

Background

Dans le cadre d'une opération de communication et de recrutement, plusieurs unités spéciales participent à une émission de télé-réalité pendant laquelle toute la Sphère peut les suivre 24h/24h pendant des missions humanitaires lors de conflits de basse intensité.

Bien sûr tout est scripté et leurs missions sont souvent altérées par l'équipe de production pour épicer un peu les choses : provoquer des antagonismes, ajouter des challenges secondaires et favoriser les équipes faisant le plus d'audience.

Mécanique

En plus des points de victoire habituels décrits dans chaque scénario, les équipes vont gagner un indice d'audience : le Milliard de Likes (ML). Avant la première ronde on gagne des ML selon diverses caractéristiques de sa compo. A la fin de chaque ronde on gagne (ou perd !) aussi des ML en fonction de certains coups d'éclats et de l'issue du match.

Au début de chaque ronde, l'équipe avec le plus de ML gagne un point de commandement alors que l'autre équipe en perd un.

De plus, l'équipe élue la plus Bad Ass (avec le plus de ML) à la fin de la campagne remporte un prix spécial.

Gain de ML par liste d'armée

Ces gains sont comptabilisés une fois en début de campagne.

Fight avec les stars

+2 ML par personnage nommé (ou G : Mnemotechnique pour l'AC)

Défilé de mode

+2 ML si la compo est full paint

Poids lourds

- +2 ML si la liste compte 8 ordres (régulier et irréguliers cumulés) ou moins
- +2 ML si la liste compte 6 ordres (régulier et irréguliers cumulés) ou moins (cumulatif)

Big Fucking Guns

+2 ML si la liste utilise 6 points de CAP ou plus

Corones

+2 ML si l'identité du lieutenant est rendue publique en début de campagne

Gain de ML à chaque ronde

Ces gains sont comptabilisés à la fin de chaque ronde

Victoire / Match nul / Défaite

 $+1 \, ML / -1 \, ML / -3 \, ML$

Urgences!

+1 ML par tranche (même incomplète) de 30pa soignés par un Médecin

Dans ta face!

+1 ML par tranche (même incomplète) de 30pa tuée ou rendue inconsciente par des attaques de corps à corps.

BOUUUU!!!

-2 ML en cas de déroute

Censuré

-1 ML pour achever un ennemi Inconscient (sauf Extrême Préjudice)

Blockbuster

+1 ML par tranche (même incomplète) de 30pa tuée ou rendue inconsciente par des attaques utilisant une arme à gabarit et disposant des effets Plasma, Feu, DA ou EXP

Objectifs secondaires

+2 ML par objectif classifié réussis

Un nouvel espoir

Une colonie ariadnaise vient de subir une importante attaque antipode. Les victimes sont nombreuses. Malheureusement les mauvaises conditions climatiques ont fait dévier le largage de munitions et d'équipement médical nécessaire à leur survie en cas de nouvelle attaque.

La production de **Like Wars** a refilé l'information à deux équipes d'interventions. Laquelle sera accueilli en héros ?

Durée : 3 tours

Objectifs classifiés: 2

Déploiement

Il faut déployer 4 caisses : 2 de munitions et 2 de matériel médical. En commençant par le joueur gérant le déploiement, chaque joueur pose tour un tour une caisse sur la ligne médiane et lance deux dés : le premier donne la direction de la déviation, le second donne la distance (en cm). Relancez, si deux caisses arrivent au même endroit ou si elles sortent de table.

Puis les joueurs se déploient normalement.

Règles spéciales

- Caisse de munitions

Une figurine en contact d'une caisse libre de tout ennemi peut utiliser une **compétence courte** pour recharger une de ses armes à munitions limitées.

- Caisse médicales

Une figurine en contact d'une caisse libre de tout ennemi peut utiliser une **compétence courte** pour gagner un medikit.

- Contrôle d'une caisse

A la fin de la partie, un joueur contrôle une caisse si il est le seul à avoir une ou plusieurs figurines actives au contact.

Victoire

- +1 VP par caisse contrôlée
- +1 VP pour contrôler les deux caisses de munition
- +1 VP pour contrôler les deux caisses d'équipement médical
- +2 VP si l'adversaire ne contrôle aucune caisse
- +2 VP pour avoir marqué le plus de ML lors de ce scénario

Maya Leaks

Un groupe de « hacktiviste » dispose d'informations compromettantes et s'apprête à les rendre publiques ... gratuitement. Ces données ayant une énorme valeur tant qu'elles demeurent secrètes, la production de **Like Wars** envoie deux équipes d'interventions pour empêcher cet énorme gâchis financier. Laquelle aura l'opportunité de faire une copie ?

Durée: 3 tours

Objectifs classifiés: 2

Déploiement

Il faut déployer 3 terminaux : 1 au centre de la table et les deux autres diamétralement opposés à 30cm du centre et 10cm de la ligne médiane.

Puis les joueurs se déploient normalement excepté qu'il est impossible de se déployer directement en contact d'un terminal.

Règles spéciales

- Récupération de Données

Nécessite d'être seul au contact, une **compétence courte** (non utilisable en ORA) et la réussite d'un jet simple de **Volonté** avec un **MOD de -3**. **Hackers, Ingénieurs et Spécialistes** ne subissent pas ce MOD.

Chaque terminal permet de télécharger un paquet de données différent.

- Interception de Données

En ORA, un **hacker** peut tenter une Interception pour empêcher une récupération de données adverse. Pour ce faire, il doit avoir le terminal cible dans sa Zone de Contrôle ou être en contact d'un autre terminal. Le jet de Récupération devient alors un jet en opposition contre la Volonté du hacker reactif.

Victoire

- +1 VP par paquet de donnée différent récupéré
- +2 VP pour avoir récupérer les trois différents paquets de données
- +1 VP si l'adversaire ne récupère pas l'ensemble des trois paquets de données
- +2 VP si l'adversaire ne récupère aucun paquet de données
- +2 VP pour avoir marqué le plus de ML lors de ce scénario

Nano-Labo-Dodo

Un laboratoire de Bourak développant des armes non létales a eut une fuite relâchant un nuage de nano-robots chargés de drogues incapacitantes. Les scientifiques travaillant sur le projet ont été les premiers touchés et ils doivent être secourus. Ils pourront aider à neutraliser le nano-essains qui risque de causer des dégâts plus sérieux.

La production de **Like Wars** a lancé l'alerte sur tous les canaux et deux équipes d'interventions ont répondu à l'appel.

Durée: 3 tours

Objectifs classifiés: 2

Déploiement

Il faut déployer 4 civils qui commencent le jeu en étant allongés et inconscients. En commençant par le joueur gérant le déploiement, chaque joueur pose tour un tour un civil sur la ligne médiane et lance deux dés : le premier donne la direction de la déviation, le second donne la distance (en cm). Relancez, si deux civils arrivent au même endroit ou s'ils sortent de table.

Zone d'exclusion : tout déploiement (infiltration, déploiement mécanisé, supplantation, aéroporté, ...) dans une zone de 20cm de part et d'autre de la ligne médiane est impossible.

Règles spéciales

- CASEVAC

Transporter un civil inconscient se fait en suivant les règles de **CASEVAC** (Paradisio p178). Un civil est considéré comme sauvé s'il est dans la zone de déploiement d'un joueur sans qu'une figurine ennemie ne soit à son contact ou synchronisée.

- Nano-essain

La zone d'exclusion est considérée comme un environnement hostile (Paradisio p179).

Pour tout résultat de 18 ou plus sur chaque jet de dés réalisé par une figurine dans la zone entraine un jet de PB pour résister à des dommages de force 10 et de type Etourdissant (Paradisio p185).

- Soins des civils

Un civil peut être soigné par un médecin ou un Infirmier. Un civil dispose d'un Cube. Un Civil de nouveau conscient peut alors se synchroniser avec n'importe quel autre figurine. La figurine ayant réussit le jet de soin bénéficie d'un **MOD** +3 pour se synchroniser.

- Reparamétrage

Le joueur ayant réussit à synchroniser l'une de ses figurines avec un civil obtient les données nécessaire pour améliorer ses protection Biotech. Toutes ses figurines gagnent un **bonus de +3 en PB** pour résister aux effets de l'environnement hostile.

Victoire

- +1 VP par civil sauvé
- +2 VP pour avoir soigné un civil
- +2 VP si l'adversaire a plus de figurines inconscientes à cause de l'environnement hostile
- +2 VP pour avoir marqué le plus de ML lors de ce scénario