CE N'EST PAS A PROPOS DE L'HÉROISME;
C'EST A PROPOS DE LA BOUFFE ET DE LA BIÈRE

the adventures of the

FAT YUAN YUAN

APPROVED BY:

CORVUS BELLI
INFINITY

HOSTED BY:

鲁班面档
LO PAN'S NOODLE HUT

- "Un banquet 4, deux chow koay meow, un yutang chicken, trois crispy caskuda noodles et pour boire deux packs de pulpibeer" -commanda le Fat Yuan Yuan en train de se lécher les lèvres au travailleur du Lo Pan.

- "Autre chose, monsieur ?" -répondit le travailleur non surpris.

- "Un sceau" -dis le mercenaire obèse.

En sortant de l'établissement, le sourire du Fat Yuan Yuan était comme celui d'un enfant à Noël. Le Lo Pan's Noodle Hut était, sans aucun doute son restaurant préféré, il y mangerait tous les jours s'il le pouvait.

S'arrêter au Neon Orbital Lotus, pour « rassembler des provisions » avait été un succès total, maintenant il pouvait profiter de son succulent butin et regarder « Myrmidon Wars » sur son holo - pendant qu'il attendait le reste du gang du vaisseau.

La journée se déroulait sans encombre jusqu'à ce qu'un Al Fasid, en pleine pointe de vitesse, trébucha contre lui, faisant éclater les canettes de bière contre son torse. La première chose que fit le Fat Yuan Yuan, fut de vérifier avec frénésie si le butin de son Lo Pan était intact -"Uff ... tout est en ordre" -il se soulagea en tentant de lécher toute la bière sur son visage.

Quand il réalisa qu'il était trempé au milieu de la zone de restauration de l'orbital, l'Al Fasid était déjà loin, perçant à travers la foule. Heureusement pour lui, notre ami mercenaire obèse avait une mission très importante entre les mains, sinon, il aurait couru après cet idiot pour lui donner une leçon, mais pour l'instant, il ne ferait que maudire ce bâtard maladroit.

Sur Mars, faite comme les martiens

Et visitez Lo Pan's au Neon Lotus Orbital

FAT YUAN YUAN

ISC: THE FAT YUAN YUAN

Troupe Mercenaire

NOTE : Le Fat Yuan Yuan a remplacé ses grenades fumigènes avec des canettes de bière, si utilisées agressivement, elles fonctionnent comme des grenades étourdissantes.

FAT YUAN YUAN

WB

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	AVA
10-5	18	9	15	12	0	0	1	2	1

AD: Saut de combat inférieur, Assaut, Butin N1, Poids Lourd

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
FAT YUAN YUAN	Chain Rifle, Grenades Étourdissantes	Pistolet, Arme CC Shock	-	-

BACONLAND

Les pillages sont le paiement du pirate, mais pour le Fat Yuan Yuan, une cargaison de cochons provenant des colonies pour organiser une bonne fête, vaut autant qu'une cargaison d'armes à vendre sur le marché noir. Le problème avec les cochons c'est qu'ils sont plus glissants et plus difficiles à attraper, que les caisses d'armes !

Configuration de Table : B.

Règles spéciales : Zone d'exclusion, Cochons!, Capturer les Cochons, Bacon Time, Fat Yuan Yuan.

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

>Avoir un cochon synchronisé en état CivEvac à la fin de la partie (1 point d'objectif pour chaque cochon synchronisé, en état CivEvac).

>Avoir plus de cochons synchronisés en état CivEvac que votre adversaire, à la fin de la partie (2 Points d'Objectif).

>Avoir un cochon synchronisé en état CivEvac dans sa zone de déploiement à la fin de la partie (1 Point d'Objectif pour chaque cochon synchronisé en état CivEvac).

>Avoir un cochon synchronisé en état CivEvac avec le Fat Yuan Yuan à la fin de la partie (1 Point d'Objectif supplémentaire).

>Ne pas avoir son Fat Yuan Yuan en état Inapte à la fin de la partie (1 Point d'Objectif).

DÉPLOIEMENT

Les 2 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 : Les Compétences Spéciales Déploiement Aérien, Déploiement Avancé, Déploiement Mécanisé, d'Infiltration et Supplantation, ne peuvent pas être utilisées pour se déployer dans une zone de 20 cm de chaque côté de la ligne centrale de la table de jeu. La zone d'exclusion ne s'applique pas aux troupes subissant une Déviation.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCENARIO

COCHONS!

Il y'a 3 Cochons au total. Un d'eux doit être placé au centre de la table, tandis que les 2 autres doivent être placés le long de la ligne centrale, à 30 cm des bords.

Les Cochons doivent être représentés par un marqueur Cochon (Pig). Les Cochons ont un profil de troupe Civil.

CAPTURE DES COCHONS

SYNCHRONISATION DES COCHONS (COMPÉTENCE COURTE DE MOUVEMENT)

ÉTIQUETTE

Optionnelle

CONDITIONS

>Seules des figurines et non des marqueurs, peuvent déclarer cette compétence commune. Un marqueur qui déclare Synchroniser avec un Cochon, est automatiquement révélé.

>La troupe doit être au contact avec le marqueur Cochon pour déclarer synchroniser le Cochon.

>Le marqueur Cochon ne doit pas être en état CivEvac avec une figurine ennemie.

>Une figurine ne peut pas déclarer cette compétence commune, si une des situations suivantes est avérée :

>Elle possède déjà 2 Cochons en état CivEvac.

>Elle possède la caractéristique Impétueuse ou Extrêmement Impétueuse, ou possède la caractéristique Frénésie et est devenue Impétueuse.

>Elle possède la compétence G : Serviteur ou G : Synchronisé.

>Elle est du type de troupe DCD.

>Elle réalise un Ordre Coordonné ou elle appartient à une fireteam (de n'importe quel type).

EFFETS

>Si le soldat réussit un jet de PH+3, le Cochon entre en état CivEvac (V. *CivEvac,* Human Sphere N3).

>Rater le jet de PH+3, fait déplacer le Cochon de 5cm dans une direction aléatoire. Pour déterminer la direction du mouvement, le joueur doit placer le gabarit circulaire au-dessus du Cochon avec le chiffre 1 pointé vers le centre de la table et lancer un D20. Le résultat sera la direction que prendra le Cochon pour se déplacer. Ce mouvement doit suivre les règles générales de mouvement expliqué dans les règles de la Compétence Commune Se Déplacer (voir Infinity N3).

BACON TIME!

>Au début du jeu, les joueurs doivent mélanger leur Paquet Classifié devant leur adversaire et choisir trois cartes. Les joueurs peuvent utiliser ces cartes chaque fois que la Compétence commune Synchronisation des Cochons est déclarée.

>Le chiffre des cartes est considéré comme une information privée et déterminera leur utilisation dans le jeu.

>**PARFUM DE TRUFFE** : Si le chiffre de la carte est un nombre impair, la carte peut être utilisée pour déplacer le Cochon ciblé jusqu'à 10 cm dans la direction choisie par le joueur. Ce Mouvement doit suivre les règles du Mouvement Général. L'utilisation de cette carte annule la Compétence Commune Synchronisation des Cochons.

>**CARACTÈRE DE COCHON** : Si le chiffre de la carte est un nombre pair, la carte peut être utilisée pour appliquer un **MOD+3** au jet **PH+3** nécessaire pour synchroniser le cochon ciblé.

>**INSTABLE :** Peu importe le chiffre de la carte, cette carte peut être utilisée pour appliquer un **MOD -3** au jet **PH+3** nécessaire pour synchroniser le cochon ciblé**.**

>Chaque carte n'est utilisée qu'une seule fois.

>Les joueurs peuvent appliquer plusieurs cartes à une même déclaration de synchronisation de Cochon, en respectant la séquence suivante : Le Joueur Actif utilise d'abord une carte, le Joueur Réactif utilise une de ses cartes en second, puis la séquence est répétée jusqu'à ce que les deux joueurs arrêtent d'utiliser leurs cartes.

LE FAT YUAN YUAN

Dans ce scénario, les joueurs peuvent ajouter le Fat Yuan Yuan gratuitement, sans coût ou CAP, mais en gardant le nombre limite de troupe dans un groupe de combat.

Dans ce scénario, le Fat Yuan Yuan peut ignorer la Condition de Synchronisation des Cochons ; qui interdit son utilisation par des soldats avec la Caractéristique de Frénésie Extrêmement Impétueuse. Si le Fat Yuan Yuan a synchronisé un cochon, il ne peut plus ensuite utiliser son ordre impétueux.

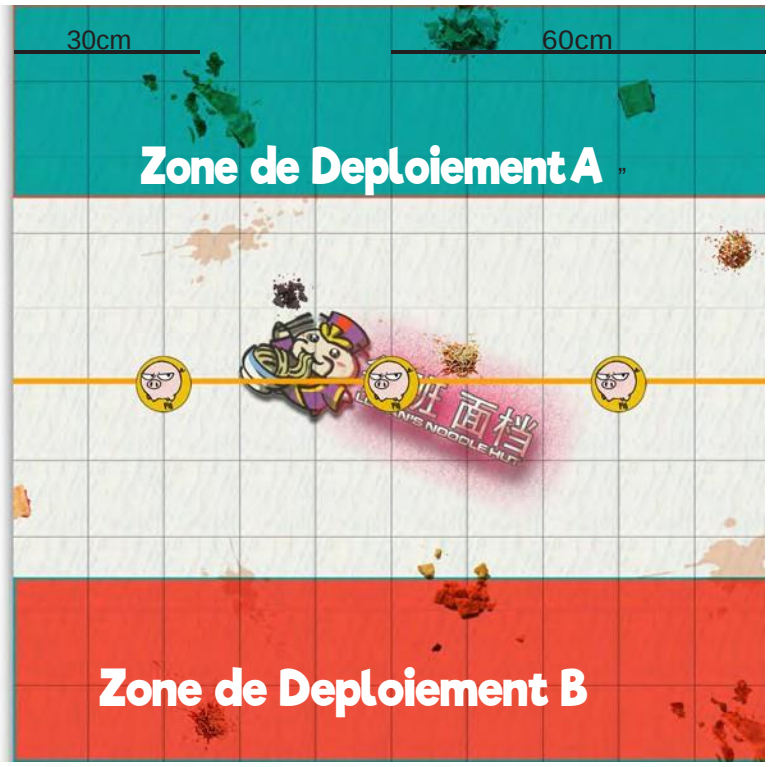
Lors de la déclaration de Synchronisation des Cochons, le Fat Yuan Yuan peut ignorer les effets des cartes du Paquet Classifié que l'adversaire pourrait utiliser.

FIN DE MISSION

Ce scénario est limité dans le temps et se terminera automatiquement à la fin du troisième tour.

Si l'un des joueurs commence son tour actif dans un état de Retraite!, le jeu se terminera à la fin de ce tour.

COCHONS!



BIG TROUBLE A LITTLE LO PAN'S

Lo Pan, en ayant marre de voir l'addition du Fat Yuan Yuan grossir autant que son ventre, a interdit l'entrée du mercenaire à son local. Désespéré et affamé, le Fat Yuan Yuan a puisé dans ses anciennes relations pour obtenir les nouilles qui sont si essentielles au maintien de son adiposité iconique.

Configuration de Table : F.

Règles Spéciales : Zone d'Exclusion, Lo Pan (ZO), Les Portes du Lo Pan, Domination de la ZO, Distributeurs de Nourriture, Boîtes de Nouilles, Acheter des Boîtes de Nouilles, Ramasser des Boîtes de Nouilles, Nourrir le Fat Yuan Yuan, le Fat Yuan Yuan, Troupes Spécialistes, Carte INTELCOM (appui et contrôle).

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

>Dominer le Lo Pan's à la fin de chaque tour (1 Point d'Objectif).

>Dominer le Lo Pan's à la fin de la partie (3 Points d'Objectif).

>Avoir acquis plus de boîtes de Nouilles des distributeurs de nourriture que l'adversaire à la fin de la partie (2 Points d'Objectif).

>Avoir nourri votre Fat Yuan Yuan avec plus de boites de Nouilles que votre adversaire avec le sien (1 Point d'Objectif).

CLASSIFIÉ

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

DÉPLOIEMENT

Les 2 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 : Les Compétences Spéciales Déploiement Aérien, Déploiement Avancé, Déploiement Mécanisé, d'Infiltration et Supplantation, ne peuvent pas être utilisées pour se déployer dans une zone de 20 cm de chaque côté de la ligne centrale de la table de jeu. La zone d'exclusion ne s'applique pas aux troupes subissant une Déviation.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

ALENTOURS DU LO PAN'S (ZO)

Dans ce scénario, le Lo Pan's est considéré comme une Zone d'Opérations (Z.O.).

Placé au centre de la table, il couvre une superficie de 20 cm par 20 cm. Pour représenter le Lo Pan's, nous vous recommandons d'utiliser la Salle d'objectifs de Micro Art Studio, le Command Bunker de Warsenal, la Salle des opérations de Plastcraft ou la Salle de sécurité de Customeeple

En termes de jeu, il est considéré avoir des murs de hauteur infinie qui bloquent complètement la ligne de vue. Il a quatre portes, une au milieu de chaque mur (voir la carte ci-dessous). Les portes du Lo Pan sont fermées au début de la partie. Les portes du Lo Pan doivent être représentées par un marqueur de porte étroite ou une pièce de décor de même taille. Les portes du Lo Pan lui-même ont une largeur de porte étroite.

OUVRIR LES PORTES DU LO PAN'S (COMPÉTENCE COURTE)

ÉTIQUETTE

Attaque.

CONDITIONS

>Seule des troupes spécialistes peuvent déclarer cette compétence.

>La figurine de troupe Spécialiste doit avoir son socle en contact avec la porte.

EFFETS

Permet à la troupe spécialiste de faire un jet de VOL pour ouvrir les portes. Un succès ouvre les portes au Lo Pan. Si le jet est raté, il peut être répété autant de fois que nécessaire, en dépensant à chaque fois la Compétence Courte correspondante et en faisant un jet.

DOMINATION DE LA ZO

Une zone d'opérations (ZO) est considérée dominé par un joueur, s'il a plus de points d'armée que l'adversaire à l'intérieur de la zone. Seules les troupes représentées par des figurines ou des marqueurs comptent (Camouflage, Spawn-Embryo, Oeuf-embryon...), ainsi que les Balises IA, les proxies et les drones G : Serviteur. Les troupes dans n'importe quel état Inapte ne comptent pas. Les marqueurs représentant des armes ou des pièces d'équipement →

(comme les Mines ou les Répétiteurs Déployables), les Holo-écho et tout marqueur ne représentant pas un soldat ne compte pas non plus.

Un soldat est à l'intérieur d'une Zone d'Opérations lorsque plus de la moitié de son socle est à l'intérieur de cette ZO.

SHASVASTII

Les troupes possédant la Compétence Spéciale Shasvastii, qui sont à l'intérieur de la Zone d'Opération sont toujours prise en compte tant qu'elles sont dans l'état Œuf-Embryon (Spawn-Embryo) ou non-Inapte.

BAGAGES

Les troupes possédant la Compétence Spéciale Bagages placées à l'intérieur d'une Zone Dominée et en état non-Inapte comptent également, donnant les points d'armée supplémentaires que cette pièce d'équipement apporte.

DISTRIBUTEURS NOODLE

Il y a 2 distributeurs à Noodle (*Nouilles*), placés à l'intérieur du Lo Pan à différents coins (voir la carte ci-dessous).

Chaque distributeur à Noodle doit être représenté par un marqueur d'objectif ou par une pièce de décor de même diamètre. Les règles Structure de décors sont autorisées dans ce scénario.

Les joueurs ne peuvent déclarer aucune attaque contre les distributeurs à Noodle, sauf pour utiliser le distributeur de nourriture, avant le 2e tour de jeu.

UTILISER UN DISTRIBUTEUR (COMPÉTENCE COURTE)

ÉTIQUETTE

Attaque.

CONDITIONS

La figurine doit avoir son socle en contact avec le distributeur de nouilles.

EFFETS

>Permet au soldat d'utiliser le trait logistique d'un distributeur à Noodle :

>En réussissant un jet de VOL, un soldat peut faire un jet sur l'un des items du tableau de Butin pour obtenir ➔ une arme ou une pièce d'équipement. Une fois qu'un succès a été obtenu, ce soldat ne peut plus utiliser le trait logistique de ce décor.

>Les Troupes possédant la Compétence Butin ou la Compétence Spéciale de Charognard, ou toute autre Compétence spécifique à cette action, n'ont pas besoin de faire le Jet de VOL et peuvent automatiquement faire un Jet dans le tableau de Butin.

>Un soldat dont le socle est en contact avec ce décor, peut dépenser une Compétence Courte pour annuler son état Vide (Unloaded).

>En réussissant un jet de VOL, les Troupes Spécialistes peuvent faire 2 jets, sur n'importe lequel des Tableaux de Butin, mais ne peuvent choisir qu'un des résultats.

NOODLE BOXES

Les Noodles Boxes (*boites à nouilles*) doivent être représentées par un marqueur Noodle Box ou par un objet similaire (comme les Tech Crates de Micro Art Studio, les Gang Tie Containers de Bandua Wargames, les Noodle Boxes de Warsenal ou les Cargo Crates de Customeeple)

ACQUÉRIR LES NOODLE BOXES (COMPÉTENCE COURTE)

ÉTIQUETTE

Attaque.

CONDITIONS

>Seule des troupes spécialistes peuvent déclarer cette compétence.

>La figurine de Troupe Spécialiste doit avoir son socle en contact avec le distributeur à Noodles.

EFFETS

>Permet à la troupe spécialiste de faire un jet Normal de CC Pour acquérir une Noodle Box, suite à un jet réussi, une Noodle Box doit être placée à côté du soldat.

Si le jet est raté, cela peut être répété autant de fois que nécessaire, en dépensant chaque fois la Compétence courte correspondante et en faisant un jet.

>Une fois le jet réussi, le marqueur Food Dispenser (Distributeur à Noodle) est retiré de la table de jeu.

Si un élément de décor est utilisé à la place d'un marqueur, il peut être conservé sur la table de jeu, mais un marqueur désactivé (DIS) doit être placé à côté de celui-ci.

RAMASSER DES NOODLE BOXES (COMPÉTENCE COURTE)

ÉTIQUETTE

Attaque.

CONDITIONS

Le soldat devra être dans l'une des situations suivantes :

>Le Soldat devra avoir son socle en contact avec une figurine en état non Normal, possédant un marqueur de Noodle Box.

>Avoir son socle en contact avec une troupe alliée en état normal ayant un marqueur de Noodle Box.

>Avoir son socle en contact avec un marqueur de Noodle Box qui n'a aucun soldat ennemi à son contact.

EFFETS

>Dépenser une Compétence Courte, sans jet de dés, n'importe quelle troupe peut ramasser une Noodle Box dans l'une des situations précédemment mentionnées.

>Les troupes doivent accomplir les règles communes aux Noodles Box.

RÈGLES COMMUNES DES NOODLE BOXES

>Chaque figurine peut posséder un maximum d'une Noodle Box. À titre d'exception, les troupes possédant la compétence spéciale de Bagages peuvent transporter jusqu'à 2 boîtes de nouilles.

>Seules les figurines, et non les marqueurs, (Camo, Supplantation, Holo-echo ...) peuvent porter les Nouilles.

>Le marqueur de Noodles Box doit toujours être gardé sur la table, même si la figurine qui le porte passe à un état Inapte.

NOURRIR LE FAT YUAN YUAN (COMPÉTENCE COURTE)

ÉTIQUETTE

Attaque.

CONDITIONS

>La figurine doit avoir son socle en contact avec le Fat Yuan Yuan.

>La figurine en contact doit posséder un marqueur de Noodle Box.

EFFETS

>Dépensez une Compétence Courte, sans jet, n'importe quelle figurine peut donner une Noodle Box au Fat Yuan Yuan pour qu'il puisse la dévorer.

>Le marqueur de boîte de nouilles est ensuite retiré de la table.

TROUPE SPÉCIALISTE

Pour les besoins de ce scénario, seuls les Hackers, Docteurs, Ingénieurs, Observateurs d'Artillerie, Infirmier et les troupes possédant la compétence spéciale Chaîne de Commandement sont considérés comme des Troupes Spécialistes.

Les Hacker, Docteurs et les Ingénieurs ne peuvent pas utiliser de modèle de Répétiteurs ou de G : Serviteur pour effectuer des tâches réservées aux Troupes spécialistes.

> **Mémo :** Les troupes ayant la compétence spéciale de Troupe spécialiste peuvent accomplir les différentes fonctions des Troupes Spécialistes dans ce scénario.

Une Troupe Spécialiste avec un marqueur Désactivé (Disabled) peut toujours accomplir les objectifs de ce scénario.

LE FAT YUAN YUAN

Dans ce scénario, les joueurs peuvent ajouter le Fat Yuan Yuan gratuitement, sans coût ni CAP, mais en gardant la limite de troupes dans un groupe de combat.

Lors de l'utilisation de l'Ordre Impétueux, le Fat Yuan Yuan doit toujours se déplacer vers la Noodle Box la plus proche par la route la plus directe possible. S'il n'y a pas de Noodle Box sur la table, l'Ordre Impétueux sera exécuté comme spécifié par la règle Ordre impétueux.

Le Fat Yuan Yuan ne peut pas entrer dans le Lo'Pan tant qu'il n'aura pas payé toutes ses dettes. Dans ce scénario, le Fat Yuan Yuan ne peut pas entrer dans le Lo'Pan.

CARTE INTELCOM (APPUI ET CONTRÔLE)

Avant de commencer, mais après avoir choisi l'Objectif Classifié, le joueur doit informer son adversaire si cette carte sera son Objectif Classifié ou sa Carte INTELCOM. Chaque joueur lance un dé et celui qui obtient le meilleur score doit être le 1er qui annonce sa décision à son adversaire. Le contenu de la carte, qu'il s'agisse du numéro de la mission ou de la carte, est considéré comme une information privée, quelle que soit l'usage que le joueur a choisi pour ça.

A la fin du 3e tour de jeu, lorsque la partie se termine et que les joueurs comptent leurs points selon l'ordre établi par l'initiative, le joueur peut utiliser sa carte INTELCOM en appliquant le mode : appui et contrôle.

Mode Appui et contrôle : Le joueur peut ajouter la valeur de la Carte de Appui et contrôle de son choix, au total des Points d'Armée qu'il a dans la Zone d'Opération (ZO), mais seulement s'il a au moins un Soldat dans un état Normal à l'intérieur de la ZO.

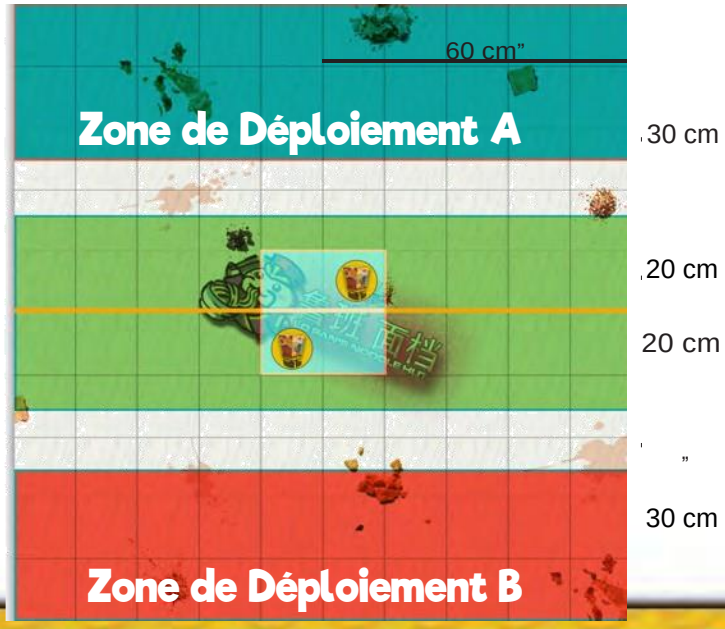
FIN DE MISSION

Ce scénario est limité dans le temps et se terminera automatiquement à la fin du troisième tour.

Si l'un des joueurs commence son tour actif dans un état de Retraite!, le jeu se terminera à la fin de ce tour.

TYPE D'ÉLÉMENT	NOM	BLI	PB	STR	LA	TRAITS
CONSTRUCTION	DISTRIBUTEUR DE NOURRITURE	0	0	1	--	--

DISTRIBUTEUR DE NOODLE



PULPIBEER FEST

Toutes sortes d'histoires circulent, autour de l'une des pires canalisations de la Sphère Humaine, comme de prétendues qualités magiques de la PulpiBeer. On dit qu'elle aurait la propriété de vous faire apparaître dans des endroits insoupçonnés, sans savoir comment vous y êtes arrivé. Certains qui ont bu plus d'une PulpiBeer vous diront même, qu'ils ont entendu la voix du Maitre Robinet, leur demandant de se lancer sur la Route de La PulpiBeer, une quête à travers les pires abreuvoirs de la région dans le but d'écouler leurs stocks. Et beaucoup vous diront qu'il n'y a pas plus grand expert sur cette route que le Fat Yuan Yuan lui-même, une créature imperméable aux effets de ce breuvage légendaire.

Configuration de Table : G (Sans salle d'objectif).

Règles spéciales : Zone d'Exclusion, Robinet à PulpiBeer, Découverte de la Route à la PulpiBeer, Boire à partir d'un Robinet à Pulpibeer Désigné, Rampement dans un Chaos de Bar, Terminer la Route à la PulpiBeer, Controler le Robinet à Pulpibeer Désigné, Fat Yuan Yuan.

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

>Découvrir la Route à la PulpiBeer (1 Point d'Objectif).

>Boire à un Robinet à PulpiBeer Désigné (1 Point d'Objectif pour chaque Robinet Désigné bu).

>Terminer la Route à la PulpiBeer (2 Points d'Objectif).

>Terminer la Route à la PulpiBeer avec votre Fat Yuan Yuan (3 Points d'Objectifs supplémentaires).

>Avoir contrôlé plus de Robinets à Pulpibeer que votre adversaire à la fin de la bataille (2 Points d'Objectif).

DÉPLOIEMENT

Les 2 joueurs se déploient sur les bords opposés de la table de jeu, dans une zone de déploiement standard de 30 cm de profondeur.

Il n'est pas autorisé de se déployer directement en contact avec le socle d'un des Robinets à PulpiBeer.

Zone d'exclusion : Les Compétences Spéciales Déploiement Aérien, Déploiement Avancé, Déploiement Mécanisé, d'Infiltration et Supplantation, ne peuvent pas être utilisées pour se déployer dans une zone de 20 cm de chaque côté de la ligne centrale de la table de jeu. La zone d'exclusion ne s'applique pas aux troupes subissant une Déviation.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

ROBINETS A PULPIBEER

Il y'a 4 Robinets à Pulpibeer, placés sur chaque moitié de la table de jeu, chacun d'entre eux étant à 20 cm de la ligne centrale de la table et à 30 cm du bord de table (voir carte ci-dessous). Le Maitre Robinet est placé au centre de la Table.

Chaque Robinet à PulpiBeer et le Maitre Robinet, doivent être représentés par un Marqueur Baril de Pulpibeer ou par une pièce de décor de même diamètre.

Chaque joueur considèrera les Robinets à PulpiBeer avec un nombre impair comme étant à sa gauche de sa Zone de Déploiement, tandis que les Robinets à PulpiBeer avec un nombre pair seront eux sur la droite.

DÉCOUVRIR LA ROUTE A LA PULPIBEER (COMPÉTENCE COURTE)

ÉTIQUETTE

Attaque.

CONDITIONS

>Chaque joueur devra découvrir sa propre Route à la Pulpibeer.

>Toutes les troupes peuvent déclarer cette Compétence.

>Le Soldat doit être avec son socle, en contact avec le Maitre Robinet.

EFFETS

>Réussir un jet Normal de VOL, signifie que le soldat a découvert la Route à la PulpiBeer. Si le jet est raté, cela peut être répété autant de fois que nécessaire, en dépensant à chaque fois la Compétence courte correspondante et en faisant un jet.

>Si le jet est réussi, le Maitre Robinet murmura aux soldats qui devront boire, les Robinets à PulpiBeer Désignés, pour terminer la Route à la PulpiBeer. Donc, le joueur devra faire deux jets dans le tableau Route à la PulpiBeer.

TABLEAU ROUTE A LA PULPIBEER	
1D20	**RÉSULTAT**
1-4	Robinet PulpiBeer #1
5-8	Robinet PulpiBeer #2
9-14	Robinet PulpiBeer #3
15-20	Robinet PulpiBeer #4

Si le joueur obtient le même résultat avec les deux jets, il doit relancer l'un d'entre eux, jusqu'à ce qu'il ait deux résultats différents.

Seuls les Robinets à PulpiBeer correspondant aux jets dans le tableau sont considérés comme des Robinets à PulpiBeer Désignés pour ce joueur.

BOIRE A UN ROBINET A PULPIBEER DÉSIGNÉ (COMPÉTENCE COURTE)

ÉTIQUETTE

Attaque.

CONDITIONS

>Toutes les troupes peuvent déclarer cette compétence.

>Le Soldat doit avoir son socle au contact du marqueur du Robinet à Pulpibeer Désigné.

>Seuls les Robinets à Pulpibeer sur la Route à la Pulpibeer du joueur, sont considérés comme des Robinets à Pulpibeer Désignés.

EFFETS

>Dépenser une Compétence Courte, sans jet de dé, il sera considéré que le soldat a bu à partir de ce Robinet à PulpiBeer Désigné.

>Une fois qu'un soldat a bu à un Robinet Désigné, son joueur ne peut plus utiliser ce Robinet encore une fois.

>Un soldat peut boire à partir d'un Robinet à PulpiBeer Désigné qu'un soldat ennemi a déjà bu, **si** les deux joueurs partagent le même résultat dans le tableau Route à la PulpiBeer.

>Les marqueurs Player A et Player B peuvent être utilisés pour marquer les Robinets à PulpiBeer Désignés que les soldats ont bu. Il est recommandé que chaque joueur utilise un type de marqueur différent.

RAMPEMENT DANS UN CHAOS DE BAR

À la fin d'un Ordre dans lequel un soldat aura déclaré Boire avec la Compétence Robinet à Pulpibeer Désigné, le soldat doit alors appliquer la règle de Déviation (voir Infinity N3) à partir de son emplacement actuel.

TERMINER LA ROUTE A LA PULPIBEER

Pour terminer la Route à la PulpiBeer, il est nécessaire d'avoir bu aux deux robinets à PulpiBeer Désignés par les jets de dés, dans le tableau Route à la PulpiBeer.

Il n'est pas nécessaire que ce soit le même soldat qui ait bu à partir des deux Robinets à PulpiBeer Désignés, ni de boire aux Robinets à Pulpibeer Désignés dans une séquence spécifique.

CONTRÔLER UN ROBINET A PULPIBEER DÉSIGNÉ

Un Robinet à PulpiBeer Désigné, est considéré comme Contrôlé par un joueur, quand le joueur est seul en contact, avec au moins une troupe (en tant que figurine, pas comme Marqueur) avec le Marqueur Robinet. Les Soldats en état Inapte (Inconscient, Mort, Sepsitorisé ...) ne peuvent pas contrôler un Robinet à PulpiBeer Désigné.

FAT YUAN YUAN

LE FAT YUAN YUAN

Dans ce scénario, les joueurs peuvent ajouter le Fat Yuan Yuan gratuitement, sans coût, ni CAP, mais en gardant la limite de troupes dans un groupe de combat.

Lorsque de l'utilisation de l'Ordre Impétueux, le Fat Yuan Yuan doit toujours se déplacer vers le Robinet à Pulpibeer qu'il n'a pas bu, le plus proche, par la route la plus directe possible. Si le joueur n'a pas encore découvert la route à la PulpiBeer ou si le Fat Yuan Yuan a déjà terminé la route PulpiBeer, alors la direction de l'Ordre Impétueux sera exécutée comme spécifié par la règle Ordre impétueux.

Le Fat Yuan Yuan aime la PulpiBeer, il en boit au petit-déjeuner, il se douche avec. Pour lui, la PulpiBeer est l'élixir des dieux. Dans ce scénario, le Fat Yuan Yuan n'est pas affecté par la règle Rampement dans un Chaos de Bar.

FIN DE MISSION

Ce scénario est limité dans le temps et se terminera automatiquement à la fin du troisième tour.

Si l'un des joueurs commence son tour actif dans un état de retraite!, le jeu se terminera à la fin de ce tour.

LE FAT YUAN YUAN
MARQUEURS EXCLUSIFS

Lo Pan's Approved

INFINITY

OUTRAGE

PROFITEZ D'UNE BONNE LECTURE DU MANGA OUTRAGE D'INFINITY PENDANT QUE VOUS DÉVOREZ VOTRE NOODLE BOX

CORVUS BELLI

INFINITY