUSION

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.

#### GRAVITÉ BASSE

La Zone d'Opérations est proche du noyau de l'astéroïde, où la gravité est basse, et les Troupes feront bon usage de cet avantage. Toutes les Troupes reçoivent un bonus de **+2,5 cm** à leur première valeur de *Mouvement*.

Ce bonus sera appliqué à toute compétence portant l'étiquette de *Mouvement*.

#### TUÉS

Une troupe est considérée *Tuée* par l'adversaire 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, que ce soit en Figurine ou en Marqueur, sont considérées comme étant *Tuées* par l'adversaire.

#### LA PROSPECTRICE INDÉPENDANTE

La Prospectrice Indépendante est placée au centre de la table de jeu.

Dans ce scénario, la Prospectrice Indépendante est une Figurine *Neutre* qui ne peut être activée ou déplacée par aucun joueur.

Les joueurs peuvent utiliser la figurine de la Prospectrice Indépendante du Dire Foes Mission Pack Beta : VoidTango.

## CONTRÔLER LA PROSPECTRICE FREELANCE

La Prospectrice Freelance est considérée *Contrôlé* par un joueur tant qu'il est le seul à avoir au moins une Troupe (comme Figurine, non en Marqueur) en contact de Silhouette avec elle. Il ne doit donc pas y avoir de Figurine ennemie en contact avec la Prospectrice Freelance. Les Figurines en État *Inapte* ne sont pas prises en compte pour le contrôle de la figurine.

## ENVIRONNEMENT TOXIQUE

À la fin de la partie, avant de décompter les Points de Victoire, chaque joueur fera un **Jet de Sauvegarde de Dommage 10 contre PB** pour chacune de ses troupes qui à **PB 0** et qui se trouve **en dehors de la Zone d'Exclusion**. Les Troupes qui ne réussissent pas ce Jet de Sauvegarde seront considérées comme ayant été Tuées par l'adversaire.

## FIN DE MISSION

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

Si un joueur commence sa *Phase Tactique* de *Tour de Joueur*, avec toutes les *Troupes* de sa *Liste d'Armée* en État *Inapte*, alors la mission se terminera à la fin de ce *Tour de Joueur*.

## MODE NARRATIF

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

### MODE NARRATIF. RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO :

**Côté A.** En Mode Narratif, le Côté A devra toujours être une Armée de l'O-12.

Le joueur O-12 peut ajouter gratuitement l'Agent NOC Giacomo Casanova, sans appliquer de *Coût* ou de *CAP*. Cette Troupe ne compte pas dans la limite des dix Troupes du Groupe de Combat.

**Côté B.** En Mode Narratif, le Côté B devra toujours être une Force de l'Armée Combinée.

Le joueur Combiné peut ajouter gratuitement le Broyeur-Tunnelier Sargosh, sans appliquer de *Coût* ou de *CAP*. Cette figurine ne compte pas dans la limite des dix Troupes du Groupe de Combat.



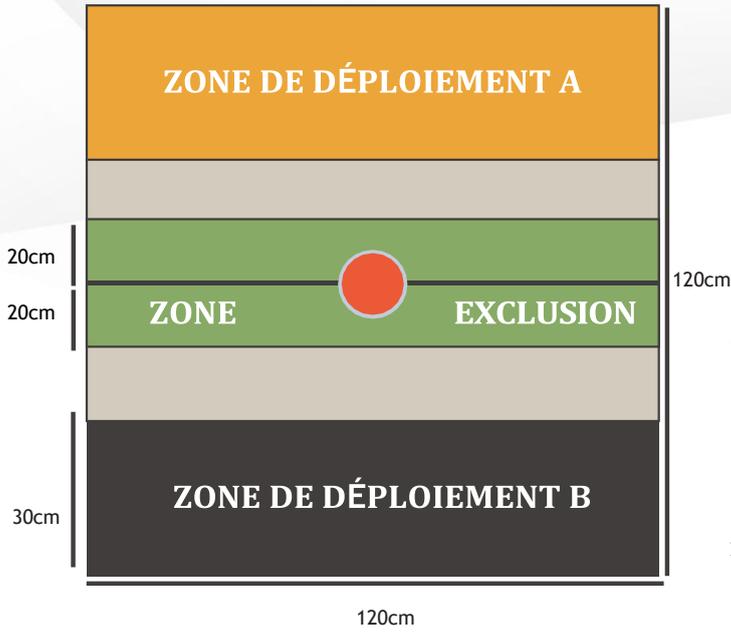
DIRE FOES

INFINITY  
CODE ONE

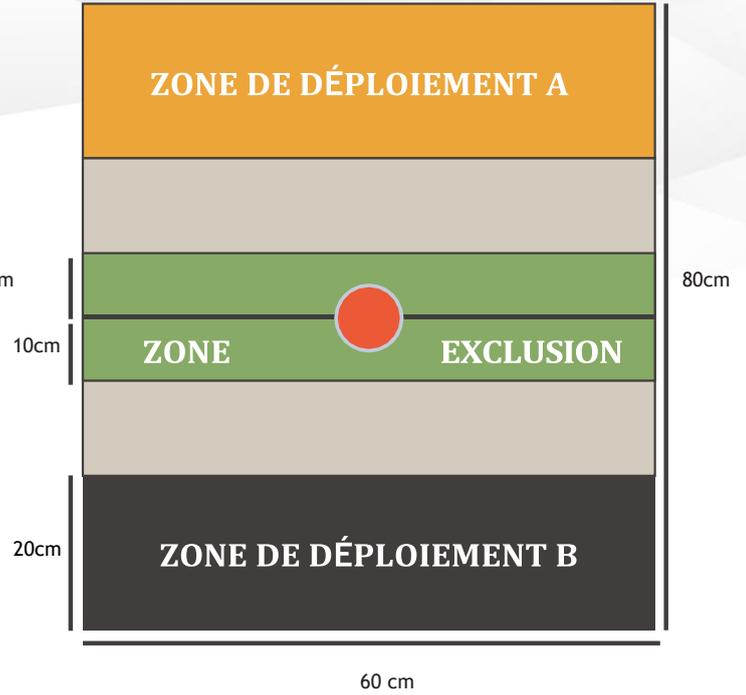
CORVUS BELLI

280035-0845 MISSION PACK BETA: VOID TANGO

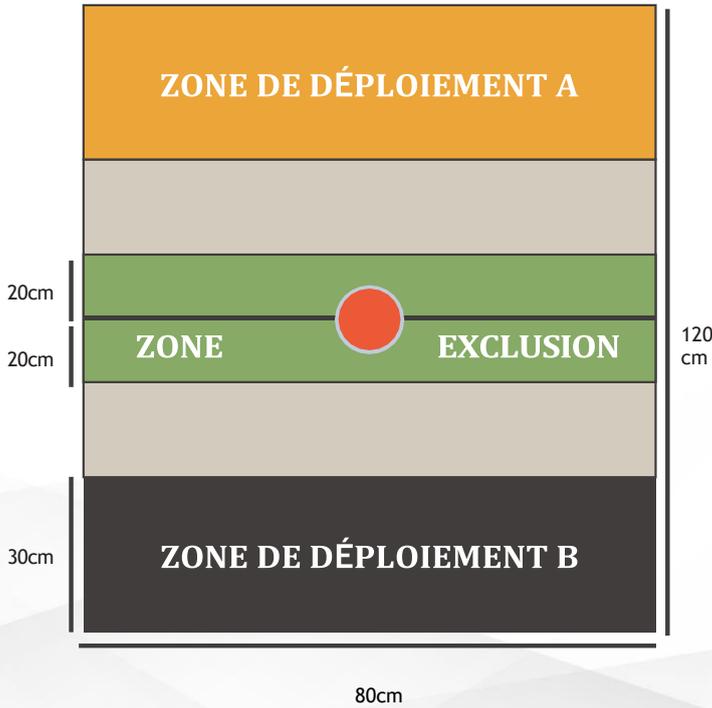
SCÉNARIO À 30-POINTS



SCÉNARIO À 15-POINTS



2 SCÉNARIO À 25-POINTS



 PROSPECTRICE INDÉPENDANTE

