

Mission Secondaire

SECURISATION

Sélectionnez aléatoirement deux objectifs dans le No Man's Land (si moins existent, sélectionnez ce nombre à la place.)

Si vous contrôlez ces objectifs sélectionnés à la fin du tour de bataille, cette mission est réussie.

Réussite :

+3PR

Echec :

+1 carte de Supplice

Mission Secondaire

RETOUR AUX BASES

Gardez un décompte, X, du nombre d'unités de la Horde détruites ce tour de bataille après avoir révélé cette mission. Si X est zéro, cette mission échoue. X+1RP +2 cartes de Supplice

Réussite :

X+1PR

Echec :

+2 cartes de Supplice

Mission Secondaire

NE MONTREZ PAS LA PEUR

Si des unités sont ébranlées à la fin du tour de bataille, cette mission échoue.

Réussite :

+3PR, -1 au jet d'apparition

Echec :

+2 cartes de Supplice, +1 au jet d'apparition

Mission Secondaire

ETABLIR DES COMMUNICATIONS ORBITALES

Pendant votre phase de tir, sélectionnez une unité dans un rayon de 6" du centre du champ de bataille qui n'est pas ébranlée et qui est éligible pour tirer. Jusqu'à la fin du tour, cette unité n'est pas éligible pour tirer ou déclarer une charge.

À la fin de votre tour, si cette unité est dans un rayon de 6" du centre du champ de bataille, cette mission est réussie. Si aucune unité ne peut être choisie, repiocher.

Réussite :

Un par un, chaque joueur sans Objectif Secret révélé utilise immédiatement Changement de Plans.

Echec :

Un par un, chaque joueur sans Objectif Secret révélé utilise immédiatement Changement de Plans, mais ils ne choisissent pas une carte, à la place ils en choisissent une au hasard.

Mission Secondaire

RECHERCHE DE MATERIEL

Pendant votre phase de tir, sélectionnez un nombre quelconque d'unités sur différents marqueurs d'objectifs dans le No Man's Land ou la zone de déploiement ennemie qui ne sont pas ébranlées et qui sont éligibles pour tirer. Jusqu'à la fin du tour, ces unités ne sont pas éligibles pour tirer ou déclarer une charge.

Gardez un décompte, X, du nombre d'unités sélectionnées. Si X = 0 à la fin du tour de bataille, cette mission échoue.

Réussite :

X+1PR,
+2PC si X ≥ 3.

Echec :

+2 cartes de Supplice

Mission Secondaire

EVACUATION DE LA ZONE

Si aucune unité de la Horde n'est dans la zone de déploiement du joueur défenseur à la fin du tour de bataille, cette mission est réussie.

Réussite :

+3PR

Echec :

« Soins » est retiré du tableau des achats.

Mission Secondaire

DECAPITATION

Si un joueur détruit un personnage de la Horde ou s'il n'y a aucun personnage de la Horde à la fin du tour de bataille, cette mission est réussie.

Réussite :

+2PR +2PC

Echec :

+2 cartes de Supplice

Mission Secondaire

TUEUR DE DRAGONS

Si un joueur détruit un Monstre ou Véhicule de la Horde ou s'il n'y a aucun Monstre ou Véhicule de la Horde à la fin du tour de bataille, cette mission est réussie.

Réussite :

+2PR

Echec :

+5 au premier jet d'apparition du tour.

Mission Secondaire

MARQUER LES CIBLES

Pour réussir cette mission ; jusqu'à la fin du tour de bataille :

- Aucune unité de joueur ne peut se replier.
- Aucune unité de joueur ne peut se déplacer normalement, avancer ou charger hors de portée de tout objectif sur lequel elle a commencé le tour à portée.

Réussite :

1 utilisation gratuite de Frappe Aérienne pour un joueur aléatoire,

1 utilisation gratuite de Fortifier les Positions pour un joueur aléatoire.

Echec :

Le Bombardement Orbital Errant est immédiatement cherché dans le Deck de Supplice ou la pile de défausse et est résolu.

Mission Secondaire

ETUDE DU COMPORTEMENT

Au début de la phase de mouvement du joueur, choisissez une unité de la Horde sur le champ de bataille au hasard ; cette unité ne doit pas perdre de points de vie à partir de ce moment jusqu'à la fin du tour de bataille, sinon cette mission échoue.

Réussite :

2PR, et un joueur aléatoire garde cette carte. Vous pouvez défausser cette carte pour annuler une carte de Supplice.

Echec :

+3 au jet d'apparition

Mission Secondaire

UTILISE-LE OU PERDS-LE

Notez combien de PR sont dépensés pendant le tour de bataille après avoir révélé cette carte. Si le total est supérieur à 6, cette mission est réussie. Si cette Mission Secondaire est tirée pendant le tour de bataille 1, révélez une autre carte de Mission Secondaire, puis mélangez-la de nouveau dans le deck de Mission Secondaire.

Réussite :

+10PR pour un joueur aléatoire.

Echec :

-3PR, +1 carte de Supplice

Mission Secondaire

CONTROLE DU CHAMP DE BATAILLE

À la fin du tour de bataille, si vous avez au moins une unité entièrement dans chaque quart de table, à l'extérieur de 6" du centre du champ de bataille, cette mission est réussie.

Réussite :

-2 au jet d'apparition

Echec :

+1 carte de Supplice,
+1 au jet d'apparition