

# LA BATAILLE DE LA CROIX DE NOVY



# TN 29 Summer 1950

## DONNEES DE LA MISSION

<b>VALEUR DE MENACE MAX</b>	<b>1 500</b>
<b>NIVEAU DE PRIORITE MAX</b>	<b>N/A</b>
<b>NOMBRE DE TOURS MAX</b>	<b>6</b>

## EFFETS & EVENEMENTS

### TIR AMI

Voir ci-dessous

## TYPE DE TERRAIN

### URBAIN

Des cratères et des bâtiments en ruine ajouteront une touche sympathique de post-apocalyptique.

Pour la Dissimulation, la majorité des terrains sont de type Léger (1/4", min 1/2") ou Moyen (1/2", min 1/1")

## ZONES DE DEPLOIEMENT

**TAILLE DE TABLE SUGGEREE : 180 x 120**



## VUE D'ENSEMBLE DE LA MISSION

Après avoir été reprise par le Mekong Dominion, la ville d'Erech a été sévèrement bombardée par la flotte aérienne d'Utopia. Les unités de reconnaissance des envahisseurs en ont profité pour s'infiltrer et prendre position au cœur de la cité. Leur objectif semble être le centre de la ville qui se révèle être une position stratégique.

Les autres quartiers de la ville sont toujours bombardés.

## FORCE 1

### COMPOSITION

#### MEKONG DOMINION

Niveau de priorité 1  
Valeur de Menace 1 500

### ZONE DE DEPLOIEMENT 1

12" DE L'UN DES PETITS COTES DE LA TABLE

### OBJECTIFS

#### TENIR [2 PO]

Tenir le centre de la ville. Si vous avez plus de figurines que votre adversaire à 6" du carrefour central de la ville, à la fin de la partie vous gagnez 1 PV.

S'il y a aucune figurine ennemie à 6" de la cible, vous gagnez 1 PV supplémentaire.

### OPTIONS DE SUPPORT MAX 4

#### TOUTES OPTIONS PERMISES

Le Mekong Dominion tenant la ville, dispose de 2 Points de Support en plus pour acheter des options de défense

## FORCE 2

### COMPOSITION

#### UTOPIA

Niveau de priorité 3  
Valeur de Menace 1 500

### ZONE DE DEPLOIEMENT 2

12" DE L'UN DES PETITS COTES DE LA TABLE

### OBJECTIFS

#### CAPTURER [2 PO]

Capturer le centre de la ville. Si vous avez plus de figurines que votre adversaire à 6" carrefour central de la ville à la fin de la partie vous gagnez 1 PV.

Si vous avez plus de figurines que votre adversaire (sans tenir compte des figurines avec Dégâts Lourds ou pire) vous gagnez 1 PV supplémentaire.

### OPTIONS DE SUPPORT MAX 6

#### TOUTES OPTIONS PERMISES

## RAPPORT DE BATAILLE

### COMMANDANT DE LA FORCE 1

VICTOIRE

TUE AU COMBAT

PV	PO	x100	NIVEAU DE SUCCES
2	0%		

### COMMANDANT DE LA FORCE 2

VICTOIRE

TUE AU COMBAT

PV	PO	x100	NIVEAU DE SUCCES
2	0%		

## RATIO DE COMBAT

FORCE 1	FORCE 2	RATIO
1 500	1 500	PV x 1

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

## TIR AMI

Etape 3 - Phase d'artillerie : sur 4+, 1 PS d'Artillerie va bombarder la table de jeu. Le joueur avec le plus petit total de PV à ce moment là, peut choisir un ou plusieurs points cibles (utiliser les règles standard d'Artillerie). Pas de jet Leadership pour la déviation.