

Mission : Le bunker de la dernière chance



LÉGENDE

-  Zone d'accès de l'attaquant
-  Zone de déploiement du défenseur
-  Zone d'accès du défenseur
-  Bunker
-  Container
-  Muret
-  Muret haut

— Bougez-vous le train ! Prenez position dans ces bunkers, et plus vite que ça ! Vous croyez que les morphos vont gentiment attendre nos renforts ? Allez, allez, allez ! Qu'est-ce...

Le master sergeant n'eut pas le temps de finir sa phrase. Un tir de nucleus gun venait de la transpercer.

Les Therians les avaient séparés de leur groupe de combat plusieurs jours auparavant. Ces bunkers représentaient leur dernière chance. S'ils parvenaient à tenir cette position jusqu'à l'arrivée des renforts...

Le sergent se retourna et cria à ses troupes :

— Vous avez entendu tas de cochons ? On rentre dans la maison et on attend que le grand méchant loup se casse les dents dessus !

Les steel troopers prirent rapidement position. Le premier contingent de storm golems était déjà visible. Le sergent activa son intercom.

« Feu à volonté ! Explotez-moi ces grille-pains !

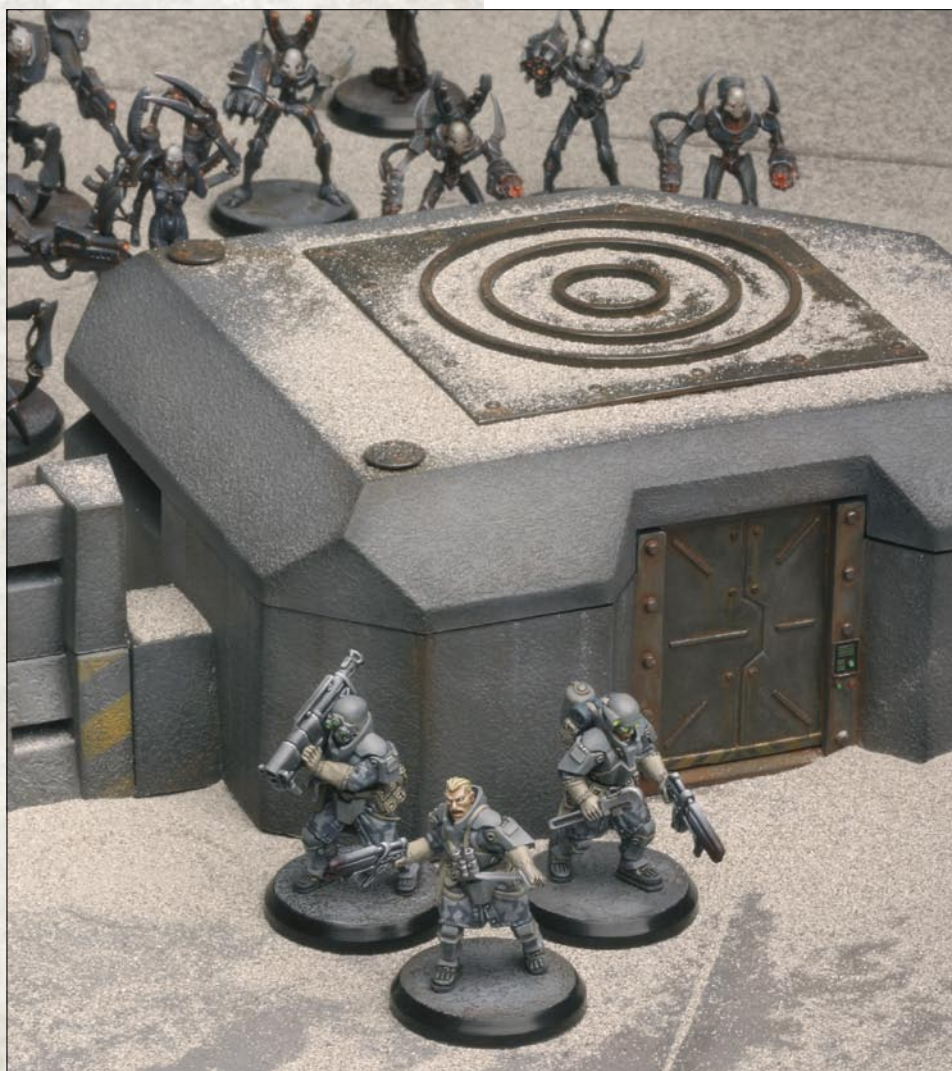
Aussitôt, un rideau de feu pulvérisa les Therians. Le sergent eu un rictus satisfait : ils allaient sans doute tous y rester, mais ils ne partiraient pas seuls. Et après tout, les autres n'étaient pas si loin...

FORCES EN PRÉSENCE

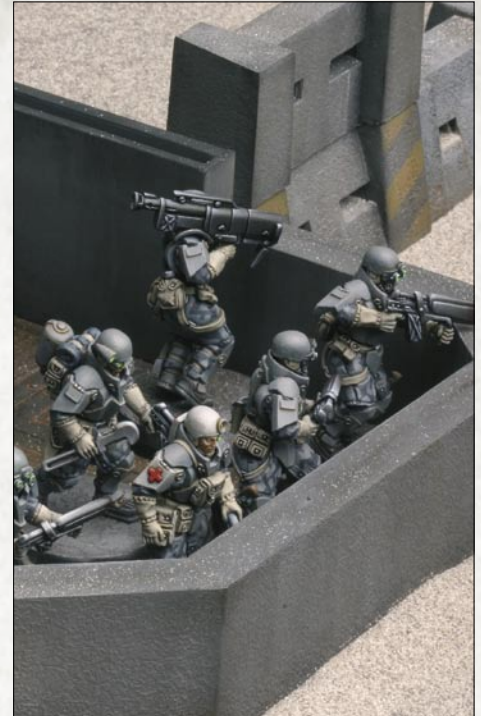
Cette mission oppose un attaquant et un défenseur.

La compagnie de l'attaquant est composée de 2 000 P.A. d'unités d'assaut.

La compagnie du défenseur est composée de 1 000 P.A. d'unités d'assaut et 1 000 P.A. d'unités de renfort.



LE BUNKER DE LA DERNIÈRE CHANCE



POSITIONS TACTIQUES

Voir le plan.

OBJECTIFS PRIMAIRES

- ♦ Contrôler un bunker : 3 PV
- ♦ Capturer un bunker : 5 PV (*Attaquant uniquement*).


OBJECTIFS SECONDAIRES

Aucun.

RÈGLES SPÉCIALES

Bunker : Seuls les combattants de Taille 2 ou moins peuvent entrer dans un bunker. Aucun véhicule ne peut y pénétrer. Chaque bunker dispose

d'un accès unique, à l'arrière. Les meurtrières permettent de tirer mais pas de se battre au corps à corps. Le bunker dispose des capacités « Couvert amélioré » et « Sécurisé » :

- **Couvert amélioré :** Une unité dans un bunker bénéficie de tests de sauvegarde à  + . Cette sauvegarde s'applique également aux frappes d'artillerie et aux armes à tir indirect, à l'exception des armes à projection.
- **Sécurisé :** Le bunker ne peut pas être saboté.



On tient les positions ! Les unités d'assaut du défenseur doivent être déployées dans la zone prévue à cet effet. Elles ne peuvent pas utiliser les

zones d'accès. Toutes les unités d'assaut du défenseur doivent être déployées à la fin du premier tour. Elles ne peuvent pas rester en réserve.

La cavalerie arrive ! Les unités de renfort du défenseur entrent au troisième tour par les zones d'accès de celui-ci. Elles ne peuvent pas rester en réserve.

Frappes d'artillerie : Cette mission autorise les frappes d'artillerie.

CESSEZ-LE-FEU

Cette mission prend fin lorsqu'un joueur atteint 20 PV. Ce joueur remporte la victoire.

Si aucun joueur ne peut plus gagner de PV, la victoire revient à celui qui en a le plus.

