

ZONE DE SAUT

Carte non officielle - Citadel Journal 26

Souvent, des unités voire des armées entières doivent être larguées ou aéroportées derrière les lignes ennemies. Cela est habituellement rendu possible par l'intervention de petites forces qui nettoient la zone avant l'arrivée des vaisseaux de largage.

Objectif principal

Vous devez nettoyer la zone de saut de toutes les forces ennemies. Cette dernière est un cercle de 15cm de rayon au centre exact de la table. Si, à la fin de la bataille, il n'y a aucune figurine ennemie dans cette zone, vous gagnez 5 points de victoire.

La zone de saut nettoyée à la fin de la partie : + 5 points de victoire

Objectif secondaire

Vous recevez un point de victoire additionnel pour chaque véhicule intact ou escouade complète à plus de 50% entièrement dans la zone de saut.

Pour chaque véhicule intact ou escouade dans la zone de saut à la fin de la partie : +1 point de victoire.

SAUVETAGE

Carte non officielle - Citadel Journal 26

Votre armée a été envoyée pour récupérer quelques soldats qui ont été séparés du reste de vos forces. Ils sont prisonniers derrière les lignes ennemies et ne peuvent rester plus longtemps isolés.

Objectif principal

Avant que les joueurs ne se déploient (et même avant de jouer une carte stratégie comme marche forcée, etc.), vous devez choisir un véhicule ou une escouade de votre liste d'armée qui doit être secouru. Placez cette unité entre 60 et 75cm de votre bord de table à couvert. L'escouade à secourir ne doit avoir ni réacteurs dorsaux, ni ailes d'aigles chasseurs, ni téléporteurs, ni montures.

Vous gagnez 5 points de victoire si, à la fin du jeu, l'unité à secourir a subi moins de 50% de pertes ou, si c'est un véhicule, s'il peut bouger et tirer avec l'une de ses armes.

Escouade/véhicule sauvé (survivant à la fin du jeu - voir ci-dessus) : +5 points de victoire

Objectif secondaire

Détruire le plus d'ennemis possible en subissant le moins de pertes possibles.

L'ANGE DECHU

Carte non officielle - Citadel Journal 26

Un de vos chasseurs de reconnaissance a été descendu au-dessus du territoire ennemi. Avant son crash, il avait collecté des informations importantes sur les troupes et le déploiement ennemi. Votre détachement de recherche et de sauvetage a été envoyé pour retrouver le disque d'informations et, si possible, sauver les pilotes.

Objectif principal

L'épave se situe à 60cm de votre bord de table et à 90cm du bord de table à votre gauche. Vous gagnez 3 points de victoire si vous réussissez à récupérer le disque contenant les informations. N'importe quelle figurine qui ne soit pas un véhicule peut prendre ce disque en passant un tour entier à 12.5cm de l'épave. Durant ce tour, elle ne peut rien faire d'autre (ni mouvement, ni tir, ni pouvoirs psychiques, etc.).

Les informations sont récupérées à la fin de la partie : +3 points de victoire

Objectif secondaire

Vous gagnez 2 points de victoire pour chaque pilote survivant dans votre zone de déploiement à la fin du jeu. Il y a un pilote par tranche, complète ou non, de 1000 points de votre armée. Les pilotes doivent commencer à 12.5cm de l'épave et y rester jusqu'à ce que les informations soient récupérées. Les pilotes ne peuvent pas récupérer eux-mêmes le disque d'information. Les pilotes sont des figurines individuelles et ne rapportent aucun point de victoire à l'adversaire. Ils ont les caractéristiques et l'équipement d'un membre d'équipage de véhicule normal.

Pour chaque pilote dans votre zone de déploiement à la fin du jeu : +2 points de victoire.

TRANSMISSION SECURISEE

Carte non officielle - Citadel Journal 26

Votre armée a été envoyée pour installer une liaison satellite et commencer immédiatement la transmission. Il est impératif que cette mission soit remplie aussi vite que possible pour avoir une chance de terminer la transmission.

Objectif principal

Vous devez installer la liaison et commencer à transmettre à partir d'un point situé à 60cm de votre bord de table et à 90cm de celui à votre gauche. Vous gagnez 3 points de victoire pour installer la liaison et 2 de plus pour chaque tour passé à transmettre l'information.

Avant le déploiement des armées, vous devez choisir une figurine de votre armée porte la connexion et le noter sur un morceau de papier. Cela peut être n'importe quelle figurine à l'exception d'un membre d'équipage de véhicule ou de figurines montées. Cela prend une phase de tir pour établir la connexion une fois que la figurine a atteint le point de transmission. Pendant que la figurine porte la connexion ou est en cours de transmission, il peut combattre au corps à corps mais ni tirer, ni utiliser de pouvoirs psychiques.

Si la figurine portant le kit de connexion est tuée, le kit est détruit sur un 6 sur 1D6. S'il n'est pas détruit, il est tombé par terre et peut être ramassé par une figurine amie. Notez que la figurine originale ne peut pas lâcher volontairement le kit tant le succès de la mission est vital. Si une figurine ennemie arrive au contact du kit par terre, il est immédiatement détruit.

Connexion installée avec le satellite : +3 points de victoire

Chaque tour de transmission : +2 points de victoire

Objectif secondaire

Détruire le plus d'ennemis possible en subissant le moins de pertes possibles.

ASSAUT AEROPORTE

Carte non officielle associée aux Drop pods - Citadel Journal 6

Vous commandez la force attaquante. Il est vital que vous sécurisiez la zone de saut et la nettoyez de toute opposition ennemie. La force d'invasion a prévu d'établir à cet endroit un point d'appui pour des attaques futures. Vous ne devez pas échouer.

Objectif principal

Repoussez les forces ennemis de la zone et détruisez-les si possible. Il est impératif qu'il n'y est pas d'unités ennemies restante pour s'opposer à l'armée principale. En plus des points de victoire normaux gagnée pour la destruction des forces ennemies, vous recevez le bonus suivant.

S'il n'y a pas sur la table à la fin de la partie d'escouade ennemie qui a subi moins de 50% de pertes : +5 points de victoire.

Objectif secondaire

Capturez les fortifications ennemies qui pourront être utilisée pour votre future défense. Pour chaque fortification contenant au moins l'une de vos unités et aucun ennemi : +1 point de victoire.

AUCUNE MISSION

Carte non officielle - Par Pataovitch

Cette bataille n'était pas du tout prévue par l'état-major et vous êtes déjà bien chanceux d'avoir pu rassembler des troupes à temps pour contrer l'ennemi. Vous gagnez seulement les points de victoire normaux.

DEFENSE PLANETAIRE

Carte non officielle associée aux Drop pods - Citadel Journal 6

Les vaisseaux ennemis sont arrivés et la difficile période de l'attente est terminée. Votre force a été déployée dans une zone stratégiquement importante où un assaut ennemi est attendu. Les temps sont venus et des drop pods sifflent au-dessus de votre tête. Vous devez tout faire pour empêcher l'ennemi d'établir une tête de pont sur la planète.

Objectif principal

En plus des points de victoire gagné pour la destruction des forces ennemis vous recevez les bonus suivants.

Pour chaque escouade ennemies détruite : +1 point de victoire

Pour chaque personnage ennemi tué : +1 point de victoire

Objectif secondaire

Tenez toutes les positions défensives possibles pour empêcher l'ennemi d'établir sa suprématie sur la zone.

Pour chaque fortification encore sous votre contrôle et contenant une escouade qui n'a pas subit plus de 50% de pertes : +1 point de victoire.

Notez que le détenteur de cette mission doit avoir 25% de points d'armée en moins que son adversaire à la fois parce qu'il doit répartir ses forces sur une large zone et pour conserver l'équilibre du jeu.