

# MARS ATTACKS™

LE JEU

MAÎTRES  
DU SAVOIR



# LA DIVISION SCIENTIFIQUE



## LE CHIRURGIEN-CHEF GORL

Gorl est un penseur, un planificateur et un savant de premier ordre. La guerre, c'est très bien et il est fier d'y prendre part. Mais, malgré tout, il préférerait pouvoir se consacrer à ses expériences. Il a parfois besoin de calme pour réfléchir, loin du brouhaha de la flotte d'invasion et de l'armée Martienne, loin des ordres aboyés et du ronronnement constant des machines. S'il était chez lui, il irait se promener dans les sables chauds du désert Martien, mais hélas, la Terre n'a aucun désert tranquille aux sables rouges à

offrir. Juste de dégoûtantes étendues vertes et glacées, même si, il faut bien le reconnaître, les ruines fumantes ne sont pas dénuées d'un certain charme.

Ces balades permettent à Gorl de laisser son esprit divaguer et de trouver des solutions aux problèmes techniques complexes auxquels il est confronté, pendant que son familier Wrex explore les alentours. À la fois compagnon est garde du corps, Wrex vaut bien les années passées à le concevoir à partir de dizaines d'espèces sans parenté aucune. La science est parfois vraiment gratifiante.

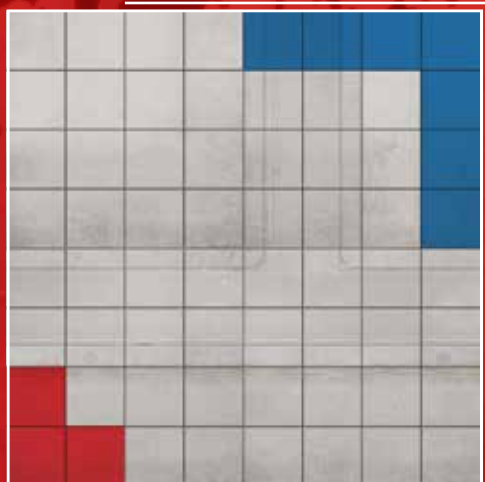
## SCÉNARIO 1 :

## SORTIR LE CHIEN

L'invasion battant son plein, les supérieurs de Gorl refusent de le laisser sortir sans une garde rapprochée. Si c'est le prix à payer pour aller se promener, Gorl y consent volontiers. Bien sûr, Wrex est de la fête, lui aussi.

Après avoir déambulé quelques heures, Gorl réalise enfin ce qui ne va pas. Bien sûr ! Il suffit d'inverser la polarité, de recalibrer le capaciteur de flux et tout devait marcher comme sur des roulettes ! Faisant demi-tour vers la base, il exhorte ses gardes d'avancer plus vite : il a du boulot, lui ! Mais, l'ennemi les a repérés et le piège se referme sur eux.

Zone de sortie de Gorl



Ce scénario utilise 8 pions Créatures et Secrets Extraterrestres.



## FORCES MARTIENNES

Les figurines Martiennes suivantes sont placées n'importe où dans la zone de déploiement rouge :

- Le Chirurgien-Chef Gorl
- Wrex
- 2 Fantassins de la Division Scientifique

## PV MARTIENS

Les Martiens reçoivent des Points de Victoire dans les cas suivants :

- Créatures (+1 PV par pion après le premier).
- Évacuer le Chirurgien-Chef Gorl par le bord du plateau indiqué sur la carte (+6 PV).

## FORCES HUMAINES

Les figurines Humaines suivantes sont placées n'importe où dans la zone de déploiement bleue :

- Eva
- 6 Soldats US avec Fusil

## PV HUMAINS

Les Humains reçoivent des Points de Victoire dans les cas suivants :

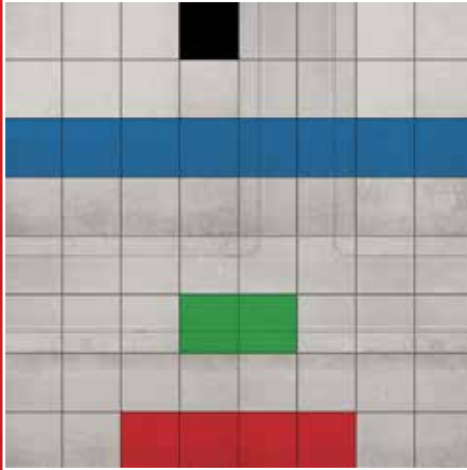
- Tuer le Chirurgien-Chef Gorl (+6 PV).
- Secrets Extraterrestres (+1 PV par pion après le premier).

PREMIER TOUR : HUMAINS

## SCÉNARIO 2 :

## LÂCHEZ LA BÊTE !

Le Chirurgien-Chef Gorl a disparu ! Wrex est revenu seul de la dernière balade et il essaie clairement de dire quelque chose aux autres Martiens. Gorl a sûrement des ennuis ! Une équipe de secours est rapidement constituée et, dès qu'elle est prête, Wrex est relâché. La bête court à toute allure, impatiente de retrouver son maître. L'équipe de secours s'élance à sa poursuite.



Ce scénario utilise 8 pions Créatures et Secrets Extraterrestres.

**RÈGLES SPÉCIALES****SAUVETAGE !**

Gorl est piégé sous des ruines effondrées dans la case noire. Il ne lui reste plus que 2 points d'Héroïsme. La première figurine Martienne (autre que Wrex) qui atteint la case libre Gorl automatiquement. Ne placez le Chirurgien-Chef sur le plateau que lorsqu'il est libéré. Les Humains ne peuvent pas entrer dans la case noire avant que Gorl ait été sauvé par les Martiens.

**TERRAIN SPÉCIAL**

Placez la majorité des décors à votre disposition dans les 4 colonnes centrales et seulement quelques-uns sur les côtés.

**FORCES MARTIENNES**

La figurine Martienne suivante est placée n'importe où dans la zone de déploiement verte :

- Wrex

Les figurines Martiennes suivantes sont placées n'importe où dans la zone de déploiement rouge :

- 1 Bestiole Mutante
- 1 Dresseur de Bestioles Martien
- 4 Fantassins de la Division Scientifique
- 1 Fantassin de la Division Scientifique avec Blaster Lourd

**PV MARTIENS**

- Créatures (+1 PV par pion après le premier).
- Libérer Gorl (+3 PV).
- Évacuer le Chirurgien-Chef Gorl par une des cases rouges du plateau (+5 PV).

**FORCES HUMAINES**

Les figurines Humaines suivantes sont placées n'importe où dans la zone de déploiement bleue :

- Phil
- Edwyn
- 4 Miliciens du Novas Vira
- 1 Disrupteur Sonique du Novas Vira
- 1 Équipage d'arme lourde du Novas Vira

**PV HUMAINS**

Les Humains reçoivent des Points de Victoire dans les cas suivants :

- Tuer une Bestiole Mutante, Wrex ou le Chirurgien-Chef Gorl (+1 PV chaque).
- Secrets Extraterrestres (+1 PV après le premier).

**PREMIER TOUR : MARTIENS**

# MAÎTRISE SCIENTIFIQUE

## LA TÊTE DE PONT DE L'INVASION

La Division Scientifique est dûment réputée pour ses inventions novatrices et efficaces. Ne se reposant jamais sur ses lauriers, la Division explore de nouvelles voies, expérimentant continuellement dans le but de concevoir de nouvelles technologies toujours plus dévastatrices pour soutenir les armées de Mars.

Sa dernière création est l'une de ses plus ambiguës. Après de longues années de recherches pénibles, la Division a réussi à dématérialiser partiellement des soldats et à les faire passer en phase entre les dimensions. Cela permet de les rendre invulnérables aux tirs ennemis, tout en leur permettant d'approcher ou de traverser les lignes adverses à volonté. Une fois en position, les soldats passent hors phase dans l'espace normal pour lancer leur attaque !

Cette technologie est encore perfectible, et la stabilité du passage en phase laisse parfois à désirer. Il arrive qu'un soldat en phase bascule du mauvais côté et disparaisse à jamais dans une dimension inconnue. Une fois ce problème résolu, cette technologie pourrait devenir une arme de première frappe dévastatrice. En attendant, la Division Scientifique poursuit ses expériences et ses essais sur le terrain, en utilisant une sélection de ses propres troupes.

## MAÎTRISE SCIENTIFIQUE

Vous pouvez utiliser la règle spéciale MAÎTRISE SCIENTIFIQUE dans tout scénario incluant au moins 5 figurines de la Division Scientifique (Soldats ou Héros) présentes sur le plateau dès le début de la partie. Au moins 5 de ces figurines, au choix du joueur Martien, doivent constituer cette escouade spéciale.

Avant le début du premier Tour, les figurines choisies passent en *phase*. Vous pouvez les remplacer par des figurines différentes afin de le reconnaître facilement, ou utiliser un élément (comme un pion) qui vous permettra de les distinguer du reste de vos troupes.

Une figurine en *phase* ne peut pas interagir avec l'espace normal de quelque façon que ce soit. Elle ne peut ni *TIRER*, ni *COMBATTRE*, ou être la cible de telles actions.

La figurine ignore les figurines adverses lorsqu'elle se *DÉPLACE*, et les ennemis l'ignorent aussi. Elle ne peut pas utiliser d'équipement (y compris ceux définis par le scénario) ou ramasser des pions *Créatures* ou *Secrets Extraterrestres*.

La figurine n'est pas affectée par les cartes Soutien, les explosions, etc. Tout ce qu'elle peut faire, c'est se *DÉPLACER*.

Une figurine en *phase* agit en suivant la séquence normale et reçoit un Marqueur d'Activation à la fin de ses actions. De plus, une fois que la figurine a agi, lancez un dé. Sur un résultat de 2 ou plus, tout va bien. La technologie fonctionne comme prévu. Sur un résultat de 1, un problème survient. Le soldat scintille un moment avant de disparaître à jamais dans un bruit de bulle de savon qui éclate. Retirez la figurine du jeu et considérez-la comme tuée par l'adversaire.

À la fin de chaque Round, vous devez décider si vous maintenez l'effet MAÎTRISE SCIENTIFIQUE ou non. Vous devez soit le conserver sur l'ensemble des figurines qui en bénéficient, soit l'arrêter une fois pour toutes. Si vous l'arrêtez, remplacez les figurines en phase par leurs équivalents d'origine si nécessaire. Une fois l'effet MAÎTRISE SCIENTIFIQUE stoppé, vous nous pouvez plus le réactiver pour ce scénario.

Si vous choisissez de maintenir vos figurines en *phase*, lancez un dé pour chacune d'entre elles à la fin du Round. Comme précédemment, tout se passe comme prévu sur un résultat de 2 à 8. Sur un résultat de 1, elles disparaissent à jamais.

