

CORVUS BELLI INFINITY

Proposé sur



FANTRAD VF



N4

SET DE MISSION : MEGABEAST

LES MEGABEAST DE TAG RAID

Khurland. Cette région est située au sud-ouest du continent d'Ariadna, sur la planète Aube. Ce territoire n'a pas été colonisé en raison de sa forte radioactivité environnementale et des fluctuations de son champ électromagnétique, qui rendent la navigation difficile. Riche en Teseum, elle est désormais ouverte aux exploitations minières étrangères. Cependant, la pérennité de ces exploitations est menacée par la rapacité même des entreprises, qui n'hésitent pas à recourir à la violence pour se débarrasser de leurs concurrents, et surtout à cause de la présence de créatures gigantesques communément appelées MegaBeasts.



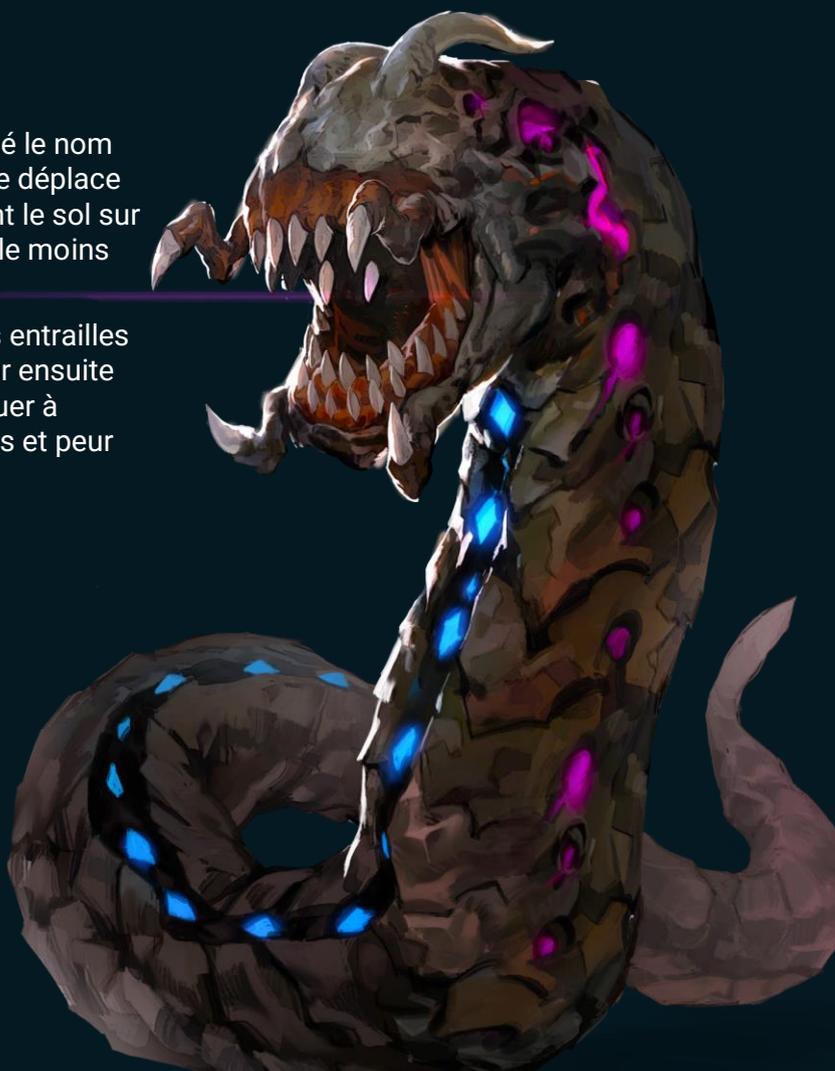
MEGABEASTS

Les **MegaBeasts** sont des créatures colossales qui défient les lois de la nature et de la raison. Des prédateurs ultimes imbattables, capables de causer une telle dévastation qu'ils sont considérés comme des catastrophes naturelles mobiles. Bien qu'on puisse en trouver dans certains recoins isolés de la Sphère Humaine, la région du Khurland est leur paradis, un territoire frontalier qui abrite plusieurs espèces de ces créatures gigantesques. Les megabeasts sont la plus grande menace à laquelle sont confrontées ces sociétés minières et les forces militaires envoyées par leurs nations pour protéger leurs intérêts.

STOORWORM

Les éclaireurs du Corps d'Exploration Navale ont donné le nom de "Stoorworm" à ce colossal serpent souterrain qui se déplace sous terre comme s'il se déplaçait dans l'eau, secouant le sol sur son passage et émergeant d'endroit où l'on s'y attend le moins pour vous dévorer de ses mâchoires gigantesques.

C'est un ver gigantesque qui surgit sans crier gare des entrailles de la terre et dévore quelques mineurs en chemin, pour ensuite disparaître dans le même trou d'où il est sorti et attaquer à nouveau en quelques secondes - ne laissant que chaos et peur dans la mine.



STEINDRAGE

Le Steindrage, le dragon de pierre, est une évolution anormale que seul une terre comme le Khurland pouvait faire naître. Nommé d'après la langue norvégienne : Steindrage, ou dragon de pierre, voilà une espèce qui constitue un défi à l'évolution que seule une terre comme le Khurland pouvait donner naissance. Quelle que soit l'arme que vous utiliserez et la vitesse de vos tirs, tous vos coups ricocheront sur les écailles de ce reptile titanesque, et vous devrez alors faire face à son terrible courroux. Petit indice : Vous ne survivrez pas !



GURLANAK

Arrivé sur la planète Aube depuis Ugarat, la planète natale des Morat, dans le cadre de leur stratégie d'invasion, l'énorme Gurlanak est un véritable titan de la nature, une bête des plus dangereuses qui ne connaît d'autre rival que ses propres congénères.



SET DE MISSION : MEGABEAST

Après les événements du livre Infinity N4, l'histoire de l'univers Infinity continue de progresser à travers les événements ITS et les campagnes associées. Comme le décrit TAG Raid, la présence d'une seule de ces MegaBeasts peut avoir un effet dévastateur sur ceux qui veulent mettre la main sur les ressources de la région du Khurland.

Ce set de missions a été conçu pour mettre en valeur leur capacité de destruction, au travers des quatre scénarios différents qui sont proposés, vous affronterez ces créatures gigantesques qui vivent dans le territoire du Khurland, sur la planète Aube.

> **TREM/DCDblements.** Reproduisez les batailles féroces pour éliminer la concurrence dans la région minière de Khurland et les dangers qui vous attendent lorsque soudain une MegaBeast émerge du sable, prête à dévorer tout le monde.

> **Règne du feu.** Recréez les efforts des troupes déployées clandestinement au Khurland pour reconquérir et sécuriser le territoire contrôlé par les sociétés minières des autres puissances rivales.

> **Carnage.** Découvrez comment une petite offensive dans la zone où un vaisseau Shasvastii a été abattu peut se transformer en cauchemar lorsqu'il apparaît que l'un des féroces Gurlanaks que transportait ce vaisseau a survécu et qu'il est très en colère.

> **Bienvenue à Monsterland.** Reflète la difficulté d'accomplir une banale mission de recherche et d'élimination lorsqu'un prédateur plus grand et plus dangereux rôde dans la zone.

Tous ces scénarios comprennent des règles spéciales qui permettent aux deux joueurs d'affronter cet ennemi colossal, mais aussi d'inclure gratuitement dans leur liste d'armée quelques-uns des Mercenaires nouvellement arrivés.

Les profils de jeu des trois MegaBeasts, adaptés aux règles d'Infinity, sont inclus ici. Compte tenu des caractéristiques et de la taille particulières de ces figurines, leurs profils - bien que tout à fait officiels - ne seront pas valables pour l'ITS et ne seront pas disponibles dans Infinity Army.

En raison des règles spéciales exceptionnelles, ce set de missions ne peut pas être utilisé dans l'ITS. Cependant, le système utilisé dans les scénarios est le même que celui de l'ITS, et le nombre de missions permet parfaitement l'organisation d'un Tournoi Infinity, même s'il ne serait pas officiel. Alors, n'attendez plus, choisissez un camp et faites partie de l'histoire de l'univers Infinity !



TREMBLEMENTS

Vous avez avancé en silence pendant tout le voyage. Cette opération secrète est une incursion en territoire ariadnais, pour faire un exemple pour ceux qui entraveraient les activités minières menées légalement par une des entreprises de votre pays. Le genre d'action qui requiert une discrétion absolue, car elle implique une violation diplomatique de si haut niveau qu'elle ne doit pas être découverte. Malgré votre difficulté à voir au milieu d'une telle tempête de sable, vos ordres sont clairs : discrétion maximale. Mais lorsque le sol se met à trembler autour de vous et que vous voyez une créature colossale surgir du sable devant vous, la discrétion disparaît et vous vous mettez tous à hurler...

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

PARTIES EN 150 POINTS	PARTIES EN 200 POINTS	PARTIES EN 250 POINTS	PARTIES EN 300 POINTS	PARTIES EN 400 POINTS	POINTS D'OBJECTIF
Tuer entre 40 et 75 Points d'Armée ennemi.	Tuer entre 50 et 100 Points d'Armée ennemi.	Tuer entre 65 et 125 Points d'Armée ennemi.	Tuer entre 75 et 150 Points d'Armée ennemi.	Tuer entre 100 et 200 Points d'Armée ennemi.	1 Point d'Objectif.
Tuer entre 76 et 125 Points d'Armée ennemi.	Tuer entre 101 et 150 Points d'Armée ennemi.	Tuer entre 126 et 150 Points d'Armée ennemi.	Tuer entre 151 et 250 Points d'Armée ennemi.	Tuer entre 201 et 300 Points d'Armée ennemi.	2 Points d'Objectifs.
Tuer plus de 125 Points d'Armée ennemi.	Tuer plus de 150 Points d'Armée ennemi.	Tuer plus de 200 Points d'Armée ennemi.	Tuer plus de 250 Points d'Armée ennemi.	Tuer plus de 300 Points d'Armée ennemi.	3 Points d'Objectifs.
Avoir entre 40 et 75 Points d'Armée qui survivent.	Avoir entre 50 et 100 Points d'Armée qui survivent.	Avoir entre 65 et 125 Points d'Armée qui survivent.	Avoir entre 75 et 150 Points d'Armée qui survivent.	Avoir entre 100 et 200 Points d'Armée qui survivent.	1 Point d'Objectif.
Avoir entre 76 et 125 Points d'Armée qui survivent.	Avoir entre 101 et 150 Points d'Armée qui survivent.	Avoir entre 126 et 200 Points d'Armée qui survivent.	Avoir entre 151 et 250 Points d'Armée qui survivent.	Avoir entre 201 et 300 Points d'Armée qui survivent.	2 Points d'Objectifs.
Avoir plus de 125 Points d'Armée qui survivent.	Avoir plus de 150 Points d'Armée qui survivent.	Avoir plus de 200 Points d'Armée qui survivent.	Avoir plus de 250 Points d'Armée qui survivent.	Avoir plus de 300 Points d'Armée qui survivent.	3 Points d'Objectifs.
Tuer le Maître Chasseur Ennemi .					2 Points d'Objectifs.
Tuer la Megabeast .					2 Points d'Objectifs

CLASSIFIÉ

Il n'y a pas d'Objectif Classifié.

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 et B	150	3	60 cm x 80 cm	20 cm x 60 cm
A et B	200	4	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A et B	250	5	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A et B	300	6	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm
A et B	400	8	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

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 de Marqueur) sont considérées comme Tuées par l'adversaire.

TEMPÊTE DE SABLE

Une énorme tempête de sable restreint la portée des armes de tir. Dans ce scénario, toute attaque BS/TR où la portée de la cible est de 80 cm ou plus est considérée comme un échec automatique sans qu'il soit nécessaire de faire un jet de dé.

MEGABEAST (STOORWORM)

Avant la Phase de Déploiement, placez la MégaBeast au centre de la table de jeu.

La MegaBeast est une troupe réactive qui considère les deux joueurs comme ennemis, elle réagit donc à toutes les troupes avec un ORA d'attaque quand c'est raisonnable. Le joueur réactif déclare toujours l'ORA et les jets pour le MegaBeast, en appliquant le profil de **Stoorworm** inclus dans ce Set de Mission.

La Zone de Contrôle de la MegaBeast est de **40 cm**.

Résistance Balistique. Elle applique un MOD -3 à la valeur de Dégâts de toute arme utilisée dans une attaque BS/TR effectuée contre elle.

MÂÎTRE CHASSEUR

Le Maître Chasseur est un opérateur ayant une connaissance approfondie de la chasse au gros gibier.

À la fin de la Phase de Déploiement, les joueurs doivent déclarer la Troupe de leur Liste d'Armée qui sera leur Maître Chasseur. La Troupe désignée doit toujours être l'une des figurines déployées sur la table de jeu. Les joueurs ne sont pas autorisés à choisir des Troupes 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 (Camouflés, TO, Holoecho...). De plus, les Troupes Irrégulières et celles dont le Type de Troupe est REM/DCD ne sont pas éligibles pour être Maître Chasseur.

Cette troupe applique un MOD de R+1 et de Dégât +3 à toute attaque BS/TR ou CC qu'elle effectue contre la MegaBeast.

Le Maître Chasseur est identifié par un Marqueur Player A ou B.

MERCENAIRES

Les deux joueurs peuvent ajouter un Beasthunter et un Digger sans appliquer de coût en points ou de SWC/CAP. Ces troupes ne sont pas prises en compte dans la limite des dix troupes du groupe de combat. Dans ce scénario, le FTO Beasthunter et le Digger sont des Wildcards qui peuvent faire partie de n'importe quelle Fireteam.

Dans ce scénario, les Beasthunters ont un MOD R+2 à toute attaque CC qu'ils effectuent contre la MegaBeast.

PAS DE QUARTIER

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

HVT ET PAQUET CLASSIFIÉ NON UTILISÉ

Dans ce scénario, la figurine 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 MISSION

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

CONSEIL GRATUIT

VOULEZ-VOUS REJOUER CE SCÉNARIO, MAIS D'UNE MANIÈRE DIFFÉRENTE ? ESSAYEZ DE REMPLACER LE MEGABEAST PAR UN AUTRE ! C'EST UNE DÉCISION CONSEILLÉE PAR LA CORPORATION !



ISC: STOORWORM

MEGABEAST



STOORWORM

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	W	S	AVA
--	18	--	16	14	8	10	10	-	1

Equipment: ECM: Guided (-9), 360° Visor; Multispectral Visor L2

Special Skills: CC Attack (+6 Damage); Guard; Immunity (Total); Ballistics Resistance (-3)

Name	Weaponry Equipment Peripheral	Melee Weapons	SWC	C
STOORWORM		EXP CCW	-	-



RÈGNE DU FEU

Les balises de localisation de sites qu'une corporation de votre pays avait déployées pour marquer les territoires qu'elle avait explorés jusqu'à présent, et donc qu'elle était autorisée à exploiter, ont été remplacées par celles d'une corporation rivale qui semble être soutenue par des unités militaires clandestines. La mission consiste à se rendre sur place et à sécuriser le territoire contre toute force hostile. Ce à quoi personne ne s'attendait, c'est que cette force hostile soit une monstrueuse créature crachant du feu qui semble sortir d'un ancien récit mythologique...

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- > A la fin de chaque Round de Jeu, dominez plus de Quadrants que l'ennemi (1 Point d'Objectif).
- > A la fin de chaque Round de Jeu, dominez un des Quadrants adjacents à la Zone de Déploiement de l'ennemi (1 Point d'Objectif).
- > A la fin de la partie, avoir fait perdre plus de points de Blessures à la MegaBeast que l'ennemi (3 Points d'Objectif).

CLASSIFIÉ

Chaque joueur a 1 Objectif Classifié (1 Point 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 et B	150	3	60 cm x 80 cm	20 cm x 60 cm
A et B	200	4	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A et B	250	5	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A et B	300	6	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm
A et B	400	8	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm



RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

QUADRANTS (ZO)

À la fin de chaque Round de Jeu, mais pas avant, la table est divisée en quatre zones, comme indiqué sur la carte. Chaque joueur vérifie combien de Quadrants il domine et les Points d'Objectif sont calculés.

Dans ce scénario, chaque Quadrant est considéré comme une Zone d'Opérations (ZO).

DOMINER UNE ZO

Une Zone d'Opérations (ZO) est considérée comme Dominée par un joueur s'il possède plus de Points de Victoire que l'adversaire dans la zone. Seules les troupes représentées par des Figurines ou des Marqueurs (Camouflage, Œuf-Embryon, Graine-Embryon...) comptent, ainsi que les Proxys et les troupes Périphériques. 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 pris en compte non plus.

Une troupe est considérée dans une Zone d'Opérations si plus de la moitié de son socle est à l'intérieur de cette ZO.

SHASVASTII

Les Troupes ayant la Compétence Spéciale Shasvastii situées à l'intérieur d'une Zone d'Opérations ajoutent toujours leur valeur en Points pour le calcul de Domination, qu'elles soient en état non-Inapte ou d'Embryon-Shasvastii.

BAGAGE

Les Troupes possédant l'Équipement : Bagage, placées dans une Zone d'Opérations et qui ne sont pas en État Inapte, apportent 20 Points de Victoire en plus pour la Domination de la ZO.

MEGABEAST (STEINDRAGE)

Avant la Phase de Déploiement, placez la MegaBeast au centre de la table de jeu.

La MegaBeast est une troupe réactive qui considère les deux joueurs comme ennemis, elle réagit donc à toutes les troupes avec un ORA d'attaque quand c'est raisonnable. Le joueur réactif déclare toujours l'ORA et les jets pour le MegaBeast, en appliquant le profil **Steindrage** inclus dans ce Set de Mission.

La Zone de Contrôle de la MegaBeast est de 40 cm.

Résistance Balistique. Elle applique un MOD -3 à la valeur de Dégâts de toute arme utilisée dans une attaque BS/TR effectuée contre elle.

MAÎTRE CHASSEUR

Le Maître Chasseur est un opérateur ayant une connaissance approfondie de la chasse au gros gibier.

À la fin de la Phase de Déploiement, les joueurs doivent déclarer la Troupe de leur Liste d'Armée qui sera leur Maître Chasseur. La Troupe désignée doit toujours être l'une des figurines déployées sur la table de jeu. Les joueurs ne sont pas autorisés à choisir des Troupes 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 (Camouflés, TO, Holoecho...). De plus, les Troupes Irrégulières et celles dont le Type de Troupe est REM/DCD ne sont pas éligibles pour être Maître Chasseur.

Cette troupe applique un MOD de R+1 et de Dégât +3 à toute attaque BS/TR ou CC qu'elle effectue contre la MegaBeast.

Le Maître Chasseur est identifié par un Marqueur Player A ou B.

MAÎTRE CHASSEUR DOMINANT

Les joueurs dont le **Maître Chasseur** est en état non-Inapte dans un Quadrant Dominé gagnent un maximum de 1 Point d'Objectif supplémentaire lors de la vérification de l'objectif principal du Quadrant Dominé à la fin de chaque Round de Jeu.

MERCENAIRES

Les deux joueurs peuvent ajouter un Beasthunter et un Triphammer sans appliquer de coût en points ou de SWC. Cependant, leur coût est pris en compte pour la Domination des ZO. Ces troupes ne comptent pas dans la limite des dix troupes du groupe de combat. Dans ce scénario, le Beastunter FTO est une Wildcard qui peut faire partie de n'importe quelle Fireteam.

Dans ce scénario, les Beasthunters ont un MOD R+2 à toute attaque CC qu'ils effectuent contre la MegaBeast.

FIN DE MISSION

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

CONSEIL GRATUIT

VOULEZ-VOUS REJOUER CE SCÉNARIO, MAIS D'UNE MANIÈRE DIFFÉRENTE ? ESSAYEZ DE REMPLACER LE MEGABEAST PAR UN AUTRE ! C'EST UNE DÉCISION CONSEILLÉE PAR LA CORPORATION !



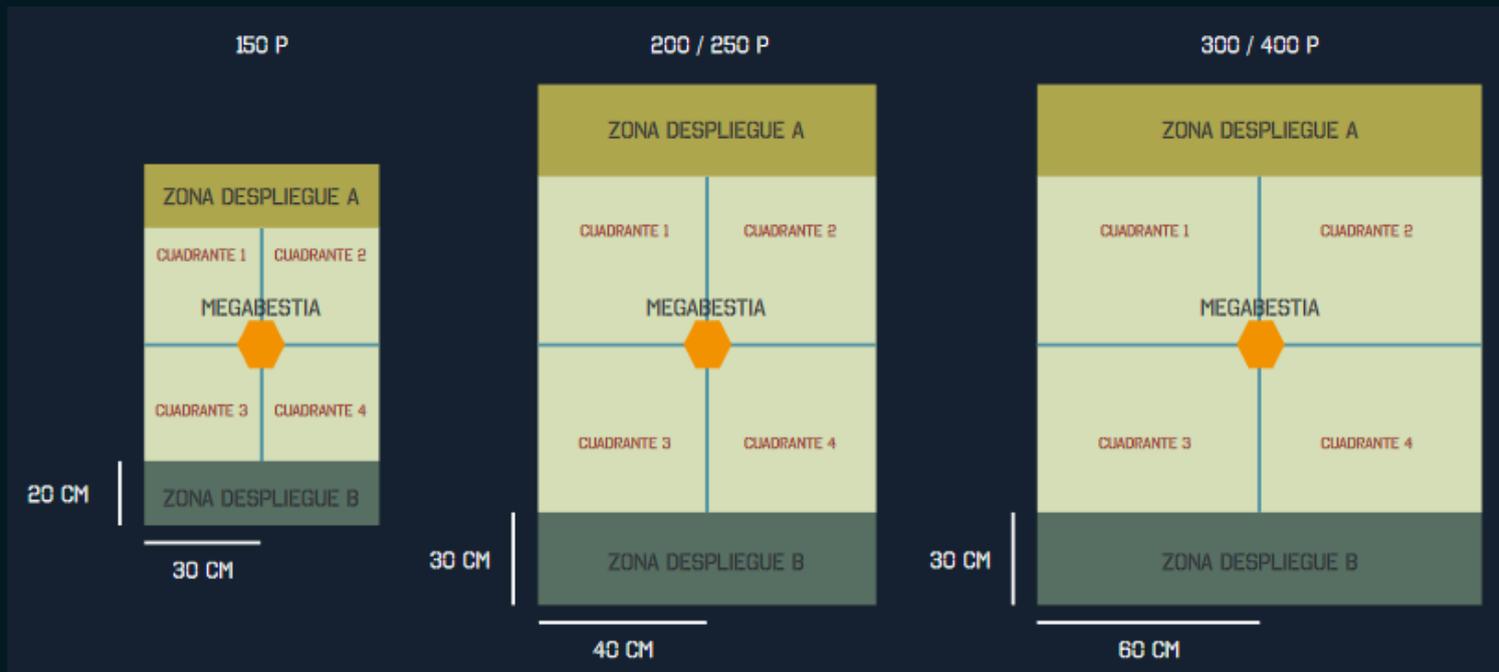
ISC: STEINDRAGE MEGABEAST

STEINDRAGE

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	W	S	AVA
--	18	--	16	14	8	10	10	-	1

Equipment: ECM: Guided (-9), 360° Visor
Special Skills: BS Attack (+3 Damage); Guard; Immunity (Total); Total Reaction; Ballistics Resistance (-3)

Name	Weaponry Equipment Peripheral	Melee Weapons	SWC	C
STEINDRAGE	Heavy Flamethrower (+3B)	AP CCW	-	-





CARNAGE

Ce qui semble être un vaisseau furtif Shasvastii s'est écrasé dans une zone du Khurland, où plusieurs sociétés de la Sphère ont installé leurs opérations minières. Si ses systèmes de furtivité sont en assez bon état pour être rétro-ingéniérisés, l'épave constituera une opportunité d'une valeur incalculable. Par conséquent, il est essentiel que vous chassiez tous les concurrents qui pourraient apparaître dans la région. Mais ce que vos commandants ignoraient lorsqu'ils vous ont envoyé, c'est que le vaisseau transportait plusieurs Gurlanaks - des créatures colossales originaires d'Ugarat, le monde natal des Morat - que l'Armée combinée avait l'intention de relâcher dans la zone d'exclusion d'Ariadna pour y faire des ravages. Le problème est qu'un de ces brutaux et dangereux Gurlanaks a survécu au crash et qu'il est très, très en colère. Selon toute probabilité, toutes les provisions et les munitions supplémentaires qu'on vient de vous envoyer ne suffiront pas...

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- > A la fin de la partie, dominez le Secteur le plus proche de votre Zone de Déploiement (1 Point d'Objectif).
- > A la fin de la partie, dominez le Secteur central (3 Points d'Objectif).
- > A la fin de la partie, dominez le Secteur le plus éloigné de votre Zone de Déploiement (2 Points d'Objectif).
- > A la fin de la partie, avoir fait perdre plus de points de Blessures à la MegaBeast que l'adversaire (3 Points d'Objectif).
- > A la fin de la partie, avoir acquis plus d'armes ou d'objets des Panoplies que l'adversaire (1 Point d'Objectif).

CLASSIFIÉ

Il n'y a pas d'Objectif Classifié.

FORCES ET DÉPLOIEMENT

CAMP A et CAMP B : Les deux joueurs se déploient sur les bords opposés de la table de jeu, 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 et B	150	3	60 cm x 80 cm	20 cm x 60 cm
A et B	200	4	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A et B	250	5	80 cm x 120 cm	30 cm x 80 cm
A et B	300	6	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm
A et B	400	8	120 cm x 120 cm	30 cm x 120 cm



RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

SECTEURS (ZO)

À la fin de la partie, mais pas avant, la table est divisée en 3 Secteurs.

En parties 200/250/300/400 pts, 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, un de chaque côté, et le troisième Secteur est une bande de 20 cm de profondeur sur la zone centrale de la table (voir carte).

En parties 150 pts, ces Secteurs font 10 cm de profondeur et sont aussi larges que la table de jeu. Deux de ces Secteurs sont placés à 5 cm de la ligne centrale de la table de jeu, un de chaque côté, et le troisième Secteur est une bande de 10 cm de profondeur sur la zone centrale de la table (voir carte).

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

DOMINER UNE ZO

Une Zone d'Opérations (ZO) est considérée comme Dominée par un joueur s'il possède plus de Points de Victoire que l'adversaire dans la zone.

Seules les troupes représentées par des Figurines ou des Marqueurs (Camouflage, Œuf-Embryon, Graine-Embryon...) comptent, ainsi que les Proxys et les troupes Périphériques.

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 pris en compte non plus.

Une troupe est considérée dans une Zone d'Opérations si plus de la moitié de son socle est à l'intérieur de cette ZO.

SHASVASTII

Les Troupes ayant la Compétence Spéciale Shasvastii situées à l'intérieur d'une Zone d'Opérations ajoutent toujours leur valeur en Points pour le calcul de Domination, qu'elles soient en état non-Inapte ou d'Embryon-Shasvastii.

BAGAGE

Les Troupes possédant l'Équipement : Bagage, placées dans une Zone d'Opérations et qui ne sont pas en État Inapte, apportent 20 Points de Victoire en plus pour la Domination de la ZO.

PANOPLIES

Il y a 2 Panoplies, placées sur la ligne centrale de la table de jeu, au bord de la table.

Chaque Panoplie doit être représentée par un Marqueur Objectif ou un élément de décor de même diamètre (comme les Info Hubs de Micro Art Studio).

UTILISER LES PANOPLIES

COMPÉTENCE COURTE

Attaque

CONDITIONS

- ▶ La Troupe doit être en contact Silhouette avec une Panoplie.

EFFETS

- ▶ 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 à nouveau la Panoplie.
- ▶ Les troupes possédant la Compétence Spéciale Butin, ou toute autre Compétence qui le spécifie, n'ont pas à faire de Jet de VOL.
- ▶ Une troupe au contact Silhouette de cet élément de décor peut dépenser une Compétence Courte d'un Ordre pour annuler son État Vidé.
- ▶ Si une Troupe obtient une Arme ou Équipement qu'elle possède déjà, elle peut répéter le jet dans le Tableau de Butin.



TABLEAU DE BUTIN

1-2	BLI +1	13	Panzerfaust (Dégât +1)
3-4	Lance-Flammes Lourd	14	MOD Attaque CC (+6) Arme CC Monofilament (R+1)
5-6	Lance-Roquette Lourd	15	MOV 20-10
7-8	MOD Attaque CC (+6) MOD Attaque (Dégât : PH+3) Arme CC DA	16	TAG : Attaque TR (Dégât +1) Autres Types de Troupe : Fusil MULTI (R+1)
9	Lance-Missile	17	Fusil de Sniper MULTI (Dégât +2)
10	MOD Attaque CC (+6) MOD Attaque (Dégât : PH+3) Arme CC EXP	18	TAG : Immunité (Total) Autres Types de Troupe: BLI +4
11	Lance-Adhésif (R+2)	19	Mimétisme (-6)
12	TAG : Immunité (PA) Autres Types de Troupe: BLI +2	20	TAG : Attaque TR (R +1) Autres Types de Troupe: Mitrailleuse (HMG)

MAÎTRE CHASSEUR

Le Maître Chasseur est un opérateur ayant une connaissance approfondie de la chasse au gros gibier.

À la fin de la Phase de Déploiement, les joueurs doivent déclarer la Troupe de leur Liste d'Armée qui sera leur Maître Chasseur. La Troupe désignée doit toujours être l'une des figurines déployées sur la table de jeu. Les joueurs ne sont pas autorisés à choisir des Troupes 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 (Camouflés, TO, Holoecho...). De plus, les Troupes Irrégulières et celles dont le Type de Troupe est REM/DCD ne sont pas éligibles pour être Maître Chasseur.

Cette troupe applique un MOD de R+1 et de Dommages +3 à toute attaque BS/TR ou CC qu'elle effectue contre la MegaBeast.

Le Maître Chasseur est identifié par un Marqueur Player A ou B.

MEGABEAST (GURLANAK)

Avant la Phase de Déploiement, placez la MegaBeast au centre de la table de jeu.

La MegaBeast est une troupe réactive qui considère les deux joueurs comme ennemis, elle réagit donc à toutes les troupes avec un ORA d'attaque quand c'est raisonnable. Le joueur réactif déclare toujours l'ORA et les jets pour le MegaBeast, en appliquant le profil **Gurnalak** inclus dans ce Set de Mission.

La **Zone de Contrôle** de la MegaBeast est de 40 cm.

Résistance Balistique. Cette figurine applique un MOD -3 à la valeur de Dégâts de toute arme utilisée dans une attaque BS/TR effectuée contre elle.

MERCENAIRES

Les deux joueurs peuvent ajouter un Beasthunter et un Digger sans appliquer de coût en points ou de SWC/CAP. Cependant, leur coût est pris en compte pour la Domination des ZO. Ces troupes ne comptent pas dans la limite des dix troupes du groupe de combat. Dans ce scénario, le Beasthunter FTO est une Wildcard qui peut faire partie de n'importe quelle Fireteam.

Dans ce scénario, les Beasthunters ont un MOD R+2 à toute attaque CC qu'ils effectuent contre la MegaBeast.

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 Round de Jeu**.

CREATURES SASOK

Traits: Arme Technique

Dégâts: 14 R: 2

Munition: Shock **Attribut de Jet de Sauvegarde: BLI/ARM**

PORTÉE

20	60	80	100	240
+3	0	-3	-6	

CONSEIL GRATUIT

VOULEZ-VOUS REJOUER CE SCÉNARIO, MAIS D'UNE MANIÈRE DIFFÉRENTE ? ESSAYEZ DE REMPLACER LE MEGABEAST PAR UN AUTRE ! C'EST UNE DÉCISION CONSEILLÉE PAR LA CORPORATION !



ISC: GURLANAK MEGABEAST

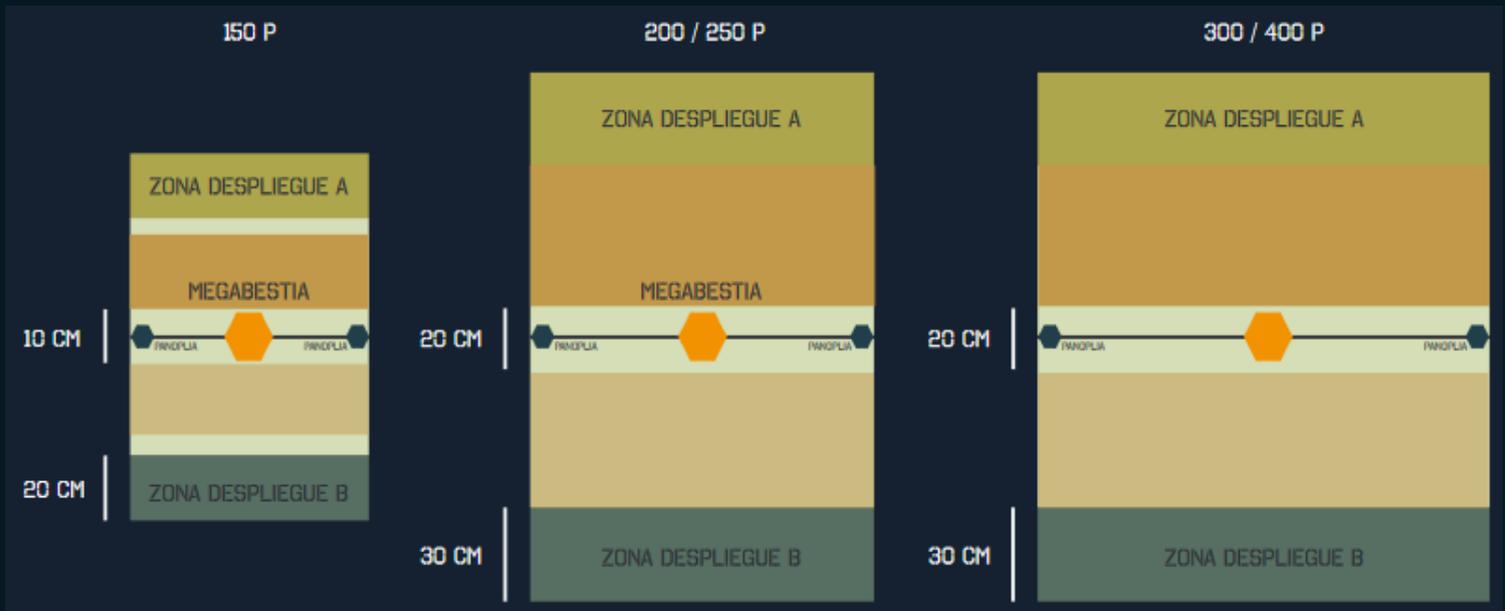
GURLANAK

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	W	S	AVA
--	18	--	18	14	8	10	10	-	1

Equipment: ECM: Guided (-9), 360° Visor; Multispectral Visor L2

Special Skills: Mimetismo (-3); Guard; Total Reaction; Immunity (Total); Ballistics Resistance (-3)

Name	Weaponry Equipment Peripheral	Melee Weapons	SWC	C
GURLANAK	Sasok Creatures	AP CCW	-	-





BIENVENUE À MONSTERLAND

Une fois de plus, vous risquez votre peau pour les intérêts économiques de votre nation. Et pour une mission d'assassinat, pas moins que ça. On vous a dit que "nous devons donner une leçon à nos rivaux, nous devons leur montrer qu'il ne faut pas se frotter à nous, mais sans laisser de preuves directes qui pourraient remonter jusqu'à nous". En gros, qu'ils savent qui a fait le coup mais ne peuvent pas le prouver. Personne ne veut s'attirer les foudres des autorités ariadnaïses du Khurland. Donc personne parmi vous ne portera sa carte militaire. C'est pourquoi quand vous avez vu ce monstre gigantesque apparaître, votre première pensée a été : "personne ne saura jamais que nous sommes morts ici".

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- > Tuer plus de Points d'Armée que l'adversaire (2 Points d'Objectif).
- > Tuer la Cible Désignée (3 Points d'Objectif).
- > A la fin de la partie, avoir fait perdre plus de points de Blessures à la MegaBeast que l'adversaire (2 Points d'Objectif).
- > Tuer la MegaBeast (2 points d'objectif).
- > Tuer la MegaBeast avec le Maître Chasseur (1 point d'objectif supplémentaire).

CLASSIFIÉ

Il n'y a pas d'Objectif Classifié.

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 et B	150	3	60 cm x 80 cm	30 cm x 60 cm
A et B	200	4	80 cm x 120 cm	40 cm x 80 cm
A et B	250	5	80 cm x 120 cm	40 cm x 80 cm
A et B	300	6	120 cm x 120 cm	40 cm x 120 cm
A et B	400	8	120 cm x 120 cm	40 cm x 120 cm

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

MEGABEAST ALÉATOIRE

Avant la Phase de Déploiement, les joueurs effectueront un jet dans la Table des MegaBeast afin de déterminer avec laquelle de ces créatures ils devront faire face. Ensuite, ils placeront la MegaBeast au centre de la table de jeu.

TABLE DES MEGABEASTS	
1-7	STOORWORM
8-14	STEINDRAGE
14-20	GURLANAK

Avant le début de chaque nouveau Round de Jeu, les joueurs jettent un dé dans la Table de Déploiement du MegaBeast pour savoir si la MegaBeast a changé d'emplacement ou non. Ensuite, ils placeront la MegaBeast à l'endroit correspondant.

Lorsque vous placez la MegaBeast, tout élément de décor se trouvant à cet endroit doit être retiré de la table de jeu, ainsi que toute troupe qui serait en contact silhouette avec la MegaBeast, qui est considéré comme Tué de fait par elle.

TABLE DE DÉPLOIEMENT DU MEGABEAST	
1-9	Point de Déploiement Central
8-13	Point de Déploiement A (20 cm du centre de la table de jeu)
14-20	Point de Déploiement B (20 cm du centre de la table de jeu)

La MegaBeast est une troupe réactive qui considère les deux joueurs comme ennemis, elle réagit donc à toutes les troupes avec un ORA d'attaque quand c'est raisonnable. Le joueur réactif déclare toujours l'ORA et les jets pour le MegaBeast, en appliquant le profil du **MegaBeast** obtenu dans la table des MegaBeast.

La **Zone de Contrôle** de la MegaBeast est de 40 cm.

Résistance Balistique. Cette figurine applique un MOD -3 à la valeur de Dégâts de toute arme utilisée dans une attaque BS/TR effectuée contre elle.

MAÎTRE CHASSEUR

Le Maître Chasseur est un opérateur ayant une connaissance approfondie de la chasse au gros gibier.

À la fin de la Phase de Déploiement, les joueurs doivent déclarer la Troupe de leur Liste d'Armée qui sera leur Maître Chasseur. La Troupe désignée doit toujours être l'une des figurines déployées sur la table de jeu. Les joueurs ne sont pas autorisés à choisir des Troupes 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. (Camouflés, TO, Holoecho...). De plus, les Troupes Irrégulières et celles dont le Type de Troupe est REM/DCD ne sont pas éligibles pour être Maître Chasseur.

Cette troupe applique un MOD de R+1 et de Dommages +3 à toute attaque BS/TR ou CC qu'elle effectue contre la MegaBeast.

Le Maître Chasseur est identifié par un Marqueur Player A ou B.

CIBLE DÉSIGNÉE

Dans ce scénario, les HVT ennemies seront considérées comme des troupes ennemies au lieu de Civils Neutres, ainsi elles pourront être ciblées par des Attaques.

Comme s'ils étaient une Troupe ennemie, les HVT seront réactives et hostiles, réagissant à tout Ordre exécuté par un soldat ennemi.

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 de Marqueur) sont considérées comme Tuées par l'adversaire.



MERCENAIRES

Les deux joueurs peuvent ajouter un Beasthunter et un Triphammer sans appliquer de coût en points ou de SWC/CAP. Ces troupes ne comptent pas dans la limite des dix troupes du groupe de combat. Dans ce scénario, le Beastunter FTO est une Wildcard qui peut faire partie de n'importe quelle Fireteam.

Dans ce scénario, les Beasthunters ont un MOD R+2 à toute attaque CC qu'ils effectuent contre la MegaBeast.

PAS DE QUARTIER

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

PAQUET CLASSIFIÉ NON UTILISÉ

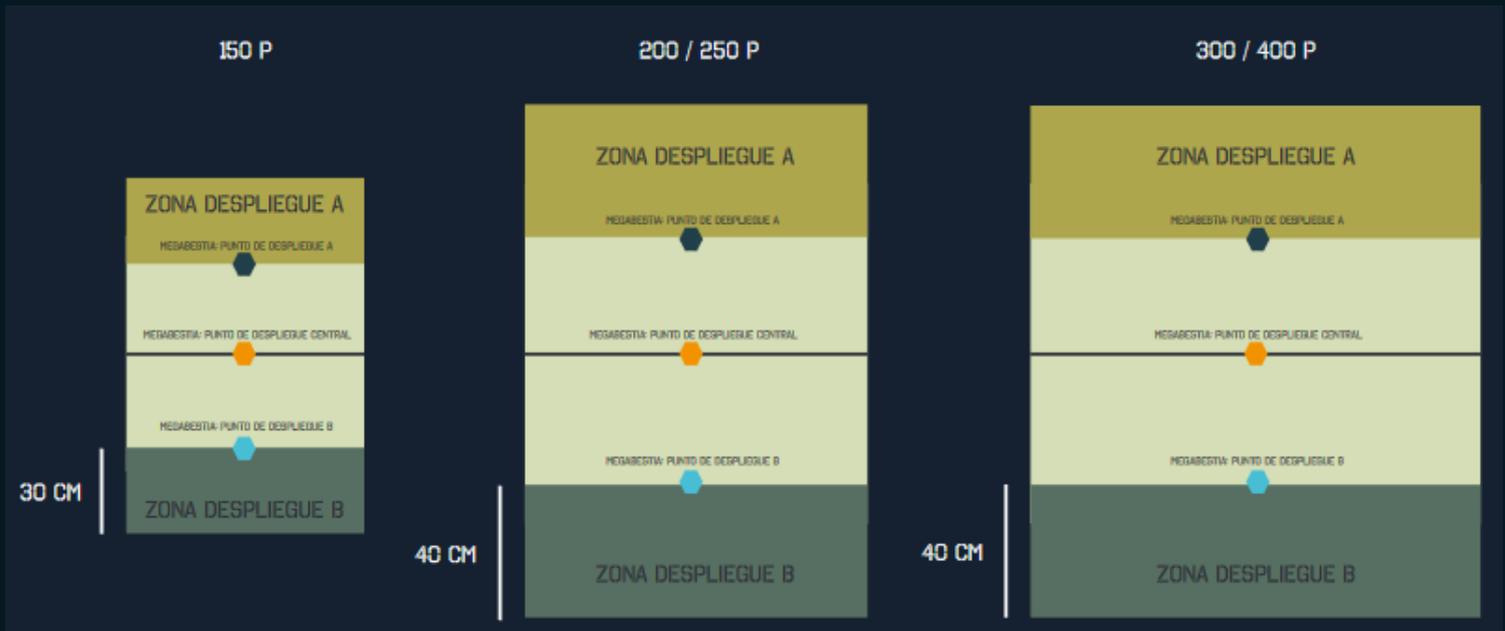
Les joueurs n'utiliseront pas le Paquet Classifié dans ce scénario.

FIN DE MISSION

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

CONSEIL GRATUIT

VOULEZ-VOUS REJOUER CE SCÉNARIO, MAIS D'UNE MANIÈRE DIFFÉRENTE ? ESSAYEZ DE REMPLACER LE MEGABEAST PAR UN AUTRE ! C'EST UNE DÉCISION CONSEILLÉE PAR LA CORPORATION !



N4



INFINITY
UNIVERSE

CORVUS BELLI

Proposé sur



FANTRAD VF