

The background is a dark teal night sky with a large, glowing yellow moon in the center, a smaller moon to its upper right, and several bright lightning bolts striking down. Silhouettes of bats are scattered across the sky. In the foreground, there are black silhouettes of a gnarled tree on the left, a fence, a tombstone with a glowing yellow cat on top, and several crosses. A large, dark, gnarled tree branch with a spiderweb is on the right. The title 'HALLOWEEN MISSION PACK' is written in large, green, 3D block letters across the middle, with a lightning bolt striking through it.

# HALLOWEEN MISSION PACK

TONI  
MACAYANA

CORVUS BELLI  
**INFINITY**



# HALLOWEEN MISSION PACK

« Une patte de Batroid, une Graine-Embryon de Shasvastii, une touffe de cheveux de Ko Dali, trois gouttes de Sepsitor... ». Le Soldat-Sorcier marmonnait à son maître. « On mélange dans le sens horaire pendant dix minutes avec une antenne d'Imetron et c'est prêt ! Avec cette potion s'éveillera une armée d'entre les mort et les pas si morts que ça. Voilà une opportunité d'ériger un empire, votre empire maléfique !

Sans mot dire, l'Avatar eut un sourire terrifiant.

## 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, vous devez ajouter un Avatar à votre Liste d'Armée car vous allez jouer une force de combat sepsitorisée. Mais si vous êtes terrifié à l'idée de mener une armée de zombies, alors il est temps d'arrêter de lire et de vous enfuir en pleurant.

Même si ces listes, avec un Avatar gratuit, ne peuvent pas être utilisées en ITS, le format des missions reste le même, et le nombre de scénarios permet d'organiser un tournoi d'Infinity officiel, et de le gérer comme un tournoi amical sur l'OTM (<https://otm.corvusbelli.com/manager>).

N'attendez plus et menez votre armée de zombies sepsitorisés pour annihiler tous ceux qui oseront s'opposer à votre règne de terreur.







# ARMÉE DES TÉNÉBRES

On dit qu'avant l'affrontement de deux grandes armées, un silence sépulcral recouvre le champ de bataille, tel un prélude aux événements tragiques qui vont s'y dérouler.

Mais cette bataille est différente. Les cris sourds, les lamentations et les pas lourds des morts-vivants, les litanies maléfiques, constituent la bande-son de cette bataille maudite par le destin.

**Quand les Armées des Ténèbres s'affrontent, il n'y a qu'un seul vainqueur : la Mort.**

*[Un reportage du Warcor effrayé J. Williams. Couverture de la bataille de l'Armée des Ténèbres.]*



## CONFIGURATION DE TABLE : A

Règles Spéciales : Brume Spectrale, Mort-Vivant, Tués, Armée Sepsitorisée, Pas de Sepsitor.

### OBJECTIFS DE MISSION

#### OBJECTIFS PRINCIPAUX

- Tuer **plus** de *Points d'Armée* que l'adversaire (2 Points d'Objectif) ;
- Tuer un *Mort-Vivant* ennemi (1 Point d'Objectif chaque);
- Tuer **autant** de *Morts-Vivants* ennemis que l'adversaire (2 Points d'Objectif, uniquement si le joueur a tué au moins 1 *Mort-Vivant*) ;
- Tuer plus de *Morts-Vivants* que l'adversaire (4 Points d'Objectif).

#### CLASSIFIÉ

Il n'y a ni *Objectifs Classifiés*, ni *HVT*.

### 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.

Il est interdit de se déployer au contact d'un *Mort-Vivant*.

### RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

#### BRUME SPECTRALE

La *Brume Spectrale* est une zone de 20 cm de chaque côté de la ligne centrale de la table de jeu. Elle est considérée comme une *Zone de Saturation* et une *Zone de Terrain Difficile*. Les troupes possédant les compétences *Terrain* (n'importe quel type) ou *Multi-terrain* peuvent les utiliser pour éviter les effets de la *Zone de Terrain Difficile*.

#### MORTS-VIVANTS

Il y a un total de huit *Morts-Vivants* sur la table de jeu, quatre par joueur.

Chaque joueur place ses quatre *Morts-Vivants* dans la *Brume Spectrale*, au contact de la limite de la *Brume Spectrale*, dans sa moitié de table. Deux des **Morts-Vivants** doivent être placés respectivement à 30 cm et 50 cm d'un des bords de la table, alors que les deux autres doivent être placés respectivement à 30 cm et 50 cm de l'autre bord (voir la carte ci-dessous).

Les joueurs ne peuvent pas placer leur *Morts-Vivants* au sommet ou dans un *Élément de Décor* ou un *Bâtiment*. Ils doivent toujours être déployés dans un emplacement accessible de la table. Le placement des décors doit faciliter cela.

Les joueurs ne peuvent que Tuer les *Morts-Vivants* ennemis.

Dans ce scénario, les *Morts-Vivants* ont un *Profil de Troupe*. Les joueurs peuvent prendre les *Morts-Vivants* ennemis pour cible.

Seules les *Attaques CC* peuvent infliger des dommages aux *Morts-Vivants*.

Vous ne pouvez pas utiliser d'Ordres de la Réserve d'Ordres sur les *Morts-Vivants*.

Au début de la *Phase Tactique*, le Joueur Actif doit déplacer ses *Morts-Vivants* comme s'il s'agissait de *Troupes Impétueuses*. Leurs cibles doivent toujours être des troupes ennemies, mais pas d'autres *Morts-Vivants*.

Un *Mort-Vivant* ne peut déclarer qu'*Attaque CC* en *ORA*.

Si son *Attribut de Blessures* passe **en dessous de 0**, alors le *Mort-Vivant* passe à l'état *Mort*.

ISC: Undead, Army of Darkness



#### MORT-VIVANT

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	Disp.
10-0	1B	0	11	8	2	3	2	2	4

Nom	Arme TR	Arme CC	CRP	C
MORT-VIVANT		Arme CC Virale	-	-

Les joueurs peuvent utiliser n'importe quelle figurine de la gamme *Infinity* ou *Infinity Bootleg*, de préférence celles désignées comme *HVT* ou comme *Civil* tels le Haut Commissaire de l'O-12, la Diplomate Tohaa, Go-Go Marlene, le Fusilier Angus, les Pilotes de T.A.G, la P.D.G ou la Spécialiste HAZMAT A1. Les joueurs peuvent également utiliser les Marqueurs de Joueur A et de Joueur B pour identifier leurs figurines ou bien même pour représenter leurs *Morts-Vivants*.

## TUÉS

Une troupe ou un *Mort-Vivant* est considéré Tué quand il passe à l'état *Mort*, ou qu'il 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.

## ARMÉE SEPSITORISÉE

La Liste d'Armée de chaque joueur a été sepsitorisée (même les troupes sans Cube !) par un **Avatar** qui la commande. Aussi, en jeu, chaque joueur doit inclure un Avatar **gratuitement**, sans coût de points d'armée ni CAP, qui sera le **Lieutenant** de sa Liste d'Armée.

## PAS DE SEPSITOR

Dans ce scénario, l'arme Sepsitor est sans effet, et l'état *Sepsitorisé* n'est pas utilisé.

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







# CAUCHEMAR

## SUR SURGAR STREET

**La nuit approche à Sucracéanie. Mais durant cette nuit particulière, les couleurs de la rue se muent en nuances inquiétantes. Des ombres effrayantes et des murmures macabres emplissent tous les recoins de la ville.**

**Une longue nuit, durant laquelle la citée ne dort pas, car les cauchemars sont libérés par l'énorme quantité de sucre relâchée dans les rues.**

## CONFIGURATION DE TABLE : B.

*Règles Spéciales : Distributeurs de Bonbons, Boîte à Bonbons Glace-sang, Troupes Spécialistes, Bonus d'Opérateur Spécialiste et d'Observateur d'Artillerie, TraqueBonbons, Armée Sepsitorisée, Pas de Sepsitor.*

### OBJECTIFS DE MISSION

#### OBJECTIFS PRINCIPAUX

- Pour chaque *Distributeur de Bonbons Activé* à la fin de la partie (1 Point d'Objectif) ;
- Pour chaque *Distributeur de Bonbons Contrôlé* à la fin de la partie (1 Point d'Objectif) ;
- *Contrôler la Boîte à Bonbons Glace-sang* à la fin de la partie (3 Points d'Objectif) ;
- *Contrôler la Boîte à Bonbons Glace-sang* avec votre *TraqueBonbons* à la fin de la partie (2 Points d'Objectif) ;
- Tuer l'*Avatar* ennemi (1 Point d'Objectif).

#### CLASSIFIÉ

Il n'y a ni Objectifs Classifiés, ni HVT.

#### 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.

Il est interdit de se déployer au contact de la *Boîte à Bonbons Glace-sang* ou d'un *Distributeur de Bonbons*.

### RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

#### DISTRIBUTEURS DE BONBONS

Il a 2 *Distributeurs de Bonbons* placés sur la ligne centrale de la table de jeu, à 30 cm du bord. Chaque *Distributeur de Bonbons* doit être représenté par un Marqueur de *Distributeur de Bonbons* (CANDY DISPENSER) ou par un élément de décor de même diamètre.

#### ACTIVER UN DISTRIBUTEUR DE BONBONS (COMPÉTENCE COURTE)

#### ÉTIQUETTES

Attaque.

#### CONDITIONS

- Seules les *Troupes Spécialistes* peuvent déclarer cette Compétence ;
- La *Troupe Spécialiste* doit être au contact d'un *Distributeur de Bonbons*.

#### EFFETS

- Permet à la *Troupe Spécialiste* de faire un Jet Normal de **VOL** pour Activer le *Distributeur de Bonbons*. 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 ;
- Un *Distributeur de Bonbons Activé* peut être à nouveau Activé par un autre joueur en utilisant la même procédure. Dans ce cas, le *Distributeur de Bonbons* n'est plus considéré comme étant Activé par l'adversaire ;
- En Activant un *Distributeur de Bonbons*, la *Troupe Spécialiste* gagne un Marqueur Sucre ! (SUGAR UP !), à moins de déjà en posséder un ;
- Des bonbons de différentes couleurs ou des Marqueurs de Joueur A et de Joueur B peuvent être utilisés pour indiquer les *Distributeurs de Bonbons Activés*. Il est recommandé d'utiliser un type de Marqueur différent pour chaque joueur.

#### MARQUEUR SUCRE !

#### CONDITIONS

- Seule une *Troupe Spécialiste* ayant Activé un *Distributeur de Bonbons* peut avoir ce Marqueur ;
- Une *Troupe Spécialiste* ne peut pas avoir plus d'un Marqueur Sucre !.

#### EFFETS

- La *Troupe Spécialiste* peut dépenser son Marqueur Sucre ! lorsqu'elle déclare une Compétence d'un Ordre ou d'un ORA ;
- Lorsqu'elle dépense le Marqueur Sucre !, la *Troupe Spécialiste* peut appliquer un MOD de +3 à l'Attribut du Jet pour l'Ordre ou l'ORA ;
- Retirez le Marqueur Sucre ! une fois son utilisation déclarée





**Marqueur Sucre ! et Pilotes à Distance**  
Les Pilotes à Distance conservent le Marqueur Sucre  
! lorsqu'ils réintègrent leur T.A.G.

## CONTRÔLER UN DISTRIBUTEUR DE BONBONS

Un Distributeur de Bonbons est considéré Contrôlé par un joueur tant qu'il est le seul à avoir au moins une troupe (en tant que figurine, non en Marqueur) à son contact. Il ne doit donc pas y avoir de troupes ennemies au contact du Distributeur de Bonbons. Les troupes en état *Inapte* ne peuvent pas Contrôler un Distributeur de Bonbons.

## BOITE À BONBONS GLACE-SANG

Il y a 1 Boîte à Bonbons Glace-sang placée au centre de la table.

La Boîte à Bonbons Glace-sang doit être représentée par un Marqueur de Boîte à Bonbons Glace-sang (CANDYBOX) ou par un élément de décor de même diamètre (comme les Stasis Coffins de Warsenal ou les Cryo Pods de Customeeple).

## CONTRÔLER LA BOITE À BONBONS GLACE-SANG

La Boîte à Bonbons Glace-sang est considérée Contrôlée par un joueur tant qu'il est le seul à avoir au moins une troupe (en tant que figurine, non en Marqueur) à son contact. Il ne doit donc pas y avoir de troupes ennemies au contact de la Boîte à Bonbons Glace-sang. Les troupes en état *Inapte* ne peuvent pas Contrôler la Boîte à Bonbons Glace-sang.

## 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 Répétiteur ou de troupe G : Serviteur pour réaliser les tâches réservées aux Troupes Spécialistes.

**Rappel :** Les troupes possédant la Compétence Spéciale Troupe Spécialiste peuvent accomplir les différentes fonctions des Troupes Spécialistes dans ce scénario.

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

## BONUS D'OPÉRATEUR SPÉCIALISTE ET D'OBSERVATEUR D'ARTILLERIE

Les troupes possédant la Compétence Spéciale Opérateur Spécialiste ou Observateur d'Artillerie bénéficient d'un MOD de +3 au Jet de VOL nécessaire pour Activer un Distributeur de Bonbons.

## TRAQUEBONBONS

Le CandyTracker ou TraqueBonbons est un opérateur possédant une résistance élevée au sucre, spécialisé en opérations de Récupération et de Collecte de toutes sortes de bonbons et de friandises.

À la fin de la Phase de Déploiement, les joueurs doivent déclarer quelle troupe de leur Liste d'Armée est le TraqueBonbons. La troupe choisie doit toujours être une figurine déployée sur la table de jeu. Les joueurs ne peuvent pas désigner de troupe en Déploiement Caché ou en état de Marqueur. Cette troupe doit toujours être sur la table de jeu en tant que figurine et non en tant que Marqueur (Camouflée, TO, Holo-écho...). De plus, les troupes Irrégulières et les Troupes de Type D.C.D ne peuvent pas être désignées comme TraqueBonbons.

Le TraqueBonbons est identifié par un Marqueur Paquet de Bonbons (CANDY PACK).

## ARMÉE SEPSITORISÉE

La Liste d'Armée de chaque joueur a été sepsitorisée (même les troupes sans Cube !) par un Avatar qui la commande. Aussi, en jeu, chaque joueur doit inclure un Avatar **gratuitement**, sans cout de points d'armée ni CAP, qui sera le **Lieutenant** de sa Liste d'Armée.

## PAS DE SEPSITOR

Dans ce scénario, l'arme Sepsitor est sans effet, et l'état Sepsitorisé n'est pas utilisé.

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





# DES BONBONS OU UN SORT



Depuis la quiétude de son salon, Angus fut surpris par le tambourinement soudain venant de la porte. Il était tard, notre héros n'attendait personne.

- Qui cela peut-il bien être à une heure pareille ? se demanda-t-il, l'esprit embrumé.

Le Fusilier ouvrit la porte, précautionneusement, pour trouver une silhouette gigantesque et terrifiante sur le palier. La personne mystérieuse se pencha pour se mettre à hauteur d'Angus. Malgré la faible lumière, il pouvait voir le sourire effrayant de l'alien, tout en dents aiguës. L'Avatar ouvrit ses griffes pour révéler tout d'abord une paume vide dans l'une, puis un CrazyKoala diabolique dans l'autre. Mais avant qu'Angus puisse décider entre « des bonbons ou un sort », le CrazyKoala lui sauta à la figure.



## CONFIGURATION DE TABLE : N.

*Règles Spéciales : Distributeur de Bonbons, Des Bonbons ou un Sort, Troupes Spécialistes, Bonus de Troupe Spécialiste, Armée Sepsitorisée, Pas de Sepsitor.*

### OBJECTIFS DE MISSION

#### OBJECTIFS PRINCIPAUX

- Être le seul joueur à avoir trois *Distributeurs de Bonbons Connectés* sur une ligne horizontale, verticale, ou diagonale à la fin de la partie (4 Points d'Objectif) ;
- Les deux joueurs ont trois *Distributeurs de Bonbons Connectés* sur une ligne horizontale, verticale, ou diagonale à la fin de la partie (2 Points d'Objectif) ;
- Avoir **plus** de *Distributeurs de Bonbons Connectés* que l'adversaire à la fin de la partie (3 Points d'Objectif) ;
- Avoir **au moins** un *Distributeur de Bonbons Connecté* dans la moitié de table ennemie 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.

Il est interdit de se déployer au contact des *Distributeurs de Bonbons*.

### RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

#### DISTRIBUTEURS DE BONBONS

Il a **9** *Distributeurs de Bonbons* au total. Un est placé au milieu de la table de jeu, deux autres sont placés sur la ligne centrale de la table à 30 cm des bords. Les six autres *Distributeurs de Bonbons* sont placés dans les moitiés de la table de jeu. Quatre sont placés à 20 cm parallèlement à la ligne centrale de la table de jeu et à 30 cm des bords. Les deux derniers sont placés à 20 cm parallèlement à la ligne centrale de la table de jeu et à 60 cm des bords (voir la carte).

Chaque *Distributeurs de Bonbons* doit être représenté par un Marqueur de *Distributeur de Bonbons* (CANDY DISPENSER) ou par un élément de décor de même diamètre.

#### CONNECTER LES DISTRIBUTEURS DE BONBONS (COMPÉTENCE COURTE)

#### ÉTIQUETTES

*Attaque.*

#### CONDITIONS

- Seules les *Troupes Spécialistes* peuvent déclarer cette Compétence ;
- La *Troupe Spécialiste* doit être au contact d'un *Distributeur de Bonbons*.

#### EFFETS

- Permet à la *Troupe Spécialiste* de faire un Jet Normal de **VOL** pour *Connecter le Distributeur de Bonbons*. 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 ;
- Un *Distributeur de Bonbons Connectée* peut être à nouveau *Connecté* par un autre joueur en utilisant la même procédure. Dans ce cas, le *Distributeur de Bonbons* n'est plus considéré comme étant *Connecté* par l'adversaire ;
- Des Marqueurs de Joueur A et de Joueur B peuvent être utilisés pour indiquer les *Distributeurs de Bonbons Connectés*. Il est recommandé d'utiliser un type de Marqueur différent pour chaque joueur.





## DES BONBONS OU UN SORT

Les *Distributeurs de Bonbons* recèlent bien des surprises. Pour obtenir des friandises, vous devez décider ce que vous voulez, des bonbons ou un sort.

Lorsqu'une troupe *Connecte* un *Distributeur de Bonbons*, elle doit faire un Jet dans le Tableau Bonbons ou Sort pour connaître l'effet obtenu.

BONBONS OU SORT	
1D20	Résultat
1-14	<i>Des bonbons, des milliers de bonbons !</i> (aucun effet)
15-16	<i>Bou !</i> (La troupe doit faire un Jet de PB contre Dommage 13 en appliquant l'effet de la Munition Spéciale Étourdissante.)
17-18	<i>Une petite chèvre cadavérique vous charge.</i> (La troupe doit réussir un Jet de PH-3 ou passer à l'état Immobilisé-1.)
19-20	<i>Un CrazyKoala diabolique vous saute au visage.</i> (La troupe doit faire un Jet de BLI contre Dommage 13.)

## 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*.

**Rappel :** Les troupes possédant la Compétence Spéciale *Troupe Spécialiste* peuvent accomplir les différentes fonctions des *Troupes Spécialistes* dans ce scénario.

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

## BONUS DE TROUPE SPÉCIALISTE

Les *Troupes Spécialistes* bénéficient d'un **MOD de +3** au Jet de VOL nécessaire pour *Connecter* un *Distributeur de Bonbons*.

## ARMÉE SEPSITORISÉE

La Liste d'Armée de chaque joueur a été sepsitorisée (même les troupes sans Cube !) par un **Avatar** qui la commande. Aussi, en jeu, chaque joueur doit inclure un Avatar **gratuitement**, sans cout de points d'armée ni CAP, qui sera le **Lieutenant** de sa Liste d'Armée.

## PAS DE SEPSITOR

Dans ce scénario, l'arme Sepsitor est sans effet, et l'état *Sepsitorisé* n'est pas utilisé.

## FIN DE LA MISSION

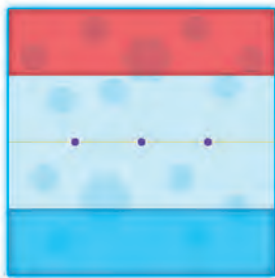
Ce scénario est limité dans le temps et il se terminera automatiquement à la fin **du troisième Round de Jeu**.

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

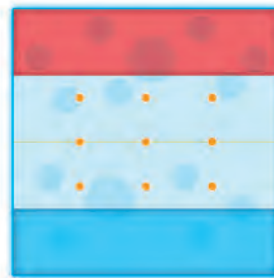




A



B



N





CORVUS BELLI  
**INFINITY**