

INFINITY  
**CODE ONE**

**DIRE  
FOES**

**RETALIATION**

**DIRE FOES MISSION PACK ALPHA**



# RETALIATION

## DIRE FOES MISSION PACK ALPHA

### RETROUVAILLES

"Contente de vous revoir, Agent Mehmüt."

"Vous avez fait un long et périlleux chemin pour rendre visite à un paria, Ambassadeur."

"Paria ? Vous êtes un agent de valeur en poste en un lieu névralgique où vos compétences peuvent faire la différence."

"Je doute sincèrement que quiconque au sein du Haut Commandement ne me considère comme un agent de valeur après cette mission sur Paradiso dont je ne suis pas autorisé à parler..."

"Au contraire. Même si l'objectif initial de cette opération n'a pas été atteint, les bénéfices indirects se sont révélés tout à fait intéressants. L'interrogatoire des prisonniers fait durant cet assaut a démontré que l'État-Empire n'était pas impliqué dans l'Incident de Spandau Beta, ce qui a sauvé la vie de plusieurs membres influents du Parti. Sans compter le bénéfice international tiré de cette affaire. De plus, nous savons maintenant que si vous n'aviez pas forcé l'ennemi à diviser ses forces pour vous poursuivre, son assaut aurait réussi et nous n'en aurions tiré absolument rien."

"J'aimerais vous croire Ambassadeur. Mais je me retrouve ici, au milieu de nulle part, et sans perspective d'avenir."

"Oh, n'en soyez pas si sûr, Agent Mehmüt. Je m'intéresse tout particulièrement à vous et je suis convaincu que vos services me seraient très utiles maintenant et dans le futur. J'apprécierais que vous m'escortiez lors de ma visite des installations de Lándòng..."

---

*Extraits d'une conversation entre un ambassadeur de l'État-Empire (identité inconnue) et l'Agent Impérial Adil Mehmüt de la Division Spéciale. Base avancée de Gāofēng. Territoires frontaliers d'Huangdi.*

### REPRÉSAILLES

L'État-Empire a bonne mémoire... Une mémoire aussi efficiente que son incapacité à pardonner. Il n'a jamais manqué une occasion de se venger de la PanOcéanie depuis que cette dernière a apporté son soutien aux Japonais lors de leur Insurrection.

Lorsque le Yānjīng, service de renseignement de Yu Jing, apprit que la société panocéanienne Minescorp allait procéder à des essais sur le terrain d'une technologie innovante et révolutionnaire pour trouver du Nessium, un néomatériau de grande valeur, Yu Jing y a vu une occasion de prendre sa revanche. Rapidement et efficacement, une équipe clandestine de l'Armée de la Bannière Blanche, la force planétaire de

Yu Jing sur Svalarheima, a lancé un assaut sur les installations de Minescorp et saisi un échantillon de cette technologie. L'objectif n'a pas été complètement atteint, car Yu Jing n'a pas réussi à détruire les données de cette technologie pour en priver Minescorp. Cette attaque a été considérée comme une atteinte directe à la souveraineté PanOcéanienne. La Roue de la Rancune continuait de tourner.

La visite d'un ambassadeur de Yu Jing à Odineheim, capitale planétaire de Svalarheima, est une opportunité pour WinterFor, la force planétaire PanOcéanienne, de capturer une cible de grande valeur. Odineheim est censée être une ville neutre. Mais elle est située au cœur du territoire PanOcéanien et personne ne prend sa neutralité au sérieux et une opération de capture/extraction à Odineheim ne serait pas diplomatiquement acceptable. Cependant, le Tongue-twister (nom de code du Bureau d'analyse des communications du renseignement PanOcéanien qui effectue des analyses cryptographiques) a intercepté des messages concernant l'itinéraire de l'ambassadeur. Le diplomate a prévu de visiter les installations de Lándòng, un centre de recherche apparemment insignifiant situé au-delà des Territoires frontaliers, dans les plaines désolées de l'arrière-pays de Huangdi. C'est un endroit impossible à atteindre sans être découvert. Sauf si l'équipe envoyée en mission compte un pisteur comme le Troll-Hunter Gunnar Lundmark, capable d'infiltrer et d'exfiltrer un groupe de chasseurs par des itinéraires inconnus des services de cartographie de Yu Jing. Bien sûr, c'est plus facile à dire qu'à faire. Ce mystérieux ambassadeur a recruté comme garde du corps personnel l'agent impérial Adil Mehmüt, un homme extraordinaire qui s'attache tout particulièrement à la sécurité du diplomate. Qui sait ? Peut-être que le marteau de Gunnar a trouvé une enclume qu'il est incapable de casser.

### AMBASSADEUR DE YU JING

Dans l'État-Empire de Yu Jing, un ambassadeur se distingue du corps diplomatique et n'est pas nécessairement lié à lui. Même s'il est traditionnellement associé aux Affaires étrangères, le rôle d'ambassadeur va bien au-delà, puisqu'il devient le représentant et l'incarnation du Parti et de l'État-Empire lui-même. Un ambassadeur de l'État-Empire peut intervenir dans des négociations et des transactions commerciales privées, dans des accords financiers d'entreprise, dans des réunions interministérielles, des cabinets de crise et des conseils de sécurité. Dans tous ces scénarios, un ambassadeur de Yu Jing se présente pour s'assurer que les intérêts de l'État-Empire sont protégés et que toutes les personnes présentes connaissent la position et l'intention du Parti, même si elles sont toujours exprimées par le biais d'insinuations et de phrases laissées en suspens. Comme ils sont impliqués dans toutes sortes de machinations et d'intrigues politico-économiques et militaires, les ambassadeurs ne révèlent généralement pas leur nom et ne s'identifient que par leur fonction. L'anonymat est un aspect central de leur travail. Ils ont généralement tous des implants sous-cutanés discrets pour contourner les systèmes

de reconnaissance faciale, ce qui leur permet de nier de manière plausible leur intervention ou leur implication si leur situation venait à être compromise. En tant que représentants de Yu Jing, la position de ces hauts fonctionnaires dans la hiérarchie est floue et peut varier entre chaque ambassadeur. Pourtant un fait demeure : un ambassadeur de Yu Jing est toujours la personne la plus éminente et la plus puissante (et donc la plus dangereuse) d'une réunion.

## L'AGENT IMPÉRIAL ADIL MEHMUT, DIVISION SPÉCIALE

Adil Mehmüt a tout perdu pendant la guerre : sa famille, ses amis, sa maison, et même sa ville natale. Tous ont disparu en même temps que la ville de Fuyan lors de la première offensive de Paradiso. C'est dans ce moment de grande vulnérabilité que le Service Impérial l'a accueilli et lui a donné un nouveau foyer, de nouveaux amis et un nouveau but : défendre Yu Jing et l'état de droit. Pour quelqu'un comme Adil, membre du groupe ethnique ouïgour, une minorité politiquement suspecte qui doit constamment lutter pour prouver sa loyauté à l'État-Empire, un tel geste était deux fois plus précieux dont il se sentira éternellement redevable. Il s'est dévoué corps et âme au Service impérial, déterminé à suivre les traces de son père, agent impérial lui-aussi et qui s'était sacrifié pour aider son fils et tant d'autres à échapper à la fureur des Morat.

Mais ça n'avait pas été facile, loin de là. Le Service était exigeant, il y avait des tonnes de candidats et les tests étaient difficiles. De plus, Adil était désavantagé. Lors de l'évacuation de Fuyan, il avait été blessé au bras gauche et exposé à un virus Shasvastii provoquant le rejet par l'organisme des traitements régénérateurs standards. Il souffrait donc d'un trouble psychomoteur très douloureux et qui nécessitait de lui injecter périodiquement un médicament spécial. Cela aurait pu le rendre inéligible à des fonctions supérieures dans le Service Impérial. Mais Adil se consacra à l'étude des arts martiaux comme moyen d'imposer sa volonté à son corps. Il s'entraîna avec les maîtres du Bajiquang, connu comme étant le "style des gardes du corps" (il s'agissait de l'art martial pratiqué par les gardes du corps du dernier empereur chinois, ceux de Mao Zedong et d'autres membres importants du Parti Communiste Chinois). Tous ceux cherchant un poste auprès de l'Empereur de l'État-Empire devaient étudier avec les maîtres du Bajiquang, mettant à l'épreuve leur corps, leurs compétences, leur volonté et leur engagement envers Yu Jing et l'Empereur. Sans l'approbation de ces maîtres, aucun futur Agent Impérial ne peut s'élever au-dessus d'un certain rang. Les maîtres furent impressionnés par la détermination d'Adil, par son zèle et par le fait qu'il était prêt à se sacrifier si nécessaire pour protéger son pays.

Grâce à l'aval de ses maîtres, Adil a pu poursuivre sa carrière au sein du Service Impérial. Une carrière qui, au départ, semblait fulgurante. Il a terminé ses études de droit avec une spécialisation en criminologie internationale. Il a fait ses débuts sur le terrain en rejoignant un groupe créé pour démanteler la Fraternité de la Fumée Blanche, une triade qui avait dépassé les limites tolérées par le Service Impérial et en passe de devenir un des principaux groupes de Submondo sur la planète Shentang. Adil a joué un rôle décisif dans la chute de cette triade, en tant qu'analyste et planificateur des opérations de terrain, où il a montré que les maîtres de Bajiquang avaient eu raison de le soutenir. Adil a infiltré la Fraternité pour obtenir des renseignements de première main

sur leurs opérations. Quand sa couverture a été grillée, il a effectué une évasion spectaculaire par les toits du quartier des lanternes rouges de la ville de Wàn Hóu, éliminant quatre tueurs à gages au passage.

Après cette opération, Adil a obtenu une promotion et a été transféré dans les Confins de l'Humanité, où il a rejoint une unité anti-piraterie stationnée sur la station orbitale de Hua Ling. Il y a participé à une opération internationale visant à faire tomber un réseau de trafic d'êtres humains mis en place par les Écorcheurs de Korichar Bujir, un gang de Yuan Yuan, depuis une base cachée dans la ceinture d'astéroïdes. Adil a travaillé en étroite collaboration avec une équipe de Janissaires Hortlak du SB, le Soruşturma Bölümü, le département d'enquêtes du Corps des Janissaires. Le Service Impérial a considéré qu'en tant que musulman ouïgour, il saurait comment traiter avec les agents Haqqislamites. Ce qu'il a fait en permettant d'établir une coopération totalement efficace. Mais sa plus grande réussite a été le recrutement d'un Yuan Yuan particulièrement obèse qui a fourni de précieux renseignements qui ont permis de mener un assaut particulièrement brutal sur la base des pirates. Cette opération aboutit au démantèlement de l'ensemble du réseau de Korichar Bujir et à la destruction totale de son gang.

Une fois cette mission accomplie, Adil a été assigné à une unité de contre-espionnage opérant depuis la base orbitale de Hua Ling. Là, il a eu affaire aux réseaux de renseignement des autres puissances et à la toile des espions industriels et corporatistes qui fleurissait dans le système. Ses performances au sein de cette unité ont attiré l'attention de membres haut-placés du Parti. Ceci a entraîné son transfert au sein de la Division Spéciale, dont les opérations sont toutes classées "Clandestines", "Top Secrètes" et autres "Toute lecture de ce document sans autorisation est passible de mort". En conséquence, peu de choses sont connues de son véritable travail au sein de la Division. Mais plusieurs rapports indiquent qu'il a servi de garde du corps d'un ambassadeur de Yu Jing et qu'il a joué un rôle important dans la capture des stations orbitales japonaises du système Solaire durant l'Insurrection Japonaise. Récemment, Adil a été nommé officier de liaison pour l'Armée de la Bannière Blanche et il a rejoint les forces planétaires opérant à la frontière de Huangdi et défendant Helmheim sur Concilium Prima. Cette assignation récente serait la conséquence de l'importance stratégique croissante de Svalarheima dans les domaines politiques et économiques. Mais cela pourrait aussi bien n'être qu'une excuse pour déployer un agent surentraîné dans la chasse-gardée de l'O-12. Quoi qu'il en soit, Adil est en position pour agir au nom du Service Impérial. Ce dernier s'attend au meilleur de la part d'un homme aux idéaux bien trempés, prêt à faire tout le nécessaire pour l'État-Empire et l'agence a donné un sens à sa vie.

## LE TROLL-HUNTER GUNNAR LUNDMARK

*Óðinn á yðr allá! ["Odin vous bat tous!"]. Vieux cri de guerre viking souvent utilisé par Gunnar Lundmark.*

Levons nos verres à Gunnar Lundmark. Puisse-t-il toujours trouver un siège dans la cantine de la base de Nykåfjord et une place près du feu au Valhalla ! Mais que les Valkyries prennent leur temps avant de venir le prendre ! Ceci est son histoire, pour quiconque veut l'entendre ! Fils de deux membres du groupe ultranationaliste NKAH, le Nordiske Krigere av Heimdall, Gunnar a été bercé au chant des exploits de la mythologie norvégienne et de la haine contre les envahisseurs Yu Jing. En suivant ses parents d'un camp à l'autre, il a appris les techniques de combat et de survie qui lui seraient un jour nécessaire pour botter l'État-Empire hors de Svalarheima. Gunnar était un vrai croyant, un de ces Néo-Vikings assoiffés de sang étranger que seul le NKAH est capable de forger. Il était un membre prometteur de sa communauté. Jusqu'au jour où, lors d'un raid sur un avant-poste scientifique de Yu Jing, Gunnar a refusé de tuer une chercheuse désarmée. Peu importe qu'elle fût une envahisseuse. Il n'avait aucun scrupule à tuer n'importe qui portant un uniforme ou une arme. Mais abattre quelqu'un de désarmé, c'était une limite que son code d'honneur lui interdisait de franchir. Il était un guerrier, pas un assassin. Mais son geste ne servit à rien, car ses camarades ne partageaient pas ses scrupules et abattirent la pauvre scientifique sous ses yeux. Il fut considéré comme un traître indigne et chassé de sa communauté. Sur sa joue fut gravée au fer la rune Kaun qui l'identifiait comme un traître et on lui injecta un nanovirus qui empêcherait tout traitement régénératif, s'assurant que la marque serait indélébile. Cette rune garantissait qu'il serait identifié comme un paria par tout groupe du NKAH qu'il croiserait, leur donnant le droit de le battre à mort.

Lorsque son monde s'est écroulé, Gunnar sombra dans l'alcoolisme et commença à enchaîner les boulots : mineur à Kaldstrøm, harponneur sur un brise-glace, guide dans les territoires frontaliers de Trollhättan.

Il finit par arriver à Nykåfjord, une base du Complexe Militaire PanOcéanien, perdue dans les glaces et foyer des Troll-Hunters. C'est le surnom que nous nous sommes donnés ! Car nous avons beau être des troupes régulières assignées à de simples patrouilles pour empêcher les raids de Yu Jing, nous sommes aussi des chasseurs de monstres. Toutes sortes de monstres de la faune locale, depuis les gorilles Bái Fà jusqu'aux Loups Bleus. Et nous sommes le genre de troupe intéressée par des hommes comme Gunnar. Pour nous, cette rune sur sa joue est un symbole positif : personne ne veut d'un fanatique dans nos rangs, encore moins s'il vient d'un groupe de racistes et de tueurs détraqués. Même s'ils disent soutenir la cause PanOcéanienne, ils ne font rien, à part nous causer du tort, à nous, les vrais professionnels. Alors, quiconque étant banni par ces fanatiques est digne de considération ici, à Nykåfjord.

C'est ainsi que s'est ouverte la voie de la rédemption pour Gunnar. C'est ainsi qu'il a cessé d'être une épave humaine et qu'il est devenu tel un guerrier Viking des anciens temps. Une voie honorable dans laquelle il s'est réaffirmé, lorsqu'il a enfoncé pour la première fois son marteau dans le crâne d'un Loup Bleu. La première d'une longue série, au fil d'un voyage durant lequel il a lavé son honneur dans le sang des vrais ennemis de notre nation ! À part ça, nous savons tous que Gunnar n'a pas tellement changé : il boit toujours trop, se bat toujours trop et prend trop de risques : un vrai guerrier Viking.

Mais aujourd'hui, nous ne levons pas nos verres pour le guerrier. Nous les levons pour notre camarade, notre frère qui est parti secourir tant de fois l'un d'entre nous perdu dans l'immensité blanche d'une des terrifiantes tempêtes Fimbul qui vous arrachent la peau des os... Exceptée celle de Gunnar, parce que son âme appartient déjà à Odin et au Valhalla !

*Toast porté dans la cantine de la base de Nykåfjord. Trollhättan, territoires frontaliers. Svalarheima.*



## REPRÉSAILLES

LA PANOCÉANIE SAIT BIEN QU'UNE PUISSANCE NE MAINTIEN SA SUPRÉMATIE QU'EN NE LAISSANT PAS IMPUNIE UNE ATTAQUE CONTRE ELLE. SUITE AUX ÉVÈNEMENTS DE KALDSTRØM, UN REPRÉSENTANT DIPLOMATIQUE DE YU JING EN VISITE À HUANGDI DEVIENT AINSI LA CIBLE DE L'ÉQUIPE DU TROLL-HUNTER GUNNAR LUNDMARK. MAIS AVEC L'AGENT IMPÉRIAL ADIL MEHMUT DE LA DIVISION SPÉCIALE SERVANT DE GARDE DU CORPS AU DIPLOMATE, LA MISSION N'EST PAS SI SIMPLE. DANS LA LUTTE POUR LA SUPRÉMATIE QUE SE LIVRENT LA PANOCÉANIE ET YU JING SUR LA PLANÈTE GELÉE DE SVALARHEIMA, DES CIBLES AUSSI IMPORTANTES QU'UN AMBASSADEUR DE YU JING SONT DES PROIES DE CHOIX.

### OBJECTIFS DE MISSION

PARTIE EN 15 POINTS	PARTIE EN 25 POINTS	PARTIE EN 30 POINTS	POINTS D'OBJECTIF
AVOIR ENTRE 4 ET 7.5 POINTS D'ARMÉE QUI SURVIVENT	AVOIR ENTRE 7 ET 12.5 POINTS D'ARMÉE QUI SURVIVENT	AVOIR ENTRE 7.5 ET 15 POINTS D'ARMÉE QUI SURVIVENT	1 POINT D'OBJECTIF
AVOIR PLUS DE 8 POINTS D'ARMÉE QUI SURVIVENT	AVOIR PLUS DE 13 POINTS D'ARMÉE QUI SURVIVENT	AVOIR PLUS DE 15,5 POINTS D'ARMÉE QUI SURVIVENT	2 POINTS D'OBJECTIF
TUER PLUS DE POINTS D'ARMÉE QUE L'ADVERSAIRE			3 POINTS D'OBJECTIF
MENACER L'AMBASSADEUR À LA FIN DE LA PARTIE			2 POINTS D'OBJECTIF
CONTRÔLER L'AMBASSADEUR À LA FIN DE LA PARTIE			4 POINTS D'OBJECTIF
AVOIR SÉCURISÉ L'AMBASSADEUR À LA FIN DE LA PARTIE			1 POINTS D'OBJECTIF

### FORCES ET DÉPLOIEMENT

CAMP A ET CAMP B : les deux joueurs se déploient sur les bords opposés de la table de jeu, dans une Zone de Déploiement dont les dimensions dépendent du nombre de Points d'Armée dans les Listes d'Armée.

CAMP	POINTS D'ARMÉE	CAP	TAILLE DE LA TABLE	TAILLE DES ZONES DE DÉPLOIEMENT
A	15	3	60X80 CM	20X60 CM
B	15	3		
A	25	5	80X120 CM	30X80 CM
B	25	5		
A	30	6	120X120 CM	30X120 CM
B	30	6		

### RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

#### ZONE D'EXCLUSION

Il est interdit d'utiliser les Compétences Spéciales Déploiement Aéroporté, Déploiement Avancé et Infiltration dans une zone s'étendant à 20 cm de chaque côté de la ligne centrale de la table.

#### TUER

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.

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

## L'AMBASSADEUR

Un Ambassadeur est placé au centre de la table. Pour le représenter, les joueurs peuvent utiliser la figurine de l'Ambassadeur de Yu Jing du Dire Foes Mission Pack Alpha: Retaliation.

Dans ce scénario, l'Ambassadeur est une Figurine Neutre qui ne peut être ni activée, ni déplacée par un joueur.

## CONTRÔLER L'AMBASSADEUR

L'Ambassadeur est Contrôlé par un joueur s'il est le seul à avoir une de ses figurines (pas un Marqueur) en contact Silhouette avec lui. Il ne doit pas y avoir de figurines ennemies en contact avec le socle de l'Ambassadeur. Aucune figurine en état Inapte n'est prise en compte pour la détermination du Contrôle.

## MENACER L'AMBASSADEUR

Un joueur Menace l'Ambassadeur si au moins une de ses figurines (pas un Marqueur) n'étant pas en état Inapte se trouve à l'intérieur de la Zone de Contrôle de l'Ambassadeur.

Cet Objectif n'est pas pris en compte si le joueur **Contrôle** déjà l'Ambassadeur grâce à une de ses Troupes.

## SÉCURISER L'AMBASSADEUR

L'Ambassadeur est Sécurisé par un joueur si celui-ci le Contrôle **ET** qu'il n'y a pas de Troupe ennemie Menaçant l'Ambassadeur.

## FIN DE LA MISSION

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

Si durant la Phase Tactique, toutes les Troupes de la Liste d'Armée du joueur sont en état Inapte, alors la mission se termine à la fin de son Tour Actif.

## MODE NARRATIF

Ce scénario présente des événements de l'histoire récente de l'univers d'Infinity 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 de Yu Jing.

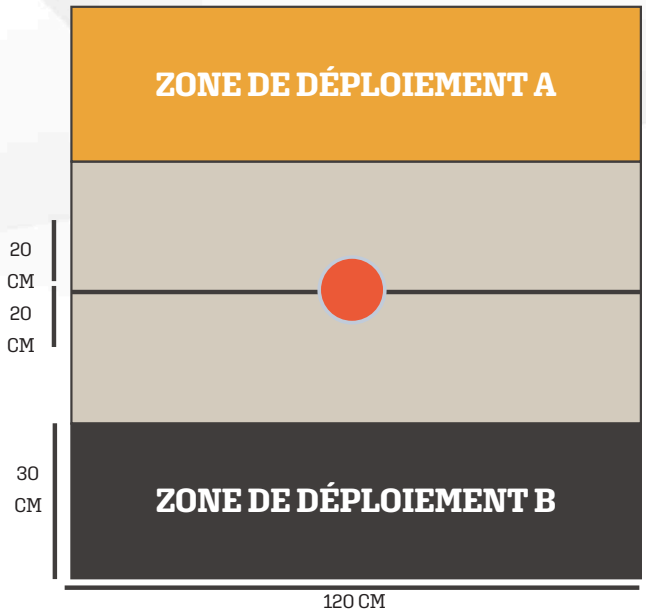
Le joueur Yu Jing peut ajouter gratuitement l'Agent Spécial Adil Mehmud à sa liste d'armée (pas de Coût ou de CAP). Cette figurine n'est pas prise en compte dans la limite des 10 Troupes du Groupe de Combat.

**Camp B :** En Mode narratif, le Camp B sera toujours une armée PanOcéanienne.

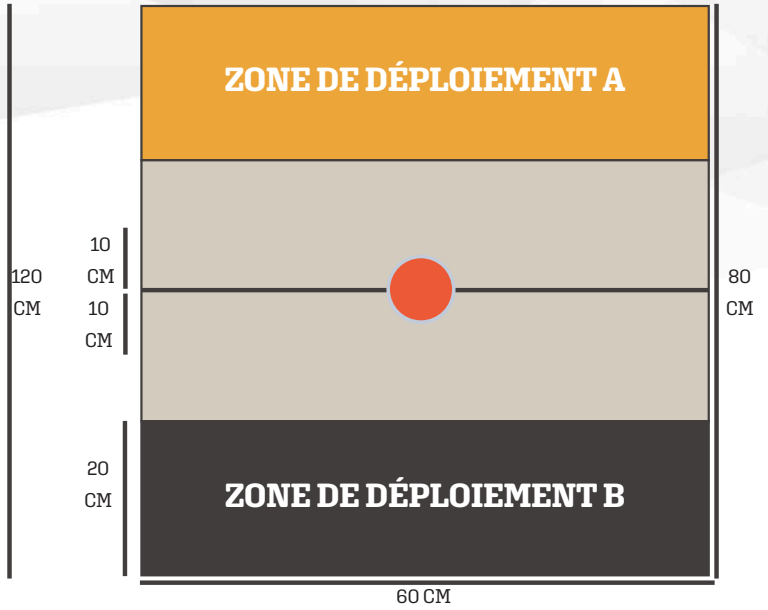
Le joueur PanOcéanien peut ajouter gratuitement le Troll-hunter Gunnar Lundmark à sa liste d'armée (pas de Coût ou de CAP). Cette figurine n'est pas prise en compte dans la limite des 10 Troupes du Groupe de Combat.



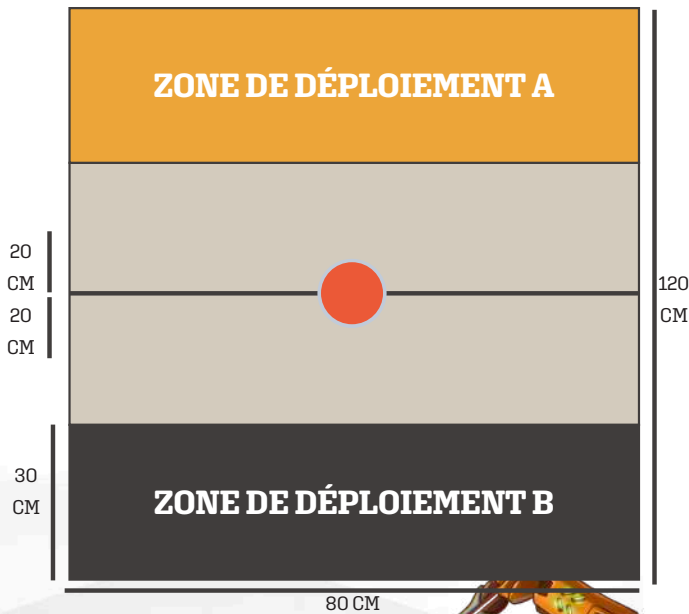
### PARTIE EN 30 POINTS



### PARTIE EN 15 POINTS



### PARTIE EN 25 POINTS



 **AMBASSADEUR**

