

## MISSION\_01

### ESCORTE

Au moment du Déploiement, déployez une figurine d'infanterie supplémentaire représentant votre VIP, qui compte comme un Combattant allié de Rang 1. Celui-ci n'est pas armé, et dispose d'une Résistance de 6 et d'une Combativité de 5. Votre adversaire place ensuite un marqueur en contact avec le bord de table de son choix et à plus de 10 cm d'un coin, qui représente le point de sortie. De plus, ce marqueur doit être accessible par les Combattants.

Le VIP ne peut être attaqué d'aucune façon (tir, corps à corps) s'il est à 10 cm ou moins d'un Combattant allié.

Si le VIP termine un déplacement au contact d'un bord de table à 5 cm ou moins du point de sortie, la mission est un succès.

Si le VIP est éliminé, la contre-mission est un succès.

NOISSIW



## MISSION\_02

### RÉCUPÉRATION

Avant le Déploiement, les joueurs placent tour à tour un total de 9 marqueurs objectifs sur le Théâtre des Opérations. Ces marqueurs sont identifiés sur une seule face et sont de 3 types : 3 sont identifiés comme objectifs du joueur 1, 3 pour le joueur 2 et enfin 3 sont neutres. Les marqueurs doivent être placés face cachée sur la table au contact d'un décor (ou sur un décor qui peut être escaladé) à plus de 15 cm les uns des autres et à plus de 15 cm des bords de table.

Un Combattant peut recevoir un Ordre Direct de scénario pour regarder un marqueur à son contact. S'il s'agit d'un objectif de son camp, le joueur peut le récupérer. S'il n'est pas de sa couleur (soit neutre, soit du camp adverse), il doit le reposer à la même place. Il n'a pas à révéler la couleur à son adversaire, sauf s'il le ramasse.

Si le joueur ayant tiré cette mission récupère ses 3 objectifs le premier, la mission est un succès. Si son adversaire ramasse ses 3 objectifs le premier, la contre-mission est un succès.

NOISSIW



## MISSION\_03

### RECHERCHE

Avant le Déploiement, les joueurs placent tour à tour un total de 6 marqueurs objectifs sur le Théâtre des Opérations, numérotés de 1 à 6. Les marqueurs doivent être placés sur la table au contact d'un décor (ou sur un décor qui peut être escaladé) à plus de 20 cm les uns des autres et à plus de 15 cm des bords de table.

Un Combattant du joueur ayant tiré cette mission peut recevoir un Ordre Direct de scénario pour ramasser un marqueur à son contact. Le joueur ramasse alors l'objectif.

En fin de partie lancez un D6. Si le joueur ayant tiré cette mission possède l'objectif dont le numéro correspond au dé, la mission est un succès. Sinon, la contre-mission est un succès.

NOISSIW



## MISSION\_04

### CONQUÊTE

S'il est à 10 cm ou plus d'un marqueur drapeau un Combattant du joueur ayant tiré cette mission peut recevoir un Ordre Direct de scénario pour placer un marqueur drapeau à son contact. Un Combattant du joueur adverse peut recevoir un Ordre Direct de scénario pour retirer un marqueur drapeau à son contact.

En fin de partie s'il y a au moins 3 marqueurs drapeaux dans la ou les zones de déploiement adverse, la mission est un succès.

S'il n'y a aucun marqueur drapeau dans la zone de déploiement adverse, la contre-mission est un succès.

NOISSIW



## MISSION\_05

### SABOTAGE

Avant le déploiement, le joueur adverse place 3 marqueurs objectifs sur le Théâtre des Opérations. Ces pions sont numérotés de 1 à 3. Les pions doivent être placés face visible sur la table au contact d'un décor (ou sur un décor qui peut être escaladé) à plus de 20 cm les uns des autres et à plus de 15 cm des bords de table. En début de partie, le joueur adverse note secrètement lequel des objectifs (1, 2 ou 3) est la cible réelle.

Un Combattant du joueur ayant tiré cette mission qui commence son activation au contact d'un Objectif peut recevoir un Ordre Direct de scénario pour le saboter. Le joueur ramasse alors le marqueur.

En fin de partie si le joueur ayant tiré cette mission a saboté l'Objectif dont le numéro correspond à celui noté en début de partie par le joueur adverse, la mission est un succès.

Sinon, la contre-mission est un succès.

NOISSIW



## MISSION\_06

### CONFLIT

En fin de partie additionnez pour chaque joueur la somme des valeurs en points des Combattants adverses éliminés. Ajoutez le cas échéant la valeur des armes spéciales et les grades des officiers. Si le joueur ayant tiré cette mission a éliminé plus de points que son adversaire, la mission est un succès.

Si le joueur adverse a éliminé plus de points, la contre-mission est un succès.

NOISSIW



## MISSION

## MISSION

NOISSIW



NOISSIW



### Briefing Secret\_01

#### DÉFENSE

En fin de partie, si aucun Combattant adverse n'est dans votre zone de déploiement, le briefing est un succès.

### Briefing Secret\_02

#### ASSASSINAT

Identifiez secrètement un Officier adverse. En fin de partie, s'il est éliminé, le briefing est un succès.



### Briefing Secret\_03

#### PERCÉE

En fin de partie, si au moins un Combattant allié de type Infanterie est présent et non engagé dans la zone de déploiement ennemie, le briefing est un succès.

### Briefing Secret\_04

#### CIBLE CAPITALE

En fin de partie, si au moins un des Combattants de type Infanterie adverses les plus cher - en comptant les options comme les armes et les grades - est éliminé, le briefing est un succès.





**Briefing Secret\_05**

**DESTRUCTION**

En fin de partie, si au moins un Combattant adverse de type Blindé est éliminé, le briefing est un succès.

**Briefing Secret\_06**

**SUPRÉMATIE**

En fin de partie, si au moins un Combattant allié de type Blindé est encore présent sur le terrain et hors de votre zone de déploiement, le briefing est un succès.

**Briefing Secret**

**Briefing Secret**



### Objectif Tactique\_01

#### ARME FIXE

Un Combattant contrôlant une arme fixe peut l'utiliser pour ses actions de tir. Celle-ci a le profil suivant : L30, R6, P8.

### Objectif Tactique\_02

#### RELAIS DE COMMUNICATION

Le Joueur dont un Combattant contrôle un relais de communication considère que le Grade d'un de ses Officiers est augmenté d'un point. L'Officier choisi peut être différent d'un tour à l'autre.

### Objectif Tactique\_03

#### BOUCLIER

Un Combattant contrôlant un bouclier offre un bonus de couvert de 2 à tous les Combattants d'Infanterie de Rangs 1 et 2 alliés, et situés à 10 cm ou moins du bouclier

### Objectif Tactique\_04

#### LIAISON SATELLITE

À la fin de chaque tour, le joueur dont un Combattant contrôle cet objectif lance trois dés. Il peut faire rentrer un nombre de points de renforts égal au nombre de réussites obtenues. Ceux-ci sont déployés au contact du marqueur.

Si le nombre de réussites n'est pas suffisant, ou s'il n'y a pas de place au contact du marqueur, aucun renfort n'est déployé ce tour.

OBJECTIF  
TACTIQUE



OBJECTIF  
TACTIQUE



OBJECTIF  
TACTIQUE



OBJECTIF  
TACTIQUE



### Objectif Tactique\_05

#### CONTRE-MESURES ÉLECTRONIQUES

Un Combattant qui contrôle les contre-mesures électroniques ignore la règle Pacification des drones.

OBJECTIF  
TACTIQUE



### Objectif Tactique\_06

#### DÉPÔT DE MUNITIONS

Le joueur dont un Combattant contrôle un dépôt de munitions peut lancer un dé supplémentaire lors d'une action de tir, une fois par tour.

OBJECTIF  
TACTIQUE



### Objectif Tactique

### Objectif Tactique

OBJECTIF  
TACTIQUE



OBJECTIF  
TACTIQUE

