

Mission : Fire !

Les forces spatiales des U.N.A. ont largué des modules-armurerie depuis l'orbite de Damoclès. Légèrement blindées, ces armureries mobiles facilitent le ravitaillement des troupes en matériel et en munitions dans les profondeurs du monde-usine. Chacune d'entre elles est placée sous bonne garde. Mais cela ne suffit pas à faire hésiter les Therians, surtout lorsqu'un nanogénérateur se trouve sur les lieux...

Il faut à tout prix protéger l'armurerie, mais les Therians reviennent sans cesse ! Sans doute reste-t-il un générateur morphos dans

les parages. Avec tous les débris qui encombrant les couloirs, le trouver va être coton. Peu importe, nous sommes les meilleurs !

Rien de tel qu'une petite partie de chasse pour se détendre. Mes systèmes de contrôle me signalent la proximité d'un générateur de nanoressources. « Désirez-vous en prendre le contrôle ? » Oui, bien sûr.

Oh ! Ces créatures primitives ont apporté une impressionnante quantité d'armes. Je vais bien m'amuser.

Boîte nécessaire pour jouer cette mission :

Initiation Set : Operation Damoclès.



Vous jouez les White Stars

Effectifs

Vous jouez trois unités qui arrivent par les accès indiqués sur le schéma :

- **Unité 1** : Un Fire Toad sergent ;
- **Unité 2** : Quatre steel troopers avec laser rifle et combat knife ; un steel trooper avec missile launcher ;
- **Unité 3** : Trois steel troopers avec laser rifle et combat knife ; un steel trooper avec missile launcher.

Armurerie

Vos combattants ont accès à un véritable arsenal, avec assez de munitions pour pulvériser une petite base spatiale :

- Vous pouvez relancer une fois chaque jet de dégâts raté ;
- Vous pouvez à chacune de vos activations remplacer un de vos fantassins avec laser rifle et combat knife par un fantassin avec missile launcher (et vice-versa), à condition bien sûr de le représenter par la figurine correspondante.

Objectifs

Vous remportez la victoire si vous détruisez le générateur de nanoressources des Therians (Protection 10, 2 points de Structure).



Vous jouez les Therians

Effectifs

Vous jouez trois unités qui arrivent par les accès indiqués sur le schéma :



- Zone d'accès des Therians
- Zone d'accès des White Stars
- Armurerie
- Générateur

- **Unité 1** : Un Wraith golgotha alpha ;
- **Unité 2 & 3** : Trois storm golems avec nanoblasters et reaper blades ; un storm golem avec sonic gun.

Renforts

Les unités de storm golems détruites deviennent des unités de renfort. Au début de chaque tour, placez une unité de renfort au contact du générateur de nanoressources et intégrez sa carte à la séquence d'activation.

Objectifs

Vous remportez la victoire si vous détruisez le Fire Toad ainsi que l'armurerie des White Stars (Protection 10, 4 points de Structure), représentée par le container White Stars.

Règles spéciales

Barricades

Une fois le générateur et l'armurerie installés, chaque joueur se voit attribuer trois décors de mur en béton représentant des barricades, des éboulis ou d'autres obstacles gênants. Les joueurs les placent un par un, à tour de rôle, en commençant par les White Stars.

Ces barricades doivent être placées au moins à portée I du bord du terrain de jeu et de tout autre élément de décor.

Les barricades de cette mission peuvent être détruites (Protection 8, 1 point de Structure). Elles peuvent être prises pour cible par les missile launchers des White Stars.