

SCÉNARIO AT-43 : PREMIÈRES ARMES



Anastasiya Tymofiyeva avait tout juste eu l'honneur d'être nommée officier. Par quel raisonnement alambiqué parvint-elle à convaincre son commandant de base de lui prêter une escouade de RPG soldaty et une unité de RPG kolossus ? Peut-être était-ce juste le but élevé, digne des idéaux révolutionnaires, que le Sergeant Anastasiya Tymofiyeva poursuivait : neutraliser un ou deux Fire Toad afin de les analyser et de corriger les défauts de fonctionnement des marcheurs de combat légers du Red Blok. Bien entendu, Anastasiya avait ourdi cette machination complexe pour réaliser son rêve : rejoindre le corps des pilotes de combat. Ce petit mensonge ne diminua en rien la portée de l'exploit qu'elle accomplit ce jour-là.

MATERIEL DE JEU

- 1 Accessory Set : Expansion Set 1 (ATAC02) ;
- 1 Unit Box : RPG soldaty (RBRE03) ;
- 1 Unit Box : RPG kolossus (RBTA03) ;
- 1 Hero Box : Sergeant Tymofiyeva (RBCH02)
- 1 Unit Box : Wing troopers (UNEL03) ;
- 2 Unit Box : Fire Toad Mk02 (UNC102) ou Unit Box : Fire Toad Mk03 (UNC103) sont nécessaires pour jouer cette mission.



FORCES EN PRÉSENCE

Compagnie des U.N.A.

- Unité 1 : Six wing troopers dont un Sergeant et un porteur de laser gun.
- Unité 2 : Un Fire Toad Sergeant.
- Unité 3 : Un Fire Toad Sergeant.

Compagnie du Red Blok :

- Unité 1 : Huit RPG soldaty dont un porteur de rocket launcher, menés par le sergent Tymofiyeva.
- Unité 2 : Trois RPG kolossus dont un sergent.

Positions tactiques

Voir le plan.

Objectifs primaires

Red Blok : Éliminer les deux Fire Toad.

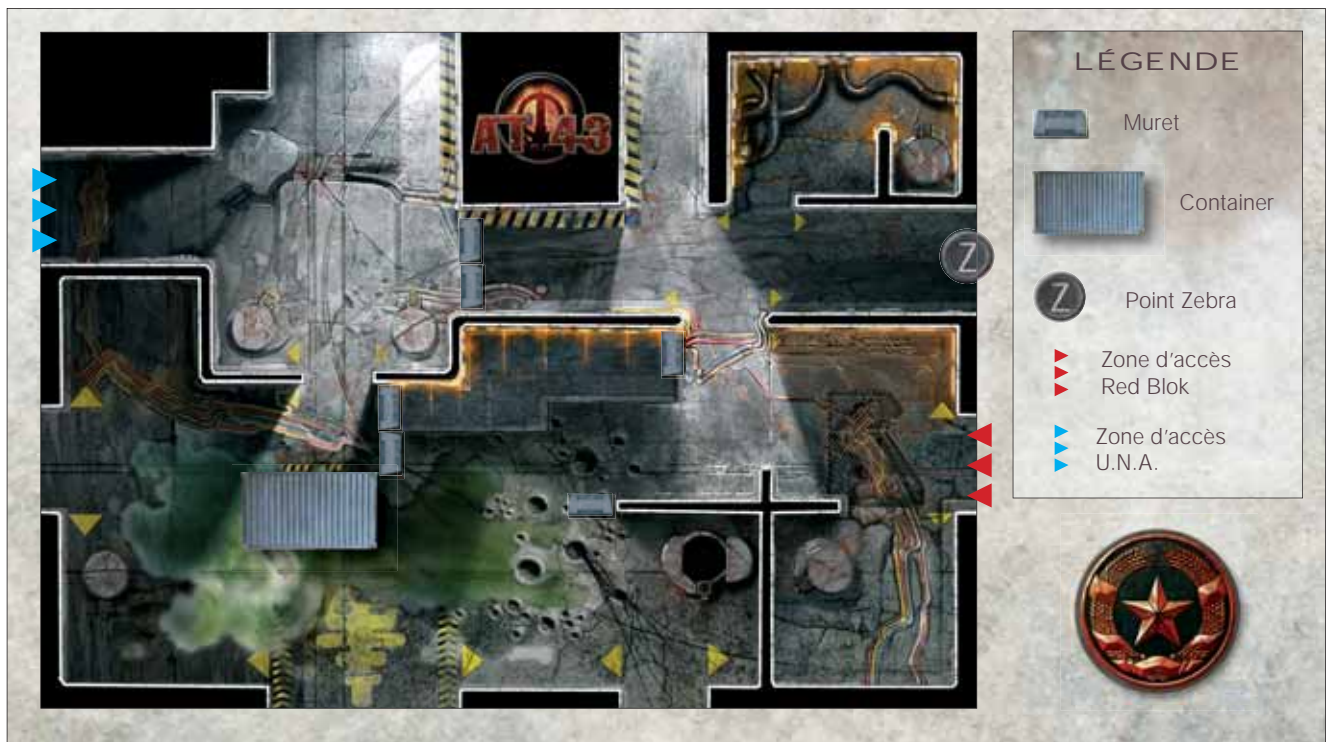
Le Sergeant Tymofiyeva n'a qu'une idée en tête : voler la technologie des Fire Toad et l'étudier à des fins militaires. Il est toutefois improbable que les pilotes des U.N.A. acceptent de lui remettre les clés de leurs blindés, malgré ses arguments de taille. Tant pis, Anastasyia sort le grand jeu : c'est la guerre !

White Stars : Sortir un des Fire Toad par le point Zebra.

Tout a commencé par une mission simple et sans danger : livrer les nouveaux Fire Toad baptisés « Number One » et « Bad Dog » à leurs pilotes respectifs, le lieutenant Newton – qui n'était pas encore capitaine à cette époque – et le sergent Borz ⁽²⁾. Et puis... tout est allé très vite. Des soldats du Red Blok sont sortis de nulle part et ont ouvert le feu. Il faut passer à n'importe quel prix. Personne n'a envie d'annoncer à Borz qu'on a perdu son Bad Dog !

Cessez-le-feu

La partie s'arrête lorsqu'un des joueurs remplit son objectif. Si aucun des joueurs ne peut plus l'accomplir, la partie s'achève sur un match nul.



⁽²⁾ Voir Army Book : UNA