

BATAILLE DE LA TOUR

VUE D'ENSEMBLE DE LA MISSION



Les systèmes de communication longue distance de la force avancée du CEF sont tombés en panne à cause du sable omniprésent. Le CEF a identifié une tour de communication dans les faubourgs de la ville d'Erech. Les ingénieurs pensent pouvoir modifier les systèmes et permettre d'appeler le QG du CEF. C'est à ce moment qu'une vaste force du Mekong Dominion arrive aux abords de la ville...

FORCE 1

COMPOSITION MEKONG DOMINIUM

Niveau de priorité 1
Valeur de Menace 1000

ZONE DE DEPLOIEMENT 1

6" DE L'UN DES GRANDS COTE DE LA TABLE

OBJECTIFS

OBJECTIF SPECIAL

Capter la tour de communication pour empêcher l'envoi de message au QG CEF. Pour chaque tour de jeu où la force contrôle la tour, elle gagne 1 PV.
Pour contrôler la tour il faut avoir le plus grand nombre de socles au contact de la tour.

OPTIONS DE SUPPORT AUTORISEES

TOUTES SAUF DEFENSE

FORCE 2

COMPOSITION CEF

Niveau de priorité 1
Valeur de Menace 500

ZONE DE DEPLOIEMENT 2

CARRE DE 14" AU CENTRE DE LA TABLE

OBJECTIFS

OBJECTIF SPECIAL

Tenir la tour de communication. Pour chaque tour de jeu où la force contrôle la tour, elle gagne 1 PV.
Pour contrôler la tour il faut avoir le plus grand nombre de socles au contact de la tour.

OPTIONS DE SUPPORT AUTORISEES

TOUTES

La Force 2 dispose de 2 Points de Support en plus pour acheter des options de défense

TN 38 Sumer 1950

DONNEES DE LA MISSION

VALEUR DE MENACE MAX	1000
NIVEAU DE PRIORITE MAX	N/A
NOMBRE DE TOURS MAX	5

EFFETS & EVENEMENTS

ATTACHE SURPRISE

L'initiative va à la Force 1 au premier tour

TYPE DE TERRAIN

TERRAIN DENSE

Bâtiments serrés bordant de large routes avec une ancienne base au centre de la table. Au centre de la base se tient une tour de communication. Les bâtiments sont considérés comme Light et les murs de la base comme Hard

ZONES DE DEPLOIEMENT

TAILLE DE TABLE SUGGEREE : 180 x 120



RAPPORT DE BATAILLE

COMMANDANT DE LA FORCE 1

VICTOIRE

TUE AU COMBAT

PV	PO	x100	NIVEAU DE SUCCES
3	5	60%	Disputé

COMMANDANT DE LA FORCE 2

VICTOIRE

TUE AU COMBAT

PV	PO	x100	NIVEAU DE SUCCES
2	5	40%	Echec

RATIO DE COMBAT

FORCE 1	FORCE 2	RATIO
1000	500	PV x 2

Les PV de la force la plus faible sont multipliés par le ration de combat