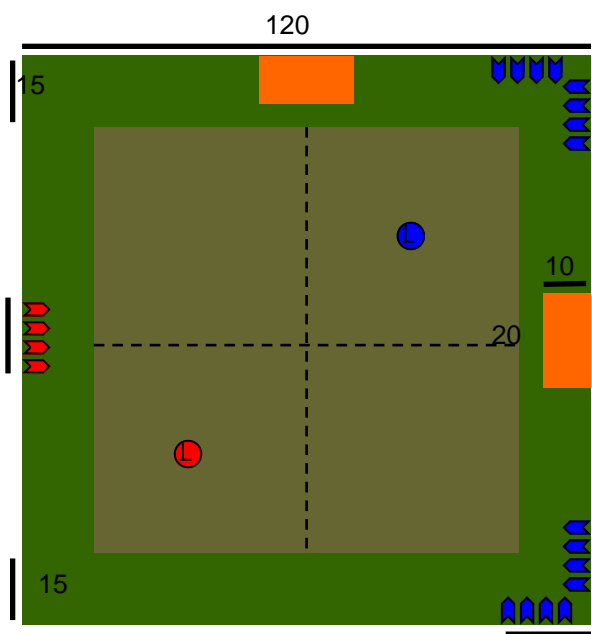









Infiltration

Les Spaces Hawk parachutent en permanence des mallettes de renforts sur le front. Le dernier largage, effectué dans des conditions climatiques déplorables, a échoué. Six mallettes contenant du matériel d'armement de pointe ont été parachutées en pleine base ennemie. Sans leur code d'ouverture, ces mallettes sont inutilisables. Malheureusement, comme tout code, son décryptage n'est qu'une question de temps. Il est donc impératif qu'elles reviennent à leurs propriétaires le plus vite possible.



-  Point de largage Attaquant
-  Point de largage Défenseur
-  Renfort Attaquant ,15 cm de large
-  Renfort Défenseur ,15 cm de large
-  Déploiement Attaquant
-  Déploiement Défenseur
-  Zone d'extraction

FORMAT.

2000 PA (maximum 750 PA de renforts) / 6 tours.

DÉCORS.

- Mettre 6 pions représentant les mallettes. 2 mallettes doivent se situer en hauteur, accessibles uniquement par des unités de socle de 30 mm.
- Chaque quart de zone de déploiement du Défenseur doit contenir au moins une mallette.
- Placer 2 nano générateurs RES / 12 PS / 2.
- 1 conteneur au centre du terrain.

DÉPLOIEMENT.

Le joueur Défenseur déploie ses cartes représentant ses unités (sauf celles qu'il garde en réserve) dans sa zone de déploiement, faces cachées. Le joueur Attaquant positionne alors les cartes représentant ses unités (sauf celles qu'il garde en réserve) faces cachées dans sa zone de déploiement. Lorsque toutes les cartes sont placées sur le champ de bataille, elles sont révélées et les figurines sont posées.

OBJECTIFS

ATTAQUANT.

- Contrôler le conteneur central: 2 PV / tour. *Piller le dépôt d'arme adverse ne peut que servir la bonne cause...*
- Récupérer les mallettes: 1 PV / tour par mallette en possession d'une unité.
- Ramener les mallettes en zone d'extraction: 1 PV / tour par mallette en zone d'extraction.

DÉFENSEUR.

- Conserver les mallettes: 1 PV / tour par mallette qui n'est pas encore en possession de l'ennemi (à partir du deuxième tour !!)
- Garder le contrôle du camp 1 PV / tour par quart de zone de déploiement Défenseur contrôlée.

RENFORT

ATTAQUANT.

- Contrôle du conteneur central 200 PR / tour
- Contrôle d'un quart de zone de déploiement adverse 100 PR par tour et par quart de zone.

DÉFENSEUR.

- Contrôle d'un quart de sa zone sa déploiement : 100 PR par tour et par quart de zone (à partir du deuxième tour).
- Contrôle du conteneur central 100 PR / tour (à partir du deuxième tour).