

DÉCODAGE

Le Conseil Stratégique a décidé de récolter directement des informations dans les terminaux de données de l'ISC. Un de ces ordinateurs a été localisé et la tâche de le pirater et d'en extraire tout ce qu'il contenait vous a été attribuée. Une fois que vous serez en possession de ces informations, ramenez-les au quartier général où elles seront analysées.



Mise en place des éléments

Cartes C1, C2, C3 et D4.

Caisses : 4 marqueurs à placer (1 par salle).

Equipements : 8 marqueurs à placer (1 par salle).

Terminal : Le terminal de la carte C3 doit être piraté par la Résistance. Pour pirater le système, il faut réussir avec deux actions successives, deux tests simples d'intelligence de difficulté 7. La figurine qui parvient à pirater les données retire le marqueur Terminal de la salle pour le placer sur sa carte. Le pion est considéré comme une caisse et peut être transporté ou transmis à une autre figurine comme tel.

Déploiement : La résistance se déploie selon le mode (position) dans la grande salle de la carte C3, là où se trouve le terminal.

Objectifs : La Résistance doit faire sortir la figurine portant les données du terminal piraté par l'Airlock 1.

Conditions de victoire : Si la Résistance parvient à sortir le pion de données par l'Airlock 1, les Résistants gagnent. Toute autre situation est une défaite des Résistants.



OPÉRATION TOURNESOL

En récupérant les données des différents terminaux, le Conseil a établi que l'ISC allait mettre au point un nouveau Serial. Il faut absolument les empêcher de finir la mise au point de ce drone. Par chance, nous avons appris qu'un ingénieur de l'ISC devait traverser un secteur dans lequel vous patrouillez. Capturez-le avant qu'il ne rejoigne son laboratoire.

Mise en place des éléments

Cartes D1, D2, D3 et D4.

Caisses : 4 marqueurs à placer (1 par salle).

Equipements : 8 marqueurs à placer (1 par salle).

Ingénieur de l'ISC : lors de la première phase de mouvement des drones, le joueur doit placer une figurine d'Ingénieur de l'ISC sur le plateau de jeu, dans l'Airlock 1. L'ingénieur se déplace comme un drone de type Blue. Il dispose d'une Jauge de vie de 4 et de caractéristiques de Mouvement de 5, d'intelligence de 3 et de combat de 1. Contrairement aux drones, il doit se diriger vers l'Airlock 2 par le chemin le plus court, plutôt que vers un combattant Résistant.

Déploiement : La résistance se déploie selon le mode (position) dans la salle centrale (blindée).

Objectifs : La Résistance doit empêcher l'ingénieur d'atteindre l'airlock 2 sans que celui-ci ne soit tué.

Conditions de victoire : Si la Résistance empêche l'ingénieur d'atteindre l'Airlock 2 après que toutes les cartes répression aient été piochées, la Résistance gagne. Toute autre situation est une défaite des résistants.



LE DRONE & LE PRISONNIER

Vous avez pu vous cacher avec un prisonnier dans un abri mais les drones rodent à l'étage supérieur et ils sont prêts à tout pour empêcher le prisonnier de révéler ses secrets. Apprenez de votre prisonnier tout ce que vous pouvez et gardez le en vie si possible. C'est peut être notre seule chance de localiser et de détruire un laboratoire secret de l'ISC.

Mise en place des éléments :

Cartes C1, C2, D3 et D4

Caisses : 4 marqueurs à placer (1 par salle).

Equipements : 8 marqueurs à placer (1 par salle).

Blessé : Placer un pion "blessé" lors du déploiement de la Résistance sur la carte d'un des combattants. Ce combattant subit un malus de -1 à ses valeurs de mouvement et de combat. Le pion blessé est considéré comme une caisse en ce qui concerne le transport et l'échange entre figurines. Chaque fois que le porteur du pion "blessé" subit des dégâts, le blessé en subit un. Le blessé dispose de 4 points dans sa jauge de vie.

HS Airlock inopérant : Il n'y a pas d'HS Airlock dans cette mission. Chaque fois qu'une carte de Répression indique l'utilisation de cette Airlock, les drones sont placés dans l'Airlock 1 à la place.

Déploiement : La résistance se déploie selon le mode (position) dans la salle "escalier" en C2.

Objectifs : Le blessé doit survivre au moins assez longtemps pour lui soutirer des informations cruciales.

Conditions de victoire : Si la figurine portant le pion "blessé" est en vie à la fin du dernier tour des drones, la résistance gagne la partie.



SCELLER LES ACCÈS

Nous avons fini par apprendre la localisation de l'usine dans laquelle l'ISC fabrique son nouveau Serial. Nous avons pu déterminer que deux accès principaux seulement y menaient. Notre plan pour nous débarasser du laboratoire et du Serial est simple. D'abord, nous allons bloquer l'accès au laboratoire, puis y infiltrer une équipe qui aura pour mission d'y poser une bombe avant de déguerpir par le couloir qu'elle aura laissée libre.

Mise en place des éléments :

Cartes C1, C3, C4 et D2.

Caisses : 4 marqueurs à placer (1 par salle)

Equipements : 8 marqueurs à placer (1 par salle).

Terminaux d'ouverture des Airlocks : Près de chaque airlock (2, 3, 4 et HS) se trouve un terminal. Celui-ci peut être piraté avec un test simple d'intelligence de difficulté 6. Si le test est réussi, le terminal est retourné sur la face rouge et l'Airlock correspondant est retiré du jeu. Lorsqu'une carte de répression désignant un Airlock retiré du jeu est piochée, les pions qui auraient dû y être déployés sont automatiquement transférés à un autre Airlock, déterminé aléatoirement.

Déploiement : La résistance se déploie selon le mode (Entrée) par l'Airlock 1.

Objectifs : La Résistance doit pirater les terminaux d'ouverture et de fermeture des airlocks.

Conditions de victoire : Si la Résistance parvient à pirater tous les terminaux d'airlocks, elle gagne. Dans tous les autres cas, l'ISC gagne.



C'EST UN PIÈGE !

C'était un piège. Le sérial n'existe pas et le prétendu laboratoire n'était qu'un hangar vide. L'endroit est infesté de drones et il faut sauver votre équipe. Courez et ne laissez personne derrière.

Mise en place des éléments :

Cartes C1, C2, C3 et C4.

Caisses : 4 marqueurs à placer (1 par salle).

Equipements : 8 marqueurs à placer (1 par salle).

"Règle spéciale" :

Déploiement : La résistance se déploie selon le mode (Entrée) par l'Airlock 1.

Objectifs : La Résistance doit évacuer les lieux et se sortir du piège de l'ISC.

Conditions de victoire : Si la Résistance parvient à faire sortir plus des deux tiers de ses figurines en nombre de rangs (soit 9 rangs – ou 7 rangs avec le plus petit schéma) par l'Airlock 4, elle gagne. Toute autre situation est une défaite de la Résistance.

