

**Briefing:**

Votre QG vous envoie récupérer des scientifiques en zone ennemie. Apparemment ces mecs sont des cracks en matière de développement d'armes nanotechs cyber-intelligentes, le genre de joujou à ne pas mettre entre toutes les mains. Seulement là votre écran hollowtech en liaison quantique cryptée avec le réseau de guerre indique que vous n'êtes pas les seuls sur le coup.

Va falloir jouer serré, le temps d'enclencher les munitions explosives... Go! Go! Go!!!!

**Validité :** v1.0 - en phase de test

**Scénario :**

N° : xx

**Libellé :** Get the scientists ! Déclinaison du scénario Johnny

**Type :** contrôle

**Multi joueurs :** non

**Restriction :** aucune

**Terrain :**

**Type :** urbain

**Dimensions :** 120 x 120 cm

**Restrictions :** Au moins 1 bâtiment en ruine offrant de nombreux couverts dans la zone objectif. (En rouge sur le plan)

**Explications du scénario :****Répartition des forces en présence :**

Pas de défenseur ou d'attaquant, chaque camp présent doit récupérer autant de scientifiques que possible pour son propre compte.

**Ordre de mission :**

Chaque joueur doit essayer de capturer un maximum de scientifiques vivants et de les rapatrier dans des zones d'évacuation présentes dans sa zone de déploiement initiale.

**Durée :**

4 tours (ou 90 mn en tournoi)

Ou qu'il ne reste plus qu'une armée sur la table,

Ou abandon des adversaires.

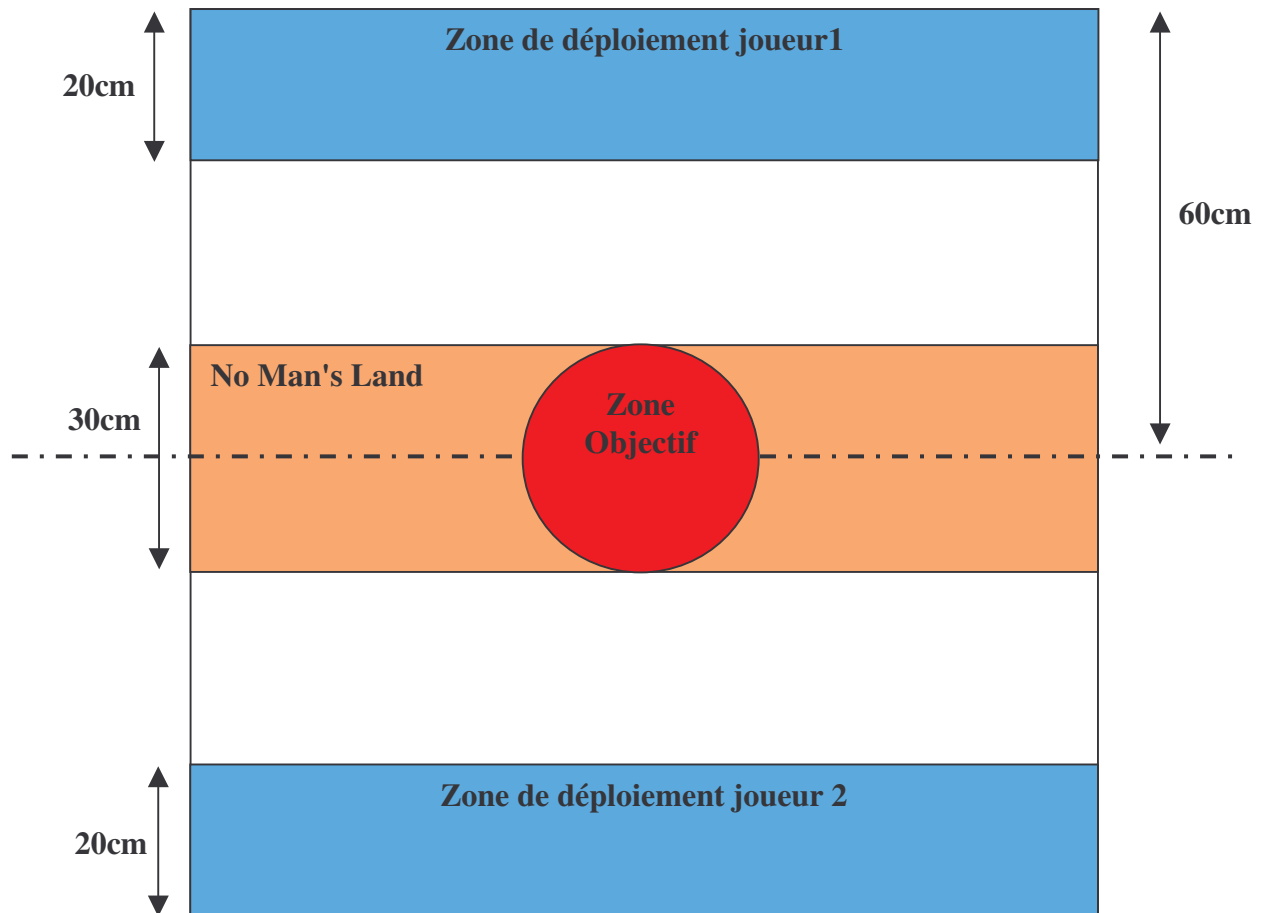
**Composition des forces en présence :**

Les règles normales de composition s'appliquent à tous les joueurs.

**Scientifiques:**

4 scientifiques qui seront à déployer conformément au scénario.

Schéma de déploiement :



**Capacité de terrain:**

**No Man's Land:**

Aucune troupe ne peut être déployée dans cette zone que ce soit grâce à la compétence infiltration, saut DA, ou supplantation avant et pendant la partie.

Avant le déploiement des armées mais après le choix du côté de table, chaque joueur va pouvoir déployer à tour de rôle (en commençant par le joueur qui a l'initiative) et dans cette zone, les mines dont disposent les figurines de son armée (maximum 6 mines). Les mines doivent être déployées à plus de 7,5 cm les une des autres et à plus de 7,5cm d'un scientifique. Les scientifiques sont considérés comme des figurines amies pour les mines des 2 camps. A noter que les biomines et les mines à monofilament et les e-maulers ne comptent pas et ne sont donc pas à déployer.

**Zone objectif:**

Les scientifiques doivent être déployés dans cette zone circulaire de 15cm de rayon. Elle doit comporter au moins un bâtiment ou une ruine offrant de nombreux couverts.

## Règles spécifiques à ce scénario :

### « Déploiement des scientifiques »

Au début de la partie chaque joueur doit déployer à tour de rôle, avant le déploiement des armées et en commençant par le joueur qui a l'initiative, un des **4 scientifiques** à récupérer dans la zone objectif. Ils doivent être **espacés d'au moins 10 cm chacun**. Il ne bouge pas jusqu'à ce qu'il soit capturé par l'un des camps en présence.

### « Têtes d'ampoule... »

Les **scientifiques** savent réfléchir mais pas se battre, vous c'est l'inverse...

Ils n'attaquent jamais, n'esquivent jamais, ne peuvent jamais exécuter un ordre ou réagir en ORA. Ils sont **uniquement passifs**.

### « Capturer un scientifique »

Pour capturer un scientifique, il suffit **d'entrer en contact avec son socle, l'ordre de la figurine prend fin** à ce moment. Les figurines camouflées sont automatiquement dévoilées par cette action. Le scientifique quitte alors son état de réflexion et suit la ou les figurines qui l'ont capturé qui sont considérées à partir de ce moment comme son escorte.

Son escorte ne peut plus utiliser **qu'une seule compétence courte de mouvement par ordre**. Si plusieurs figurines escortent un scientifique, elles doivent automatiquement agir en ordre coordonné. Un drone, un TAG, une figurine impétueuse ou une moto ne peuvent pas capturer un scientifique. Une escorte ne peut capturer plusieurs scientifiques.

### « Contrôler un scientifique »

Pour contrôler un scientifique, son escorte doit le **positionner dans sa zone déploiement initial** et dans une **zone suffisamment grande pour poser un gabarit circulaire**.

Un scientifique doit être capturé pour être sous contrôle.

### « Perte de l'escorte »

Si à n'importe quel moment de n'importe quel tour de joueur, un scientifique n'est plus en contact avec son escorte ou si cette escorte décide d'effectuer une compétence Longue, il s'échappe et utilise son ordre pour **effectuer immédiatement deux compétences courtes de mouvement** (Se Déplacer-Se Déplacer) pour se mettre à l'abri dans un bâtiment ou à défaut, **vers la zone de couvert la plus proche** ou le plus loin possible de toute figurine. Une fois à l'abri, un scientifique réfléchit de nouveau (voir « Têtes d'ampoule »).

### « Garde du corps »

Tant qu'il est escorté, un scientifique est partiellement protégé des attaques. En cas de tir sur un scientifique, il convient d'appliquer les **règles de tir en CC** en considérant les membres de l'escorte comme des alliés du tireur (-6 au tir par membre de l'escorte, si le tir est raté à cause du malus, l'un des gardes du corps est touché). De plus tant qu'il est escorté, un scientifique bénéficie d'un bonus de blindage de 3. On peut en revanche **prendre normalement pour cible l'escorte**, il n'y a pas dans ce cas de répartition des tirs entre l'escorte et le scientifique. Dans ce cas de figure, le tir ne subit aucun malus.

### Scientifique:

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B
10-10	8	8	8	11	0	0	1



### Conditions de victoire :

Pour gagner, il faut avoir un maximum de points de victoire (**PV**) à la fin de la partie:

Pour chaque scientifique sous votre contrôle, vous marquez **2 PV**.

Pour chaque scientifique capturé mais pas sous contrôle, vous marquez **1 PV**.

Pour chaque scientifique que vous avez tué, vous perdez **1 PV**.

**MIA (Missing In Action) :**

Votre adversaire a plus de **PV** que vous.

**STATQUO (Status Quo) :**

Vous avez autant de **PV** que votre adversaire.

**HOG (Hall Of Glory) :**

Vous avez plus de **PV** que votre adversaire.

**Remarques :** Lors d'un tournoi, en cas de **Status Quo**, un vainqueur peut être désigné en comparant les pertes, le vainqueur étant celui qui a infligé le plus de perte à l'ennemi.

Pour chaque scientifique que votre adversaire a tué vous gagnez **50** points de goal-average.



Rédaction du scénario : Azazel

Infinity Copyright © 2007 [Corvus Belli](http://www.corvusbelli.com) | Tout droits réservés