



PERCÉE

V1.00

Une armée doit impérativement percer les lignes ennemies pour que ses unités puissent mener une opération de la plus haute importance pour la guerre !

Percée est un scénario en solitaire pour **My Little Battlefield** où le Joueur doit réussir à faire sortir le plus d'Unités possibles par le côté de l'IA du champ de bataille.

PREPARATION DU CHAMP DE BATAILLE

Le champ de bataille est mis en place selon les règles standards d'une Bataille Rangée (voir le chapitre « *Mise en place* » du livre des règles).

FAIRE SORTIR UNE UNITÉ

Le Joueur peut faire sortir une de ses Unités présentes sur un Secteur de la ligne la plus proche de la Réserve de l'IA en utilisant 1  (Mouvement). Le Joueur doit bien entendu contrôler le Secteur pour permettre à l'Unité de se déplacer.

FIN DE LA BATAILLE

La bataille prend immédiatement fin lorsque l'une des conditions suivantes est atteinte :

- L'IA atteint sa Puissance maximale

CALCUL DE LA VICTOIRE

On ignore les conditions habituelles de calcul des Points de Victoire. On détermine le degré de victoire selon la table suivante :

NOMBRE D'UNITÉS SORTIES	RÉSULTAT
0	Défaite Totale
1	Défaite
2	Défaite Mineure
3	Victoire Mineure
4	Victoire Totale

