

Assassinat

La figurine ennemie dont le rang est le plus élevé doit être éliminée.

S'il y en a plusieurs, le joueur choisit quelle figurine est concernée au début de la partie.

1	2	3	4	5	6
6	5	4	3	2	1
-3	-2	-1	0	0	0

Butin

Le joueur adverse place 3 pions "butins" n'importe où sur la table à plus de 10 cm des bords de table.

Le joueur ayant choisi la mission doit les ramener au contact de son bord de table. Récupérer un pion est considéré comme une action. Une figurine ne peut porter qu'un pion à la fois.

Les points de victoire sont attribués uniquement si tous les pions sont amenés sur le bord de table du joueur.

1	2	3	4	5	6
8	7	6	5	4	3
-4	-3	-2	-1	0	0

Destruction

Le joueur adverse place un jeton "objectif blindé" n'importe où sur la table à moins de 20 centimètres du centre.

Le joueur doit détruire le marqueur. Celui-ci est considéré comme une figurine ennemie inactive par les deux camps. Celle-ci est touchée automatiquement si elle est attaquée, dispose d'une Armure 2 et ne peut être endommagée que par une arme bénéficiant de la règle explosif. Le marqueur dispose de plus d'un bouclier.

Les points de victoire ne sont attribués que si le marqueur est détruit.

1	2	3	4	5	6
8	7	6	5	4	3
-5	-4	-3	-2	-1	0

Elimination

Le joueur marque les points de victoire pour cette mission s'il retire de la partie plus de figurines à son adversaire qu'il n'en perd lui-même.

1	2	3	4	5	6
6	5	4	3	2	1
-2	-1	0	0	0	0

Infiltration

Une des figurines du joueur doit quitter la table par le bord de table adverse. Quand la figurine atteint le bord de table, elle est retirée du jeu mais ne compte pas comme perte.

Il est inutile de faire sortir plusieurs figurines de cette façon.

1	2	3	4	5	6
5	4	3	2	1	1
-6	-5	-4	-3	-2	-1

Occupation

Le joueur adverse place un marqueur "Abri" n'importe où sur le champ de bataille à plus de 10 cm des bords de table.

A la fin de la partie, le joueur réussit la mission s'il dispose de plus de figurines en contact avec l'abri que son adversaire.

1	2	3	4	5	6
8	7	6	5	4	3
-5	-4	-3	-2	-1	0

Premier sang

Le joueur réussit la mission s'il est le premier à éliminer une figurine du camp adverse.

1	2	3	4	5	6
4	3	2	1	1	1
-4	-3	-2	-1	0	0

Protection

Le joueur place un pion "ambassadeur" n'importe où sur la table. Celui-ci est considéré comme une figurine amie mais ne peut jamais être activée. L'ambassadeur dispose de Combat et Réflexes -2, d'une Endurance 2 et d'un bouclier.

Le joueur réussit la mission si l'ambassadeur est indemne à la fin de la partie.

La mission est un échec si l'ambassadeur est retiré du jeu.

1	2	3	4	5	6
4	3	2	1	1	1
-5	-4	-3	-2	-1	-1

Territoire	Traîtrise	Vol d'Epice	Chasse aux Esclaves																																																																								
<p>A la fin de la partie, le joueur réussit la mission s'il dispose de plus de figurines à moins de 10 centimètres du centre de la table que son adversaire.</p> <table border="1" data-bbox="165 624 622 743"> <tr><th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th><th>5</th><th>6</th></tr> <tr><td>9</td><td>8</td><td>7</td><td>6</td><td>5</td><td>4</td></tr> <tr><td>-5</td><td>-5</td><td>-3</td><td>-3</td><td>-1</td><td>-1</td></tr> </table>	1	2	3	4	5	6	9	8	7	6	5	4	-5	-5	-3	-3	-1	-1	<p>Le joueur désigne en secret une de ses figurines. Si celle-ci est éliminée au cours de la partie, la mission est réussie.</p> <table border="1" data-bbox="636 624 1093 743"> <tr><th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th><th>5</th><th>6</th></tr> <tr><td>6</td><td>5</td><td>4</td><td>3</td><td>2</td><td>1</td></tr> <tr><td>-7</td><td>-6</td><td>-5</td><td>-4</td><td>-3</td><td>-2</td></tr> </table>	1	2	3	4	5	6	6	5	4	3	2	1	-7	-6	-5	-4	-3	-2	<p>Le joueur doit voler de l'Epice à son adversaire. Pour voler l'Epice, il faut réaliser une action de combat contre une figurine adverse qui porte une dose d'Epice. Il faut toucher la cible et renoncer à infliger des dégâts. Si le joueur parvient à voler au moins trois doses, la mission est une réussite.</p> <table border="1" data-bbox="1106 608 1563 727"> <tr><th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th><th>5</th><th>6</th></tr> <tr><td>9</td><td>8</td><td>7</td><td>6</td><td>5</td><td>4</td></tr> <tr><td>-5</td><td>-5</td><td>-3</td><td>-3</td><td>-1</td><td>-1</td></tr> </table>	1	2	3	4	5	6	9	8	7	6	5	4	-5	-5	-3	-3	-1	-1	<p><i>(Maison qui peut recruter des gladiateurs uniquement)</i></p> <p><i>Des esclaves se sont échappés, il faut les punir.</i></p> <p>Le joueur adverse place trois marqueurs "Esclaves" à plus de 10 cm des bords de table. Les esclaves sont des pions figurines immobiles avec le même profil que l'Ambassadeur, mais un seul d'entre eux, choisi par l'adversaire dispose d'un bouclier. S'ils sont tous éliminés, la mission est réussie.</p> <table border="1" data-bbox="1576 584 2040 703"> <tr><th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th><th>5</th><th>6</th></tr> <tr><td>8</td><td>7</td><td>6</td><td>5</td><td>4</td><td>3</td></tr> <tr><td>-3</td><td>-2</td><td>-1</td><td>-1</td><td>-1</td><td>-1</td></tr> </table>	1	2	3	4	5	6	8	7	6	5	4	3	-3	-2	-1	-1	-1	-1
1	2	3	4	5	6																																																																						
9	8	7	6	5	4																																																																						
-5	-5	-3	-3	-1	-1																																																																						
1	2	3	4	5	6																																																																						
6	5	4	3	2	1																																																																						
-7	-6	-5	-4	-3	-2																																																																						
1	2	3	4	5	6																																																																						
9	8	7	6	5	4																																																																						
-5	-5	-3	-3	-1	-1																																																																						
1	2	3	4	5	6																																																																						
8	7	6	5	4	3																																																																						
-3	-2	-1	-1	-1	-1																																																																						
<p>Pour l'Honneur <i>(Maison dont l'honneur est 5 uniquement)</i></p> <p><i>Les Atréides veulent punir leurs adversaires sans pour autant provoquer un massacre.</i></p> <p>Si le joueur adverse a plus de figurines en jeu ayant reçu une blessure que de figurines tuées, la mission est une réussite</p> <table border="1" data-bbox="165 1246 622 1366"> <tr><th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th><th>5</th><th>6</th></tr> <tr><td>3</td><td>3</td><td>2</td><td>2</td><td>1</td><td>1</td></tr> <tr><td>-4</td><td>-3</td><td>-3</td><td>-2</td><td>-2</td><td>-1</td></tr> </table>	1	2	3	4	5	6	3	3	2	2	1	1	-4	-3	-3	-2	-2	-1	<p>Activation</p> <p>Le joueur place trois marqueurs "technologie" à 20 cm du bord de table adverse, séparés les uns les autres par 15 cm sur une même ligne. Les figurines de son camp peuvent activer les marqueurs au cours d'une activation. Le pion est alors retiré. Les trois pions doivent être activés pour réussir la mission.</p> <table border="1" data-bbox="636 1238 1093 1358"> <tr><th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th><th>5</th><th>6</th></tr> <tr><td>8</td><td>7</td><td>6</td><td>5</td><td>4</td><td>3</td></tr> <tr><td>-4</td><td>-3</td><td>-2</td><td>-1</td><td>0</td><td>0</td></tr> </table>	1	2	3	4	5	6	8	7	6	5	4	3	-4	-3	-2	-1	0	0																																						
1	2	3	4	5	6																																																																						
3	3	2	2	1	1																																																																						
-4	-3	-3	-2	-2	-1																																																																						
1	2	3	4	5	6																																																																						
8	7	6	5	4	3																																																																						
-4	-3	-2	-1	0	0																																																																						