FILATURE 1

- **Conditions :** Infanterie Moyenne ou Infanterie Lourde.
- **Objectif :** Une Troupe dont le Type d'unité d'Infanterie est Moyenne ou Lourde, où la HVT ennemie se trouve dans sa Zone de Contrôle, doit dépenser une Compétence Courte et réussir un jet de VOL.
- **Bonus:** Si la Troupe à une LdV vers la figurine HVT ennemie, alors il obtiendra un MOD+3 à son Jet de VOL.

SAPER LE RESEAU 2

- **Conditions :** Troupe Vétéran, Troupe d'Élite ou Chaîne de Commandement.
- **Objectif :** Une Troupe ayant la Classification de Troupe d'Élite, Vétéran ou disposant de la Compétence Spéciale Chaîne de Commandement, qui est totalement dans la moitié ennemie de la table de jeu, doit dépenser une Compétence Courte et réussir un Jet de VOL.

HVT: VERIFICATION D'IDENTITE 3

- **Conditions :** Viseur Biométrique, Viseur Multi-Spectral ou Capteur.
- **Objectif :** Une Troupe possédant un Équipement Viseur Biométrique ou Viseur Multi-Spectral, qui a la HVT ennemie dans sa Zone de Contrôle et sa LdV, ou alors une Troupe possédant la Compétence Spéciale Capteur qui a la HVT ennemie dans sa Zone de Contrôle, doit dépenser une Compétence Courte et réussir un Jet de VOL.

CAPTURE 4

- **Conditions :** Troupe Vétéran, Troupe d'Élite ou Chaîne de Commandement.
- **Objectif :** A la fin de la partie, une Troupe en État non-Inapte, de la Classification Troupe Vétéran, Troupe d'Élite ou possédant la Compétence Spéciale de Chaîne de Commandement, doit être en contact avec le socle d'une Troupe ennemie. L'ennemi lui, devra être en État Inapte et se trouver totalement à l'intérieur de la moitié de table adverse.

HVT: KIDNAPPING 5

- **Conditions :** Troupe Vétéran, Troupe d'Élite ou Chaîne de Commandement.
- **Objectif :** Une Troupe ayant la Classification de Troupe d'Élite, Vétéran ou disposant de la Compétence Spéciale de Chaîne de Commandement, doit être en État CivEvac avec la HVT adverse à la fin de la partie.

HVT: INOCULATION 6

- **Conditions :** Médecin ou Infirmier.
- **Objectif :** Un Médecin ou un Infirmier au contact de la HVT ennemie, doit dépenser une Compétence Courte et réussir un Jet de VOL +3. Le joueur peut utiliser les troupes possédant Périphérique (Serviteur) pour accomplir l'Objectif.

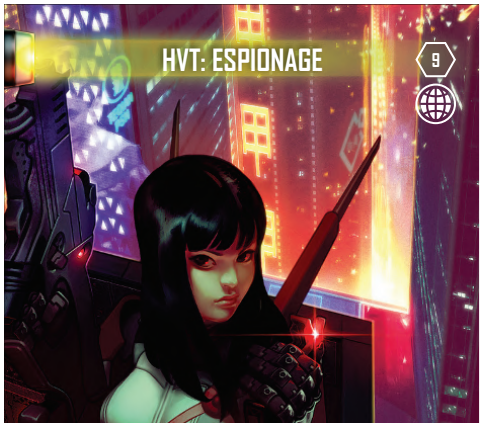
SABOTAGE 7

- **Conditions :** Charges Creuses.
- **Spécial :** Le joueur doit choisir un Bâtiment ou un Élément de Décor, après avoir résolu le Jet d'Initiative, mais avant de commencer le Déploiement, se trouvant intégralement dans la moitié de table ennemie. Cet élément de décor est considéré comme cible de l'Objectif Classifié.
- **Objectif :** Faire exploser une Charge Creuse sur l'élément de décor cible. Il n'est pas nécessaire de faire un Jet de BLI pour l'élément de décor. En faisant détonner la Charge Creuse, les règles de Structures de Décor ne s'appliquent pas.

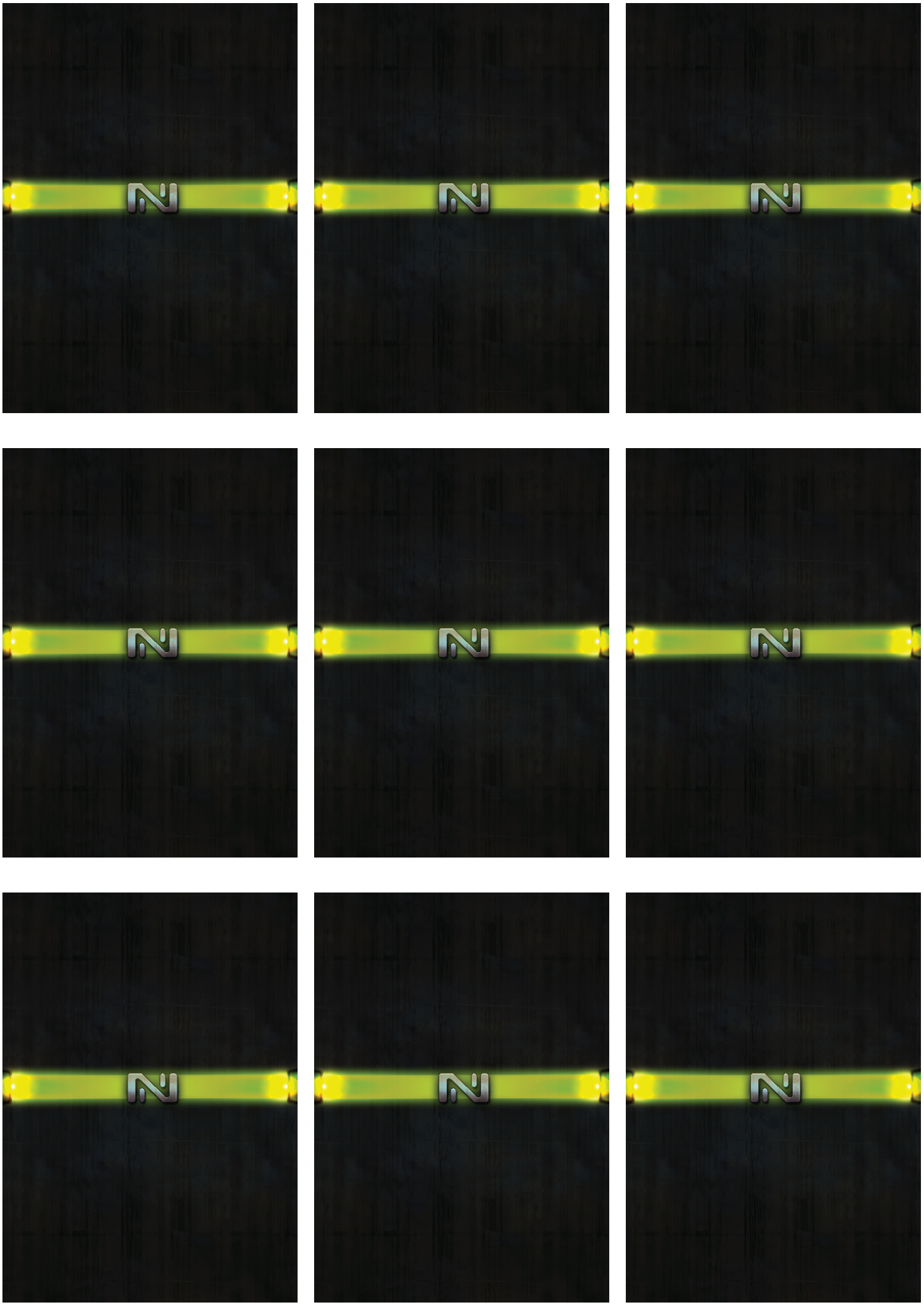
DROGUE EXPERIMENTALE 8

- **Conditions :** Médecin ou Infirmier.
- **Objectif :** Faire passer une troupe alliée de l'État Inconscient à l'État Normal en utilisant la Compétence Spéciale Médecin ou en utilisant un Médikit.

HVT: ESPIONAGE 9



- **Conditions :** Hacker.
- **Objectif :** Un Hacker ayant la HVT ennemie dans sa Zone de Contrôle doit dépenser une Compétence Courte et réussir un Jet de VOL -3.



HVT: RETRO-INGENIERIE

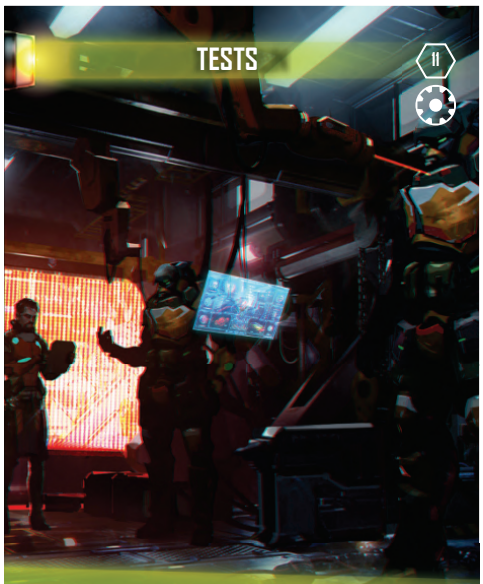
10

• **Conditions :** Ingénieur.

• **Objectif :** Un Ingénieur au contact de la HVT ennemie doit dépenser une Compétence Courte et réussir un Jet de VOL +3. Le joueur peut utiliser les troupes possédant Périphérique (Serviteur) pour accomplir l'Objectif..

TESTS

11



• **Conditions :** Ingénieur.

• **Objectif :** Réussir un Jet d'Ingénieur sur une figurine alliée, lui faisant récupérer 1 point de STR.

NANOESPIONAGE

12

• **Conditions :** Ingénieur, Médecin, Infirmier.

• **Objectif :** Un Ingénieur, Médecin ou Infirmier doit être en contact Silhouette avec une Troupe Spécialiste ennemie, dépenser une Compétence Courte et réussir un Jet Normal de VOL.

CARTE TOPOGRAPHIQUE

13

• **Conditions :** Observateur d'Artillerie ou Hacker.

• **Objectif :** Un Observateur d'Artillerie ou un Hacker en contact avec un Bâtiment ou un Élément de décor, qui est placé totalement à l'intérieur de la Zone de Déploiement ennemie, doit dépenser une Compétence Courte et réussir un jet de VOL.

SCAN DE DONNEES

14

• **Conditions :** Hacker.

• **Objectif :** Le Hacker doit dépenser une Compétence Courte d'un Ordre et réussir un Jet de VOL contre une figurine ennemie dans sa Zone de Contrôle. La cible pourra déclarer un ORA de Reset peu importe le Type de Troupe qu'elle est (LI,MI,HI...) et même si le Scan De Données est effectué en dehors de sa LdV.

HVT: MARQUAGE

15

• **Conditions :** Observateur d'Artillerie ou Programme de Piratage Spotlight.

• **Objectif :** Le joueur doit réussir deux Jets d'Observateur d'Artillerie ou deux Jets de Programme de Piratage Spotlight contre la HVT ennemie. Le joueur est autorisé à effectuer ce type d'Attaque contre la figurine de HVT.

TELEMETRIE

16

• **Conditions :** Observateur d'Artillerie ou Programme de Piratage Spotlight.

• **Objectif :** Réussir une Attaque contre une Troupe ennemie en utilisant Observateur d'Artillerie ou le Programme de Piratage Spotlight.

PREDATEUR

17

• **Conditions :** -

• **Objectif :** A la fin de la partie le joueur doit avoir tué au moins deux Troupes ennemies au Corps à Corps.

• **Bonus:** Si à la fin de la partie, le joueur a tué trois troupes ennemies au Corps à Corps, cet objectif rapportera alors 1 Point d'Objectif en plus des Points d'Objectif prévus pour les Objectifs Classifiés du Scénario (uniquement si le joueur a moins de 10 Points d'Objectif).

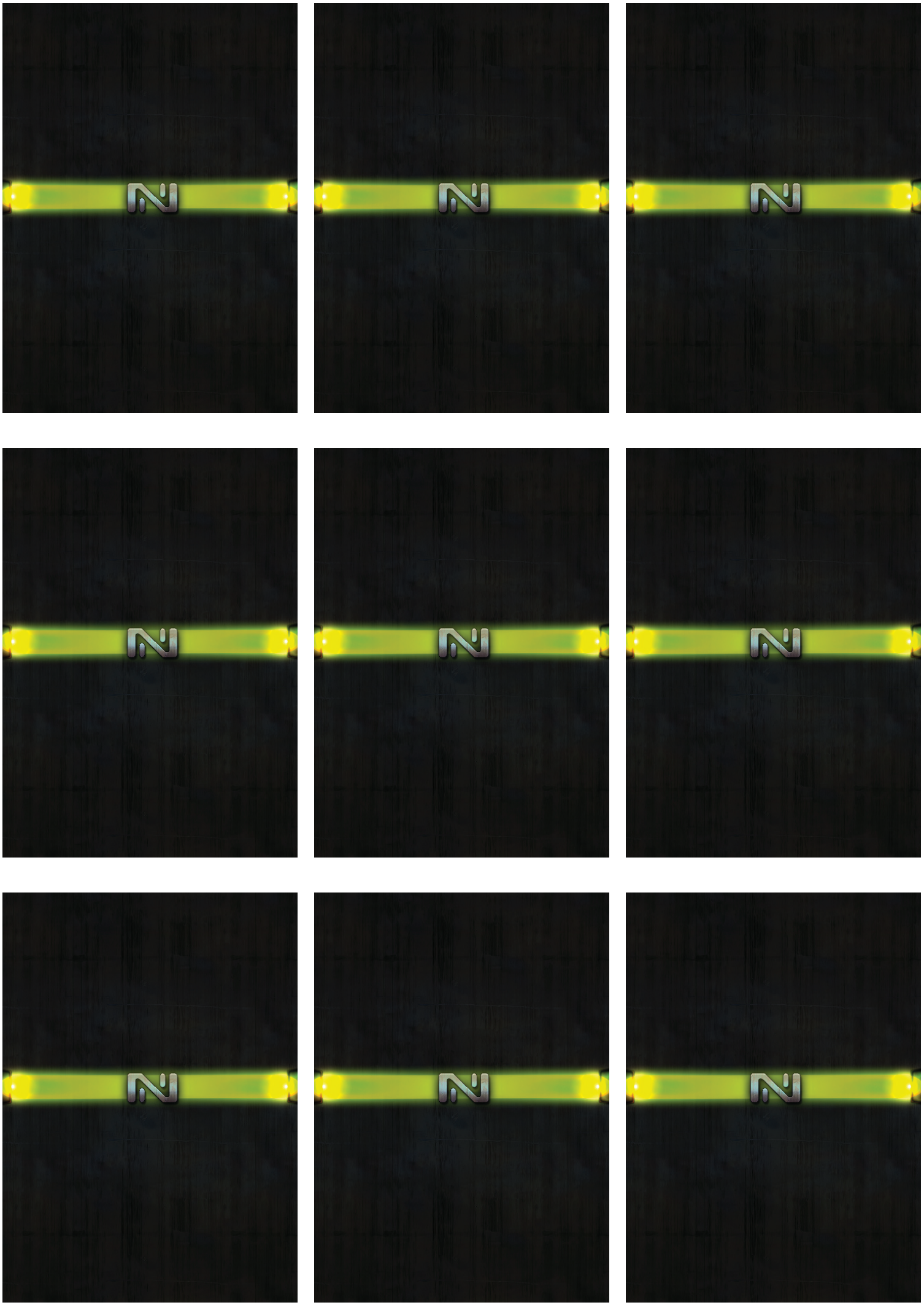
SAUVETAGE

18

• **Conditions :** -

• **Objectif :** Une troupe doit être en État CasEvac avec une troupe alliée, qui se trouve totalement à l'intérieur de sa moitié de table de jeu, mais en dehors de sa Zone de Déploiement à la fin de la partie..

• **Bonus:** Si à la fin de la partie, la Troupe en État CasEvac et la Troupe alliée sont totalement à l'intérieur de la moitié de table ennemie, alors cet objectif rapportera 1 Point d'Objectif en plus des Points d'Objectif prévus pour les Objectifs Classifiés du Scénario (uniquement si le joueur à alors au moins 10 Points d'Objectif).



RECUPERATION IN EXTREMIS 19

• **Conditions :** -

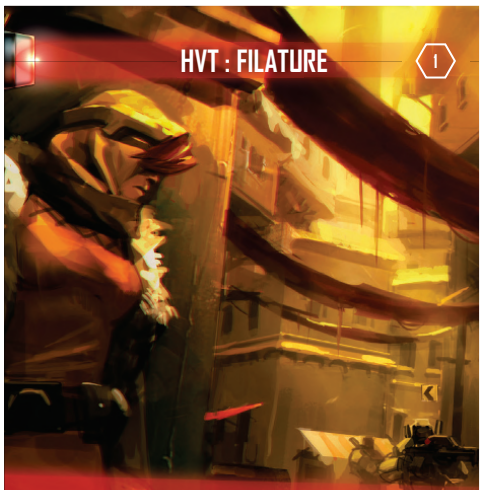
• **Objectif :** Une troupe doit être en contact Silhouette avec une troupe ennemie en État Inconscient ou Œuf-Embryon, doit dépenser une Compétence Courte et réussir un Jet de VOL +3. Après avoir réussi le Jet de VOL, la troupe ennemie est retirée du jeu. De plus, vous ne pouvez pas utiliser Récupération In Extremis contre une Troupe qui a activé la compétence spéciale Tenace ou Blessures non Incapacitantes.

PREJUDICE EXTREME 20

• **Conditions :** -

• **Objectif :** Effectuer un Coup de Grâce contre une figurine ennemie en État Inconscient ou Œuf-Embryon.

HVT : FILATURE 1



• **Conditions :** Infanterie Moyenne ou Infanterie Lourde

• **Objectif :** Une Troupe qui est du Type d'unité d'Infanterie Moyenne ou Lourde, où la HVT ennemie se trouve dans sa Zone de Contrôle, doit dépenser une Compétence Courte et réussir un jet de VOL-3.

• **Bonus:** Si la Troupe à une LdV vers la figurine HVT ennemie, alors il n'obtiendra pas de MOD négatif à son Jet de VOL.

SAPER LE RESEAU 2

• **Conditions :** Troupe Vétéran, Troupe d'Élite ou Chaine de Commandement.

• **Objectif :** Une Troupe ayant la Classification de Troupe d'Élite, Vétéran ou disposant de la Compétence Spéciale de Chaîne de Commandement, qui est totalement dans la Zone de Déploiement ennemie de la table de jeu, doit dépenser une Compétence Courte et réussir un Jet de VOL.

HVT: VERIFICATION D'IDENTITE 3

• **Conditions :** Viseur Biométrique, Viseur Multi-Spectral ou Capteur.

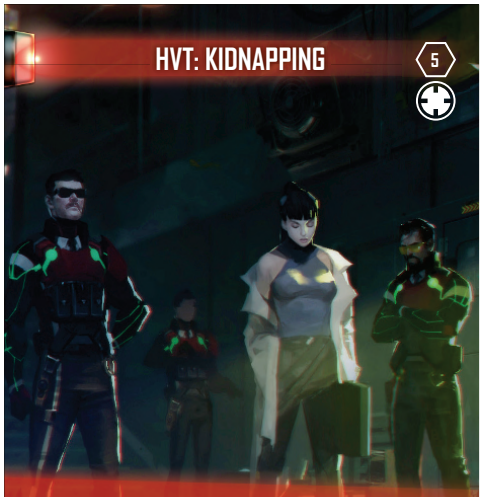
• **Objectif :** Une Troupe possédant un Équipement Viseur Biométrique ou Viseur Multi-Spectral, qui a la HVT ennemie dans sa Zone de Contrôle et sa LdV, ou alors une Troupe possédant la Compétence Spéciale Capteur qui a la HVT ennemie dans sa Zone de Contrôle, doit dépenser une Compétence Courte et réussir un Jet de VOL-6.

CAPTURE 4

• **Conditions :** Troupe Vétéran, Troupe d'Élite ou Chaîne de Commandement.

• **Objectif :** A la fin de la partie, une troupe en État non-Inapte de la Classification Troupe Vétéran ou Troupe d'Élite, ou possédant la Compétence Spéciale de Chaîne de Commandement, doit être en contact avec le socle d'unr Troupe ennemie. L'ennemi lui, devra être en État Inapte et se trouver totalement à l'intérieur de la moitié de la Zone de Déploiement ennemie..

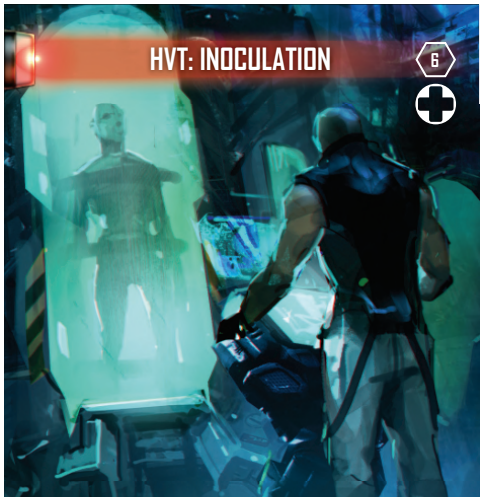
HVT: KIDNAPPING 5



• **Conditions :** Troupe Vétéran, Troupe d'Élite ou Chaîne de Commandement

• **Objectif :** Un soldat ayant la Classification de Troupe d'Élite, Vétéran, ou disposant de la Compétence Spéciale de Chaîne de Commandement, doit être en État CivEvac avec la HVT adverse et dans sa moitié de table, à la fin de la partie.

HVT: INOCULATION 6



• **Conditions :** Médecin or Infirmier.

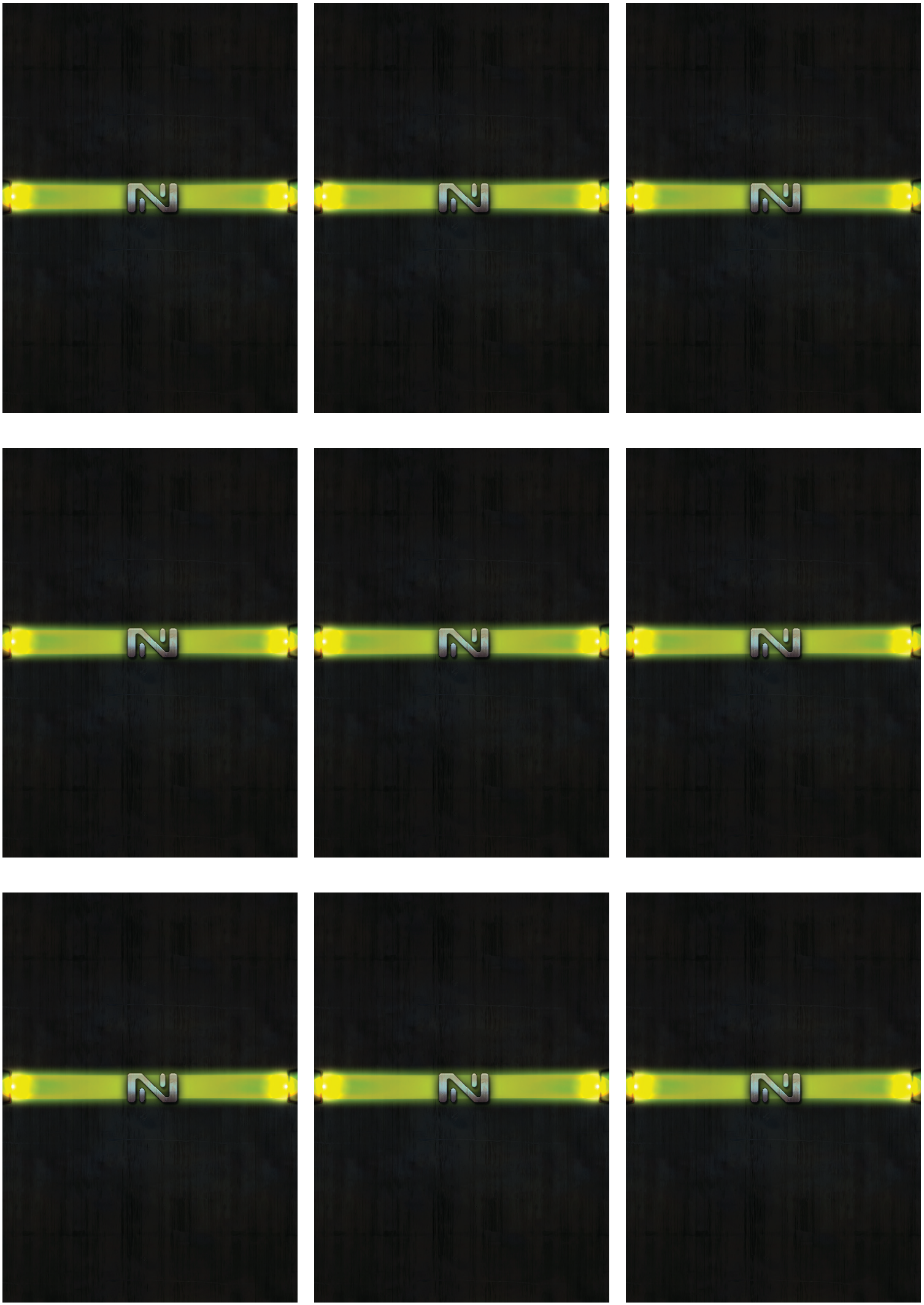
• **Objectif :** Un Médecin ou un Infirmier au contact de la HVT ennemie doit dépenser une Compétence Courte et réussir un Jet de VOL-3. Le joueur peut utiliser les troupes possédant Périphérique (Serviteur) pour accomplir l'Objectif.

SABOTAGE 7

• **Conditions :** Charges-Creuses.

• **Spécial:** Le joueur doit choisir deux Bâtiments ou Éléments de Décor, après avoir résolu le Jet d'Initiative, mais avant de commencer le Déploiement, se trouvant intégralement dans la moitié de table ennemie. Ces éléments de décor sont considérés comme cibles de l'Objectif Classifié..

• **Objectif :** Faire exploser une Charge Creuse sur les éléments de décor cible. Il n'est pas nécessaire de faire un Jet de BLI pour les éléments de décor. En faisant détonner les Charges Creuses, les règles de Structures de Décor ne s'appliquent pas.



DROGUE EXPERIMENTALE

8

• **Conditions :** Médecin or Infirmier.

• **Objectif :** Faire passer deux troupes alliées de l'État Inconscient à l'État Normal en utilisant la Compétence Spéciale Médecin ou en utilisant un Médikit.

HVT: ESPIONAGE

9

• **Conditions :** Hacker.

• **Objectif :** Un Hacker ayant la HVT ennemie dans sa Zone de Contrôle doit dépenser une Compétence Courte et réussir un Jet de VOL -3. La HVT pourra déclarer un ORA de Reset même si la Compétence est exécutée en dehors de sa LdV.

HVT: RETRO-INGENIERIE

10

• **Conditions :** Ingénieur.

• **Objectif :** Un Ingénieur au contact de la HVT ennemie doit dépenser une Compétence Courte et réussir un Jet de VOL-3. Le joueur peut utiliser les troupes possédant Périphérique (Serviteur) pour accomplir l'Objectif.

TESTS

11

• **Conditions :** Ingénieur.

• **Objectif :** Réussir deux Jets d'Ingénieur sur une figurine alliée, lui faisant récupérer 1 point de STR.

NANOESPIONAGE

12

• **Conditions :** Ingénieur, Médecin, Infirmier.

• **Objectif :** Un Ingénieur, un Médecin ou un Infirmier doit être en contact Silhouette avec une Troupe Spécialiste ennemie en État non-Inapte, dépenser une Compétence Courte et réussir un Jet Normal de VOL.

CARTE TOPOGRAPHIQUE

13

• **Conditions :** Observateur d'Artillerie.

• **Objectif :** Un Observateur d'Artillerie en contact avec un Bâtiment ou un Élément de décor, qui est placé totalement à l'intérieur de la Zone de Déploiement ennemie, doit dépenser une Compétence Courte et réussir un Jet de VOL.

SCAN DE DONNEES

14

• **Conditions :** Hacker.

• **Objectif :** Le Hacker doit dépenser une Compétence Courte d'un Ordre et réussir un Jet de VOL-3 contre une figurine ennemie dans sa Zone de Contrôle. La cible pourra déclarer un ORA de Reset peu importe le Type de Troupe qu'elle est (LI, MI, HI...) et même si le Scan De Données est effectué en dehors de sa LdV.

HVT: MARQUAGE

15

• **Conditions :** Observateur d'Artillerie ou Programme de Piratage Spotlight.

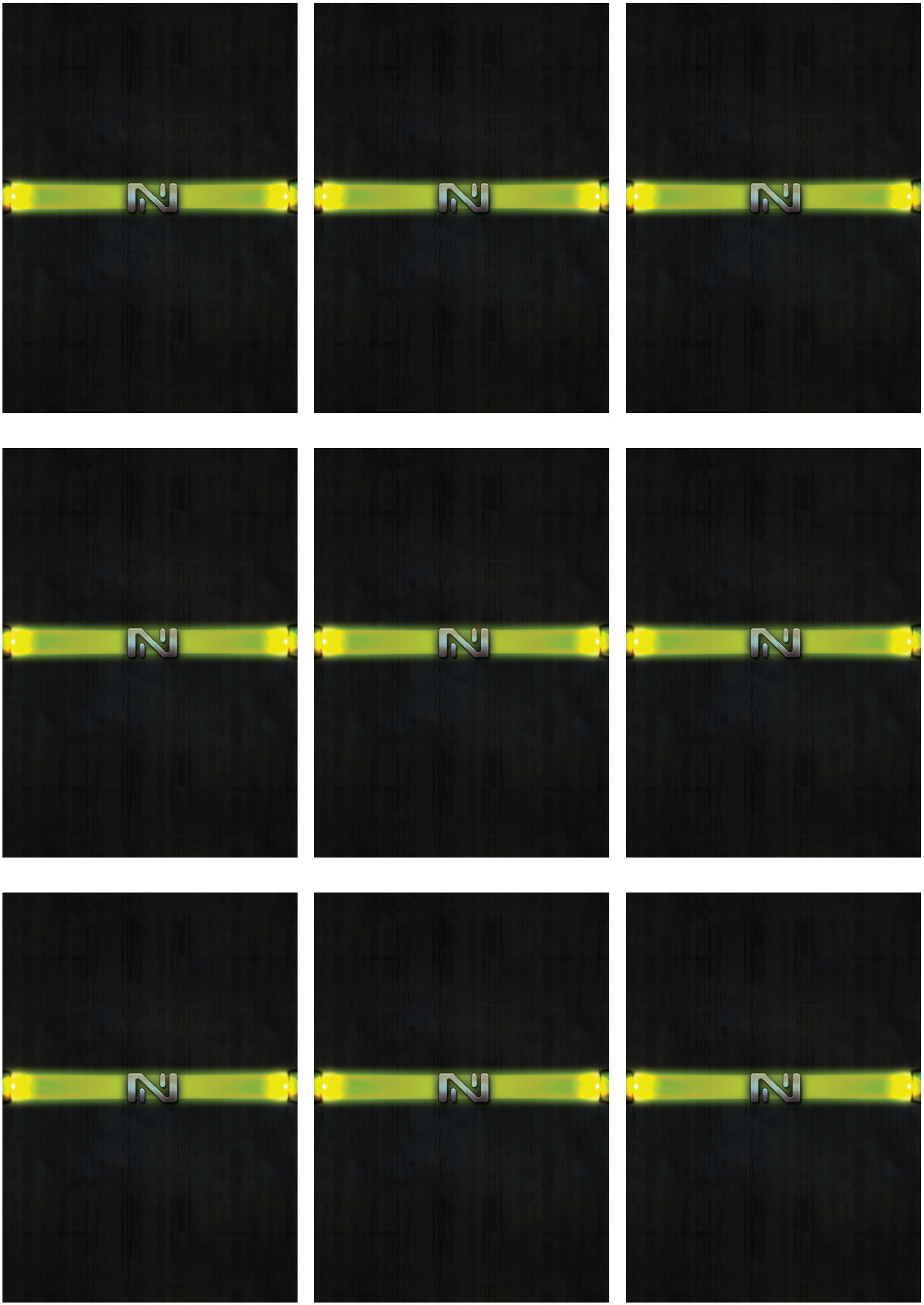
• **Objectif :** Le joueur doit réussir deux Jets d'Observateur d'Artillerie ou deux Jets de Programme de Piratage Spotlight contre la HVT ennemie et sa HVT. Le joueur est autorisé à effectuer ce type d'Attaque contre les figurines de HVT.

TELEMETRIE

16

• **Conditions :** Observateur d'Artillerie ou Programme de Piratage Spotlight.

• **Objectif:** Réussir deux Attaques contre une troupe ennemie en utilisant Observateur d'Artillerie ou le Programme de Piratage Spotlight.



PREDATEUR 17

• **Conditions :** -

• **Objectif :** A la fin de la partie le joueur devra avoir tué au moins trois Troupes ennemies en Corps à Corps.

• **Bonus:** Si à la fin de la partie le joueur a tué quatre Troupes ennemies en combat au Corps à Corps, cet objectif rapportera 1 Point d'Objectif en plus des Points d'Objectif prévus pour les Objectifs Classifiés du scénario (uniquement si le joueur a moins de 10 Points d'Objectif).

SAUVETAGE 18

• **Conditions :** -

• **Objectif :** Une troupe doit être en État CasEvac avec une troupe alliée, qui se trouve totalement à l'intérieur de la moitié ennemie de table de jeu, à la fin de la partie.

• **Bonus :** Si à la fin de la partie, la Troupe en État CasEvac et le soldat allié sont totalement à l'intérieur de la Zone de Déploiement ennemie, cet objectif rapportera 1 Point d'Objectif en plus des Points d'Objectif prévus pour les Objectifs Classifiés du Scénario (uniquement si le joueur a alors au moins 10 Points d'Objectif).

RECUPERATION IN EXTREMIS 19

• **Conditions :** -

• **Objectif :** Une troupe doit être en contact Silhouette avec une troupe ennemie en État Inconscient ou Œuf-Embryon doit dépenser une Compétence Courte et réussir un Jet de VOL-3. Après avoir réussi le Jet de VOL, la troupe ennemie est retirée du jeu. De plus, vous ne pouvez pas utiliser Récupération In Extremis contre une Troupe qui a activé la compétence spéciale Tenace ou Blessures non Incapacitantes.

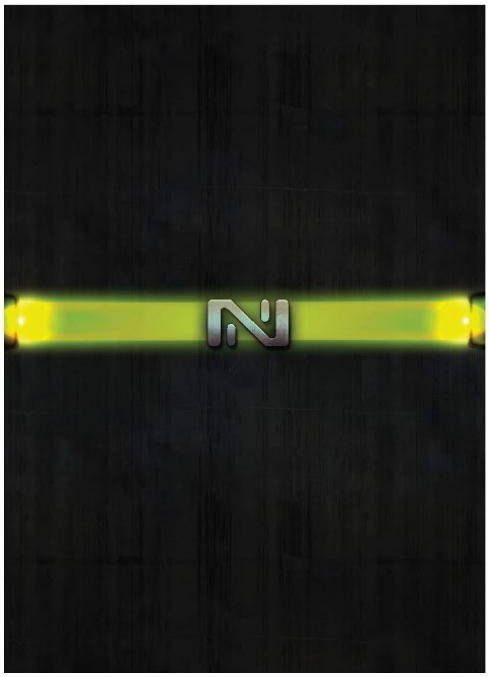
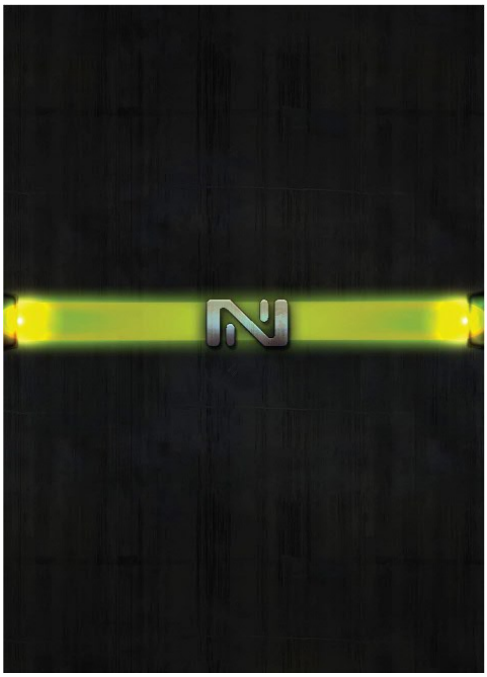
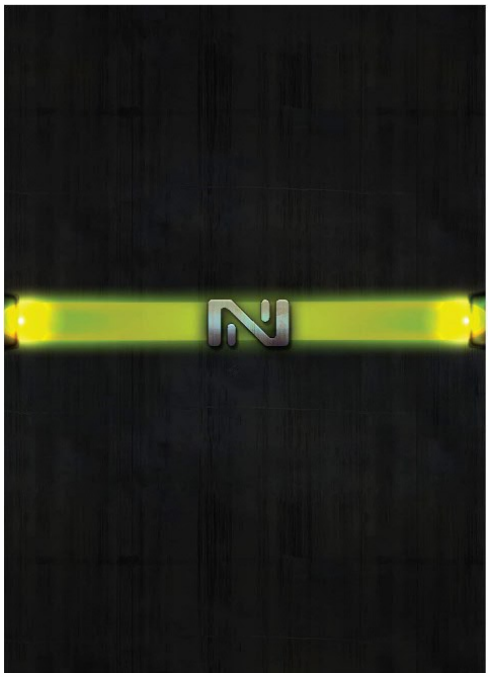
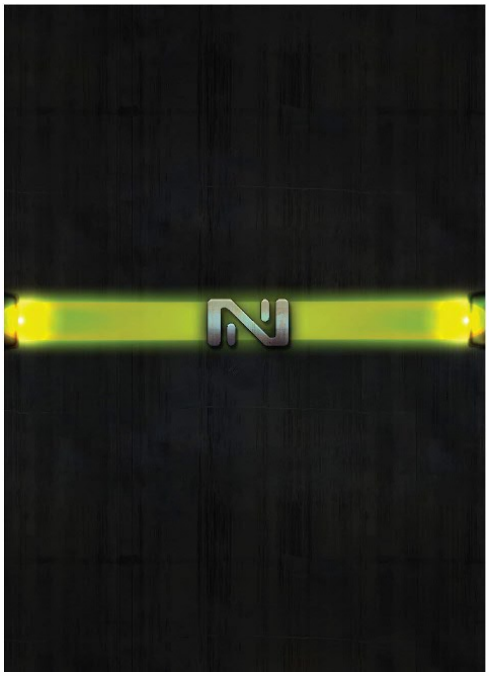
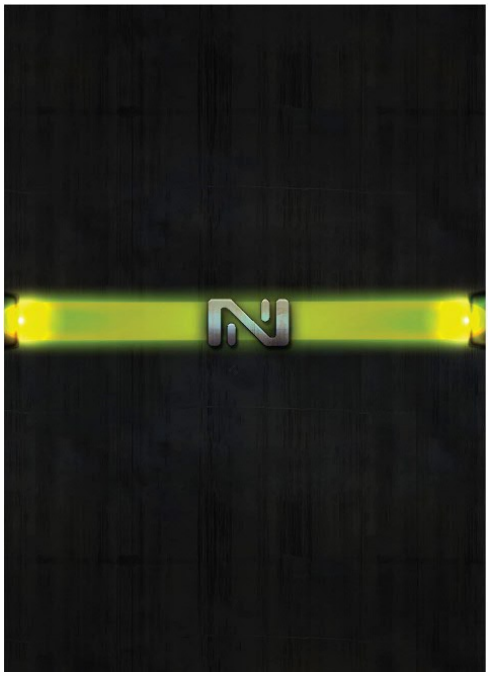
PREJUDICE EXTREME 20

• **Conditions :** -

• **Objectif:** Effectuer un Coup de Grâce contre deux figurines ennemies en État Inconscient ou Œuf-Embryon.

PAQUET CLASSIFIÉ

L'Organisateur devra choisir la version du Paquet Classifié, qui sera utilisée au cours du Tournoi. Le Paquet Classifié Vert correspondra au mode Standard, tandis que le Paquet Classifié Rouge correspondra au mode Extrême. Si l'Extra Paquet Double a été sélectionné, les Paquets Vert et Rouge sont mélangés pour former un seul Paquet.

Chaque joueur devra mélanger son Paquet Classifié devant son adversaire et en tirer deux cartes pour chaque Objectif Classifié, fixé par le scénario. Il pourra ensuite se défausser d'une des deux cartes. La défausse se fera avant de tirer deux autres cartes pour l'Objectif Classifié suivant.

Les Objectifs Classifiés sont considérés comme une Information Privée jusqu'à ce qu'ils soient accomplis. Le joueur devra conserver ses cartes d'Objectifs Classifiés et les montrer à son adversaire s'il le demande, une fois l'Objectif accompli.