

MON DIEU, ILS ONT PIRATÉ FREEDOM !

« C'était pourtant une mission de routine. Personne ne sait vraiment ce qui s'est passé. Pendant que Freedom récupérait des données sur un terminal, un court-circuit s'est produit et il est devenu fou. Il est parti tout droit vers la base ISC, nous devons le rattraper si nous ne voulons pas tout perdre... »

Informations sur le scénario

- Dans ce scénario Freedom a été piraté par l'ISC et cherche à les rejoindre. Freedom avance tout droit (par le chemin le plus court), à chaque tour, pour sortir par l'airlock 4. Il utilise toujours le maximum de ses points de mouvement.
- Les personnages et drones ISC essaient toujours de protéger Freedom en attaquant la Résistance et en s'intercalant entre les personnages de la Résistance et Freedom.
- Au début de chaque tour, on lance un D6 et, suivant le résultat du D6, les actions du personnage pilote sont altérées.

Action du pilote

D6 : 1 ou 2	une action d'attaque en moins
D6 : 3 ou 4	une action d'intelligence en moins
D6 : 5 ou 6	Deux actions de mouvement en moins

- Il doit forcément y avoir un personnage avec la capacité « pilote » dans l'équipe de la Résistance.
- Freedom s'active toujours avant la Résistance, et il ne peut pas utiliser les capacités du pilote.

Mise en place des éléments

Cartes D2, D1, D3, D4

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

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

Déploiement : Le joueur Résistant se déploie selon le mode (position) au niveau de l'airlock 1. Freedom commence sur la tuile D2 (F sur la carte).

Objectifs :

Principale : La résistance doit pirater Freedom (piratage valeur 7 **au contact de Freedom**), pour qu'il ne soit plus contrôlé par l'ISC et retrouve ses circuits (ses esprits ^^). Les personnages de la Résistance doivent ensuite ressortir par où ils sont entrés (airlock 1). Freedom et le personnage qui a la capacité « pilote » doivent obligatoirement sortir.

Durée : Fin du paquets airlock.

Conditions de victoire : Si Freedom (après le piratage réussi) et le personnage avec la capacité « pilote » sortent par l'airlock 1, la Résistance gagne la partie. Si aucun Résistant ne réussit à sortir, si Freedom reste sous l'emprise de l'ISC ou s'il sort par l'airlock 4, l'I.S.C. remporte la victoire.

