Combat Opérationnel Coopératif
Univers Warhammer 40k

RC2

Un jeu solitaire ou coopératif pour 1 à 4 joueurs d'usagi3

Avertissement : Pour jouer à ce jeu, il vous faut impérativement la version de base de COC, et savoir y jouer. Le présent ouvrage ne contient que les adaptations nécessaires pour jouer une équipe de l'Imperium (Space Marines, Gardes Impériaux, Sœurs de bataille…) infiltrée au cœur des lignes ennemis pour y accomplir une frappe chirurgicale.

Copyright : Cet ensemble de règles a juste pour objectif de permettre de s'amuser avec une poignée de figurines, les noms utilisés sont uniquement des exemples. Si Games Workshop, propriétaire des noms et concepts repris ici, m'en fait la demande, je retirerai immédiatement cette publication.

Auteurs

Règles principales et développement : usagi3
Règles additionnelles : Droopy Team
Testeurs : usagi3, Droopy Team, membres de l'Association des Joueurs Villarois
Illustrations : Droopy, Intelligences Artificielles (Dream, MidJourney)

Photos : usagi3
Peinture des figurines : usagi3, Félicien, Droopy
Décors : usagi3

Ce jeu a été téléchargé sur http://usagi3.free.fr/
ou https://www.facebook.com/groups/393197246336252

Si vous avez des remarques, des louanges, des critiques, des demandes, vous pouvez me joindre :
- sur mon groupe Facebook : **https://www.facebook.com/groups/165123580216045**
- sur le groupe Facebook du jeu **https://www.facebook.com/groups/393197246336252**
- ou m'envoyer un mail à **usagi3@wanadoo.fr.**

Si ce jeu vous a énormément plu, si vous souhaitez me remercier ou soutenir son développement, vous pouvez me laisser des sous (plein de préférence !!) ici :

https://www.buymeacoffee.com/usagi3

OU

via Paypal entre amis (à l'adresse **usagi3@wanadoo.fr**).

(et pas de panique, ce jeu est et restera gratuit !)

Si vous créez du contenu pour ce jeu, aucun problème ! Merci néanmoins de me créditer, et si vous pouvez me faire parvenir votre travail, j'en serai très heureux :)

Sommaire

1) Généralités (page 4)
2) Soldats (page 4)
3) Adversaires (page 7)
4) Règles Spéciales (page 8)
    Armure
    Armes Lourdes
    Points de vie
    Attaques multiples de Corps à Corps
5) Véhicules (page 10)
6) Missions (page 12)
    Mission A) Sauver l'otage
    Mission B) Traverser la zone
    Mission C) Capturer le leader
    Mission D) Sabotage
    Mission E) Infiltrer la ville
    Mission F) Porter secours à l'équipage d'un véhicule détruit
    Mission G) Briser l'encerclement
    Mission H) Sécuriser le bâtiment
    Mission I) Voler le véhicule
    Mission J) Hacker le Cogitateur
    Mission K) Ramener un objectif du centre vers le point de départ
    Mission L) Démonstration de force
    Mission M) Dernier Carré
    Mission N) Protection du Magos
    Mission O) Détruire le Véhicule Lourd

1) Généralités

Sauf mention contraire, toutes les règles de COC s'appliquent.

Veuillez noter qu'il vous faudra utiliser **un jeu de Cartes IA spécifique**, ainsi que **des cartes de Soldats et de Personnalisation différentes.**

Utilisez les cartes de Commandement et d'Aide de COC si vous le souhaitez.

Chaque race d'Adversaires (Nécrons, Orks, Tyranides) comporte **4 Cartes IA spécifiques, nommées XENO.** Pensez à les incorporer dans la pioche de cartes IA.

2) SOLDATS

Vous disposez de **8 points de recrutement** pour constituer votre unité. Vous pouvez mélanger à loisir les différents types de Soldats présentés **(ATTENTION : UN Inquisiteur maximum).**

Notez que chaque type de Soldat propose **un système de Blessures différent**, pour mieux représenter la différence entre humains et humains améliorés.

Les figurines **en armure énergétique** (Sœurs de bataille, Space Marines) ont une nouvelle caractéristique : **l'Armure (arm).** Si une telle figurine est Touchée, l'armure peut tenter de la protéger. Exemple : un Space Marine Tactique a une Valeur d'Armure de 7+. Cela signifie que s'il est Touché, je jetterai un dé à 10 faces. Sur 7 ou plus, je pourrai ignorer la Touche (et donc la Blessure).

Garde Impérial, 1pt (GI)

Activation 5+
Tir 0
CàC 0
Protection 6
Svg -
Fusil laser

Blessures : Blessé léger (-1 à tous les jets de dés, y compris l'Activation) / Neutralisé

Sœur de Bataille, 2pts (SDB)

Activation 4+
Tir +1
CàC +1
Protection 7
Svg 7+
Bolter (tire 2 fois, sur la même cible OU sur 2 cibles distantes de 6ps max)

Blessures : Sonnée (-1 Action à la prochaine Activation), Blessé léger (-1 à tous les jets de dés, y compris l'Activation) / Neutralisée

Inquisiteur, 2pts (INQ)

Activation 3+
Tir +2
CàC +2
Protection 7
Svg 9+ (Rosarius)
Pistolet Bolter spécial (12ps, Tire 2 fois OU Arme Lourde 1d2)
Arme Lourde 1d3 de Corps à Corps (gantelet énergétique, épée énergétique, lame de force...)

Blessures : Sonné (-1 Action à la prochaine Activation), Blessé léger (-1 à tous les jets de dés, y compris l'Activation) / Neutralisé

Règle spéciale : Autorité (Relance de UN test d'Activation raté pour tout Soldat dans les 6ps du Chef au début de son Activation. Ceci concerne aussi l'Inquisiteur. Cumulable avec Chef)

Space Marine Tactique, 3pts (SMT)

Activation 4+
Tir +2
CàC +2
Protection 7
Svg 7+
Bolter (tire 2 fois, sur la même cible OU sur 2 cibles distantes de 6ps max)

Blessures : Sonné (-1 Action à la prochaine Activation) / Blessé léger (-1 à tous les jets de dés, y compris l'Activation) / Blessé grave (-2 à tous les jets de dés, y compris l'Activation) / Neutralisé

Éclaireur Space Marine, 3pts (SME)

Activation 3+
Tir +1
CàC +1
Protection 6
Svg 8+
Bolter (tire 2 fois, sur la même cible OU sur 2 cibles distantes de 6ps max)

Blessures : Sonné (-1 Action à la prochaine Activation) / Blessé léger (-1 à tous les jets de dés, y compris l'Activation) / Blessé grave (-2 à tous les jets de dés, y compris l'Activation) / Neutralisé

Space Marine Primaris Intercessor, 4pts (PI)

Activation 4+
Tir +2
CàC +2
Protection 7
Svg 7+
Bolter (tire 2 fois, sur la même cible OU sur 2 cibles distantes de 6ps max)

Blessures : Sonné 1(-1 Action à la prochaine Activation) / Sonné 2 (-1 Action à la prochaine Activation) / Blessé léger (-1 à tous les jets de dés, y compris l'Activation) / Neutralisé

Space Marine Primaris Reiver, 4pts (PR)

Activation 3+
Tir +2
CàC +2
Protection 6
Svg 8+
Bolter (tire 2 fois, sur la même cible OU sur 2 cibles distantes de 6ps max)

Blessures : Sonné 1(-1 Action à la prochaine Activation) / Sonné 2 (-1 Action à la prochaine Activation) / Blessé léger (-1 à tous les jets de dés, y compris l'Activation) / Neutralisé

Space Marine Terminator, 4pts (Term)

Activation 4
Tir +2 / CàC +2
Protection 8 / Svg 6+

Bolter (tire 2 fois, sur la même cible OU sur 2 cibles distantes de 6ps max)
Arme Lourde 1d3 de CàC

Un Terminator est très grand : il prend 2 places dans un Véhicule de Transport et ne peut Piloter qu'un Véhicule ayant la règle Primaris.

Blessures : Sonné / Blessé léger / Blessé grave / Neutralisé

3) ADVERSAIRES

Avant de choisir une Mission, déterminez le type d'Adversaires que vous allez affronter. Chaque type d'Adversaire propose une version faible, normale, avec arme lourde, puissante et véhicule/monstre (ceci se combine avec les Cartes IA, qui mentionneront par exemple : 1d2 ennemis faibles).

Chaque type d'Adversaire donne aussi **4 Cartes IA spécifiques**, nommées Cartes XENO, qui doivent être ajoutées au paquet de Cartes IA de base (elles remplacent les Cartes IA 29 à 32).

Toutes les Caractéristiques des Adversaires sont sur leurs Cartes.

Spécial : Adversaires de Corps à Corps

Ce sont les Adversaires qui n'ont pas d'arme de Tir, ou pas de Valeur de Tir. Ils privilégient le corps à corps, contrairement aux Adversaires ordinaires.

S'ils ne sont pas au corps à corps, ils avancent de leur mouvement normal (6ps de base, parfois 9ps) vers le Soldat le plus proche, même s'il n'est pas en ligne de vue. S'ils arrivent au contact, ils attaquent.

4) Règles spéciales

Restrictions pour les Cartes de Personnalisation

Certaines Cartes de Personnalisation ne sont accessibles qu'à certains types de Soldat. Ce sera noté sur les Cartes avec des abréviations. Pour rappel, les voici :
GI (Garde Impérial), **INQ** (Inquisiteur), **SDB** (Soeur de Bataille), **SMT** (Space Marine Tactique), **SME** (Éclaireur Space marine), **PI** (Space Marine Primaris Intercessor), **PR** (Space Marine Primaris Reiver).

Points de vie

Certains Adversaires particulièrement résistants disposent de **plusieurs Points de Vie.** Enlevez simplement 1 point de vie à chaque Touche, ils sont Neutralisés quand ils n'en ont plus.

Souvenez-vous qu'une Arme Lourde inflige DEUX Blessures (donc 2 points de vie en moins).

Armures

Les figurines **en armure énergétique** (Sœurs de bataille, Space Marines) ont une nouvelle caractéristique : **l'Armure (arm).** Si une telle figurine est Touchée, l'armure peut tenter de la protéger. Exemple : un Space Marine Tactique a une Valeur d'Armure de 7+. Cela signifie que s'il est Touché, je jetterai un dé à 10 faces. Sur 7 ou plus, je pourrai ignorer la Touche (et donc la Blessure).

Si l'arme qui a Touché est Lourde et inflige donc 2 Touches, il faudra faire 2 tests d'Armure à -1.

Armes Lourdes

Il existe désormais des **Armes Lourdes de Corps à Corps**. Elles fonctionnent comme leurs homologues de Tir, pour rappel : elles infligent 2 Blessures aux fantassins ET peuvent endommager une cible Blindée.

Une Arme Lourde, de Tir comme de Corps à Corps, inflige un malus de -1 à l'Armure (pas à la Protection, à l'Armure). Exemple : Une Sœur de bataille a une Valeur d'Armure de 7+. Si elle est Touchée par une Arme Lourde, elle devra obtenir 8 ou mieux sur son dé d'Armure pour être protégée par son armure énergétique.

Une Arme Lourde de Corps à Corps utilisée contre un Véhicule n'utilise pas la table de Localisation de ce dernier : **elle enlève simplement des Points de Structure**, avec les conséquences habituelles.

Monstres Gigantesques

Les énormes monstruosités suivent toutes la règle Blindé (les armes normales ne leur font rien !). Ils n'ont toutefois pas de table de Localisation comme les Véhicules (considérez leurs points de structure comme étant des points de vie).

Attaques multiples de Corps à Corps

Certains Adversaires peuvent effectuer plusieurs attaques de Corps à Corps, ils possèdent plusieurs armes de CàC. Quand ils arrivent au contact après un mouvement, ils n'attaquent qu'une fois, avec la première arme de CAC listée sur leur Carte.

S'ils commencent la Phase des Adversaires au Contact, ils utiliseront toutes leurs armes de CàC. Un Soldat ne possédant habituellement qu'une attaque de CAC, il ne jettera qu'un dé et ajoutera sa Valeur de CàC. Ce total sera ensuite comparé à chaque total de chaque arme de CàC de l'Adversaire pour déterminer les Touches. Notez que même si le Soldat obtient plusieurs fois un total supérieur, il n'infligera qu'une seule Touche, puisqu'il n'a qu'une attaque !

Agressifs

Certains Adversaires sont Agressifs (c'est indiqué sur leur Carte). **Lors de la Phase de Bilan, placer le grand gabarit centré sur chaque Adversaire Agressif. Si un Soldat se trouve sous le gabarit (même partiellement), l'Adversaire lui saute dessus : le mettre au contact. Il n'attaquera que lors de la Phase des Adversaires suivantes.**

5) Véhicules

Rhino : Lourd, Points de structure 6, 11 passagers (1 Pilote, 10 passagers), Sauvegarde 7+, Blindé oui, arme : Bolter sur pivot (tire 2 fois, sur la même cible OU sur 2 cibles distantes de 6ps max), 2 postes de tir extérieurs
Localisation : 1 Rien, **2-5** points de structure (selon Arme Lourde), **6-7** Servant Touché (points de structure (selon Arme Lourde) si pas de Servant), **8** points de structure (selon Arme Lourde) ET perte de contrôle (1d6+6ps dans une direction aléatoire), **9** points de structure (selon Arme Lourde) ET Déplacement de 4ps à partir de ce moment, **10** Véhicule Immobilisé.

Chimère : Lourd, Points de structure 6, 12 passagers (2 Pilotes, 10 passagers), Sauvegarde 7+, Blindé oui, arme téléopérée : Bolter avant (tire 2 fois, sur la même cible OU sur 2 cibles distantes de 6ps max), 10 postes de tir extérieurs avec fusils laser
Localisation : 1 Rien, **2-5** points de structure (selon Arme Lourde), **6-7** Servant Touché (points de structure (selon Arme Lourde) si pas de Servant), **8** points de structure (selon Arme Lourde) ET perte de contrôle (1d6+6ps dans une direction aléatoire), **9** points de structure (selon Arme Lourde) ET Déplacement de 4ps à partir de ce moment, **10** Véhicule Immobilisé.

Leman Russ / Castigator / Predator : Lourd, Points de structure 8, passagers 3, Sauvegarde 7+, Blindé oui, arme téléopérée Bolter avant (tire 2 fois, sur la même cible OU sur 2 cibles distantes de 6ps max), arme : système antitank léger (Arme Lourde 1d3+3, 2 munitions. Si cette arme est utilisée contre un Adversaire, elle touche sur 5+ quelle que soit la Protection, Neutralise sur 3+ tout ce qui est sous un petit gabarit), 1 poste de tir extérieur
Localisation : 1 Rien, **2-5** points de structure (selon Arme Lourde), **6-7** Servant Touché (points de structure (selon Arme Lourde) si pas de Servant), **8** points de structure (selon Arme Lourde) ET perte de contrôle (1d6+6ps dans une direction aléatoire), **9** points de structure (selon Arme Lourde) ET Déplacement de 4ps à partir de ce moment, **10** Véhicule Immobilisé.

Razorback : Lourd, Points de structure 6, 6 passagers (1 Pilote, 5 passagers), Sauvegarde 7+, Blindé oui, arme : Bolters Lourds jumelés sur pivot (Tire sur 3 fois sans malus sur la même cible ou sur 3 cibles distantes de 6ps max ou Arme lourde 1d3+1 (peut infliger 1d3 points de dégâts aux cibles blindées, ceci est doublé à 2d3 contre les cibles non blindées)), 1 poste de tir extérieur
Localisation : 1 Rien, **2-5** points de structure (selon Arme Lourde), **6-7** Servant Touché (points de structure (selon Arme Lourde) si pas de Servant), **8** points de structure (selon Arme Lourde) ET perte de contrôle (1d6+6ps dans une direction aléatoire), **9** points de structure (selon Arme Lourde) ET Déplacement de 4ps à partir de ce moment, **10** Véhicule Immobilisé.

Immolator : Lourd, Points de structure 6, 2 passagers (1 Pilote, 1 Servant), Sauvegarde 7+, Blindé oui, arme : Lance-flammes lourds jumelés sur pivot (gabarit de lance-flammes, 2 possibilités de Touches par figurine recouverte (donc possibilité de faire 2 Blessures si Touché 2 fois), Touché sur 3+), 1 poste de tir extérieur
Localisation : 1 Rien, **2-5** points de structure (selon Arme Lourde), **6-7** Servant Touché (points de structure (selon Arme Lourde) si pas de Servant), **8** points de structure (selon Arme Lourde) ET perte de contrôle (1d6+6ps dans une direction aléatoire), **9** points de structure (selon Arme Lourde) ET Déplacement de 4ps à partir de ce moment, **10** Véhicule Immobilisé.

Baneblade : Très lourd, Vitesse max. 6ps, Points de structure 12, passagers 10 (Pilotes, Servants d'armes), Sauvegarde 7+, Blindé oui, arme téléopérée Mitrailleuse sur pivot (Tire 2 fois OU Arme lourde1d3), arme : canon antitank (Arme Lourde 1d6+6, 5 munitions. Si cette arme est utilisée contre un Adversaire, elle touche sur 5+ quelle que soit la Protection, Neutralise sur 3+ tout ce qui est sous un grand gabarit), 1 poste de tir extérieur
Localisation : 1 Rien, **2-5** points de structure (selon Arme Lourde), **6-7** Servant Touché (points de structure (selon Arme Lourde) si pas de Servant), **8** points de structure (selon Arme Lourde) ET perte de contrôle (1d6+6ps dans une direction aléatoire), **9** points de structure (selon Arme Lourde) ET Déplacement de 4ps à partir de ce moment, **10** Véhicule Immobilisé.

Stormraven : Vol, Lourd, Points de structure 6, 11 passagers (1 Pilote, 10 passagers), Sauvegarde 7+, Blindé oui, armes : Bolters Lourds téléopérés jumelés avant (Tire sur 3 fois sans malus sur la même cible ou sur 3 cibles distantes de 6ps max ou Arme lourde 1d3+1), 4 missiles Bloodstrike téléopérés (petit gabarit, sur fantassins Touché sur 3, sur Véhicules Lourd 1d6)
Localisation : 1 Rien, **2-5** points de structure (selon Arme Lourde), **6-7** Servant Touché (points de structure (selon Arme Lourde) si pas de Servant), **8** points de structure (selon Arme Lourde) ET perte de contrôle (1d6+6ps dans une direction aléatoire), **9** points de structure (selon Arme Lourde) ET Déplacement de 4ps à partir de ce moment, **10** Véhicule Immobilisé.

Véhicule civil sur roues / chenilles : Léger, Points de structure 4, passagers 4, Postes de Tir 3 (passagers), Sauvegarde 9+, Blindé non
Localisation : 1 Rien, **2-3** -1 point de structure, **4** Pilote Touché, **5-7** Passager aléatoire Touché (ou comme 2-3 si pas de Passagers), **8** points de structure ET perte de contrôle (1d6+6ps dans une direction aléatoire), **9** points de structure ET Déplacement de 4ps à partir de ce moment, **10** Véhicule Immobilisé.

6) Missions

Mission A) Sauver l'otage

Préparation

Mettre en place un décor urbain très chargé en décors.

Disposer 1d3+3 véhicules civils placées aléatoirement à 1d6+6ps du centre.

Placer 3 objectifs sur des bâtiments : diviser la table en 4, 1 objectif au centre de 3 des quarts de table, entrée des Soldats au coin du dernier quart de table.

Les points de Renfort sont les 3 coins différents du point d'entrée des Soldats.

Déploiement de 3 x 1d3 Ennemis faibles (un Groupe près de chaque Objectif) et 1 x 1d3 Ennemis, placés aléatoirement à 1d6+6ps du centre.

Pouvoir crocheter des serrures sera un sérieux atout !

Mission : Trouver et Exfiltrer un Otage. Il faut pour cela aller fouiller les 3 bâtiments désignés par le QG comme étant des geôles potentielles. Les portes des Bâtiments sont sécurisées et fermées à clé (crocheter une serrure : Action Complexe 8+, Forcer la porte : Action Complexe 8+). Une fois la porte ouverte, retourner une carte IA : si elle indique Oui en bas, c'était le bon bâtiment. Le dernier Bâtiment sera forcément le bon. Puis il faudra escorter l'otage vers le coin de départ des Soldats. Les Adversaires ne prendront pas l'otage pour cible. Un seul Soldat par tour peut donner une Action maximum à l'otage pour lui permettre de se déplacer de 6ps. S'il ne reçoit pas d'Action pendant un tour, l'otage paniquera et partira en courant 12ps dans une direction aléatoire.

La Mission prend fin dès que l'otage sort de la table par le coin d'entrée des Soldats.

Règles spéciales : Pas de véhicules de départ autorisés. 1 Carte IA par Phase des Adversaires, 2 si vous souhaitez plus de difficulté.

Cartes IA de Mission :

Mission 1 : Piochez et résolvez immédiatement 2 cartes IA.
Mission 2 : Piochez et résolvez immédiatement 2 cartes IA.
Mission 3 : Reformez un nouveau paquet de cartes IA en réintégrant les cartes IA défaussées et en battant les cartes. Ne remettez pas les Cartes IA de Mission déjà utilisées, dont celle-ci.
Mission 4 : Si l'Otage est sur la table, il panique soudainement et part de 12ps dans une direction aléatoire. Sans effet si l'otage n'a pas été découvert.
Mission 5 : Renseignement obtenus. Retirez de la partie un des Bâtiments non fouillés, le QG vous a informé que ce n'était pas le bon. Sans effet si l'otage est déjà localisé.

Mission B) Traverser la zone

Vous devez impérativement traverser une zone contrôlée par l'ennemi. Les auspex signalent la présence de véhicules, des armes lourdes seraient une option à considérer.

Préparation

Mettre en place un décor quelconque, urbain ou non, chargé en décors.

Désigner un coin comme étant la position de départ des Soldats, le but étant d'atteindre celui d'en face.

Déploiement de 3 x 1d3 Ennemis faibles (un Groupe au centre de chacun des 3 quarts de table ne comprenant pas le coin de départ des Soldats) et 1 x 1d3 Ennemis, placés aléatoirement à 1d6+6ps du centre.

Les points de Renfort sont les 3 coins différents du point d'entrée des Soldats.

Mission : Il faut quitter la table par le coin opposé en subissant le minimum de pertes.

La Mission prend fin dès que le dernier soldat vivant quitte la table.

Règles spéciales : Pas de véhicules de départ autorisés. 1 Carte IA par Phase des Adversaires, 2 si vous souhaitez plus de difficulté.

Cartes IA de Mission :
Mission 1 : Piochez et résolvez immédiatement 2 cartes IA.
Mission 2 : Piochez et résolvez immédiatement 2 cartes IA.
Mission 3 : Reformez un nouveau paquet de cartes IA en réintégrant les cartes IA défaussées et en battant les cartes. Ne remettez pas les Cartes IA de Mission déjà utilisées, dont celle-ci.
Mission 4 : Un Ennemi Puissant apparaît dans un des 2 coins au hasard qui n'est ni l'entrée, ni la sortie des Soldats.
Mission 5 : 1 Un Ennemi Puissant apparaît dans un des 2 coins au hasard qui n'est ni l'entrée, ni la sortie des Soldats.

Mission C) Capturer le leader

Vous devez capturer un leader ennemi vivant. **Des armes de corps à corps non létales pourraient s'avérer très utiles !**

Préparation

Mettre en place un décor quelconque, urbain ou non, chargé en décors.

Disposer 1d3 véhicules civils placées aléatoirement à 1d6+6ps du centre.

Placer 3 objectifs sur des bâtiments : diviser la table en 4, 1 bâtiment à fouiller au centre de 3 des quarts de table, entrée des Soldats au coin du dernier quart de table.

Déploiement de 3 x 1d3 Ennemis faibles (un Groupe à côté de chaque Bâtiment à fouiller) et 1 x 1d3 Ennemis, placés aléatoirement à 1d6+6ps du centre.

Les points de Renfort sont les 3 coins différents du point d'entrée des Soldats.

Mission :

Localiser le bâtiment abritant le leader. Il faut pour cela aller fouiller les 3 bâtiments désignés par le QG comme étant des planques potentielles. Les portes des Bâtiments sont sécurisées et fermées à clé (crocheter une serrure : Action Complexe 8+, Forcer la porte : Action Complexe 8+). Une fois la porte ouverte, retourner une carte IA : si elle indique Oui en bas, c'était le bon bâtiment. Le dernier Bâtiment sera forcément le bon. Quand la porte du bon bâtiment est ouverte, placer à l'intérieur 1d3 Ennemis et un Ennemi Puissant.

ATTENTION ! Il faut capturer le leader vivant (combat au corps à corps à +2 pour le Leader). Si vous ne pouvez pas déployer de figurines à l'intérieur (c'est trop petit, ou votre bâtiment ne s'ouvre pas), les mettre au Renfort 1d3 (le bâtiment n'abritait que des informations pour le localiser). Dès que le leader a perdu un CàC et que le ou les Soldats ont utilisé le malus de combat, on peut le ligoter (Action automatique au CàC). Il faut ensuite l'exfiltrer dans le coin de déploiement des Soldats en le portant (2 Soldats, déplacement max de 6ps OU un Soldat, déplacement max de 4ps). Il est possible de le mettre dans un Véhicule.

La Mission prend fin dès que le leader est exfiltré.

Règles spéciales : Pas de véhicules de départ autorisés. 1 Carte IA par Phase des Adversaires, 2 si vous souhaitez plus de difficulté.

Cartes IA de Mission :

Mission 1 : Piochez et résolvez immédiatement 2 cartes IA.

Mission 2 : Piochez et résolvez immédiatement 2 cartes IA.

Mission 3 : Reformez un nouveau paquet de cartes IA en réintégrant les cartes IA défaussées et en battant les cartes. Ne remettez pas les Cartes IA de Mission déjà utilisées, dont celle-ci.

Mission 4 : Le leader a appelé des renforts… 1d3 + 2 Ennemis apparaissent dans un des 3 coins au hasard qui n'est pas l'entrée des Soldats.

Mission 5 : Un Ennemi Puissant apparaît dans un des 2 coins au hasard qui n'est ni l'entrée, ni la sortie des Soldats.

Mission D) Sabotage

L'objectif est de faire sauter quelque chose, un avion, un dépôt de munitions ou de carburant, une station radio… **Pensez à équiper un ou plusieurs Soldats de charges explosives** (carte Personnalisation 35, Explosifs). Un Soldat peut récupérer les charges explosives sur un autre Soldat Neutralisé ou mort grâce à une Action Automatique au contact.

Préparation

Mettre en place un décor quelconque, urbain ou non, chargé en décors.

Disposer 1d3+3 véhicules civils placées aléatoirement à 1d6+6ps du centre.

Placer 1 objectif à faire sauter (un avion, un dépôt de munitions ou de carburant, une station radio…) dans un coin de la table, l'entrée des Soldats se fait au coin opposé.

Placer 4 Ennemis à côté de l'objectif, puis 3 fois 1d3 Ennemis Faibles dans une direction aléatoire à 1d6+6ps du centre de la table.

Les 3 points de renfort sont les 2 coins restants plus l'objectif.

Mission : Aller au contact du bâtiment, placer 2 charges explosives (une Action Automatique au contact par charge). Puis s'assurer que tous les Soldats sont à au moins 12ps de l'objectif et le faire sauter (Action Automatique). Si entre temps le Soldat qui a posé les charges est mort ou Neutralisé, il reste possible de récupérer le détonateur sur son corps (Action Simple au contact).

Attention, si un Adversaire se trouve dans les 9ps des charges posées, il effectuera l'action suivante automatiquement au détriment de toute autre : course de 9ps vers la charge puis tentative de désamorçage (8+). S'il réussit, il faudra poser une autre charge. S'il échoue, il déclenche l'explosion et la mission réussit si un seconde charge était déjà en place. S'il n'y en avait qu'une, il faut en mettre une seconde.

La Mission prend fin dès que les charges explosent.

Règles spéciales : Pas de véhicules de départ autorisés. 1 Carte IA par Phase des Adversaires, 2 si vous souhaitez plus de difficulté.

Cartes IA de Mission :
Mission 1 : Piochez et résolvez immédiatement 2 cartes IA.
Mission 2 : Piochez et résolvez immédiatement 2 cartes IA.
Mission 3 : Reformez un nouveau paquet de cartes IA en réintégrant les cartes IA défaussées et en battant les cartes. Ne remettez pas les Cartes IA de Mission déjà utilisées, dont celle-ci.
Mission 4 : Les ennemis ont appelé des renforts… 1d3 + 2 Ennemis apparaissent dans un des 3 coins au hasard qui n'est pas l'entrée des Soldats.
Mission 5 : Un Ennemi Puissant apparaît dans un des 2 coins au hasard qui n'est ni l'entrée, ni la sortie des Soldats.

Mission E) Infiltrer la ville

Les Soldats doivent rencontrer discrètement un contact local dans sa planque, sans éveiller l'attention.

Préparation

Mettre en place un décor urbain, chargé en décors.

Placer 1 bâtiment (la planque où doivent se rendre les Soldats) dans un coin, l'entrée des Soldats se trouve au coin opposé.

Disposer 3 groupes de 1d3 Ennemis faibles aléatoirement à 1d6+6ps du centre, puis 1 Ennemi Faible dans chaque coin différent du coin de départ des Soldats et de la planque. Tous Patrouillent aléatoirement.

Disposer 1d6 véhicules civils placées aléatoirement à 1d6+6ps du centre.

Placer 1d6+3 Civils dispersés où bon vous semble.

Les renforts qui arriveront (issus des Cartes IA) resteront Immobiles dans leur coin d'arrivée, sauf si l'Alerte est donnée. Leur nombre est réduit à 1 figurine par Carte IA (exemple : la Carte IA mentionne 1d2 Ennemis Faibles, n'en mettez qu'un). Les points de Renfort 1 et 2 sont les deux coins qui ne sont pas les coins d'entrée des Soldats ou de la planque. Si une Carte IA indique le Point de Renfort 3, choisir aléatoirement entre le 1 et le 2.

Vêtements locaux et silencieux très vivement recommandés !

Mission : Se rendre à la planque sans éveiller les soupçons, c'est à dire sans que l'alarme ne soit donnée.

Règles spéciales :

Infiltration.

Pas de véhicules de départ autorisés.

1 Carte IA par Phase des Adversaires, 2 si vous souhaitez plus de difficulté.

Les Civils se déplacent aléatoirement de 4ps à la fin de la Phase des Soldats. Appliquez les règles de Réactions des Civils si un Civil se retrouve dans les 3ps d'un Soldat. Les Civils sont neutres.

Cartes IA de Mission :

Mission 1 : Sentinelle inefficace. Gardez cette carte en main. Jouez-la quand vous le souhaitez pour enlevez un pion Alerte.

Mission 2 : Sentinelle inefficace. Gardez cette carte en main. Jouez-la quand vous le souhaitez pour enlever un pion Alerte.

Mission 3 : Reformez un nouveau paquet de cartes IA en réintégrant les cartes IA défaussées et en battant les cartes. Ne remettez pas les Cartes IA de Mission déjà utilisées, dont celle-ci.

Mission 4 : Sentinelle inefficace. Gardez cette carte en main. Jouez-la quand vous le souhaitez pour enlever un pion Alerte.

Mission 5 : Un Ennemi Puissant apparaît dans un des 3 Points de Renfort. Il Patrouille.

Mission F) Porter secours à l'équipage d'un véhicule détruit

Préparation

Mettre en place un décor urbain, chargé en décors.

Disposer 1d6 véhicules civils placées aléatoirement à 1d6+6ps du centre.

Placer l'entrée des Soldats dans 1 coin. Disposez un Véhicule détruit de votre choix sur la ligne imaginaire reliant le coin des Soldats au coin opposé, au 3/4 (donc plus éloigné du coin des Soldats).

Appliquer les règles d'Infiltration.

Mettre 1d3 Ennemis Faibles dans chaque coin différent du coin de départ des Soldats. Ils sont en Patrouille aléatoire. Placer 3 Ennemis à côté du véhicule détruit (ils sont Immobiles pendant que l'Infiltration est maintenue).

Les renforts qui arriveront (issus des Cartes IA) resteront Immobiles dans leur coin d'arrivée, sauf si l'Alerte est donnée. Leur nombre est réduit à 1 figurine par Carte IA (exemple : la Carte IA mentionne 1d2 Ennemis Faibles, n'en mettez qu'un). Les points de Renfort sont les 3 qui ne sont pas le coin d'entrée des Soldats.

Vêtements locaux et silencieux très vivement recommandés !

Mission : Se rendre au Véhicule détruit. L'ouvrir (Action Automatique) et extraire l'unique survivant (il est Neutralisé mais stable). Il faut ensuite l'exfiltrer dans le coin de déploiement des Soldats en le portant (2 Soldats, déplacement max de 6ps OU un Soldat, déplacement max de 4ps). Il est possible de le mettre dans un Véhicule. Les Adversaires ne prendront pas le blessé pour cible.

La Mission prend fin dès que le blessé est exfiltré.

Règles spéciales : Infiltration, pas de véhicules de départ autorisés. 1 Carte IA par Phase des Adversaires, 2 si vous souhaitez plus de difficulté.

Cartes IA de Mission :

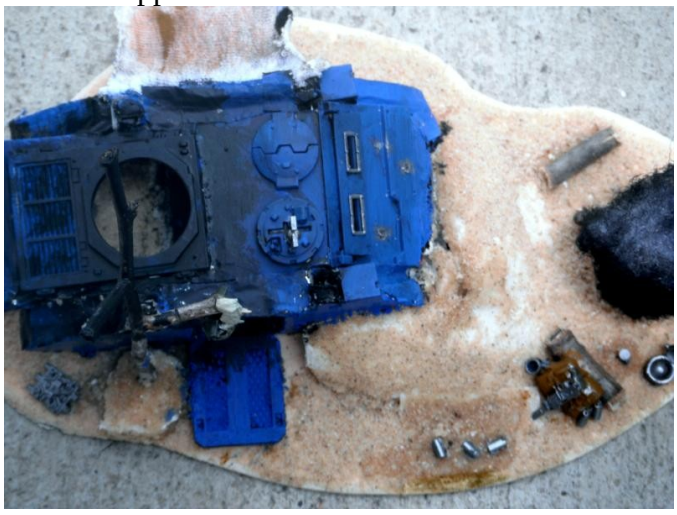
Mission 1 : Sentinelle inefficace. Gardez cette carte en main. Jouez-la quand vous le souhaitez pour enlever un pion Alerte.

Mission 2 : Sentinelle inefficace. Gardez cette carte en main. Jouez-la quand vous le souhaitez pour enlever un pion Alerte.

Mission 3 : Reformez un nouveau paquet de cartes IA en réintégrant les cartes IA défaussées et en battant les cartes. Ne remettez pas les Cartes IA de Mission déjà utilisées, dont celle-ci.

Mission 4 : Sentinelle inefficace. Gardez cette carte en main. Jouez-la quand vous le souhaitez pour enlevez un pion Alerte.

Mission 5 : Un Ennemi Puissant apparaît dans un des 3 Points de Renfort. Il Patrouille.



Mission G) Briser l’encerclement

Votre escouade est cernée d’ennemis… Pourrez-vous vous échapper ?

Il serait prudent de prévoir des armes lourdes, des véhicules ennemis ont été aperçus.

Préparation

Mettre en place un décor quelconque, urbain ou non, chargé en décors.

Disposer 1d3 véhicules civils placées aléatoirement à 1d6+6ps du centre.

Déterminer un bord de table comme étant celui à atteindre par les Soldats pour s’enfuir.

Placer au centre des 4 bords de table 2 Ennemis. Ajoutez un Stormtrooper sur Speeder au centre du bord de sortie des Soldats.

Les Soldats commencent au centre de la table, sous le grand gabarit d’explosion pour qu’ils soient proches les uns des autres au départ.

Les 3 points de renfort sont les centres des 3 autres bords de table.

Mission : Faire sortir un maximum de Soldats par le bord de table désigné. La mission s’arrête dès que le dernier Soldat non Neutralisé s’est enfui.

Règles spéciales : Pas de véhicules de départ autorisés. 1 Carte IA par Phase des Adversaires, 2 si vous souhaitez plus de difficulté.

Cartes IA de Mission :

Mission 1 : Piochez et résolvez immédiatement 2 cartes IA.
Mission 2 : Un Ennemi Puissant apparaît au Renfort 1d3.
Mission 3 : Un Ennemi Puissant apparaît au centre du bord de table de sortie.
Mission 4 : Les ennemis ont appelé des renforts… 1d3 + 2 Ennemis apparaissent au centre du bord de table de sortie.
Mission 5 : Un Ennemi Puissant apparaît au centre du bord de table de sortie.

Mission H) Sécuriser le bâtiment

Un bâtiment devient un point à sécuriser essentiel.

Préparation

Mettre en place un décor urbain, chargé en décors.

Disposer 1d6+3 véhicules civils placées aléatoirement à 1d6+6ps du centre.

Placer le bâtiment à sécuriser dans un coin. Les Soldats commencent au coin opposé.

Les 2 points de Renfort sont les 2 autres coins. Si une carte IA mentionne le Renfort 3, l'assigner aléatoirement au Renfort 1 ou 2.

Placer au contact du bâtiment à sécuriser 3 Ennemis et 3 Ennemis Faibles. Disposer 2 Ennemis Faibles aux Points de Renforts 1 et 2.

Mission : La Mission est réussie si lors de la Phase de Bilan, il n'y a aucun Adversaire dans les 10ps du Bâtiment à sécuriser.

Règles spéciales : Véhicules de départ autorisés. 1 Carte IA par Phase des Adversaires, 2 si vous souhaitez plus de difficulté.

Cartes IA de Mission :
Mission 1 : Piochez et résolvez immédiatement 2 cartes IA.
Mission 2 : Piochez et résolvez immédiatement 2 cartes IA.
Mission 3 : 2 Soldats rebelles Alliés viennent en renfort. Les assigner à un Soldat au choix, qui pourra faire jouer les Alliés comme d'ordinaire.
Mission 4 : Les ennemis ont appelé des renforts… 1d3 + 2 Ennemis apparaissent au Point de Renfort 1d2.
Mission 5 : Un Ennemi Puissant apparaît au centre du bord de table de sortie.

Mission I) Voler le véhicule

Un vaisseau de combat a été acquis au marché noir par une organisation terroriste… Votre objectif sera de le capturer intact si possible, afin de le récupérer. A défaut, il faudra le détruire.

Un Pilote et des Explosifs seront certainement utiles.

Préparation

Mettre en place un décor urbain ou non, chargé en décors.

Disposer 1d3+3 véhicules civils placées aléatoirement à 1d6+6ps du centre.

Placer le bâtiment à sécuriser dans un coin. Les Soldats commencent au coin opposé.

Choisir un coin de table comme étant l'entrée des Soldats. Tracez une ligne imaginaire entre ce coin et le coin opposé, disposez un vaisseau de combat aux 3/4 de cette ligne. Mettez 3 barricades ou sacs de sable non loin du vaisseau de combat.

Les 3 autres coins sont les Points de Renfort.

Placez 3 Ennemis à côté du Tank Lourd, plus 1 Ennemi avec Arme Lourde, ainsi qu'un Ennemi Puissant.

Enfin, disposez 3 groupes de 2 Ennemis Faibles à 12ps du centre de la table, dans une direction aléatoire.

Mission : La Mission est réussie si le vaisseau de combat piloté par un Soldat ou un Allié sort de la table par le coin d'entrée des Soldats. C'est une réussite partielle si le vaisseau de combat est détruit.

Règles spéciales :

Véhicules de départ autorisés.

Les Soldats disposent de 12pts pour s'équiper de Cartes Personnalisation (au lieu des 8 habituels).

1 Carte IA par Phase des Adversaires, 2 si vous souhaitez plus de difficulté.

Entrer dans le vaisseau de combat demande une Action Complexe 8+ (forcer la serrure électronique).

Cartes IA de Mission :

Mission 1 : Piochez et résolvez immédiatement 2 cartes IA.
Mission 2 : Piochez et résolvez immédiatement 2 cartes IA.
Mission 3 : Un Ennemi Puissant apparaît au Renfort 1d3.
Mission 4 : Un Ennemi Puissant et un Ennemi avec Arme Lourde apparaissent au Renfort 1d3.
Mission 5 : Un Ennemi Puissant apparaît au centre du bord de table de sortie.

Mission J) Hacker le Cogitateur

Vous devez localiser et hacker un Cogitateur contenant des données sensibles. Le renseignement a identifié 3 IPs possible, dans 3 bâtiments différents du centre-ville.

Vous pouvez essayer d'y aller en douceur en utilisant l'Infiltration si vous le souhaitez.

Un Spécialiste en informatique pourrait s'avérer utile !

Préparation

Mettre en place un décor urbain très chargé en décors.
Disposer 1d3+3 véhicules civils placées aléatoirement à 1d6+6ps du centre.
Placez 1d6+6 Civils, 2 près de chaque bâtiment-cible et les autres aléatoirement.
Placer 3 objectifs : diviser la table en 4, 1 bâtiment-cible au centre de 3 des quarts de table, entrée des Soldats au coin du dernier quart de table. Les points de Renfort sont les 3 coins différents du point d'entrée des Soldats.

Déploiement de 3 x 1d3 Ennemis faibles (un Groupe près de chaque bâtiment-cible) et 1 x 1d3 Ennemis, placés aléatoirement à 1d6+6ps du centre.

Mission :

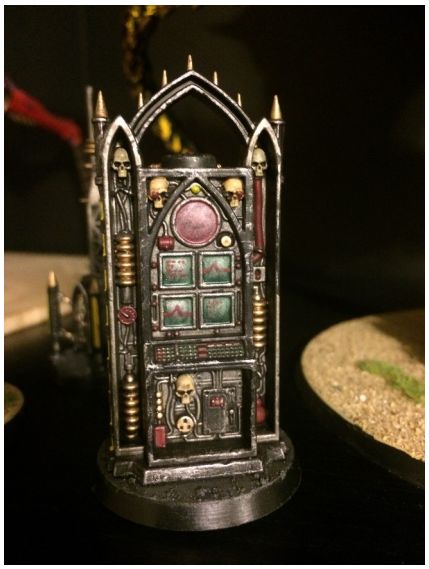
1) Trouver et Identifier le Cogitateur. Aller à la porte d'entrée d'un bâtiment-cible, enlever le Soldat de la table (il est dans le bâtiment), puis dépenser 2 Actions (entrer, fouiller rapidement) puis interroger le jeu : Est-ce le bon bâtiment ? Piochez une Carte IA pour la réponse.
2) **Si c'est oui, il faut à présent hacker le Cogitateur.** Cela requiert 3 Actions Complexes 8+ en Informatique, 1 max par Phase des Soldats.
3) **Le Soldat ou l'Allié ayant réalisé le piratage doit à présent sortir par le coin d'entrée.** S'il est Neutralisé, un autre Soldat peut prendre les données au contact par une Action Automatique.

Règles spéciales :

Infiltration si souhaité. Réactions des Civils. Véhicules de départ autorisés.
1 Carte IA par Phase des Adversaires, 2 si vous souhaitez plus de difficulté.

Cartes IA de Mission :

Mission 1 : Piochez et résolvez immédiatement 2 cartes IA.
Mission 2 : Piochez et résolvez immédiatement 2 cartes IA.
Mission 3 : 1d3+3 Ennemis au Renfort 1d3 (le contre-espionnage local vous a détectés!)
Mission 4 : 1d3+3 Ennemis au Renfort 1d3 (le contre-espionnage local vous a détectés!)
Mission 5 : Renseignement obtenus. Retirez de la partie un Bâtiment pas encore fouillé, le QG vous a informé que c'était un leurre.



Mission K) Ramener un objectif du centre vers le point de départ

Il vous faut sécuriser un matériel sensible (caisse de matériel radio-actif, bombe sale, grosse somme d'argent), puis l'exfiltrer.

Vous devez localiser et hacker un PC contenant des données sensibles. Le renseignement a identifié 3 endroits possible, dans 3 bâtiments différents du centre-ville.

Vous pouvez essayer d'y aller en douceur en utilisant l'Infiltration si vous le souhaitez.

Un Spécialiste en informatique pourrait s'avérer utile !

Préparation

Mettre en place un décor urbain très chargé en décors.

Disposer 1d3+3 véhicules civils placées aléatoirement à 1d6+6ps du centre.

Choisir un coin de table comme étant l'entrée des Soldats. Disposez l'objectif au centre de la table. Mettez 3 barricades ou sacs de sable non loin de lui.

Les 3 autres coins sont les Points de Renfort.

Déploiement de 3 Ennemis sur l'Objectif et 3 x 1d3 Ennemis Faibles, placés aléatoirement à 1d6+6ps du centre.

Mission :

Faire sortir l'Objectif de la table.

Règles spéciales :

L'Objectif est Lourd. 6Ps maximum de Mouvement s'il est transporté par un Soldat, Course possible s'ils sont 2 (cela demande 2 Actions par Soldat impliqué, comme toute Course).

Pas de Véhicules de départ autorisés.

1 Carte IA par Phase des Adversaires, 2 si vous souhaitez plus de difficulté.

Cartes IA de Mission :

Mission 1 : Piochez et résolvez immédiatement 2 cartes IA.
Mission 2 : Piochez et résolvez immédiatement 2 cartes IA.
Mission 3 : 1d3+3 Ennemis au Renfort 1d3 (le contre-espionnage local vous a détectés!)
Mission 4 : 1d3+3 Ennemis au Renfort 1d3 (le contre-espionnage local vous a détectés!)
Mission 5 : Un Ennemi Puissant apparaît au Renfort 1d3.

Mission L) Démonstration de force

Une démonstration de force a été décidée. Vous devez démontrer les capacités létales de nos forces. Pour l'Empereur !

Préparation

Mettre en place un décor urbain ou non, chargé en décors.
Disposer 1d3+3 véhicules civils placées aléatoirement à 1d6+6ps du centre.
Les Soldats commencent au coin de votre choix.
Les 3 points de renfort sont les 3 autres coins.
Disposer 4 Ennemis Faibles à chacun des 3 Points de Renfort. Puis 3 Ennemis aléatoirement à 1d6+6ps du centre.

Mission :

La Mission est réussie si lors de la Phase de Bilan, le décompte des points de victoire atteint 15.

Règles spéciales :

Véhicules de départ autorisés.

1 Carte IA par Phase des Adversaires, 2 si vous souhaitez plus de difficulté.

Points de victoire : tuer un Ennemi Faible 1pt, un Ennemi ou un Ennemi avec Arme Lourde 2pts, 1 Ennemi Puissant 3pts , 1 Véhicule 4pts.

Cartes IA de Mission :
Mission 1 : 1d3+4 Ennemis Faibles apparaissent au point de Renfort 1d3.
Mission 2 : Un Ennemi Puissant apparaît au point de Renfort 1d3.
Mission 3 : 1d3+2 Ennemis apparaissent au point de Renfort 1d3.
Mission 4 : 1d3+4 Ennemis Faibles apparaissent au point de Renfort 1d3.
Mission 5 : Un Ennemi Puissant apparaît au point de Renfort 1d3.

Note : Vous pouvez très facilement ajuster le niveau de difficulté de cette mission en baissant ou augmentant le nombre de points de Victoire à atteindre.

Mission M) Dernier Carré

Retranchés dans un bâtiments, encerclés, nous attendons l'hélicoptère d'évacuation… Tiendrons-nous jusqu'à son arrivée ?

Préparation

Mettre en place un décor urbain ou non très chargé en décors.
Disposer 1d3+3 véhicules civils placés aléatoirement à 1d6+6ps du centre.
Mettez un Bâtiment au centre de la table : c'est la base où sont retranchés les Soldats.
Choisir 3 bords de table au hasard ; les Points de Renfort 1, 2 et 3 sont au centre de ces 3 bords.
Déployez 4 groupes de 1d2+1 Ennemis Faibles, chacun entre la base des Soldats et un coin de table.

Mission :

Tenir jusqu'à la fin de la Mission (arrivée des Renforts Alliés).

Règles spéciales :

Pas de Véhicules de départ autorisés.

2 Cartes IA par Phase des Adversaires, 3 si vous souhaitez plus de difficulté.

Lors de la Phase de Bilan du Tour 4, puis tous les 2 Tours, posez la question au jeu : **Les Renforts Alliés arrivent-ils ?** Si la Réponse est OUI et qu'au moins un Soldat est vivant, c'est une victoire partielle. 2 ou 3 survivants, la mission est réussie. Tous survivants, c'est une réussite exceptionnelle !

Cartes IA de Mission :

Mission 1 : Piochez et résolvez immédiatement 2 cartes IA.
Mission 2 : Piochez et résolvez immédiatement 2 cartes IA.
Mission 3 : 1d3+3 Ennemis au Renfort 1d3
Mission 4 : 1d3+3 Ennemis au Renfort 1d3
Mission 5 : Un Ennemi Puissant apparaît au Renfort 1d3.

Mission N) Protection du Magos

Un Magos doit être exfiltré. Paranoïaque, il n'a pas donné son adresse précise mais 3 possibilités…

Aller le chercher puis l'escorter hors de la zone de combat… La routine !

Préparation

Mettre en place un décor urbain très chargé en décors.

Disposer 1d6+3 véhicules civils placées aléatoirement à 1d6+6ps du centre.

Choisir un coin comme étant l'entrée des Soldats. Disposez un Bâtiment à chacun des coins restant : ce sont les planques potentielles du Magos.

Choisissez aléatoirement 3 bords de tables ; leurs centres sont les points de Renfort 1, 2 et 3. Mettez sur la table 1d6+4 Civils.

Déployez 4 groupes de 1d2+1 Ennemis Faibles, chacun entre la base des Soldats et un coin de table.

Mission :

La Mission réussit si le Magos sort par le coin d'entrée des Soldats.

Règles spéciales :

Pas de Véhicules de départ autorisés.

Utiliser les Réactions des Civils (ils sont Neutres).

1 Cartes IA par Phase des Adversaires, 2 si vous souhaitez plus de difficulté.

Quand un Soldat arrive à un Bâtiment susceptible d'abriter le Magos, dépenser une Action Automatique et poser la question : Le Magos est-il là ? Si c'est **OUI**, placer le Magos à la sortie du Bâtiment. Si c'est NON 2 fois, le dernier Bâtiment sera forcément le bon.

Les Adversaires cibleront le Magos comme s'il était un Soldat (Carte Soldat Spéciale Civil, Civil Ordinaire, Tir -1, CàC -1, Protection 5, Non armé).

Faire bouger le Magos demande à un Soldat de lui offrir 1 Action (1 max par Tour pour tous les Soldats) pour le faire avancer de 6ps max dans la direction de son choix. S'il n'a pas reçu d'Action pendant une Phase de Soldats, il panique (course de 9ps dans une direction aléatoire).

Cartes IA de Mission :

Mission 1 : Piochez et résolvez immédiatement 2 cartes IA.
Mission 2 : Piochez et résolvez immédiatement 2 cartes IA.
Mission 3 : 1d3+3 Ennemis au Renfort 1d3
Mission 4 : 1d3+3 Ennemis au Renfort 1d3
Mission 5 : Un Ennemi Puissant apparaît au Renfort 1d3.

Mission O) Détruire le Véhicule Lourd

L'ennemi a déployé de redoutables lance-missiles à longue portée, qui font des ravages dans les lignes loyalistes. Notre commandement rebelle a décidé qu'il était temps d'intervenir.

Des Explosifs seront nécessaires pour accomplir cette mission. Attention, le Renseignement signale que les ennemis sur place sont bien entraînés.

Préparation :

Mettre en place un décor non urbain, chargé en décors (campagne, village, désert...).

Désignez un des coins comme étant l'entrée des Soldats.

Tracez une ligne imaginaire reliant l'entrée au coin opposé, disposez le véhicule lance-missiles aux 3/4 de la distance.

Les 3 coins n'étant pas l'entrée constituent les 3 Points de Renfort.

Mettez près du véhicule lance-missiles 3 Ennemis, 1 Ennemi avec Arme Lourde et 1 Ennemi Puissant. Disposez à chaque Point de Renfort 2 Ennemis.

Mission :

Aller au contact du véhicule lance-missiles, placer 2 charges explosives (une Action Automatique au contact par charge). Puis s'assurer que tous les Soldats sont à au moins 12ps de l'objectif et le faire sauter (Action Automatique). Si entre temps le Soldat qui a posé les charges est mort ou Neutralisé, il reste possible de récupérer le détonateur sur son corps (Action Simple au contact).

Attention, si un Adversaire se trouve dans les 9ps des charges posées, il effectuera l'action suivante automatiquement au détriment de toute autre : course de 9ps vers la charge puis tentative de désamorçage (8+). S'il réussit, il faudra poser une autre charge. S'il échoue, il déclenche l'explosion et la mission réussit si un seconde charge était déjà en place. S'il n'y en avait qu'une, il faut en mettre une seconde.

La Mission prend fin dès que les charges explosent.

Règles spéciales :

Les Soldats reçoivent 12 points pour s'équiper de cartes Personnalisation (au lieu des 8 habituels).

Véhicules de départ autorisés.

1 Carte IA par Phase des Adversaires, 2 si vous souhaitez plus de difficulté.

Cartes IA de Mission :

Mission 1 : 3 Ennemis au Renfort 1d3.
Mission 2 : 2 Ennemis et 1 Ennemi avec Arme Lourde au Renfort 1d3.
Mission 3 : 2 Ennemis et 1 Ennemi avec Arme Lourde au Renfort 1d3.
Mission 4 : Un Ennemi Puissant apparaît dans un des 3 Points de Renfort.
Mission 5 : 2 Ennemis et 1 Ennemi avec Arme Lourde au Renfort 1d3.