

N4

UN SCÉNARIO FAT, YUAN YUAN DE NOËL

FAT YUAN YUAN



Limited Christmas Edition

LA GRANDE TOURNÉE DE

NOËL



Proposé sur



FANTRAD VF

CORVUS BELL
INFINITY



LA GRANDE TOURNÉE DE NOËL

JOYEUX NOËL À TOUS ET À LA VOTRE ! CETTE ANNÉE ENCORE LE FAT PÈRE NOËL CHEVAUCHE SON TRINEAU ! S'IL Y'A BIEN UNE CHOSE QUE LE FAT YUAN YUAN SAIT, C'EST QU'À NOËL, S'IL VEUT PIQUER UNE CARGAISON DE PULPI BEER, IL N'A BESOIN QUE D'UN COSTUME DE PÈRE NOËL POUR PASSER INAPERÇU, D'UNE PUISSANTE MOTO POUR S'ENFUIR, ET SURTOUT, DE SES CHAUSSETTES PORTE-BONHEUR. CAR CE NE SONT PAS N'IMPORTE QUELLES CHAUSSETTES ! CE SONT DES CHAUSSETTES DE PIRATE DE L'ESPACE. LES YUAN YUANS PARTAGENT FERMEMENT LE DICTON SELON LEQUEL :

"DANS L'ESPACE, PERSONNE NE PEUT SENTIR VOS CHAUSSETTES", C'EST POURQUOI ILS NE LES LAVENT JAMAIS ET C'EST LA RAISON POUR LAQUELLE LES GENS DÉCAMPENT DÈS QU'ILS S'APPROCHENT TROP PRÈS. ALORS, AVEC UN PLAN AUSSI MALIN ET DES TRUCS AUSSI ÉTONNANTS, QU'EST-CE QUI POURRAIT MAL TOURNER HEIN ? HÉ BIEN... PEUT-ÊTRE QUE POUR COMMENCER, IL POURRAIT NE PAS SE VANTER AUSSI BRUYAMMENT DE SON PLAN AU BAR DU LO PAN'S OÙ LES AUTRES GANGS RIVAUX PEUVENT L'ENTENDRE...

Règles Spéciales : Robofrigos, Caisses de PulpiBeer, Troupes Spécialistes, Bonus Bagage, Bonus Frénésie Alcoolique, Vision Double, HVT et Paquet Classifié Non Utilisés.

OBJECTIFS DE MISSION

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- 📌 A la fin de chaque Round de Jeu, Contrôler le même nombre de Caisses de PulpiBeer que l'adversaire (1 Point d'Objectif).
- 📌 A la fin de chaque Round de Jeu, Contrôler plus de Caisses de PulpiBeer que l'adversaire (2 Point d'Objectif).
- 📌 A la fin de chaque Round de Jeu, si l'adversaire ne Contrôle aucune Caisses de PulpiBeer (1 Point d'Objectif).
- 📌 A la fin de la partie, Contrôler plus de Caisses de PulpiBeer 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, 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	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

Zone Exclusion. La Zone d'Exclusion s'étend à 20 cm de chaque côté de la ligne centrale de la table de jeu. Les troupes ne peuvent pas utiliser les Compétences Spéciales de Déploiement Aéroporté (DA) ou ayant une Étiquette de Déploiement Supérieur pour se déployer dans la Zone d'Exclusion.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

ROBOFRIGOS

Il y a 3 Robofrigos placés sur la ligne centrale de la table. L'un d'entre eux se trouve au milieu, tandis que les deux autres se trouvent à 30 cm du Robofrigo central (voir carte).

À l'intérieur de chaque Robofrigo, il y a une Caisse de PulpiBeer pour chaque Round de Jeu. Au début de chaque Round de Jeu, les Robofrigos remplacent toute Caisse de PulpiBeer qui a été volée au cours du Round de Jeu précédent.



Les Robofrigos possèdent des dispositifs antivols mortels. Au début de chaque Round de Jeu, toute Troupe encore en contact Silhouette avec une Robofrigo est retirée de la table de jeu et considérée comme ayant été Tuée par l'adversaire.

Les Robofrigos doivent être représentées par un Marqueur Objectif (Objective) ou par un élément de décor du même diamètre (comme les Stasis Coffins de Warsenal ou les Cryo Pods de Customeeple).

CAISSE DE PULPIBEER

Les Caisses de PulpiBeer doivent être représentées par un Marqueur Caisse de Ravitaillement (Supply Box) ou un élément de décor similaire (comme les Tech Crate de Micro Art Studio, les Gang Tie Containers de Bandua Wargames, les Supply Boxes de Warsenal ou les Cargo Crates de Customeeple).

TROUPES SPÉCIALISTES

Dans ce scénario, seuls les Médecins, Ingénieurs, Observateurs d'Artillerie, Hackers, Infirmiers, et les troupes possédant les Compétences Spéciales : **Bagage**, Chaîne de Commandement ou Agent Spécialiste (Specialist Opérative) sont considérés comme étant des Troupes Spécialistes.

Les Hacker, Médecins et Ingénieurs ne peuvent pas utiliser de Répétiteur ou de Périphériques pour accomplir des tâches réservées aux Troupes Spécialistes.

EXTRACTION DE CAISSE DE PULPIBEER

COMPÉTENCE COURTE

Attaque

CONDITIONS

- ▶ Seules les Troupes Spécialistes peuvent déclarer cette compétence.
- ▶ La Troupe Spécialiste doit être en contact Silhouette avec un Robofrigo.

EFFETS

- ▶ Permet à la Troupe Spécialiste de faire un Jet Normal VOL pour Extraire et Ramasser la Caisse de PulpiBeer, si le jet est réussi, placez un marqueur Caisse de Ravitaillement (SUPPLY BOX) à côté de la Troupe Spécialiste.
- ▶ 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
- ▶ Une fois le jet réussi, un Marqueur Joueur A ou Joueur B doit être placé à côté du Robofrigo pour marquer que la Caisse de PulpiBeer a été Extraite. Ce Marqueur devra être enlevé au début de chaque Round de Jeu.

RAMASSER UNE CAISSE DE PULPIBEER

COMPÉTENCE COURTE

Attaque

CONDITIONS

La Troupe doit se trouver dans l'une des situations suivantes :

- ▶ Être en contact Silhouette avec une Figurine en État Inapte ayant un marqueur Caisse de Ravitaillement (SUPPLY BOX).
- ▶ Être en contact Silhouette avec une Troupe alliée en État Normal ayant un marqueur Caisse de Ravitaillement (SUPPLY BOX).
- ▶ La Troupe est seule en contact Silhouette avec une Caisse de Ravitaillement (SUPPLY BOX).

EFFETS

- ▶ En dépensant une Compétence Courte, sans besoin de Jet de dé, n'importe quelle troupe peut Ramasser une Caisse de PulpiBeer, dans n'importe laquelle des situations mentionnées précédemment.
- ▶ La Troupe peut accomplir les Règles Communes de Caisses de PulpiBeer.

RÈGLES COMMUNES DES CAISSES DE PULPIBEER

📌 Chaque figurine peut porter un maximum de 1 Caisse de PulpiBeer. À titre d'exception, les Troupes possédant la compétence spéciale Bagage peuvent transporter jusqu'à 2 Caisse de PulpiBeer.

📌 Seules les Figurines, et non les Marqueurs (Camo, Supplantation, Holo-echo ...) peuvent porter les Caisses de PulpiBeer.

📌 Le Marqueur de Caisse de PulpiBeer (Supply Box) doit toujours être gardé sur la table, même si la Figurine qui le porte passe à un État Inapte ou est enlevée de la table de jeu.

CONTRÔLER UNE CAISSE DE PULPIBEER

Une Caisse de PulpiBeer est considérée Contrôlée par un joueur, si à la fin Round de Jeu ou de la partie, selon le moment, ce joueur a une Figurine et non un Marqueur, qui en porte une. Cette Troupe ne doit pas être dans un État Inapte ou en contact Silhouette avec une Figurine ennemie.



BONUS BAGAGE

Les Troupes qui possèdent la Compétence Spéciale : Bagage, ont un MOD +3 à leurs Jet de VOL nécessaires pour Extraire les Caisse de PulpiBeer. De plus, elles pourront faire deux Jets de VOL à chaque fois qu'elles dépenseront une Compétence Courte pour extraire les Caisses de PulpiBeer.

BONUS DE FRÉNÉSIE ALCOOLIQUE

Au début de chaque Tour de Joueur, pendant le Décompte des Ordres, si le joueur a Contrôlé au moins une Caisse de PulpiBeer au cours du Round de Jeu précédent, il peut choisir une de ses Troupes Spécialistes à qui il accordera un Ordre Irrégulier supplémentaire, en plus de celui fourni par son Entraînement (Régulier ou Irrégulier). Cet Ordre Irrégulier est exclusif et ne peut pas être transformé en Ordre Régulier. Ce Bonus sera perdu à la fin du Tour du Joueur.

VISION DOUBLE

Les joueurs ont trop bu de PulpiBeer et maintenant ils voient double, là où il ne devrait y avoir qu'un seul Fat Yuan Yuan, ils en voient deux !

Chaque joueur peut ainsi ajouter gratuitement le Motard Fat Yuan Yuan de Noel sans appliquer de coût ou de CAP. Cette figurine ne compte pas dans la limite des Groupes de Combat de dix soldats, ni dans la limite de Liste d'Armée de quinze Troupes.

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**.



Christmas Rider FAT YUAN YUAN [MONTÉ]



MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	DISP	S
20-15	23	10	15	12	1	0	1	--	4

► Attaque CC (-3), Attaque CC (+1 Dommage), Bagage, Berserk, Butin, Courage, Esquive (+5 cm), Immunité (Shock), Tenace.

► Lance-Grenade (Fumigène), Moto.

Christmas Rider FAT YUAN YUAN [DÉMONTÉ]



MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	DISP	S
10-10	23	10	15	12	1	0	1	--	2

► Attaque CC (-3), Attaque CC (+1 Dommage), Bagage, Berserk, Butin, Courage, Esquive (+2.5 cm), Immunité (Shock), Tenace.

►

NOM	Armes TR Équipement Périphérique	Armes CC	CAP	C
FAT YUAN YUAN	Chain Rifle (+1 R)	Pistolet Lourd (+1 R), Arme CC Shock	-	-

Pour recherche règle en VO

Butin => Booty

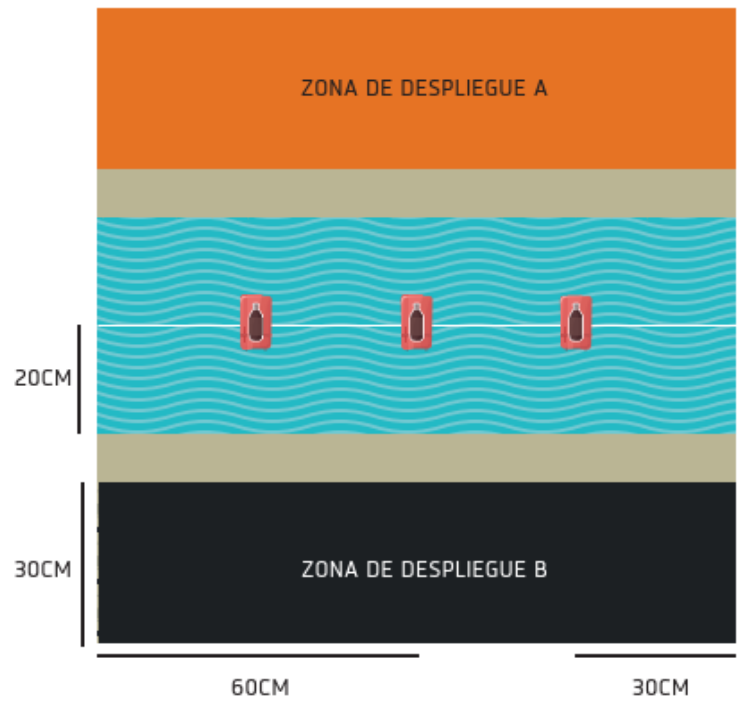
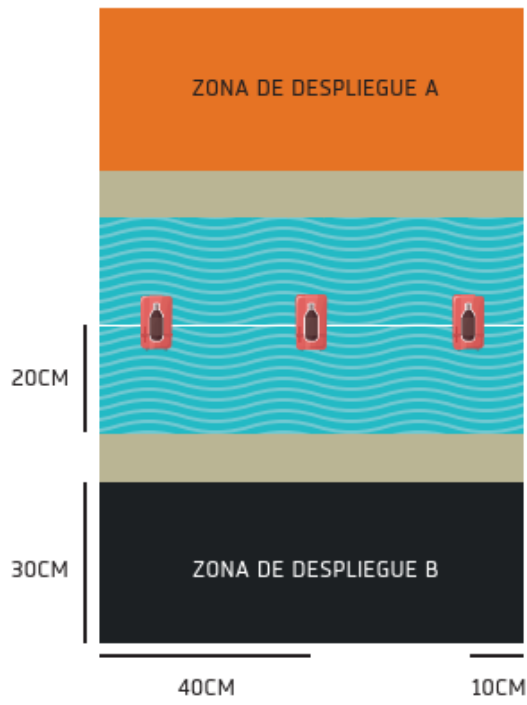
Tenace => Dogged





200 P / 250 P

300 P / 400 P



ROBOFRIGO



ZONE D'EXCLUSION



Proposé sur



FANTRAD VF



MISSION SPONSORED BY



鲁班面档
LO PAN'S NOODLE HUT



INFINITY UNIVERSE