

MISSION_multi_01

CAPTURE

Lors du Déploiement, les joueurs placent chacun un marqueur objectif sur le Théâtre des Opérations, sur la diagonale et à 20 cm de leur coin. Un Combattant peut recevoir un Ordre Direct de scénario pour capturer un marqueur adverse à son contact. Retirez ce marqueur du Théâtre des Opérations et marquez 3 points de victoire.



MISSION_multi_02

LA TRAVERSÉE

S'il termine un déplacement au contact d'un bord de table et dans une zone de déploiement adverse, un Combattant peut quitter le Théâtre des Opérations. Retirez ce Combattant du Théâtre des Opérations et marquez un nombre de points de victoire égal à son Rang.



MISSION_multi_03

LES MALLETES

Au début de la partie, avant le déploiement, placez au centre du Théâtre d'Opération un nombre de marqueurs objectifs égal au nombre de joueurs moins un. Un Combattant peut recevoir un Ordre Direct de scénario pour ramasser un marqueur objectif à son contact. Retirez ce marqueur du Théâtre des Opérations et placez-le sur votre fiche d'escouade de manière à retenir quel Combattant est porteur de l'objectif. Le Combattant conserve l'objectif jusqu'à ce qu'il soit tué. S'il est tué, placez le marqueur objectif à son contact avant de le retirer du terrain.

A la fin de partie, marquez 2 points de victoire pour chaque marqueur d'objectif ou Combattant portant un objectif présent dans votre quart de table.



MISSION_multi_04

LES ÉCHANTILLONS

Avant le Déploiement, les joueurs placent tour à tour un total de 9 marqueurs objectifs sur le Théâtre des Opérations. Ces marqueurs ont chacun une valeur en points notée sur une seule face : 4 marqueurs à 0 points, 3 marqueurs à 1 point et 2 marqueurs à 2 points.

Un Combattant qui débute son activation au contact d'un marqueur peut recevoir un Ordre Direct de scénario pour le ramasser. Retirez-le du Théâtre d'Opérations. Vous pouvez garder sa valeur secrète.

En fin de partie, marquez un nombre de points de victoire égal à la somme des valeurs indiquées sur les marqueurs d'objectifs que vous avez ramassés.



MISSION_multi_05

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. A 3 joueurs 3 marqueurs sont identifiés comme objectifs de chacun des joueurs, à 4 joueurs 2 sont identifiés comme objectif de chacun des joueurs et 1 est neutre. 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.

En fin de partie, marquez 3 points de victoire si vous avez récupéré tous vos marqueurs d'objectifs. Sinon marquez 1 point si vous avez ramassé au moins un marqueur d'objectif.

MISSION
MULTIJOUEURS



MISSION_multi_06

DESTRUCTION

Notez la valeur en points de recrutement de tous les Combattants adverses éliminés par vos Combattants.

En fin de partie, marquez 3 points de victoire si vous avez éliminé le plus grand total de points de recrutement adverse. Sinon marquez 1 point si vous avez éliminé le deuxième plus grand total de points de recrutement adverse.

MISSION
MULTIJOUEURS



MISSION_multi_

MISSION
MULTIJOUEURS



MISSION_multi_

MISSION
MULTIJOUEURS

