

CORVUS BELLI
INFINITY

DIRE FOES

DATAFLASH



Proposé sur



FANTRAD VF



DATA CASH

Personne n'aime la concurrence, et Tunguska moins que la plupart. En témoigne l'absence relative de rivaux en affaires dans l'ensemble de la Sphère Humaine. Ainsi, quand un groupe d'entrepreneurs essaient d'établir un petit paradis de données dans un vieux cargo échoué, en orbite autour d'une géante gazeuse des Confins de l'Humanité, on peut s'attendre à ce que Tunguska réagisse - surtout si ledit paradis de données entre en concurrence directe avec la succursale de Novyy Bangkok de la Banque de Tunguska. C'est le type de situations que le Vaisseau-Mère Nomade traite personnellement, ce qui signifie que la Dragnet a des vues à la fois sur la crypte de données de ces Databanker et leur serveur principal. Mais bien sûr, quand cette entreprise commerciale constitue en fait une société écran de l'Hexaèdre, pour une opération secrète de financement parallèle, un réel conflit est certain d'arriver, car ce ne sera pas un détachement de sécurité privé qui répondra à l'alerte d'intrusion, mais une unité de réaction immédiate des Snake Eaters (Mangeurs de serpents) de Varuna ou peut-être d'un des corps d'élite Néoterrien. C'est ainsi que se croiseront Jelena Kovac, une inspectrice de police qui enseignait les lois internationales, et Richard Quinn, un tueur professionnel forcé de protéger quelqu'un.

DATABANKERS

La banque de données est née au moment exact où l'argent a pu être converti en données et où l'information a pu être monétisée. L'information peut être considérée comme une devise en elle-même et donc, d'une certaine manière, comme de l'argent liquide. Et l'argent est l'affaire des banques, par conséquent une banque de données n'est rien d'autre qu'une spécialité du secteur bancaire. Le problème réside dans le fait que généralement, cette activité spécifique est exercée dans des paradis de données, des endroits où ni la surveillance d'ALEPH, ni les charges fiscales ne sont très lourdes, et qui se trouvent aussi en marge du droit international. Néanmoins, c'est dans ces zones marginales que les banquiers de données (Databankers) opèrent, protégées par la législation locale et équipées d'une IA esclave qui leur permettent de déplacer données et argent à travers différents canaux, organisations et sociétés écrans. Leur travail consiste à rendre difficile pour des tiers, généralement des agences gouvernementales, la traçabilité de ces transactions afin de sauvegarder les intérêts de leurs clients. Bien entendu, l'un des effets secondaires de ce type d'activité est qu'elle fournit un moyen de blanchir l'argent obtenu par des activités illégales. Et cela nous ramène à la discussion sans fin autour de la différence entre "illégal" et "illicite", ou aux nuances des termes "illégal" et "criminel". C'est une discussion qui nous mène toujours dans une zone grise, précisément là où ces banquiers prospèrent, toujours à la recherche de profits pour leurs clients, et pour eux-mêmes, évidemment.

Extrait de "Nation Argent", par Chaitra Visvakarman, un programme exclusif de PanOptik, votre chaîne Maya incontournable.

Note de traduction

Databanker :

1. Littéralement *Banquier de Données*, repris en espagnol sous cette forme.
2. Mais de nos jours ce métier est plus souvent connu sous le nom de *I-Broker*.
3. Un néologisme Français, peut être fait à partir de Data et de Banquier, donnant *Databanquier*.

① En version espagnol, le terme n'est pas traduit dans les titres et les règles.

INSPECTRICE DE LA SECURITATE JELENA KOVAČ

"Nemoj smarati! I am murija! (Ne m'emmerdez pas, je suis flic !)."

Jelena Kovac utilisant le jargon Anglo-Šatrovački (Anglo/Serbo-Croate) utilisé par la mafia Yougo de Tunguska. Raid sur le Club Ijara, zone de Barangays de Tunguska.

Chez Jelena Kovač, la vocation au respect de l'ordre est dans son sang. Sa mère était détective à la Securitate de Tunguska et son père, un homme de main dans la Mafia Yougo, la mafia serbe de l'Entente. Tous les deux avaient compris la valeur des règles et à quel point il est pratique de maintenir l'ordre. L'un par la loi, l'autre par les règles du monde des bas-fonds. Tous deux savaient que le chaos était mauvais pour les affaires, les affaires étant la base même de l'existence de Tunguska, et que la seule façon de garantir l'ordre était d'agir avec force contre ceux qui tenteraient de le renverser. Car, quand la situation devient extrême, il y a peu de différence entre le port d'un badge et de tatouages. En ce qui concerne Jelena Kovač, elle porte les deux, ce qui lui a été extrêmement utile dans sa carrière de policière. Fraîchement sortie de l'Académie, Jelena fut assignée dans les Opérations Clandestines, travaillant durant quelques années sous couverture dans la Juggenmaffian, la mafia serbe installée sur Svalarheima, recueillant informations et renseignements pour la Dragnet et la Main Noire. Mais son engagement total dans ce rôle et la réputation qu'elle y a acquise pour maintenir sa couverture lui ont valu une enquête des Affaires Internes, car nombre de ses actions étaient au moins de nature discutable. Néanmoins, les documents et les preuves présentés par Jelena étaient du genre à faire sourire le procureur et les analystes des renseignements, si bien qu'un ordre émanant directement du sommet annula l'enquête et fit taire quelques bouches. Depuis lors, la carrière de Jelena a été vouée aux opérations clandestines en profondeur. Son dossier contient peu d'affaires pour une personne de son rang et avec ses années de service, et cela parce qu'aucune de ses opérations n'a duré moins de six mois— quelque chose de très commun dans les missions d'infiltration de groupes criminels. Jelena a déjà retiré des affaires son lot de mauvais garçons ; certains sont derrière les barreaux, mais beaucoup y ont trouvé la mort en raison du système juridique impitoyable de Tunguska, et d'autres sont tombés par la main de l'inspectrice, qui ne tremble pas et n'hésite pas à recourir à la force létale. Et cela l'a amenée à se faire un certain nombre d'ennemis aussi dangereux que rancuniers, mais jusqu'à présent, ses contacts à la Main Noire l'ont mise hors de portée de toute vengeance... Enfin ses contacts et le fait incontestable qu'il faudrait trop d'hommes et de ressources pour la faire tomber, car peu importe le nombre qu'ils enverront, Jelena les tuera tous.

Note de traduction

Šatrovački

1. Nom de l'argot serbo-croate, un argot équivalent de l'ancien verlan pré-00.

ADIREA FOES



FUSILIER INDIGO RICHARD QUINN

Ce fut un tir direct entre les deux yeux qui mit fin à la vie du Président Sanjay Rajkumar. Un tir direct... Et le nanovirus qui accompagnait la balle, qui corrompit toutes les connexions de son Cube. Telle fut la fin inattendue du règne de terreur du tyran. Personne ne s'attendait à ce que quelqu'un ose attaquer le président, qui est peut-être l'un des hommes les plus paranoïaques de la Sphère Humaine. La sécurité autour de lui était du plus haut niveau, et tout assassin savait que sa vie serait perdue, qu'il réussisse ou non. Néanmoins, même si Richard Quinn n'était pas le meilleur tireur de l'Hexaèdre, il était probablement le seul à avoir une chance de sauver sa vie pour s'échapper au piège mortel qu'était devenue l'usine orbitale de Kairo-Bradley après le tir. Quinn avait auparavant servi dans un régiment de fusiliers de Varuna et ses compétences remarquables lui permirent bientôt d'obtenir un poste au sein de Mer Bleue (Blue Sea), le programme anti-terroriste d'élite de cette planète. Mais les chasseurs de têtes du Commandement des Opérations Spéciales, constamment en alerte, le remarquèrent et réussirent à le faire venir à l'Hexaèdre avec la promesse de faire de lui l'un des rares élus qui façonnent l'histoire de l'Humanité, ainsi qu'un défenseur des intérêts et des citoyens PanOcéaniens à travers la Sphère Humaine. Quinn se montra enthousiaste, très enthousiaste, comme en témoigne son dossier, enchaînant les missions les unes après les autres, tout en accumulant les éloges.

Mais l'Indigo a son prix, et après de nombreuses années de service et tout ce qu'il a pu voir et faire, l'idéalisme de Quinn est aussi mort que le Président Sanjay Rajkumar. Ce vétéran Indigo ne se fait plus d'illusions sur son travail : il sait que ce qu'il défend en réalité, ce sont les intérêts de son pays, des intérêts qui, le plus souvent, sont ceux de l'industrie, avant ceux de ses compatriotes. Mais pour préserver le mode de vie PanOcéanien, la nation doit rester forte. Et si cela signifie qu'il doit mettre fin à la vie d'un petit dictateur qui opprime les citoyens-travailleurs d'une minuscule usine orbitale indépendante, alors tant mieux. Même si une petite voix dans sa tête ne cesse de lui rappeler que la seule différence entre le Président Sanjay Rajkumar et son remplaçant, le chef de l'opposition, Karun Millet, est uniquement la meilleure disposition de ce dernier envers les intérêts PanOcéaniens, que Quinn a juré de défendre. Mais pour l'instant, il ne doit plus penser à cela, afin de se concentrer à se frayer un chemin à travers des forces de sécurité très déçues et en colère du défunt Président Sanjay Rajkumar, qui viennent de transformer l'usine orbitale Kairo-Bradley en une impasse mortelle, ce qui n'est qu'une fin de mission comme les autres pour Richard Quinn.



DIRE FOES



DIRE FOES MISSION PACK 9 : DATACASH

Pour conserver sa primauté dans les activités bancaires de données, Tunguska doit balayer tout concurrent, même si ce concurrent est en fait une opération clandestine de financement parallèle de l'Hexaèdre. Mais la PanOcéanie est au fait des luttes pour la primauté, et le Spec-Ops Indigo Richard Quinn est prêt à le démontrer à l'inspectrice Jelena Kovač et à son équipe de la Dragnet.

Configuration Table : --.

Règles Spéciales : *Zone d'Exclusion, Sécuriser la Zone d'Exclusion, Databanker, Menacer la Databanker, Console, Activer une Console, Tué, Troupes Spécialistes, Support Assuré, Bonus Hacker EVO, HVT et Paquet Classifié non utilisé, Mode Narratif.*

OBJECTIFS MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- Avoir la *Databanker* en état **CivEvac** avec l'une de vos troupes à la fin de la partie (3 Points d'Objectif).
- *Menacer* la *Databanker* à la fin de la partie (2 Points d'Objectif, non cumulable avec l'objectif précédent).
- Avoir *Activé* la *Console* à la fin de la partie (3 Points d'Objectif).
- Avoir *Sécurisé* la *Zone d'Exclusion* à la fin de la partie (2 Points d'Objectif).
- *Éliminer plus* de *Point d'Armée* ennemi que l'adversaire (2 Points d'Objectif)

CLASSIFIÉ

Il n'y a pas d'**Objectif Classifié** dans ce scénario.

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* de **40 cm** de profondeur.

Zone 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 SCENARIO

DIMENSIONS DE LA TABLE DE JEU

120 cm x 120 cm.

SÉCURISER LA ZONE D'EXCLUSION

La *Zone d'Exclusion* est considérée *Sécurisée* par un joueur quand il est le seul qui a au moins une *Troupe Spécialiste* à l'intérieur de la *Zone d'exclusion* dans un état non-*Inapte*.

DATABANKER

Il y a un *Databanker*, placé sur la ligne centrale de la table et à 30 cm d'un des bords de la table de jeu (voir carte).

Dans ce scénario, le *Databanker* a un profil de *Civil Neutre*, appliquant la règle des *Civils* (Voir Sphère Humaine N3) concernant l'état *CivEvac*.

Les joueurs peuvent utiliser la figurine de la *Databanker* du pack de mission 9 de Dire Foes : Datacash.

MENACER LA DATABANKER

La *Databanker* est considérée comme *Menacée* par un joueur s'il a au moins une troupe (comme figurine, pas comme marqueur) dans un état non-*Inapte* à l'intérieur de sa *Zone de Contrôle*.

Cet objectif ne compte pas pour le joueur s'il dispose déjà de la *Databanker* en état de **CivEvac** avec l'une de ses troupes.

CONSOLE

Il y'a **1 Console**, placée sur la ligne centrale de la Table de Jeu et à 30 cm d'un bord de table, du bord opposé à la *Databanker* (voir carte ci-dessous).

La *Console* doit être représentée par un Marqueur de Console A, 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).

ADIREA FOES



ACTIVER UNE CONSOLE (COMPÉTENCE COURTE)

ÉTIQUETTE

Attaque.

CONDITIONS

- Seules les *Troupes Spécialistes* peuvent déclarer cette Compétence ;
- La *Troupe Spécialiste* doit être au contact de la *Console* ;

EFFETS

- Permet à la *Troupe Spécialiste* de faire un Jet Normal de **VOL** pour *Activer une Console*.
- Si le Jet est un échec, il peut être répété autant de fois que nécessaire en dépensant à chaque fois la Compétence Courte correspondante et en faisant le Jet ;
- Une *Console Activée* peut être à nouveau *Activée* par l'autre joueur, en appliquant la même procédure. Dans une telle situation, la *Console* est toujours considérée *Activée* par l'adversaire.
- Les marqueurs Joueur A et Joueur B, peuvent être utilisés pour indiquer les *Consoles Activées*. Il est recommandé d'utiliser un type de marqueur différent pour chaque 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 ayant été *Tuées* par l'adversaire.

SUPPORT ASSURÉ

La sécurisation et le renforcement des lignes de ravitaillement permettent d'améliorer l'accès à plus de ressources. Dans ce scénario, les joueurs **obtiendront un Bonus de +1 à leur CAP** disponible.

TROUPES SPÉCIALISTES

Dans ce scénario, les *Hackers*, *Médecins*, *Ingénieurs*, *Observateurs d'Artillerie*, *Infirmeries* 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 troupes *G: Serviteur* pour réaliser les tâches réservées aux *Troupes Spécialistes*.

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

BONUS HACKER EVO

Si le joueur possède une troupe avec un *Dispositif de Piratage EVO* dans un état non-*Inapte* sur la table de jeu, alors il aura un **MOD de +3** aux Jets de *VOL* nécessaires pour *Activer la Console* et pour *Synchroniser le Civil*. Ce bonus est cumulable avec d'autres bonus.

HVT ET PAQUET CLASSIFIÉ NON UTILISÉ

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 LA 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.

Mode Narratif. Règles Spéciales du Scénario :

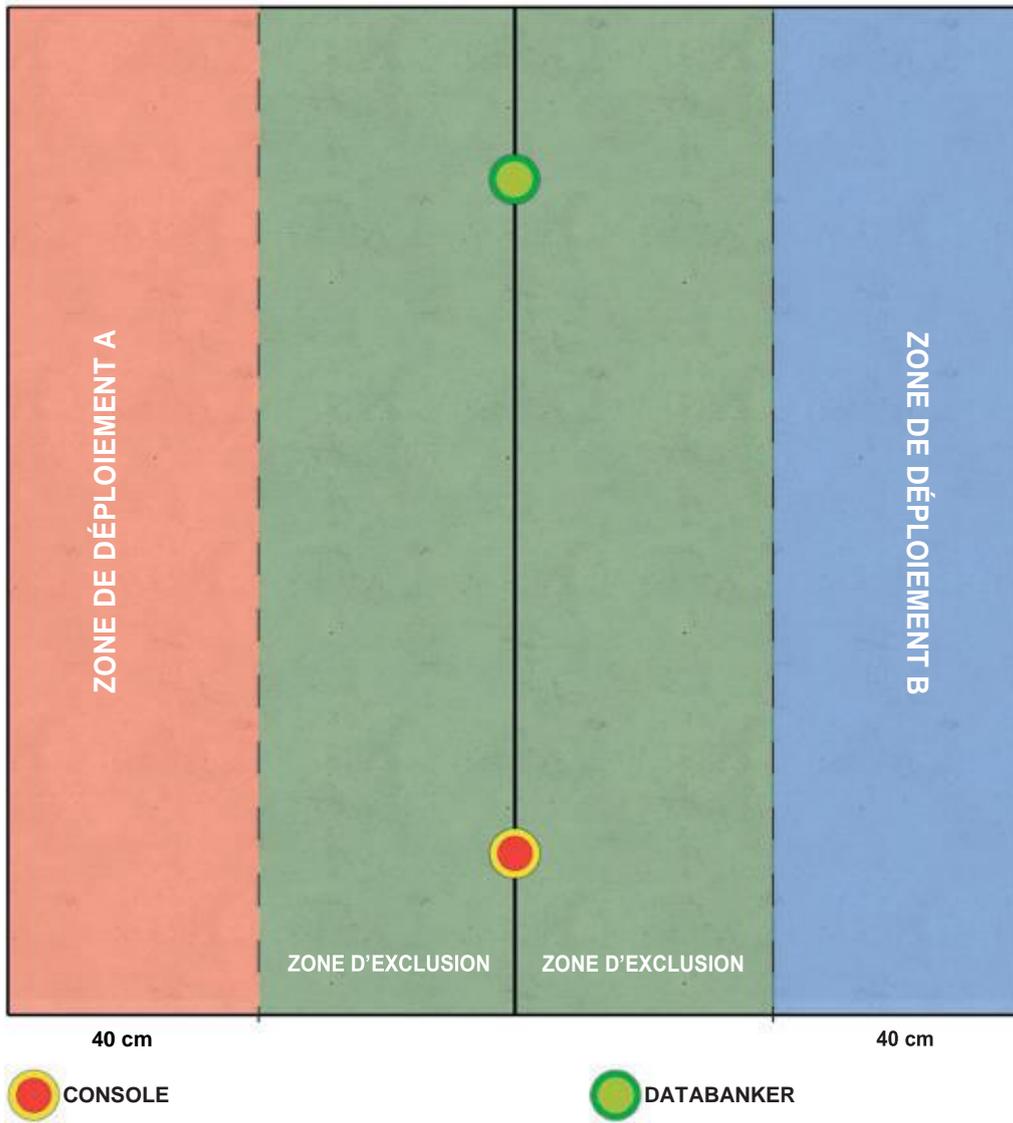
Camp A. En Mode Narratif, le Camp A devra toujours être une Armée Sectorielle Tunguska.

- Forces : 300 points + Jelena Kovač, Inspectrice de la Securitate (sans appliquer de *Coût* ou de *CAP*).

Camp B. En Mode Narratif, le Camp B devra toujours être une Armée Sectorielle de la Division de Réaction Immédiate de Varuna ou de l'Armée Capitale Néoterrienne.

- Forces : 300 points + Fusilier Indigo Richard Quinn (sans appliquer de *Coût* ou de *CAP*).

ADIREA FOES



CORVUS BELLI
INFINITY

WWW.INFINITYTHEGAME.COM

Proposé sur



FANTRAD VF

