

Scenarios écrits par Zeiser.G et Noel Janssens
Merci de prévenir les auteurs pour l'adaptation de ces
Scénarios dans votre team

Mi6 Objectif 1 – 1PV

Mission : Récupérez 008 qui est probablement
démasqué à l'heure actuelle. La prison se trouve
à 9h de votre position.

Ramenez l'otage dans votre camp.

Quand l'objectif sera atteint, contacter CANAL 4



Mi6 OBJECTIF 1

- Vous trouvez 008 dans la prison sordide de l'île A.Z.
- Il est mort et, a subit à priori un interrogatoire sévère.
- M vous demande de rapatrier le corps jusqu'à votre position, d'où il sera enlevé une fois vos missions accomplies.
- Vu que 008 n'est plus, vous n'avez de fait plus d'espion infiltré.

Mi6 Objectif 2 – 1PV

Mission : Des missiles Sol/air doivent être déployés sur l'île. Vous devez récupérer le code de désactivation de ceux – ci afin de les programmer pour s'abîmer dans la méditerranée.

Quand l'objectif sera atteint, contacter CANAL 4



Mi6 OBJECTIF 2

- **Ceci est un coffre blindé !**

005, utilisez votre stylo Lazer pour découper la porte.

- **Temps : 5** minutes

Votre groupe doit sécuriser les lieux pendant ce temps.

- **Votre stylo peut encore servir.**
- **Autonomie 5mn**

Mi6 OBJECTIF 2

- Χο̃ε̃έύ̃ ρ

Mi6 Objectif 3 – 1PV

Mission : Une fois que vous avez décrypté le code secret, rendez-vous avec votre équipe vers le pas de tir indiqué. Sécurisez la zone, puis contactez le canal4. Une fois le code correct transmis, le missile ira s'abîmer dans la mer. Bravo 005!
Retournez dans votre camp.



Mi6 Objectif 4 – 1PV

Mission : Nous avons reçu un signal de détresse d'un scientifique disparu : Anton Rosenblum du département « nouvelles technologies » du Mi6. Il est perdu au nord de l'île. Escortez – le jusqu'au camp où un homme grenouille ira le récupérer.

Contactez le canal 4 quand il sera en sécurité.



Mi6 Objectif 5 – 1PV

Mission : Des enregistrements soniques utilisés par le Vodakill sont stockés sur un CDRROM.

Dirigez vous vers le bungalow, éliminez les gardes, et **rapportez cet objet dans votre camp en le cachant jusqu'à la fin de la mission.**

Contactez canal 4 quand cela sera fait.



Mi6 Objectif 6 et 7 -2PV

Mission : récupérez une mallette explosive, ou un pain de dynamite dans le dépôt de munitions SPECTRE (point Alpha). Dès que pris, allez au point Béta pour dynamiter le bâtiment sonique. Les actions peuvent se réaliser dans une attaque combinée.

Gardez le secteur 3 minutes jusqu'à l'explosion.

Contactez canal 4 lorsque vous aurez menés cet objectif dans son intégralité.



Mi6 Objectif 8 - 1PV

Sabotez l'antenne Radio Sud. Nous venons de nous apercevoir que grâce à cela, le SPECTRE ne pourra plus effectuer d'écoutes sur nos canaux.

Contactez canal 4 lorsque cela sera fait



Mi6 Objectif 9 - 1PV

Au sein du FSB, un certain Raco Jocanovic est recherché par nos services depuis 3 ans. Il est accusé de crimes de guerres en Bosnie.

Sa tête est aussi mise à Prix. De manière discrète, vous avez « Licence to Kill » pour l'éliminer. Soyez vigilant pour ne pas créer un incident diplomatique. Envoyez un ou deux membres sur cette mission qui peut être menée en même temps que la mission 10.

Contactez canal 4 lorsque cela sera fait



Mi6 Objectif 10 - 1PV

Si vous le désirez, cette mission peut être menée conjointement à la mission 9. Cependant, M pense que vous devrez être au complet pour atteindre cet objectif crucial. Vous devez éliminer Zodiac, ou, s'il a disparu, l'un de ses barons (Petrovitch, Ombre).

Contactez canal 4 lorsque cela sera fait



SPECTRE MISSIONS

Le Groupe Spectre possède 6 missions offensives et 3 missions défensives.

Missions offensives : 6 PV

Missions défensives : 4 PV

OBJECTIFS DEFENSIFS

1. Si vous parvenez à terminer le scénario 2 en ayant au moins un personnage super-méchant en vie, vous gagnez **2PV**.
2. Si Zodiac est en vie à la fin du scénario 2, vous Remportez **un PV** supplémentaire.
Cumulatif avec l'objectif 1.
3. Votre périmètre de défense autour de votre camp, et sur les pas de tirs de missiles a fait des ravages.
Si les deux groupes espions ne réussissent pas à réaliser les 10 objectifs vous remportez **1 PV**.

SPECTRE Objectif 4 - 1PV

Vous vous rendez compte que 005 et Irina possèdent un avantage très sérieux grâce à leurs objets spéciaux.

Le tueur « Ombre » et un commando doivent choisir entre 005 ou Irina, et doivent subtiliser la montre à injection ou l'atropine.

CONSEILS : pour cette mission, il est nécessaire de scinder le groupe en deux.

Un groupe pourra s'occuper de la défense du camp, ou fera diversion.

MISSIONS :

1. Choisissez ensemble la cible : Le FSB (Irina) ou le Mi6 (005)
2. Ombre et son commando doivent localiser le groupe choisi
3. Eliminer le groupe en prenant soin de protéger votre AMM, et si possible en démontant celui du groupe cible.
4. Une fois l'espion outé, montrez lui cette feuille de mission et récupérez le mousqueton de respawn qu'il possède.

Retournez au camp.

Comptabilisez votre point de victoire après réussite.

SPECTRE Objectif 5 - 1PV

Les deux groupes espions progressent de plus en plus et détruisent vos périmètres de défenses.
Il est temps maintenant de les ralentir.

MISSION :

1. En 30 minutes maximum, vous devez désactiver l'A.M.M du Mi6, ainsi que l'A.M.M du FSB.

Dès que les deux A.M.M seront désactivées, retournez au camp et passez à la mission suivante.

Après 30 minutes, si la mission n'est pas couronnée de succès, abandonnez.

Comptabilisez votre point de victoire après réussite.

CONSEILS : pour cette mission, faites des groupes d'un ou deux combattants qui feront de l'infiltration vers les AMM des groupes espions.

Un autre groupe de 3-4 personnes devra s'occuper de la défense du camp et de votre Antenne Médicale Mobile.

L'A.M.M doit être placée de sorte à être relativement accessible pour chaque commando en mission.

SPECTRE Objectif 6 - 1PV

Il est temps de récupérer les containers et les cristaux émetteurs nécessaires pour activer le Vodakill.

Les deux prochains objectifs sont importants à réaliser pour le 3^{ième} scénario.

MISSION : Récupérez les deux containers qui se trouve dans la zone ci-dessous.

Comptabilisez votre point de victoire après réussite.



SPECTRE Objectif 7 - 1PV

Grâce aux deux containers, vous pouvez maintenant prendre les deux cristaux, et les introduire prudemment dans le cylindre.

MISSION : Récupérez les deux cristaux qui se trouve dans la zone ci-dessous, et placez-les chacun dans son container.

Comptabilisez votre point de victoire après réussite.



SPECTRE Objectif 8 - 1PV

Un CD d'ondes « Vodakill » a été dérobé par le Mi6. A priori il a été caché dans le camp

MISSION : envoyez un groupe fouiller le camp Mi6.
Rapportez le CD.

Comptabilisez votre point de victoire après réussite.



SPECTRE Objectif 9 - 1PV

Grâce à la vigilance d'Aristote Zodiac, un missile sol/sol à Neutron a été dissimulé au cas où l'île AZ serait menacée. Si vous arrivez à assembler le missile sur un pas de tir, vous pourrez négocier le départ des espions contre une explosion dévastatrice.

Mission : Le missile est caché sous un tas de bois.

Escortez le jusqu'au camp SPECTRE.

Comptabilisez votre point de victoire après réussite.



SPECTRE Objectif 10 - 1PV

Le missile sol/sol est dans votre camp. Il est temps de le positionner sur son lanceur et de l'activer.

Mission : Pendant qu'une escouade sécurise le périmètre, envoyez un groupe récupérer une des deux rampes missiles sol/air.

Comptabilisez votre point de victoire après réussite.



FSB Objectif 1 – 1PV

Mission : Récupérez PIETR, votre agent infiltré, qui est probablement démasqué à l'heure actuelle. La prison se trouve au sud de votre position. Ramenez l'otage dans votre camp.

Quand l'objectif sera atteint, contacter CANAL 4



FSB OBJECTIF 1

- Vous trouvez Pietr Iouchenko dans une prison sordide de l'île A.Z.
- Il est mort et, a subi à priori un interrogatoire sévère.
- Autorité vous demande de rapatrier le corps jusqu'à votre position, d'où il sera enlevé une fois vos missions accomplies.
- Vu que Pietr n'est plus, vous n'avez de fait plus d'espion infiltré dans le camp SPECTRE.

FSB Objectif 2 – 1PV

Mission : Autorité vous demande de filmer pendant 5 minutes le camp du SPECTRE.

Pour ce faire, l'objectif 2 est de vous rendre sur la position indiquée (centre de communication AZ) et de dérober une caméra.

Quand l'objectif sera atteint, contacter CANAL 4



FSB Objectif 3 – 1PV

Mission : Bravo. Maintenant, vous devez sécuriser la position proche du camp SPECTRE. L'un de vous doit filmer sous différents angles les défenses et les positions du camp sans se faire outer. Ce film sera utile pour vous aider lors d'une mission ultérieure.

Quand l'objectif sera atteint, contacter CANAL 4 qui vous donnera la démarche à suivre.



FSB Objectif 4 – 1PV

Mission : Des missiles Sol/air doivent être déployés sur l'île. Vous devez récupérer le code de désactivation de ceux – ci afin de les programmer pour s'abîmer dans la méditerranée.

Quand l'objectif sera atteint, contacter CANAL 4



FSB OBJECTIF 4

- **Ceci est un coffre blindé !**

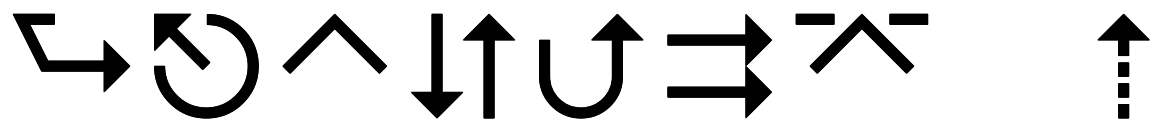
Irina, utilisez votre rouge à lèvres Lazer pour découper la porte.

- **Temps : 5 minutes**

Votre groupe doit sécuriser les lieux pendant ce temps.

- **Votre rouge à lèvres ne semble plus fonctionner normalement après sa tâche.**
- **La batterie d'autonomie n'indique plus que 5mn alors qu'il devrait vous rester 20 minutes.**

FSB OBJECTIF 4



FSB Objectif 5 – 1PV

Mission : Une fois que vous avez décrypté le code secret, rendez-vous avec votre équipe vers le pas de tir indiqué. Sécurisez la zone, puis contactez le canal4. Une fois le code correct transmis, le missile ira s'abîmer dans la mer. Bravo Irina! Retournez dans votre camp.



FSB Objectif 6 – 1PV

Mission : Grâce à votre film du camp Spectre, Autorité vous informe qu'un hélico va lancer une torpille de gaz toxiques sur la position.

Mettez vos masques à gaz, et contactez canal 4 dès que prêt à infiltrer le camp. Les gardes du SPECTRE présents sont paralysés pendant 3 minutes.

Mission : en 3 minutes, prenez le CDROM d'ondes Vodakill dans le bâtiment indiqué.

