

SCÉNARIO AT-43 : CHASSÉ-CROISÉ



— Qu'est-ce que c'est que cet endroit ?
 — Si je lis encore correctement le *Therian*, c'est une zone d'essai climatique, une sorte de banc d'essai pour leur matériel. Les golems entrent par ces puits, les blindés par ces monte-charges. On peut même livrer bataille, il y a des accès opposés pour les différentes armées.

— Heureusement que c'est désaffecté...

— Tiens, il pleut !

— Deux Karmans

MATÉRIEL DE JEU

Sont nécessaires pour jouer cette mission :

- 2 posters de jeu ;
- 12 murets ;
- 2 containers ;
- 4 nanogénérateurs.

Positions tactiques

Voir le plan.

Les ascenseurs sont des zones de largage.

DÉPLOIEMENT RAPIDE

Nombre de joueurs : 2

Chaque joueur dispose du même montant de PA pour constituer sa compagnie. Cette mission est prévue pour être jouée avec des compagnies à 2000 PA.

Objectifs

- Capturer l'ascenseur correspondant à son accès : Spécial (Voir ci-dessous les règles spéciales)
- Capturer un nanogénérateur : 100 PR
- Contrôler un nanogénérateur : 150 PR

Règles spéciales

Les trappes d'accès : Seule l'infanterie peut employer les zones d'accès.

L'ascenseur : Chaque ascenseur est une zone de largage. Un joueur ne peut contrôler que la zone correspondante à ses accès. En revanche, il peut contester le contrôle de la zone de largage ennemie.

La cavalerie arrive ! Un joueur qui contrôle un ascenseur peut dépenser tous les points de renforts qui lui restent pour faire entrer une unité de blindés en renfort, quel que soit son coût. L'unité entre par la zone de largage que constitue l'ascenseur.

Simulateur météorologique : Le simulateur météorologique des Therians génère des conditions climatiques étranges (voir encart).

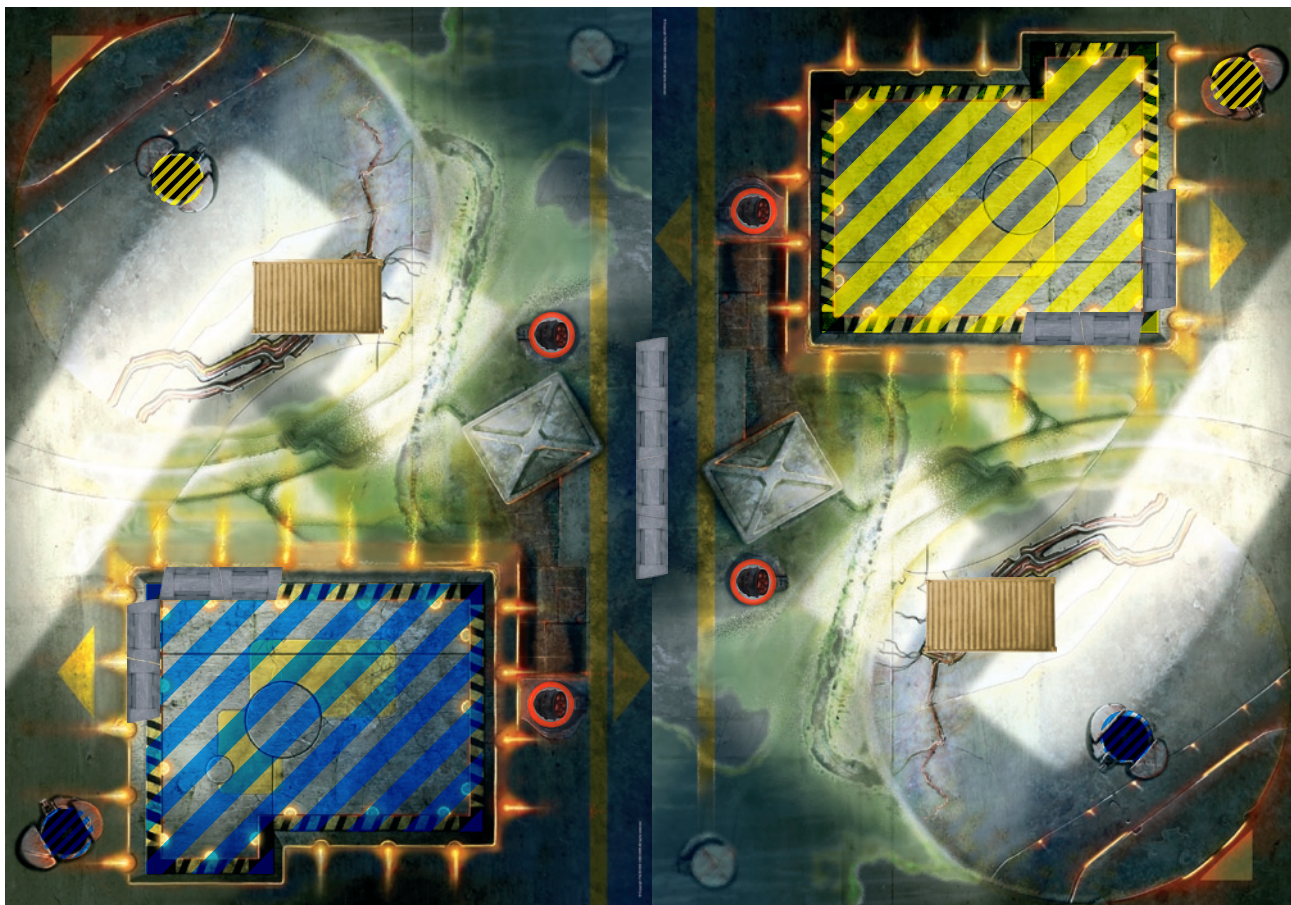
Cessez-le-feu

Le gagnant est le dernier joueur qui possède des figurines sur le champ de bataille.

Effets de jeu

Beau temps : L'air est pur comme du cristal. La portée des tirs est diminuée de 1.

Brouillard : Un brouillard tenace se lève. La portée des tirs est augmentée de 1.



Chaos climatique : Le temps change sans arrêt, mélangeant pluie et vents secs, soleil et orage... Tirez deux fois sur cette table. Si vous obtenez une nouvelle fois le résultat « chaos climatique » ou une deuxième fois un climat qui ne peut pas être appliqué deux fois, refaites un tirage.

Dégel : Le sol se transforme en une bouillie de neige fondue et de gadoue. Impossible d'effectuer un déplacement rapide.

Tempête : Les vents hurlants rendent les déplacements hasardeux. Au début de chaque tour, chaque joueur désigne une unité appartenant à l'adversaire. Cette unité est déplacée



LES CAPRICES DU CLIMAT

La machine à climat des Therians s'est activée ! Tirez une fois sur la table ci-dessous avant de livrer la mission « chassé-croisé ».

Les caprices du climat

2 DÉS	CLIMAT
2	BEAU TEMPS
3	BROUILLARD
4-5	DÉGEL
6-8	CHAOS CLIMATIQUE
9-10	TEMPS DE CHIEN
11	VAGUE DE FROID
12	TEMPÊTE

de 5 cm dans une direction aléatoire déterminée à l'aide du gabarit de dispersion. Lorsqu'un combattant doit être déplacé et que ce déplacement lui fait rencontrer un obstacle, il s'arrête au pied de l'obstacle. Si ce déplacement doit le faire sortir du champ de bataille, il s'arrête aux limites de celui-ci. S'il rencontre un autre combattant, il s'arrête à son contact ; ce contact ne déclenche pas de combat – mais les deux combattants sont bien engagés s'ils peuvent l'être.

Temps de chien : La pluie ou la neige interdisent de tracer des lignes de vue au-delà de la portée 3.

Vague de froid : Une unité qui ne se déplace pas est détruite. On gèle sur pied, ici !