

### (3) La toile

*Les Arlequins sont très liés à la toile, qu'ils utilisent mieux que quiconque afin d'aller où bon leur semble et de manipuler les fils du destin. Lors de la chute beaucoup des accès à la toile furent endommagés ou oubliés par leurs utilisateurs. Il n'est pas rare de voir les Arlequins sur un monde uniquement pour y fermer un accès, qui permettrait autrement à d'autres entités de souiller ces passages.*

- Contexte -

On vous a rapporté la présence quasi certaine d'une troupe d'arlequin sur la planète Cynragh III. Comme tout bon commandant vous savez que seul les ignorants croient aux coïncidences, vous allez donc tenter de profiter de cette information en capturant la zone supposé d'investigation des arlequins, afin de peut être y découvrir un accès non protégé à la toile.

- Déploiement -

Divisez la table  $\frac{1}{4}$  de table. Lancez 1D6 et ajoutez-y votre valeur stratégique. Le plus grand choisit un  $\frac{1}{4}$  de table. Procédez de même pour l'ordre de déploiement (dans l'ordre classique : Soutien , Troupe, Elite, QG, Attaque rapide). Pour finir lancez 2D6 en y ajoutant votre valeur stratégique, le plus grand choisit qui commence. Les unités que vous déployez doivent se situées à plus de 12 ps du centre et à plus de 18 ps d'un ennemie.

- Règles spéciales -

Durée aléatoire. Frappe en profondeur.

- Condition de Victoire -

Vous ne gagnez pas de points de victoires pour la destruction des unités adverses, par contre vous gagnez des points pour les  $\frac{1}{4}$  de tables que vous contrôlez :

Votre propre  $\frac{1}{4}$  = 200 pts de victoires.

Les  $\frac{1}{4}$  adjacents = 400 pts de victoires chaque.

Le  $\frac{1}{4}$  de l'adversaire = 600 pts de victoires.

DE PLUS, vous empochez aussi autant de points de victoire que le cout en point de vos propres unités encore opérationnelles à la fin de la partie.