









<p>OBJECTIF SECRET I.A.</p> <p><i>Un accord avec les I.A. nous engage à protéger leur Nexus. Vous devez vous assurer qu'il terminera la mission vivant</i></p>  <p>Si le Nexus des I.A. termine la mission sain et sauf :</p> <p>30 points de victoire</p> <p>SPACE CRUSADE</p>	<p>OBJECTIF SECRET I.A.</p> <p><i>Les mercenaires sont bien trop arrogants avec nos diplomates. Donnez leur une leçon en endommageant leur pince d'arrimage. Ils ne pourront pas l'utiliser pendant 2 tours, le temps que leurs mécaniciens la réparent.</i></p>  <p>Endommagez la pince d'arrimage mercenaire (Blindage 2) :</p> <p>15 points de victoire</p> <p>SPACE CRUSADE</p>	<p>OBJECTIF SECRET I.A.</p> <p><i>Le capitaine mercenaire est une carte politique très précieuse à garder en main dans le jeu des malversations politiques de ce système. Vous devez vous assurer qu'il terminera la mission vivant.</i></p>  <p>Si le capitaine mercenaire survie à la fin de la partie :</p> <p>15 points de victoire</p> <p>SPACE CRUSADE</p>	<p>OBJECTIF SECRET I.A.</p> <p><i>Les mercenaires entravent notre développement économique dans ce système. Il faut les affaiblir pour qu'ils comprennent à qui ils ont à faire. Éliminez vous-même autant de mercenaires que le niveau de votre grade actuel.</i></p>  <p>Si vous éliminez autant (ou plus) de mercenaires que votre grade (1 à 5) :</p> <p>15 points de victoire</p> <p>SPACE CRUSADE</p>
<p>OBJECTIF SECRET</p>  <p>SPACE CRUSADE</p>	<p>OBJECTIF SECRET</p>  <p>SPACE CRUSADE</p>	<p>OBJECTIF SECRET</p>  <p>SPACE CRUSADE</p>	<p>OBJECTIF SECRET</p>  <p>SPACE CRUSADE</p>