

SCÉNARIO - CONVOI

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

Contingents, convoi, cible prioritaire.

DÉCORS

- Placer une route de 180 cm de long et de 15 cm de large au centre de la table.
- Diviser la table en carrés de 60 cm de côté.
- Sélectionner 12 éléments de décor.
- Placer de 0 à 4 éléments par carré.

CHOIX DES RÔLES, DE LA ZONE DE DÉPLOIEMENT ET DES CONTINGENTS

- Le joueur avec la plus haute valeur stratégique choisit un des petit bords de table comme zone de déploiement du défenseur (lancer un dé en cas d'égalité).
- Chaque joueur lance un dé et ajoute la valeur stratégique de son armée.

Le plus haut résultat décide d'être soit l'attaquant, soit le défenseur.

- Le défenseur répartit les formations de son armée en 4 **contingents**, et en choisit un qui ne participera pas à la bataille.
- Le défenseur gagne une formation du **convoi** composée de 7 unités de transports blindés. Cette formation est la **cible prioritaire** de l'attaquant qui doit la détruire, alors que le défenseur doit l'amener aux zones d'extraction.
- L'attaquant répartit les formations de son armée en 3 **contingents**, qui ne seront pas déployés normalement, mais seulement en début de tour.

DÉPLOIEMENT

- Déploiement des fortifications.**
- Déploiement des vaisseaux spatiaux.**
- Déploiement des unités en assaut planétaire.**
- Désignation des formations en réserve.**

Le défenseur ne peut désigner que les formations aériennes en réserve.

5 Déploiement des autres formations.

Le défenseur place ses formations dans la zone de déploiement du défenseur.

Le défenseur choisit, soit de déployer la formation du **convoi** dans la zone de déploiement du défenseur, soit de placer une unité de cette formation hors du champ de bataille, en contact la zone de déploiement du défenseur.

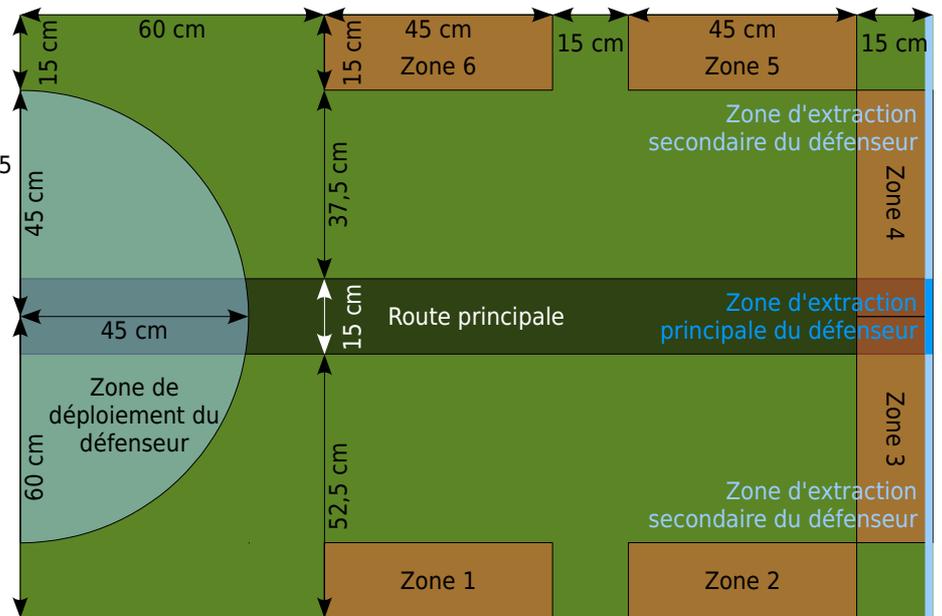
Cette unité indique le point de départ des mouvements de la formation du **convoi** pour le premier tour.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

- Au début de chaque tour, l'attaquant définit au hasard un de ses **contingents** et une zone numérotée.
L'attaquant effectue un déploiement normal de toutes les formations du **contingent** dans la zone.
Celle-ci devient la zone de déploiement des formations du **contingent** pour toute la partie.
Les formations ne peuvent pas se déployer dans une zone de contrôle ennemie et toutes les unités qui ne peuvent pas être déployées sont perdues.

CONDITIONS DE VICTOIRE

- Gagner plus de points de victoire que l'adversaire à la fin du 4^{ème} tour, en suivant les règles de cible prioritaire.



CONTINGENTS

Les formations de l'armée doivent être réparties en plusieurs groupes dont le nombre est défini par le scénario.

La seule contrainte dans la composition des contingents est que le nombre de formations contenues par chacun doit être le plus équitable possible.

Pour cette répartition, les formations coûtant 500 points d'armée ou plus comptent double.

CONVOI

Les formations sont composées d'unités avec le profil suivant :

Transport blindé				
Type	Vitesse	Blindage	CC	FF
Véhicule blindé	30cm	5+	6+	6+
Armes	Portée	Puissance de feu	Notes	
Armes légères	(15cm)	-	-	

Aucune des règles spéciales de l'armée ne s'applique aux formations du convoi, leur valeur d'initiative est de 2+, et elles ne peuvent pas effectuer d'action redéploiement.

CIBLE PRIORITAIRE

Les unités et formations cibles prioritaires représentent des atouts stratégiques à évacuer du champ de bataille.

Dès qu'une unité d'une formation cible prioritaire atteint une zone d'extraction, la formation entière sort du champ de bataille et ne plus être attaquée.

Le gain des points de victoire est compté uniquement à la fin de la partie et dépend principalement de l'état des unités des formations cibles prioritaires, mais aussi des formations de l'adversaire :

- Points de victoire gagnés :
 - 1 point de victoire pour chaque unité ennemie cible prioritaire détruite lors d'un tir.
 - 2 points de victoire pour chaque unité ennemie cible prioritaire détruite lors d'un assaut.
 - 1 point de victoire pour chaque formation ennemie détruite ou démoralisée, et non désignée comme cible prioritaire.
 - 2 points de victoire pour chaque unité amie cible prioritaire sortie par une zone d'extraction principale.
 - 1 point de victoire pour chaque unité amie cible prioritaire sortie par une zone d'extraction secondaire.