

OPERATION: AMONIUM

POUR TOUT LE MONDE ...

L'Amonium est un minerai nouvellement exploité qui est utilisé lors de la mise au point des moteurs à haute propulsion. Ce minerai est extrait principalement par les Viridiens et ces derniers en maîtrisent parfaitement le commerce. Ce monopôle agace depuis quelques temps certaines Colonies dont les Junkers et la V.A.S.A.. Pour ce faire, ces deux colonies ont monté une opération de surveillance du système d'extraction Viridien. Ils ont ainsi localisé une faille dans le système : la Colonie 6, planète forestière du système Viridia-Solaris. En effet, cette petite planète recouverte à 95% de forêt abrite une mine et un complexe de traitement et d'exportation. Des escouades de reconnaissance Junkers et V.A.S.A. ont pris position sur le site. Les renseignements précisent qu'un convoi se prépare sous la forme de 2 Big Benny, unité de transport supertanker. Les usines sont sous la surveillance de troupes d'élite locales extrêmement bien disciplinées qui passeront le relais à des unités mobiles non définies.

Les agneaux sont dans la bergerie et les « cousins » loups sont tapis dans les bois.

Rapport n° 45-FG600 :
Cartographie : transmission ok
Amonium : 2 chargements par Big Benny
Départ : imminent, escorte mobile incertaine
Zone d'évacuation : ok
Zone de parachutage : balisée
Opposition locale : normale
Colonie X : infiltration idem, conduite à tenir ?

OBJECTIF :

Chaque joueur doit ramener au moins un chargement d'Amonium * dans une zone d'évacuation...

**: le véhicule de transport doit sortir de la carte en passant par un des deux points prédéfinis.*

Déroulement *, pas de limite de tour, pas de TIGER APC en jeu

Tour 0:

Placement des unités localisées par les services secrets

Placement par initiative (J1 & J2) de 400 pts d'armée infiltrés en Zone 1 pas de SZ >4

Fin Tour 3:

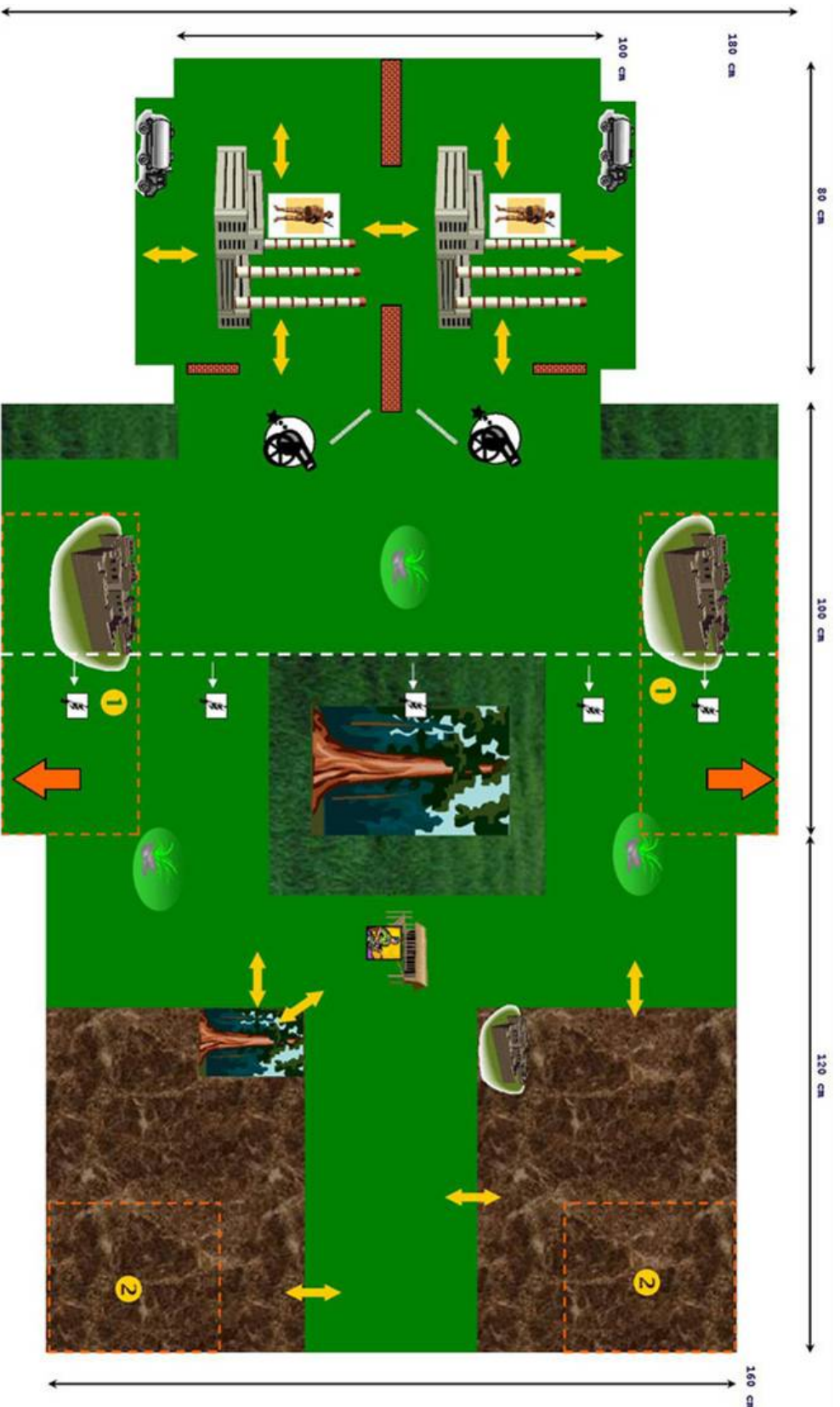
Placement par initiative (J1 & J2) de 600 pts parachutés en respectant les limites et les interdictions (voir légende) pas de SZ >4

Fin Tour 5:

Placement par initiative (J1 & J2) de 400 pts d'armée en Zone 2

* pas de prise en compte des imprévus ...

ATTENTION: les unités au Tour 0 et celles qui seront parachutées (fin Tour 3) ne doivent pas contenir des unités ayant une SZ (taille) supérieure à 4 (Marauders, Crucifer)



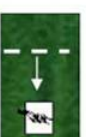
LÉGENDE TERRAIN :



Zone de déploiement des renforts fin tour 5



Zone d'infiltration tour 0



Limite Zone de parachutage fin tour 3: sauf but, ruines, poste avancé, zone circulaire courte portée unité ennemie



Entrée / sortie du site



Zone d'évacuation de l'Amonlum



Poste de garde avancé: couverture 8+, 7 pls de structure



Murs de séparation 5 pls de structure par portion



Plateaux rocheux: couverture 10+



Ruines: couverture 8+, interdit aux véhicules lourds, maus - 1 en MVT



Usine: couverture 7+, 10 pls de structure, étages, balcon



Herbes hautes: couverture 9+ pour SZZ, maus - 1 en MVT SZZ



Rochers: couverture 9+



Forêt profonde: couverture 7+, interdit aux véhicules lourds, maus - 2 en MVT



Grillage haute sécurité: couverture 10+, 3 pls de structure

UNITES LOCALISÉES :



Big Benny: unité mobile, spécialisée dans le transport d'Amonlum (16 PV)



Unité régulière: Composée de 12 marines avec armes d'assaut + Gauss Canon + 4 Servants



Unité de soutien léger



Unité d'élite: Composée de 12 marines avec armes d'assaut variées

Rapport 1er échelon



* information non valide pas le haut échelon

*Pour ce scénario pour 2 joueurs il faut outre une très grande table, un meneur de jeu qui manœuvra les unités déjà en place mais aussi les unités « surprise » type pirates ...
 Pour ce faire, chaque joueur avant la partie et avant d'avoir terminé sa liste d'armée tirera au D6 1 surprise qu'il ne gardera que pour lui. Seules 2 surprises seront utilisées pour le scénario, ceci permettant de varier les parties suivantes sur le même scénario.*

1. Vous avez soudoyé un **des chauffeurs des Big Benny**. Il vous apprend que l'un des 2 chargements sera vide mais il n'a pas pu vous dire lequel !!!

2. Vos satellites ont repéré **dans la forêt profonde centrale** un groupe de combattants isolés. Ils sembleraient que des Black Foot, une unité d'élite de franc tireur aux tactiques de combat hors norme soient en embuscade.

3. Vos satellites vous préviennent qu'à la fin du tour 4, l'unité mobile Big Mama rentrera sur le théâtre des opérations par le côté droit de la carte des opérations entre les zones « ② ». La Big Mama sera seule sans l'escorte habituelle du Chackal.

4. Vos espions vous informent en toute urgence qu'à la fin du tour 3, les deux zones d'évacuation seront occupées par des pirates sans foi ni loi.

5. On vous transmet **les caractéristiques techniques** de la Big mama. :

Equipage : 8 marines dont 1 sergent.

Armement : gauss rifle + combat blade

Le véhicule :

Voir : army builder armée SYNTHA : CYCLOPS – KALISTA (protéus canon ...)

➔ Sauf : SPOMM

AS	SH	ST	T	W	CD	SZ	MV
4	5	6	6	4	6	7	6

➔ 2 **mounted chain gun** sur les flancs

➔ 1 **linked pulse rifle** en tourelle avant

➔ 1 **guided missile launcher** Syntha avec option : munitions explosive ou anti blindage

6. Vos saboteurs ont placé des charges explosives sur 2 murs de séparation (voir légende) près de l'usine. Les charges se déclencheront sur votre ordre quand vous aurez la main et ceci à n'importe quel tour. Toute figurine placée entre 0 et 5cm des murs recevra une touche de force 4. Les 2 murs choisis par vos soins seront de toute façon détruits.

Une nouvelle surprise : rajout de 250pts d'armée :

*« L'opération Amonium est devenue une priorité absolue pour votre haut commandement. Même si vos « voisins » semblent sages et discrets sur cette affaire, vos supérieurs ont décidé de vous octroyer pour préserver vos arrières **250 pts d'armée (interdiction au SZ>4)** qui se déploieront au tour 0 sur les Zones respectives « ② » APRES le placement des unités viridianes localisées et après le placement des 400pts d'armée infiltrée. Le placement se fera par initiative. »*

Pour les joueurs :

Rappel chronologique de la partie :

Tirage au sort des bords de table entre J1 & J2 : les zone ❶ et ❷ sont du même bord

Localiser les zones d'évacuation

Tour 0 : placement des unités localisées : élite, big benny

Tour 0 : placement à tour de rôle par initiative des 400 pts d'armée infiltré en zone ❶

Tour 0 : placement à tour de rôle par initiative des 250 pts d'armée infiltré en zone ❷

Fin du tour 3 : Placement à tour de rôle par initiative des 600 pts d'armée parachuté

Fin du tour 5 : Placement à tour de rôle par initiative des 600 pts d'armée en zone ❷

Pour le meneur de jeu :

Rappel chronologique de la partie :

Tirage au sort des bords de table entre J1 & J2 : les zone ❶ et ❷ sont du même bord

Localiser les zones d'évacuation !!!!!

Attention: détermination du camion vide

Tour 0 : placement des unités localisées : élite, big benny

Tour 0 : placement à tour de rôle par initiative des 400 pts d'armée infiltré en zone ❶

Tour 0 : placement à tour de rôle par initiative des 250 pts d'armée infiltré en zone ❷

DEBUT du Tour 3: Placement des unités Pirates I & II sur zone d'évacuation

Fin du tour 3 : Placement à tour de rôle par initiative des 600 pts d'armée parachuté

FIN DU TOUR 4: Big MAMA rentre en jeu, Big Mama fonce vers le premier ennemi vu

Fin du tour 5 : Placement à tour de rôle par initiative des 600 pts d'armée en zone ❷

Caractéristiques générales que le meneur de jeu donnera selon les « surprises » de chaque joueur et qu'il utilisera en cours de partie :

Poste de garde avancé :				
End	W	SZ	Couverture	
			Int	Ext
7	7	6	10+	8+
Armure Lourde 3				

Murs de séparations :		
End	W	SZ
6	5	5

Usines :				
End	W	SZ	Couverture	
			Int	Ext
8	10	9	-	8+

Bunkers :				
End	W	SZ	Couverture	
			Int	Ext
8	5	6	-	5+
Armure Lourde 5				

Grillage haute sécurité :			
End	W	SZ	Couverture
4	3	5	10+

Remarques :
<p>Les ruines sont considérées comme indestructibles car déjà détruites (sic), alors que les rochers ne peuvent être détruits qu'avec l'Howitzer Barrage Canon ou le Salamander Field Canon car ces 2 armes forment un cratère au lieu d'impacte...</p>
<p>La forêt profonde : si une unité est à plus de 6 pas du bord de la forêt, celle-ci est invisible pour les unités à l'extérieure de la forêt. A l'intérieure de la forêt, la visibilité est de 12 pas.</p>