

JUL 3
Nouveau front



Missions pour AT-43



Par Belisarius

Missions AT-43 :

Jul 3, Nouveau front

Voici quelques missions jouables avec le contenu des deux premières Army Box pour AT-43 : les forces révolutionnaires du Red Blok et les maîtres de l'évolution, les Cogs.

Ces missions sont jouables séparément ou les unes à la suite des autres. Elles sont volontairement assez simples, sans trop de règles spéciales, afin de permettre aux nouveaux joueurs de s'habituer au système de jeu progressivement.

Bon jeu à tous !

Belisarius

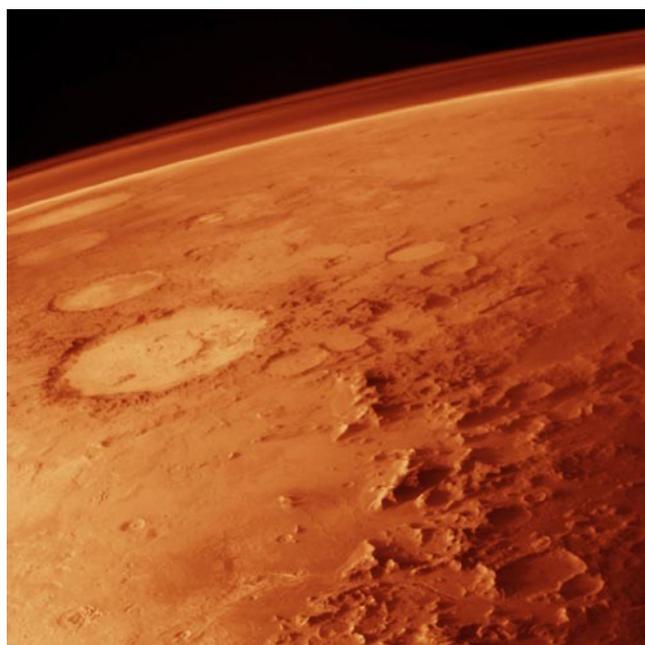
Jul 3 est une petite planète située en bordure du système d'Elysée. Simple rocher stérile de quelques centaines de kilomètres de diamètre à l'atmosphère saturée de soufre et aux déserts sans fin, Jul 3 ne dispose d'aucune ressource propre directement exploitable.

Diverses missions de reconnaissance explorèrent Jul 3 et mirent à jour ce qui semblait être les ruines d'un avant poste Therian mais aucun autre élément d'une importance notable. La planète fut ensuite classée « sans intérêt stratégique » et oubliée de tous quand l'attention se focalisa sur la planète glaciaire et ses ressources cruciales.

Lorsqu'Elysée s'embrasa, les forces révolutionnaires du Red Blok furent obligées de revoir leur logistique afin de soutenir plus efficacement leurs forces engagées. La mise en place d'une base avancée sur une planète proche fût décidée par le collectif suprême. Cette installation permettrait en outre d'augmenter la sécurité des convois acheminant les cristaux d'elysium extraits sur Elysée vers Hadès, la planète mère de la révolution, afin qu'ils soient traités et exploités à leur plein potentiel.

Supra dépêcha donc une force de sécurisation sur Jul 3 afin de mettre en place une base arrière et renforcer les capacités d'intervention des forces collectivistes dans ce secteur.

Malheureusement, les premières unités déployées repèrent rapidement les traces d'une présence Cogs sur l'astéroïde alors que personne ne soupçonnait leur présence dans ce système. Les bases de données du Red Blok révélèrent à cet instant leurs lacunes, les maigres renseignements disponibles provenant d'agents infiltrés chez les UNA ou achetés à plein tarif à ONI Corp.



Les premières reconnaissances avancées firent état d'une forte activité dans les sous sols de la planète. Les Cogs étaient donc bien implantés même s'ils restaient étonnement discrets en surface...

Que faisaient donc les Cogs sur Jul 3 ? Que préparaient-ils ? Quelles allaient en être les conséquences ?

Aucune réponse à ces questions ne provint du collectif suprême, seulement un ordre de mission révisé :

Mission Prioritaire : Mettre Jul 3 aux normes collectivistes pour réalisation mission PRX-KC-09.

Affectation immédiate et prise de commandement :
Colonels Odin O-1 et Manon O-2

Support Matériel : Dotch Yaga RV-2 en cours d'acheminement

Note : Nettoyez moi tout ça !

Mission I : Premier contact

Le Captain Martov était fier, il avait encore été désigné volontaire pour accomplir son devoir révolutionnaire et mener son groupe de combat sur ce nouveau théâtre d'opération. Comme souvent les instructions avaient été relativement succinctes mais cela n'inquiétait pas outre mesure le camarade Martov, il commençait à assimiler les méthodes révolutionnaires : un camarade occupé à réfléchir agit moins ou trop tard. Il était donc crucial pour le succès de sa mission qu'il en sache le moins possible, il n'en serait que plus efficace... Il donna à ses hommes le signal du départ...

Matériel de jeu

- 1 Army Box Cogs
- 1 Army Box Red Blok

Forces en présence

Les cogs disposent des deux unités suivantes :

- unité de 4 Warmongers avec le héros C-naps G09.
- unité de 4 Sharpshooters avec le héros C-naps G35.

Le Red Blok disposent des trois unités suivantes :

- unité de 12 krasnye soldaty dont 1 capitaine, 3 porteurs de grenade launcher, 1 medic et 1 mecano.
- unité de 8 krasnye soldaty dont 1 sergent, 1 porteur de grenade launcher, 1 medic et 1 mecano.
- unité de 6 dragonov kommandos dont 1 sergent, 1 porteur de sniper gun, 1 medic et 1 spécialiste de la guerre électronique.

Positions tactiques

Voir plan.

En commençant par le joueur Cogs, chaque joueur place un container sur le champ de bataille, le joueur Cogs place ensuite 3 murets hauts et le joueur Red Blok 6 murets bas sur le champ de bataille.

Objectif

Détruire l'ensemble des forces ennemies.

Cessez le feu

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

légende



Zone de déploiement Red Blok



Zone de déploiement Cogs



Mission 2 : Attention au Matériel !

Après les premiers débarquements, les tempêtes de soufre soufflant à la surface de Jul 3 perturbèrent fortement l'acheminement du Matériel. On déplora la perte de plusieurs containers de matériel sensible en zone non sécurisée. L'ordre fut donné d'aller récupérer ce matériel « à l'ancienne »...

Matériel de jeu

- 1 Army Box Cogs
- 1 Army Box Red Blok

Forces en présence

Les cogs disposent des trois unités suivantes :

- unité de 4 Warmongers avec le héros C-naps G09 et C-naps G45.
- unité de 4 Sharpshooters avec le héros C-naps G35.
- Prowler.

Le Red Blok dispose des quatre unités suivantes :

- unité de 12 krasnye soldaty dont 1 capitaine, 3 porteurs de grenade launcher, 1 medic et 1 mecano.
- unité de 8 krasnye soldaty dont 1 sergent, 1 porteur de grenade launcher, 1 medic et 1 mecano.
- unité de 6 dragonov kommandos dont 1 sergent, 1 porteur de sniper gun, 1 medic et 1 spécialiste de la guerre électronique.
- Urod piloté par les héros Manon O-1 et Odin O-2.

Positions tactiques

Voir plan.

Les deux containers, les trois murets hauts et les 6 murets bas sont placés comme indiqué sur le plan.

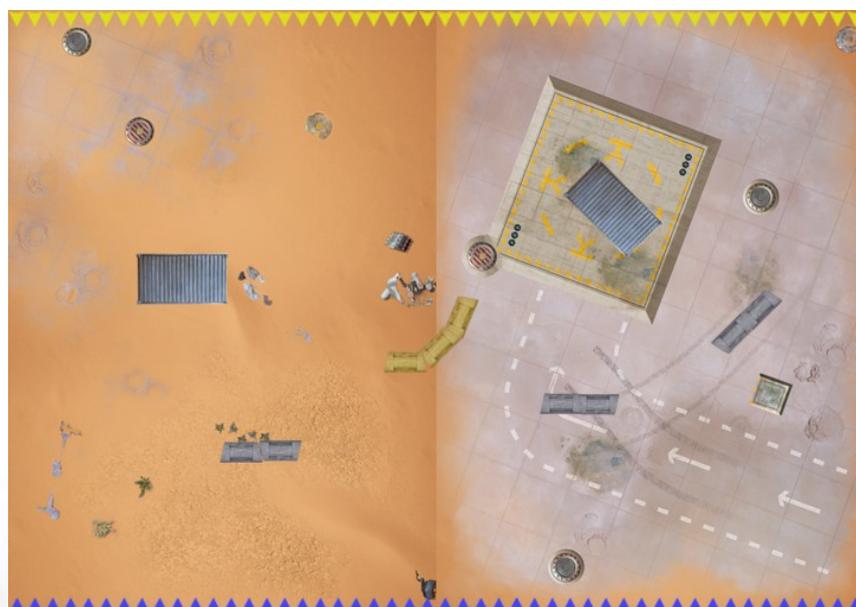
Objectif

Capturer un Container : 2 PV

Contrôler un Container : 3 PV

Cessez le feu

Si le joueur Red Blok réussit à obtenir 20 PV, il remporte alors la victoire. Dans le cas contraire, le joueur Cogs gagne la partie.



Mission 3 : Viser la tête

Les premières troupes engagées à la surface de Jul 3 ne firent état que d'un faible nombre d'unités Cogs mais avec une capacité destructrice sans commune mesure. Il fallait frapper fort avant que les « petits gris » ne s'organisent et ne puissent résister à la vague collectiviste. Les colonel Manon O-1 et Odin O-2 prirent la tête de la force d'assaut afin d'éliminer leurs homologues Cogs pour la gloire de la révolution.

Matériel de jeu

- 1 Army Box Cogs
- 1 Army Box Red Blok

Forces en présence

Les cogs disposent des trois unités suivantes:

- unité de 4 Warmongers avec le héros C-naps G09 et C-naps G45.
- unité de 4 Sharpshooters avec le héros C-naps G35.
- Prowler.

Le Red Blok disposent des quatre unités suivantes :

- unité de 12 krasnye soldaty dont 1 captain, 3 porteurs de grenade launcher, 1 medic et 1 mecano.
- unité de 8 krasnye soldaty dont 1 sergent, 1 porteur de grenade launcher, 1 medic et 1 mecano.
- unité de 6 dragonov kommandos dont 1 sergent, 1 porteur de sniper gun, 1 medic et 1 spécialiste de la guerre électronique.
- Urod piloté par les héros Manon O-1 et Odin O-2.

Positions tactiques

Voir plan.

En commençant par le joueur Cogs, chaque joueur place un container sur le champ de bataille, le joueur Cogs place ensuite 3 murets hauts et le joueur Red Blok 6 murets bas sur le champ de bataille.

Objectif

Le joueur Cogs doit détruire UROD et les colonels Odin O-1 et Manon O-2.

Le joueur Red Blok doit éliminer les trois Héros Cogs.

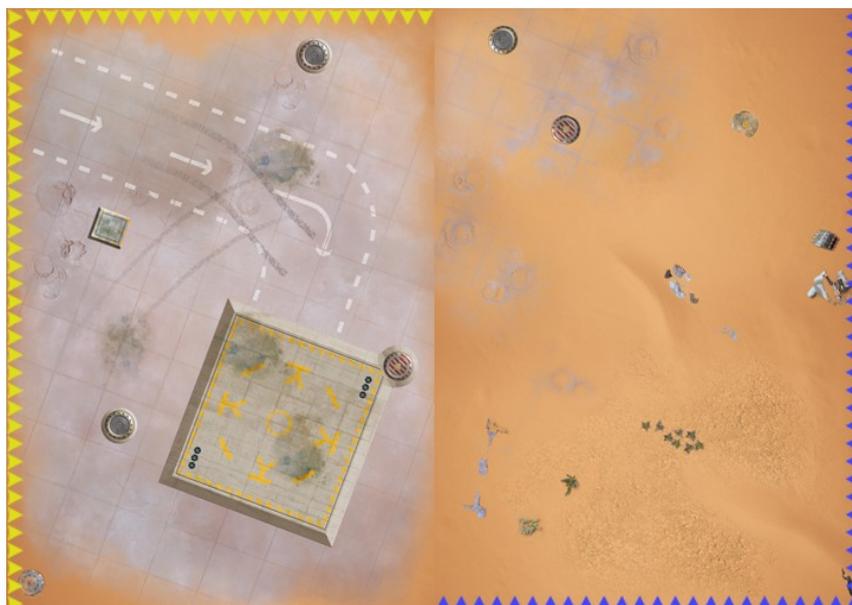
Cessez le feu

Le premier joueur à avoir rempli son objectif remporte la victoire. Si les deux joueurs remplissent leur objectif lors du même tour, il y a égalité.

légende

▲▲▲ Zone d'entrée Red Blok

▲▲▲ Zone d'entrée Cogs



Mission 4 : Un spécimen de choix

Gencol, le collectif chargé des recherches de pointe en matière de génétique et d'évolution avait eu vent des premiers rapports en provenance de Jul 3. C'était une occasion inespérée. Une confrontation avec les maîtres de l'évolution Cogs leur permettrait sans aucun doute de mettre la main sur du matériel ou des spécimens Cogs. Leur analyse et les applications qu'ils pourraient en tirer avaient de quoi laisser songeur le plus terre à terre des bureaucrates du collectif suprême.

Il ne fallut que quelques jours pour qu'un ordre de mission complémentaire parvienne aux forces révolutionnaires présentes sur Jul 3. La chasse était ouverte...

Matériel de jeu

- 1 Army Box Cogs
- 1 Army Box Red Blok

Forces en présence

Les cogs disposent des quatre unités suivantes :

- unité de 4 Warmongers avec le héros C-naps G09 et C-naps G45.
- unité de 4 Sharpshooters avec le héros C-naps G35.
- Prowler.
- Vandal.

Le Red Blok dispose des cinq unités suivantes :

- unité de 12 krasnye soldaty dont 1 capitaine, 3 porteurs de grenade launcher, 1 medic et 1 mecano.
- unité de 8 krasnye soldaty dont 1 sergent, 1 porteur de grenade launcher, 1 medic et 1 mecano.
- unité de 6 dragonov kommandos dont 1 sergent, 1 porteur de sniper gun, 1 medic et 1 spécialiste de la guerre électronique.
- Urod piloté par les héros Manon O-1 et Odin O-2.
- Dotch Yaga

Positions tactiques

Voir plan.

En commençant par le joueur Cogs, chaque joueur place un container sur le champ de bataille, le joueur Cogs place ensuite 3 murets hauts et le joueur Red Blok 6 murets bas sur le champ de bataille.

Le joueur Cogs ne peut pas garder d'unités en réserve.

Règle spéciale

Pour récupérer un spécimen, une unité d'infanterie du Red Blok doit infliger au moins une perte à une unité d'infanterie Cogs au corps à corps. L'unité est alors considérée comme en possession d'un spécimen. Si l'unité du Red Blok en possession d'un spécimen est éliminée, le spécimen est perdu.

Objectif

Le joueur Red Blok doit s'emparer d'un spécimen Cogs puis l'évacuer par n'importe quel bord de table.

Le joueur Cogs doit l'en empêcher.

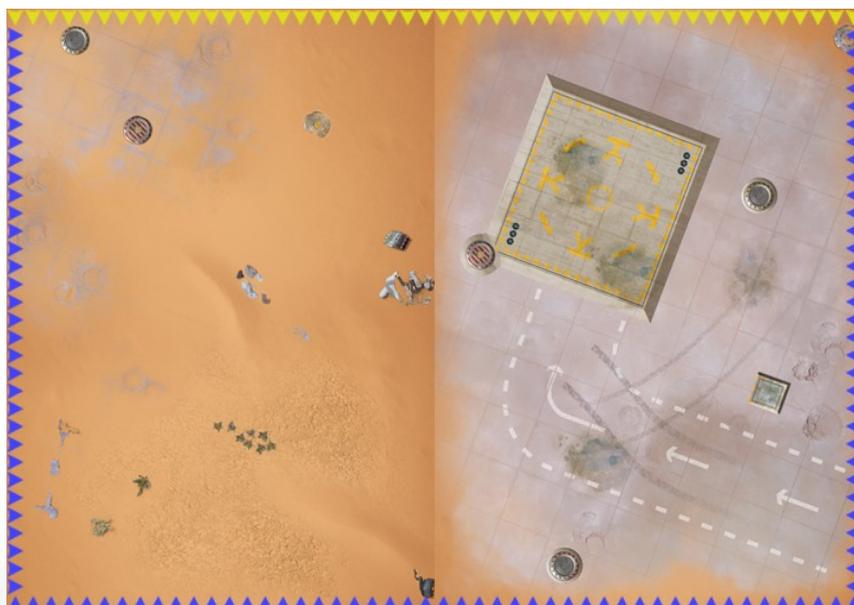
Cessez le feu

Si le Red Blok réussit à fournir un spécimen à Gencol, il remporte la victoire. Si ce spécimen est un Héros Cogs, c'est même une victoire magistrale. Dans les autres cas, le joueur Cogs gagne la partie.

légende

▲▲▲ Zone d'entrée Red Blok

▲▲▲ Zone d'entrée Cogs



Mission 5 : Retraite anticipée

Les forces révolutionnaires du Red Blok s'étaient laissées emportées par leurs victoires. Ils s'étaient visiblement avancés bien trop profondément dans le dispositif Cogs, sans prendre le temps de sécuriser leurs arrières. Le piège n'allait pas tarder à se refermer sur eux, il fallait évacuer la zone de toute urgence...

Matériel de jeu

- 1 Army Box Cogs
- 1 Army Box Red Blok

Forces en présence

Les cogs disposent des quatre unités suivantes :

- unité de 4 Warmongers avec le héros C-naps G09 et C-naps G45.
- unité de 4 Sharpshooters avec le héros C-naps G35.
- Prowler.
- Vandal.

Le Red Blok disposent des cinq unités suivantes :

- unité de 12 krasnye soldaty dont 1 capitaine, 3 porteurs de grenade launcher, 1 medic et 1 mecano.
- unité de 8 krasnye soldaty dont 1 sergent, 1 porteur de grenade launcher, 1 medic et 1 mecano.
- unité de 6 dragonov kommandos dont 1 sergent, 1 porteur de sniper gun, 1 medic et 1 spécialiste de la guerre électronique.
- Urod piloté par les héros Manon O-1 et Odin O-2.
- Dotch Yaga

légende

- ▲▲▲ Zone d'entrée Red Blok
- ▲▲▲ Zone d'entrée Cogs
- ▲▲▲ Zone d'évacuation du Red Blok

Positions tactiques

Voir plan.

En commençant par le joueur Cogs, chaque joueur place un container sur le champ de bataille, le joueur Cogs place ensuite 3 murets hauts et le joueur Red Blok 6 murets bas sur le champ de bataille.

Règle spéciale

Dès qu'une unité Cogs est éliminée (Héros compris), elle peut revenir en jeu (avec ses héros) au tour suivant par n'importe quelle zone d'accès Cogs.

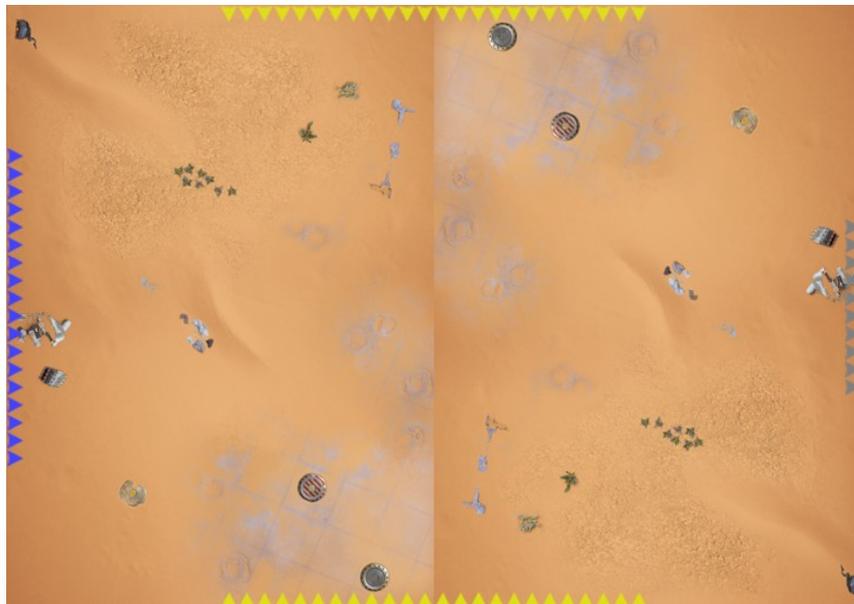
Objectif

Le joueur Cogs doit détruire toutes les unités ennemies avant qu'elles ne quittent le champ de bataille.

Le joueur Red Blok doit faire sortir le plus d'unités possible par le bord de table opposé.

Cessez le feu

Si aucune unité du Red Blok n'arrive à quitter le champ de bataille, le joueur Cogs remporte la victoire. Si une unité du Red Blok s'échape, c'est une victoire mineure. Si deux unités ou plus parviennent à s'en tirer, c'est alors une victoire majeure pour les forces révolutionnaires.



Mission 6 : Renforts demandés !

Les deux armées s'affrontaient violemment à la surface de Jul 3. Chacun des protagonistes savait qu'il n'avait rien à gagner si le conflit s'enlisait, la situation sur Elysée était dans tous les esprits. Les Etats majors décidèrent donc de jeter l'ensemble de leurs renforts dans la bataille. C'était maintenant ou jamais !

Matériel de jeu

- 1 Army Box Cogs
- 1 Army Box Red Blok

Forces en présence

Les cogs disposent des quatre unités suivantes :

- unité de 4 Warmongers avec le héros C-naps G09 et C-naps G45.
- unité de 4 Sharpshooters avec le héros C-naps G35.
- Prowler.
- Vandal.

Le Red Blok dispose des cinq unités suivantes :

- unité de 12 krasnye soldaty dont 1 capitaine, 3 porteurs de grenade launcher, 1 medic et 1 mecano.
- unité de 8 krasnye soldaty dont 1 sergent, 1 porteur de grenade launcher, 1 medic et 1 mecano.
- unité de 6 dragonov kommandos dont 1 sergent, 1 porteur de sniper gun, 1 medic et 1 spécialiste de la guerre électronique.
- Urod piloté par les héros Manon O-1 et Odin O-2.
- Dotch Yaga

Positions tactiques

Voir plan.

Les deux containers, les trois murets hauts et les 6 murets bas sont placés comme indiqué sur le plan.

Règle spéciale

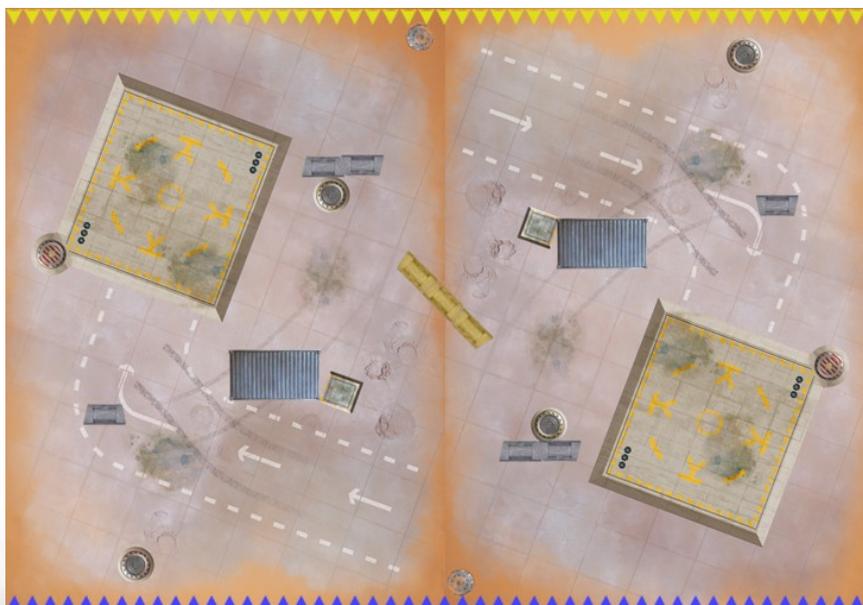
Chaque joueur peut faire revenir en jeu une unité déjà détruite en dépensant le nombre de points de renforts (PR) correspondant à sa valeur en PA.

Objectifs

Annihilation : détruire toutes les unités ennemies.
Contrôler un container : 200 PR

Cessez le feu

Le premier joueur à n'avoir aucune unité sur le champ de bataille en fin de tour perd la partie.



Mission 7 : Guerre totale

Si vous avez la possibilité de rassembler quatre Army Box, il est temps de tenter de jouer à une nouvelle échelle... Déployez vos troupes et que le meilleur gagne !

Matériel de jeu

- 2 Army Box Cogs
- 2 Army Box Red Blok

Forces en présence

Les cogs disposent des huit unités suivantes:

- 2 unités de 4 Warmongers avec le héros C-naps G09 et C-naps G45.
- 2 unités de 4 Sharpshooters avec le héros C-naps G35.
- 2 unités de 1 Prowler.
- 2 unités de 1 Vandal.

Le Red Blok disposent des dix unités suivantes :

- 2 unités de 12 krasnye soldaty dont 1 captain, 3 porteurs de grenade launcher, 1 medic et 1 mecano.
- 2 unités de 8 krasnye soldaty dont 1 sergent, 1 porteur de grenade launcher, 1 medic et 1 mecano.
- 2 unités de 6 dragonov kommandos dont 1 sergent, 1 porteur de sniper gun, 1 medic et 1 spécialiste de la guerre électronique.
- 2 unités de 1 Urod piloté par les héros Manon O-1 et Odin O-2 (ce sont des héros clonés...).
- 2 unités de 1 Dotch Yaga

Positions tactiques

Voir plan.

Les quatre containers, les six murets hauts et les 12 murets bas sont placés comme indiqué sur le plan.

Règle spéciale

Chaque joueur choisit 3000 PA d'unités pour constituer sa force d'assaut. Il peut par la suite faire entrer les unités restantes en dépensant le nombre de points de renforts (PR) correspondant à leur valeur en PA.

Objectifs

Dans cette mission, la conquête du terrain est primordiale.

Contrôler un objectif : 3 PV

Contrôler un container : 200 PR

Cessez le feu

La partie s'arrête lorsqu'un des joueurs totalise 20 PV, il remporte alors la victoire. Si les deux joueurs cumulent 20 PV lors du même tour, il y a égalité. Si aucun des joueurs ne peut plus gagner de PV, la victoire revient à celui qui en a accumulé le plus.

