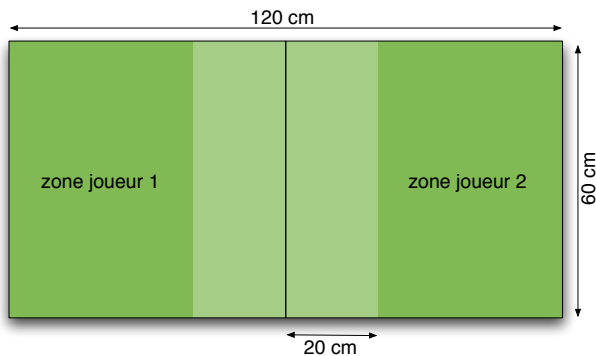


LES MISSIVES

Le renseignement est essentiel dans les opérations militaires. Les 2 groupes d'éclairage avaient reçu pour mission de porter des missives aux avant postes. Ceux-ci étaient profondément enfoncés dans les lignes ennemies. Par malchance ils se trouvaient face à face, mettant mutuellement en péril leur mission.

DEPLOIEMENT



DUREE & DECORS

6 tours, 2 petits décors et 2 gros décors.

SITUATION

Les deux joueurs sont considérés comme étant **Attaquants**. Chaque joueur dispose de trois missives qu'il doit faire parvenir dans la zone de déploiement adverse. Les possesseurs des missives sont notés sur la liste d'armée. **Après le déploiement**, les missives, représentées par une gemme, sont placées sur les socles des possesseurs.

- Un combattant ne peut transporter qu'une missive à la fois ;
- Un combattant qui reçoit ou transporte une missive doit le faire au palier 0 ;
- Un Éclaireur qui se déploie en dehors de la zone de déploiement de son camp ne peut pas être en possession d'une missive ;
- Un combattant qui transporte une missive ne peut utiliser un MOU supérieur à celui inscrit sur sa carte.
- Une missive **peut** être transmise à un combattant qui commence son activation en contact socle à socle avec un combattant ami qui la possède et qui n'a pas encore été activé ; Le nouveau récipiendaire effectue ensuite son activation normalement ;
- Une missive **doit** être transmise au moyen d'un tir (portée 10-15-20) si, après la phase de corps à corps, son possesseur est en contact socle à socle avec un adversaire. Le possesseur doit désigner un combattant ami à portée (pour cette action uniquement, le combattant dispose de la compétence Conscience et peut lancer la

missive en dehors de sa ligne de vue). Il effectue ensuite un test de tir avec sa caractéristique de TIR s'il en possède une, 0 sinon. Ce tir est considéré comme un tir d'artillerie à effet de zone pour la dispersion. Si le tir échoue, les figurines situées sous le gabarit de dispersion effectuent un test d'INI de difficulté 7 pour tenter d'attraper la missive. Le combattant qui remporte le test attrape la missive. En cas d'égalité le test est relancé entre les combattants à égalité. Si tous les combattants échouent, la missive est placée au sol, le plus proche possible de son point de chute initial. Si la missive dérive sur un décor, elle est aussi placée au sol le plus proche possible de son point de chute initial.

- Une missive au sol peut être ramassée selon les règles de prise.

OBJECTIFS

À la fin d'un tour, chaque combattant en possession d'une missive amie dans la zone de déploiement adverse et libre de tout adversaire est **retiré** du jeu avec sa missive et le joueur marque 2 PM (Point de Missive).

CONDITIONS DE VICTOIRE

À la fin de la partie, pour chaque joueur, on comptabilise 1PM par missive amie en possession de ses combattants encore en jeu. On calcule ensuite la différence entre les PM amis et ennemis (DPM). Le tableau suivant donne le nombre de PV marqués ainsi que le bonus de GA :

DPM	PV	DPM	PV
6	3	0	I
5	3	-1	I
4	3	-2	I
3	2	-3	I
2	2	-4	0
1	2	-5	0
0	I	-6	0

PRIME

30 points de GA par missive ennemie possédée à la fin de la partie. 10 points pour avoir tué le chef adverse.