

HALLOWEEN MISSION PACK

CORVUS BELLI
INFINITY

Proposé
sur



FANTRAD VF

INFINITY HALLOWEEN

PACK MISSIONS – XÉNOTERREUR

La Xénomancie est un art obscur ne convenant pas à tout le monde et qui exige un grand sacrifice personnel. Ce sacrifice peut être la voie vers un pouvoir illimité ou de votre damnation éternelle. Que la Xénoterreur se répande à travers ces terres est un petit prix à payer, pour obtenir ce que vous désirez tant. Il ne tient qu'à vous d'atteindre la suprématie.

[Avertissement du Grand Livre de Xénomancie]

RÈGLES COMMUNES

Pour apprécier les scénarios spéciaux d'Halloween pour Infinity, il n'y a que deux règles à suivre.

Tout d'abord, passer un moment effrayamment bon.

Ensuite, si vous en avez le courage, osez utiliser la Xénomancie contre l'ennemi. Mais si vous êtes terrifié à l'idée de jouer avec de la magie noire, alors il est temps d'arrêter de lire et de vous enfuir en pleurant.

A cause des Règles Spéciales exceptionnelles utilisées, ce Set de Missions ne peut pas être utilisé en ITS, le format des missions reste le même et le nombre de scénarios, permet d'organiser un tournoi d'Infinity officieux et de le gérer comme un tournoi amical sur l'OTM (<https://otm.corvusbelli.com/manager>).

N'attendez plus et augmentez votre pouvoir avec la magie noire de la Xénomancie.

XÉNOMANCIE

La Xénomancie sommeillait depuis des siècles en ces terres. Un art interdit aux yeux des profanes, la révélation de l'avenir pour quelques rares personnes seulement. Seul un vrai Xénomancien sera capable de contrôler le pouvoir absolu que recèle la Xénomancie.

Prédit par la Xénotour, de sombres temps approchent, qui purgeront la planète de toute sa Xénopuissance, l'entraînant dans l'agonie éternelle. La bataille des Xénomanciens sera le présage qui annoncera le début d'une nouvelle ère.

Configuration de Table : A1.

Règles Spéciales : Xénoantenne, Xénomancien, Tués, Panoplies, Contrôler la Xénoantenne, HVT et Paquet Classifié Non Utilisé.

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- Contrôler la **Xénoantenne** à la fin de la partie (**4 Points d'Objectif**).
- Contrôler la **Xénoantenne** avec votre Xénomancien à la fin de la partie (**1 Point d'Objectif supplémentaire**).
- Tuer plus de Points d'Armée que l'adversaire (**3 Points d'Objectif**).
- Tuer le Xénomancien ennemi (1 Point d'Objectif).
- Récupérer plus d'Armes ou d'Équipements dans les Panoplies que l'adversaire à la fin de la partie (1 Point d'Objectif).

CLASSIFIÉ

Il n'y a pas d'Objectif Classifié.

DÉPLOIEMENT

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

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

XÉNOANTENNE

Il y'a 1 *Xénoantenne*, placée au milieu de la table. La *Xénoantenne* doit être représentée par un Marqueur Antenne de Transmission (TRANS. ANTENNA) ou par un élément de décor de même diamètre (comme les Communications Array de Warsenal ou Sat Station Antenna de Customeeple).

CONTRÔLER LA XÉNOANTENNE

La *Xénoantenne* est considérée *Contrôlée* par un joueur, lorsqu'il est le seul à avoir une *Troupe* (comme figurine, non comme marqueur) en contact avec elle. Il ne doit donc pas y avoir de *Troupe* ennemie en contact avec la *Xénoantenne*. Les Soldats en état *Inapte* ne comptent pas.

Comme indiqué dans les Objectifs principaux, si la troupe qui *Contrôle* la *Xénoantenne* est un **Xénomancien**, le joueur gagne 1 Point d'Objectif supplémentaire.

PANOPLIES

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

Chaque *Panoplie* doit être représentée par un Marqueur Objectif ou un élément de décor de même diamètre.

Les joueurs ne peuvent pas déclarer d'*Attaque* contre les *Panoplies*, excepté Utiliser Panoplie, **avant le second Tour de jeu**.

UTILISER LES PANOPLIES (COMPÉTENCE COURTE)

ÉTIQUETTE

Attaque.

CONDITIONS

- Le Soldat doit être en contact avec une Panoplie.

EFFETS

- Permet au soldat d'utiliser le Trait *Logistique* d'une Panoplie :
- En réussissant un Jet de VOL, la troupe peut faire un Jet dans n'importe quel Tableau de Butin pour obtenir une Arme ou un Équipement. Une fois qu'elle a obtenu un succès, cette troupe ne peut plus utiliser le Trait Logistique de cet élément de décor.
- Les troupes possédant les Compétences Spéciales Butin ou Pilleur, 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.
- Dans le cas où le résultat du gain est une Moto dans la Tableau de Butin, les troupes avec S1, S2, S3 et S5 auront S4 en tant que Monté. Les troupes avec S6, S7 et S8 ne modifieront que leur attribut de MOV.
- En réussissant un Jet de VOL, les *Troupes Spécialistes* peuvent faire deux Jets dans n'importe quel Tableau de Butin, en ne conservant qu'un seul résultat.

XÉNOMANCIEN

A la fin de la Phase de Déploiement, chaque joueur doit déclarer quelle troupe de sa Liste d'Armée est le Xénomancien. La Troupe désignée doit toujours être l'une des figurines déployées sur la table. Les joueurs ne sont pas autorisés à choisir des troupes en Déploiement Caché ou en État Marqueur. Ce soldat doit toujours être sur la table de jeu comme figurine et non comme marqueur (Camouflage, TO, Holo-echo...). Enfin, les troupes Irrégulières et D.C.D ne peuvent pas être Xénomancien.

Le Xénomancien est identifié avec un Marqueur Xénomancie (XENOMANCY).

INVOCATION XÉNOZOMBIE (ORDRE ENTIER)

ÉTIQUETTE

Attaque.

CONDITIONS

Seules les Xénomanciens peuvent déclarer cette Compétence.

EFFETS

- En déclarant cette Compétence Spéciale, le Xénomancien place un Xénozombie sur la table de jeu à son contact.
- Les Xénozombies ne sont pas considérés déployés avant la **Conclusion** de l'Ordre.
- Il ne peut y avoir plus de trois Xénozombies par joueur sur la table de jeu.
- Les Xénozombies n'apportent pas d'Ordres à la *Réserve d'Ordres* mais peuvent en recevoir du Groupe de Combat du Xénomancien.
- Pour représenter le Xénozombie, vous pouvez utiliser n'importe quelle figurine du catalogue Corvus Belli.
- Les Xénozombies ont le profil de troupe suivant :

XÉNOZOMBIE

ISC: XÉNOZOMBIE

IL



MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	DISP	S
10-5	18	10	11	8	1	3	1	-	2

IRRÉGULIER

NON IMPÉTUEUX

NOM

ARME CC

CAP

Ø

XÉNOZOMBIE

VIRAL

-

-

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.

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 étant 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 des joueurs commence son tour actif en état de *Retraite!*, la partie se termine à la fin de ce Tour.

30 CM



30 CM

60 CM

MARQUEURS XÉNOMANCIE



REVENANTS

Croyez-moi, il n'y a pas d'image plus terrifiante que celle d'un champ de bataille rempli de soldats tombés au combat, où l'on ne distingue plus l'ami de l'ennemi. Où le sang entache le terrain et où vous pouvez voir la façon dont les impacts de balles fument encore de ces corps sans vie.

Et quand vous sentez la terre crisser d'agonie, la brise gelée et putride et que tout s'assombrit. Vous relevez les yeux et vous réalisez que tous ces cadavres sont revenus à la "vie". Là vous découvrez que tout cela peut être encore pire... Et cette image restera gravée dans vos yeux, même la mort ne vous sortira pas cette image de la tête...

[Warcor J. Williams, effrayé et se chiant dessus, durant la couverture de la bataille des Xénomanciens.]

Configuration de Table : A.

Règles Spéciales : Secteurs (ZO), Dominer une ZO, Revenant

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- Dominer le Secteur **le plus proche** de votre Zone de Déploiement (1 Point d'Objectif).
- Dominer le Secteur **central** (2 Points d'Objectif).
- Dominer le Secteur **le plus loin** de votre Zone de Déploiement (4 Points d'Objectif).
- Avoir plus de Xénozombies que votre adversaire dans le Secteur Central (2 Points d'Objectif).

CLASSIFIÉ

Chaque joueur a 1 **Objectif Classifié** (1 Point d'Objectif).

DÉPLOIEMENT

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

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

SECTEURS (ZO)

À la fin de la partie, **mais pas avant**, la table est divisée en 3 *Secteurs*. Ces *Secteurs* font 20 cm de profondeur et sont aussi larges que la table de jeu. Deux de ces *Secteurs* sont placés à 10 cm de la ligne centrale de la table de jeu, chacun d'un côté, et le troisième *Secteur* est une bande de 20 cm de profondeur sur la zone centrale de la table.

Dans ce scénario chaque *Secteur* est considéré comme *Zone d'Opérations* (ZO).

DOMINER UNE ZO

Une Zone d'Opérations (ZO) est considérée *Dominée* par un joueur s'il y possède **plus** de Points d'Armée que l'adversaire à **l'intérieur**. Les troupes représentées en **figurine** ou **Marqueur** (Camouflage, Œuf-Embryon, Graine-Embryon...) comptent, ainsi que les *Balises IA*, les *Proxys* et les troupes *G: Serviteur*.

Les troupes en État *Inapte* ne sont pas comptées. Les Marqueurs représentant des Armes ou des Équipements (comme les Mines ou les Répétiteurs Déployables), les Holo-échos et tout Marqueur ne représentant pas une troupe, ne sont pas comptés non plus.

Une troupe est considérée dans une *Zone d'Opérations* si elle a plus de la moitié de son socle dans celle-ci.

SHASVASTII

Les troupes possédant la Compétence Spéciale *Shasvastii* placées dans une Zone d'Opérations, sont prises en compte quand elles sont en État d'*Œuf-Embryon* (Spawn-Embryo) ou tout autre État qui ne soit pas *Inapte*.

BAGAGE

Les troupes possédant l'Équipement : *Bagage*, placées dans une Zone d'Opérations et qui ne sont pas en état *Inapte*, sont comptées en appliquant les Points d'Armée supplémentaires apportés par cet Équipement.

REVENANT

Dans ce scénario, toutes troupes ayant un Attribut Blessure qui sont en État Mort, resteront sur la table.

Au début du troisième Tour de Jeu, avant que le premier Joueur commence le Tour. Toutes les troupes en État *Inconscient* ou *Mort* annulent leurs États de Jeu pour devenir des **Xénozombies**, gardant leurs Armes, Compétences Spéciales et leurs Équipements.

Les Xénozombies bien que n'apportant pas d'Ordres à la *Réserve d'Ordres*, restent dans leur Groupe de Combat d'origine.

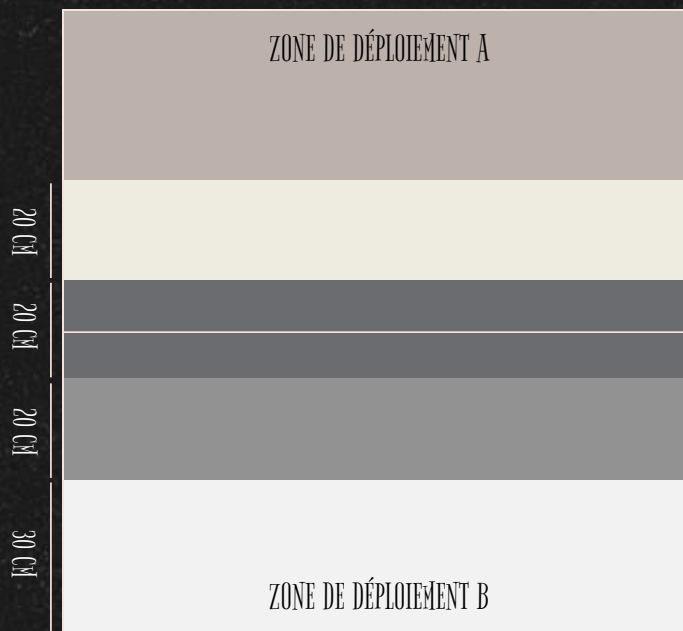
Pour exception, les troupes ayant un Attribut Blessure qui sont entrées dans l'État *Inconscient* ou *Mort*, dans le même Ordre dans lequel elles ont subi un Dommage d'une Attaque par un *Médecin*, *Infirmier* ou de tout soldat dont la *Classification de Troupe est Élite*, ne peuvent pas appliquer cette règle et ne se relèveront pas à nouveau.

PAS DE QUARTIER

Dans ce scénario, les règles *Retraite!* ne sont pas appliquées

FIN DE MISSION

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



LA XÉNOTOUR

La Xénotour se dresse de manière sinistre et majestueuse vers le ciel. De sa structure dégage une lamentation aiguë et pénétrante. La lumière qui réfléchit sur ses sombres murs, y illumine des visages fantomatiques. Le pouvoir qui émane de la Xénotour est tel, qu'elle peut réanimer toutes ces âmes téméraires qui ont péri dans la recherche du livre de Xénomancie et de les transformer en fidèles serviteurs, gardiens de la Xénotour.

Configuration de Table : F.

Règles Spéciales : Zone d'Exclusion, La Xénotour (ZO), Dominer une ZO, Panoplies, Troupes Spécialistes.

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- Dominer la Xénotour à la fin de chaque **Tour de Jeu** (1 Point d'Objectif pour chaque Tour).
- Dominer la Xénotour à la fin de la partie (4 Points d'Objectif).
- Récupérer plus d'Armes ou d'Équipements dans les Panoplies que l'adversaire à la fin de la partie (2 Points d'Objectif).

CLASSIFIÉ

Chaque joueur a 1 Objectif Classifié (1 Point d'Objectif).

DÉPLOIEMENT

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

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

XÉNOVIRUS

Il y'a une zone de 40 cm de profondeur au milieu de la Table, qui est infesté par un Xénovirus, incluant aussi la **Zone de Déploiement**.

A la fin de chaque Tour de Joueur Actif, toutes les troupes appartenant au Joueur Actif qui sont à l'intérieur de la Zone du Xénovirus, doivent faire un jet de PB contre Dommage 10.

Si un soldat échoue au Jet de PB, il devient un *Xénozombie*, gardant Armes, Compétences Spéciales et Équipements.

Les Troupes transformées en Xénozombies sont immunisées au Xénovirus.

Au commencement du deuxième et troisième Tour de Jeu, avant que le premier Joueur du Tour ne commence. La Zone du Xénovirus se répand à chaque fois de 5 cm.

LA XÉNOTOUR (ZO)

Dans ce scénario, la Xénotour est considérée comme une Zone d'Opérations (ZO).

La *Xénotour* est placée au centre de la table, couvrant une superficie de 20 cm par 20 cm. Pour la représenter, nous vous recommandons d'utiliser la Objectif Room de Micro Art Studio, le Command Bunker de Warsenal, la Operations Room de Plastcraft ou la Panic Room de Customeeple.

En termes de jeu, elle a des murs de hauteur infinie bloquant complètement la *Ligne de Vue*. La Xénotour a quatre **Portes**, une au milieu de chaque mur (voir carte). Les **Portes** de la *Xénotour* doivent être représentées par des Marqueurs Porte Étroite (Narrow Gate) ou un décor de même diamètre. Les Portes de la Xénotour ont une largeur d'Accès Étroit.

Les règles de Structure de Décors sont autorisées dans ce scénario.

OUVRIR LES PORTES DE LA XÉNOTOUR

(COMPÉTENCE COURTE)

ÉTIQUETTE

Attaque.

CONDITIONS

- Seules les Troupes Spécialistes peuvent déclarer cette Compétence.
- La Troupe Spécialiste doit être en contact avec une Porte.

EFFETS

- Permet à la *Troupe Spécialiste* de faire un Jet de **VOL** pour Ouvrir les Portes. Un succès ouvrira **toutes les Portes**. 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.

DOMINER UNE ZO

Une Zone d'Opérations (ZO) est considérée *Dominée* par un joueur s'il y possède **plus** de Points d'Armée que l'adversaire à l'intérieur. Les troupes représentées en **figurine** ou **Marqueur** (Camouflage, Œuf-Embryon, Graine-Embryon...) comptent, ainsi que les *Balises IA*, les *Proxys* et les troupes *G: Serviteur*. Les troupes en État *Inapte* ne sont pas comptées. Les Marqueurs représentant des Armes ou des Équipements (comme les Mines ou les Répétiteurs Déployables), les Holo-échos et tout Marqueur ne représentant pas une troupe, ne sont pas comptés non plus.

Une troupe est considérée dans une *Zone d'Opérations* si elle a plus de la moitié de son socle dans celle-ci.

SHASVASTII

Les troupes possédant la Compétence Spéciale *Shasvastii* placées dans une Zone d'Opérations, sont prises en compte quand elles sont en État d'*Œuf-Embryon* (Spawn-Embryo) ou tout autre État qui ne soit pas *Inapte*.

BAGAGE

Les troupes possédant l'Équipement : *Bagage*, placées dans une Zone d'Opérations et qui ne sont pas en État *Inapte*, sont comptées en appliquant les Points d'Armée supplémentaires apportés par cet Équipement.

PANOPLIES

Il y'a **2 Panoplies**, placées à l'intérieur de la Xénotour, dans différents coins (voir carte).

Chaque *Panoplie* doit être représentée par un Marqueur Objectif ou un élément de décor de même diamètre.

Les joueurs ne peuvent pas déclarer d'*Attaque* contre les *Panoplies*, excepté Utiliser Panoplie, **avant le second Tour de jeu**.

UTILISER LES PANOPLIES

(COMPÉTENCE COURTE)

ÉTIQUETTE

Attaque.

CONDITIONS

- Le Soldat doit être en contact avec une Panoplie.

EFFETS

- Permet au soldat d'utiliser le Trait *Logistique* d'une Panoplie :
- En réussissant un Jet de VOL, la troupe peut faire un Jet dans n'importe quel Tableau de Butin pour obtenir une Arme ou un Équipement. Une fois qu'elle a obtenu un succès, cette troupe ne peut plus utiliser le Trait *Logistique* de cet élément de décor.
- Les troupes possédant les Compétences Spéciales *Butin* ou *Pilleur*, 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*.
- Dans le cas où le résultat du gain est une Moto dans la Tableau de Butin, les troupes avec S1, S2, S3 et S5 auront S4 en tant que Monté. Les troupes avec S6, S7 et S8 ne modifieront que leur attribut de MOV.
- En réussissant un Jet de VOL, les *Troupes Spécialistes* peuvent faire deux Jets dans n'importe quel Tableau de Butin, en ne conservant qu'un seul résultat.

TROUPES SPÉCIALISTES

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

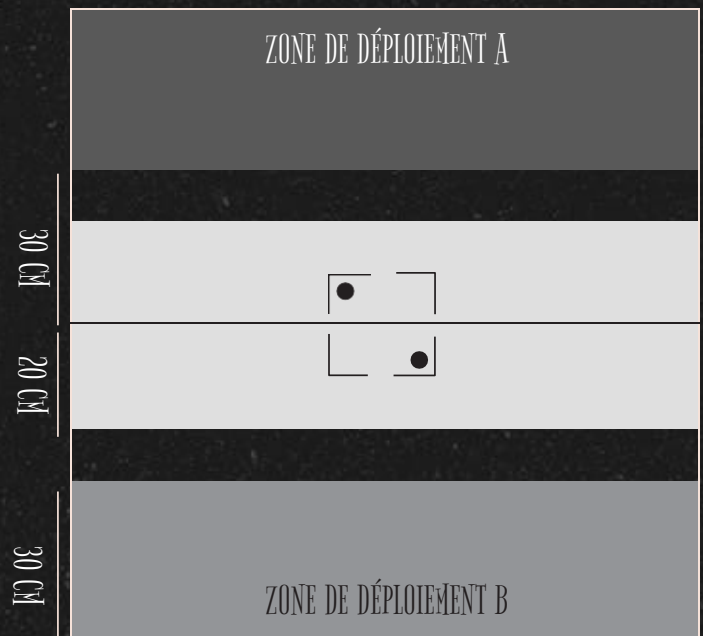
Rappel : Les troupes possédant la Compétence Spéciale Specialist Operative (Troupe Spécialiste), peuvent accomplir les différentes fonctions des Troupes Spécialistes dans ce scénario.

Une Troupe Spécialiste avec Marqueur Désactivé peut toujours remplir les Objectifs de ce scénario.

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 des joueurs commence son Tour Actif en état de *Retraite!*, la partie se termine à la fin de ce Tour.



60 CM



CORVUS BELLI
INFINITY

Proposé
sur



FANTRAD VF