

UN DERNIER ESPOIR

« Une rumeur cours dans les rangs de la résistance. Un programme qui permettrait de désactiver chaque robot de l'ISC. Ce programme pourrait mettre fin à la guerre ... Pour vérifier cette rumeur un petit groupe de résistant est envoyé dans les sous-terrains de l'ISC pour récupérer ce programme et l'analyser»

Un dernier espoir 1/3

Dans ce scénario la lumière est éteinte à cause d'une panne de fusible. Cela implique que les personnages résistant ne peuvent pas faire d'attaque à distance, ni lancer des caisses ou grenade et les pions ISC ne sont révélés que lorsqu'ils sont au contact d'un résistant. Quand la lumière est rallumée les règles normales s'appliquent.

Mise en place des éléments

Cartes C3, D2, D1, D4

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

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

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

Objectifs :

Principale : Le joueur Résistant doit sortir par l'airlock 4.

Secondaire : Le joueur résistant doit récupérer un fusible représenté par une caisse (définir le numéro avant le scénario) puis aller le mettre sur le terminal (utiliser pion terminal) (entre la tuile D1 et D4), la caisse est défaussée. Puis il faut faire une action de piratage (valeur 6) pour remettre le courant et allumer la lumière.

Durée : Fin du paquets airlock.

Conditions de victoire : Si au moins 1 personnage résistant réussit à sortir, la résistance gagne la partie. Si aucun Résistants réussissent à sortir, alors l'I.S.C. remporte la victoire.



Un dernier espoir 2/3

Dans ce scénario la lumière est éteinte si elle n'a pas été rallumée dans la partie 1 du scénario et on applique les mêmes restrictions. Si la lumière a été allumée (dans la partie 1), les règles normales s'appliquent. Le nombre de résistant qui est sortis de la partie 1 est utilisé pour la partie 2. Les personnages résistants sortis avec un objet ou une caisse gardent cet objet ou cette caisse, les autres sont placés sur le terrain.

Mise en place des éléments

Cartes D1, D2, D3, D4

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

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

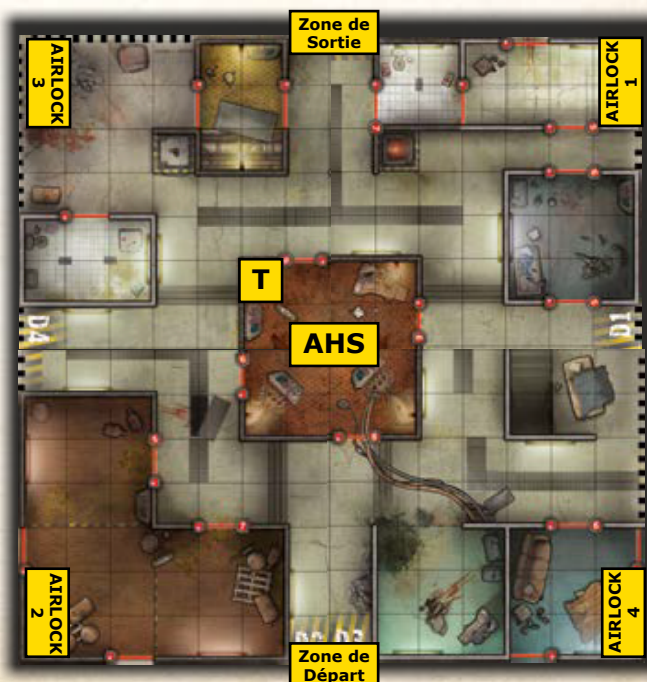
Déploiement : La résistance se déploie selon le mode (entrée) par la zone entre la tuile D2 et D3.

Objectifs :

- Les résistants doivent aller chercher le programme qui est dans le terminal (utiliser pion terminal) (T sur le plateau) de la salle central (partie tuile D4). Ils doivent faire une action de piratage (valeur 7). Le personnage qui aura le programme, ne pourra le transmettre à personne. Puis il devra sortir par la sortie entre la tuile D4 et D1.
- Une fois le programme en possession de la résistance l'ISC de rang 4 apparaît sur la sortie. S'il est déjà sur le terrain il est téléporté sur la sortie.

Durée : Fin du paquets airlock.

Conditions de victoire : Si au moins 1 personnage résistant réussit à sortir avec le programme, la résistance gagne la partie. Si aucun Résistants réussissent à sortir, alors l'I.S.C. remporte la victoire.



Un dernier espoir 3/3

Dans ce scénario le résistant qui est sortie avec le programme (scénario un dernier espoir partie 2) devient la cible de l'ISC. C'est-à-dire que s'il y a le choix entre deux personnages (distance égale) l'ISC ira toujours vers la cible.

Un personnage de la partie précédente est fait prisonnier dans ce scénario (utilisé un personnage qui a été « tué » dans l'une des deux parties précédentes (scénario un dernier espoir partie 1 et 2), si aucun personnage n'est « mort » dans les parties précédentes prenez en un au hasard (hors personnage cible), il sera représenté par le P sur la carte.

Dans ce scénario la lumière est allumée donc les règles normales s'appliquent. Le nombre de résistant qui est sortis de la partie 2 est utilisé pour la partie 3.

Les personnages résistants sortis avec un objet ou une caisse gardent cet objet ou cette caisse, les autres sont placés sur le terrain.

Mise en place des éléments

Cartes D4, D1, D2, C3.

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

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

Déploiement : Le joueur Résistant se déploie selon le mode (entrée) sur la tuile D4.

Objectifs :

Principale : Le joueur Résistant doit sortir par l'airlock 4 de la tuile C3.

Secondaire : Le joueur résistant doit délivrer le prisonnier, pour cela il doit faire une action de piratage de valeur 6 sur la porte de la prison (P sur la carte) et aller au contact du prisonnier. Une fois cela réalisé le prisonnier fait partie de l'équipe des résistants.

Durée : Fin du paquets airlock.

Conditions de victoire : Si le personnage cible résistant réussit à sortir avec le programme, la résistance gagne la partie. Si aucun résistants ne réussit à sortir ou que la cible meurt, alors l'I.S.C. remporte la victoire.

