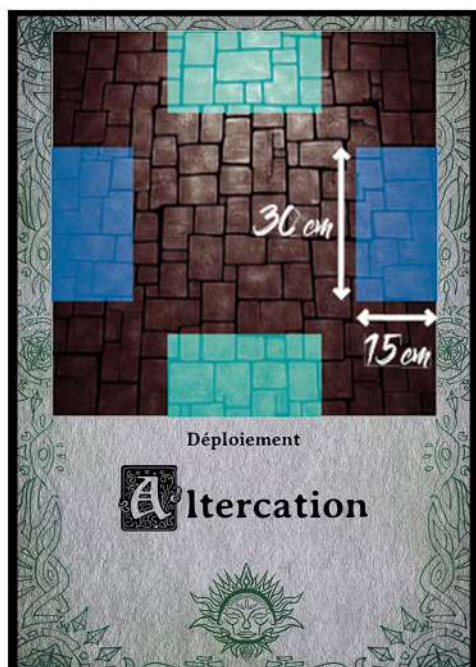
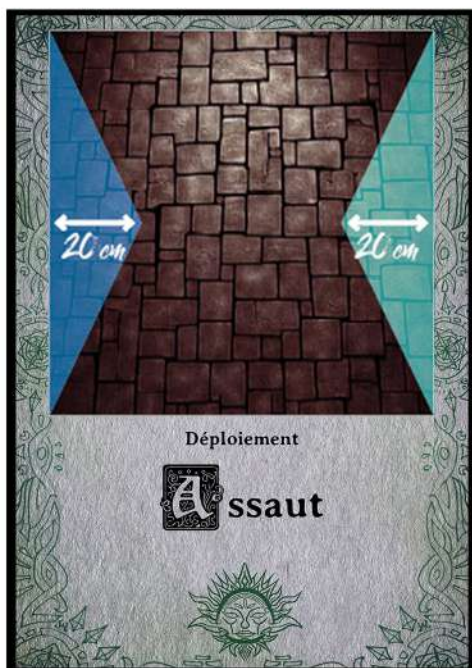
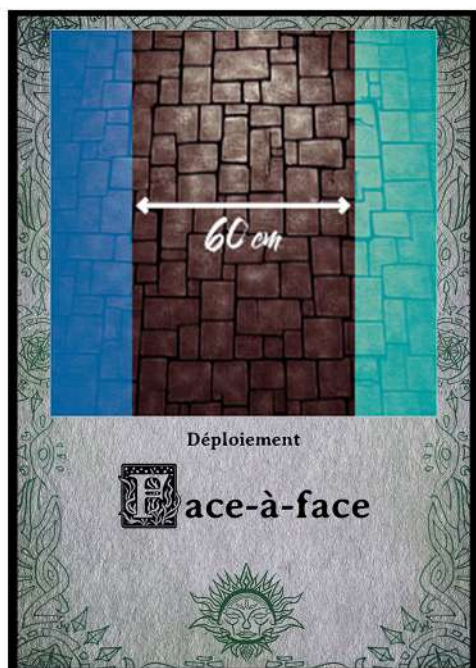
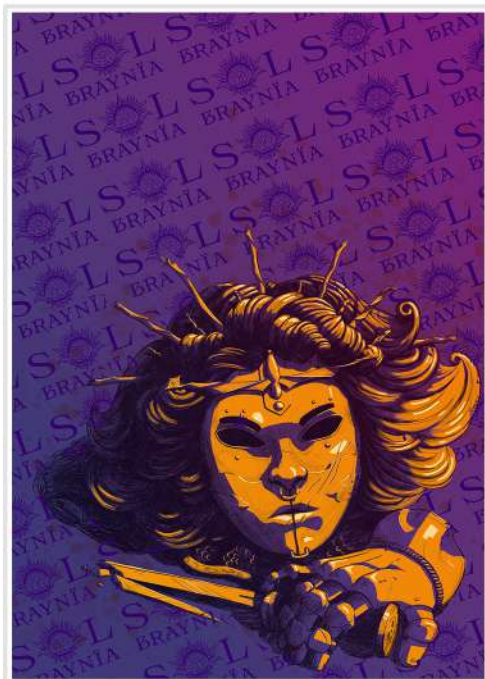






S L
BRAYNIA

Escorte

Au moment du Déploiement, chaque Joueur déploie une figurine de type Infanterie supplémentaire représentant son Notable, qui compte comme un Combattant allié de Rang 1.

Celui-ci n'est pas armé, et dispose d'une Endurance de 6 et d'une Défense de 5. Une fois les déploiements terminés, chaque Joueur place 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 du Notable adverse.

De plus, ce marqueur doit être accessible par les Combattants. Un Notable ne peut être attaqué d'aucune façon (tir, corps à corps, magie) s'il est à 10 cm ou moins d'un Combattant allié.

En fin de partie,

si votre Notable est encore présent sur le terrain et hors de votre zone de déploiement, la mission est partiellement remplie (1 point).

Si votre Notable termine un déplacement au contact d'un bord de table à 5 cm ou moins du point de sortie, la mission est remplie (3 points).

Mission principale

Récupération

Avant le Déploiement, les joueurs placent tour à tour un total de 9 marqueurs objectifs sur la Zone de conflit. 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 un Joueur récupère plus d'objectifs que son adversaire, la mission est partiellement remplie (1 point).

S'il récupère ses 3 objectifs

la mission est remplie

(3 points).

Mission principale

Contrôle

Avant le Déploiement, les Joueurs placent tour à tour un total de 6 marqueurs objectifs sur la Zone de conflit.

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.

En fin de partie,

un marqueur est contrôlé par le Joueur qui a le plus de Rangs cumulés à son contact.

Si un Joueur contrôle plus d'objectifs que son adversaire, la mission est partiellement remplie (1 point).

S'il contrôle au moins 4 objectifs, la mission est remplie (3 points).

Mission principale

Conquête

Chaque Joueur cherche à planter des drapeaux dans la zone de déploiement adverse.

S'il est à 10 cm ou plus d'un marqueur drapeau, un Combattant 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

1 marqueur drapeau dans la ou les zones de déploiement adverse, la mission est partiellement remplie (1 point).

S'il y a au moins 3 marqueurs drapeaux dans la ou les zones de déploiement adverses, la mission est remplie (3 points).

Note : la partie commence donc sans drapeaux sur la zone de conflit. Chaque joueur cherche à planter ses propres drapeaux dans les zones de déploiement adverses afin de les conquérir.

Mission principale

Sabotage

Avant le déploiement, chaque Joueur place 3 marqueurs objectifs sur la Zone de conflit.

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, chaque Joueur note secrètement lequel des objectifs (1, 2 ou 3) est la cible réelle de son adversaire.

Un Combattant qui commence son activation au contact d'un objectif posé par le Joueur adverse peut recevoir un Ordre Direct de scénario pour le saboter. Le Joueur ramasse alors le marqueur.

En fin de partie si un Joueur a saboté l'objectif dont le numéro correspond à celui noté en début de partie par le Joueur adverse,

la mission est partiellement remplie (1 point).

Si ses trois objectifs sont détruits,

la mission est remplie

(3 points).

Mission principale

Conflit

En fin de partie,

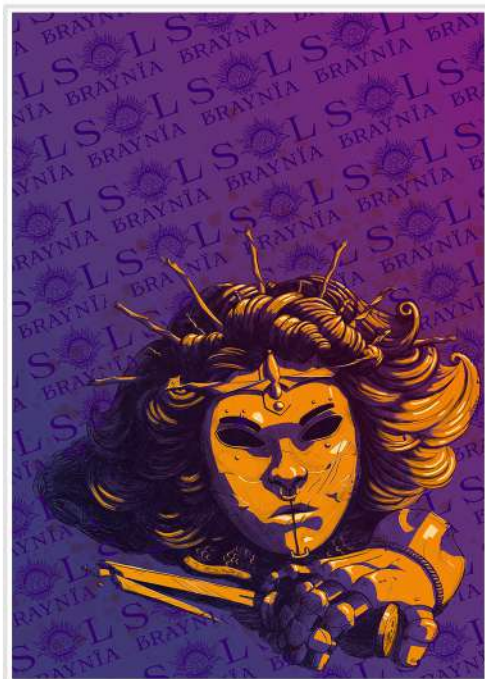
additionnez pour chaque joueur la somme des valeurs en points des Combattants adverses éliminés.

Ajoutez le cas échéant la valeur des armes spéciales et les grades des officiers.

Si un Joueur a éliminé au moins un quart des Combattants adverses (en nombre d'adversaires), la mission est partiellement remplie (1 point).

Si un Joueur a éliminé plus de points que son adversaire, la mission est remplie (3 points).

Mission principale



S L
BRAYNIA

Capture

Lors du Déploiement, les joueurs placent chacun un marqueur objectif sur la Zone de Conflit, 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 de la Zone de Conflit et marquez 5 points de victoire.

Mission multi

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 la Zone de Conflit. Retirez ce Combattant de la Zone de Conflit et marquez un nombre de points de victoire égal à son Rang.

Mission multi

Les bijoux

Au début de la partie, avant le déploiement, placez au centre de la Zone de Conflit 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 de la Zone de Conflit et placez-le sur votre fiche de Bande de manière à retenir quel Combattant est porteur de l'objectif. Le Combattant ne peut porter qu'un seul objectif, et le conserve 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 4 points de victoire pour chaque marqueur d'objectif ou Combattant portant un objectif présent dans votre quart de table.

Mission multi

Les vivres

Avant le Déploiement, les joueurs placent tour à tour un total de 9 marqueurs objectifs sur la Zone de Conflit. Ces marqueurs ont chacun une valeur en points notée sur une seule face : 4 marqueurs à 0 point, 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 de la Zone de Conflit. 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

L'autel

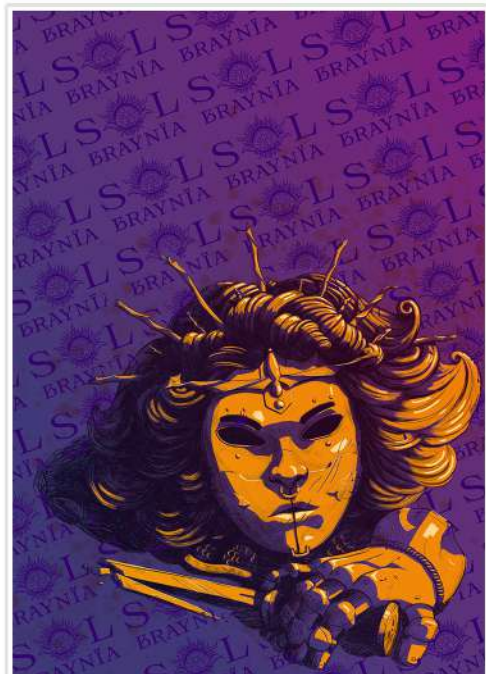
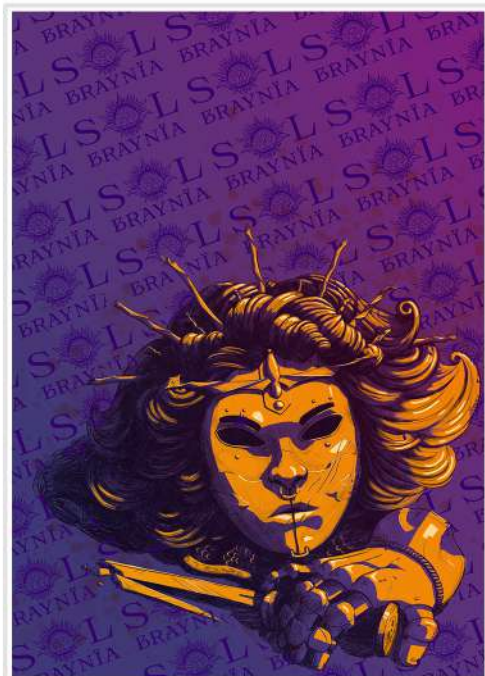
Avant le Déploiement, les joueurs placent un marqueur objectif au centre de la Zone de Conflit. A la fin de chaque tour, chaque joueur marque un point par Combattant situé à 15 cm ou moins du marqueur objectif. Il gagne un point additionnel si ce Combattant est un Champion.

Mission multi

Destruction

En fin de partie, marquez un nombre de points de victoire égal à la valeur en points de recrutement de tous les Combattants adverses éliminés par vos Combattants.

Mission multi



S L
BRAYNIA



Défense

« Protéger coûte que coûte notre domaine est votre priorité. »

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

Si aucun Combattant adverse n'est à moins de 10 cm de votre zone de déploiement, le briefing est un succès total.
(4 points)



Briefing Secret



Curée

« Vos ordres sont clairs : localisez cet individu et éliminez le. »

Identifiez secrètement un Champion adverse. En fin de partie, s'il est éliminé, le briefing est un succès.
(3 points)

Si tous les Champions adverses sont éliminés, le briefing est un succès total.
(4 points)



Briefing Secret



Percée

« Il faut créer une brèche afin de traverser les lignes ennemies. »

En fin de partie, si au moins un Combattant allié de type Infanterie, Animal ou Cavalerie est présent et non engagé dans la zone de déploiement ennemie, le briefing est un succès.
(3 points)

Si au moins trois Combattants alliés de type Infanterie, Animal ou Cavalerie sont présents et non engagés dans la zone de déploiement ennemie, le briefing est un succès total.
(4 points)



Briefing Secret



Capitale

« Éliminer les éléments clés de la stratégie adverse peut mener à la victoire. »

En fin de partie, si un Combattant de Rang 3 ou 4 adverse est éliminé, le briefing est un succès.
(3 points)

Si deux Combattants de Rang 3 ou 4 adverses sont tous deux éliminés, le briefing est un succès total.
(4 points)



Briefing Secret



Combat des chefs

« Les meilleurs guerriers ne sont rien sans un bon meneur. »

En fin de partie, si l'Officier adverse de plus haut Grade est éliminé, le briefing est un succès.
(3 points)

Si en plus, il a été éliminé par votre Officier, le briefing est un succès total.
(4 points)



Briefing Secret



Suprématie

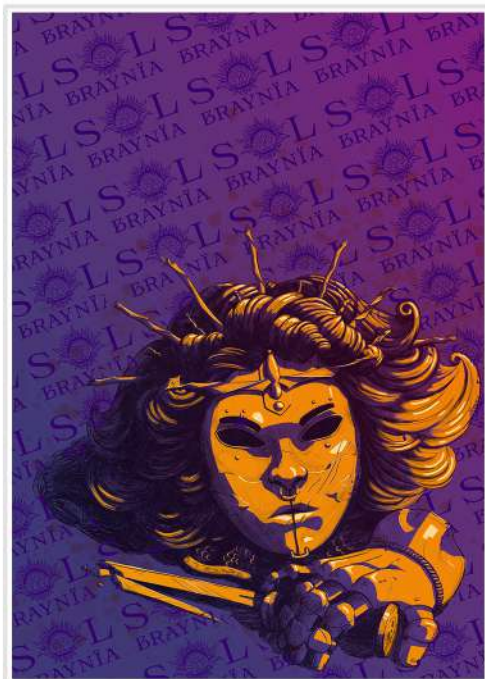
« Rien ne vaut une tornade de griffes et de crocs répandant la mort sur le champ de bataille. »

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

Si ce Monstre est présent dans la zone de déploiement adverse, le briefing est un succès total.
(4 points)



Briefing Secret



SOL
BRAYNIA