

Embuscade

3

à jouer lors de votre phase d'actions

Permet de placer une escouade gardée en réserve n'importe où sur la table de jeu, dans la zone de déploiement du défenseur au niveau d'un couvert. Le chef d'escouade est placé en premier, puis les autres détachements à portée de commandement, tous avec un ordre Tenir. Ils peuvent apparaître en situation de combat rapproché.

être le défenseur, avoir des troupes en réserve

Embuscade

3

à jouer lors de votre phase d'actions

Permet de placer une escouade gardée en réserve n'importe où sur la table de jeu, dans la zone de déploiement du défenseur au niveau d'un couvert. Le chef d'escouade est placé en premier, puis les autres détachements à portée de commandement, tous avec un ordre Tenir. Ils peuvent apparaître en situation de combat rapproché.

être le défenseur, avoir des troupes en réserve

Embuscade

3

à jouer lors de votre phase d'actions

Permet de placer une escouade gardée en réserve n'importe où sur la table de jeu, dans la zone de déploiement du défenseur au niveau d'un couvert. Le chef d'escouade est placé en premier, puis les autres détachements à portée de commandement, tous avec un ordre Tenir. Ils peuvent apparaître en situation de combat rapproché.

être le défenseur, avoir des troupes en réserve

Mines

3

peut-être jouée lors de votre phase d'action ou de celle de votre adversaire.

Permet de déclarer une zone minée (densité HE de 1d3 ou AC 2). Placer alors un marqueur mine à l'endroit souhaité, dans la zone de déploiement du défenseur. Le joueur déclare alors le type de mines posées. Si la carte est jouée lors de la phase du joueur adverse, les détachements pris dans la zone minée effectuent immédiatement tous un test même ceux qui ont déjà effectué leur déplacement.

être le défenseur

Mines

3

peut-être jouée lors de votre phase d'action ou de celle de votre adversaire.

Permet de déclarer une zone minée (densité HE de 1d3 ou AC 2). Placer alors un marqueur mine à l'endroit souhaité, dans la zone de déploiement du défenseur. Le joueur déclare alors le type de mines posées. Si la carte est jouée lors de la phase du joueur adverse, les détachements pris dans la zone minée effectuent immédiatement tous un test même ceux qui ont déjà effectué leur déplacement.

être le défenseur

Mines

3

peut-être jouée lors de votre phase d'action ou de celle de votre adversaire.

Permet de déclarer une zone minée (densité HE de 1d3 ou AC 2). Placer alors un marqueur mine à l'endroit souhaité, dans la zone de déploiement du défenseur. Le joueur déclare alors le type de mines posées. Si la carte est jouée lors de la phase du joueur adverse, les détachements pris dans la zone minée effectuent immédiatement tous un test même ceux qui ont déjà effectué leur déplacement.

être le défenseur

Pièges

2

peut-être jouée lors de votre phase d'action ou de celle de votre adversaire.

Permet de déclarer une zone piégée. Placer alors un marqueur piège à l'endroit souhaité, dans la zone de déploiement du défenseur. Si la carte est jouée lors de la phase du joueur adverse, les détachements pris dans la zone piégée effectuent immédiatement un test, même ceux qui ont déjà effectué leur déplacement.

être le défenseur

Pièges

2

peut-être jouée lors de votre phase d'action ou de celle de votre adversaire.

Permet de déclarer une zone piégée. Placer alors un marqueur piège à l'endroit souhaité, dans la zone de déploiement du défenseur. Si la carte est jouée lors de la phase du joueur adverse, les détachements pris dans la zone piégée effectuent immédiatement un test, même ceux qui ont déjà effectué leur déplacement.

être le défenseur

Leurre

10

N.A.

Aucun effet, les leurres sont des cartes qui n'ont pas d'effet sur le terrain, juste sur l'adversaire qui doute toujours... Ils symbolisent le fait que le matériel n'est pas arrivé, qu'il n'y a pas d'opportunité à ce moment là, que les troupes n'ont pas eu le temps de préparer les pièges...

N.A.

Leurre

10

N.A.

Aucun effet, les leurre sont des cartes qui n'ont pas d'effet sur le terrain, juste sur l'adversaire qui doute toujours... Ils symbolisent le fait que le matériel n'est pas arrivé, qu'il n'y a pas d'opportunité à ce moment là, que les troupes n'ont pas eu le temps de préparer les pièges...

N.A.

Leurre

10

N.A.

Aucun effet, les leurre sont des cartes qui n'ont pas d'effet sur le terrain, juste sur l'adversaire qui doute toujours... Ils symbolisent le fait que le matériel n'est pas arrivé, qu'il n'y a pas d'opportunité à ce moment là, que les troupes n'ont pas eu le temps de préparer les pièges...

N.A.

Leurre

10

N.A.

Aucun effet, les leurre sont des cartes qui n'ont pas d'effet sur le terrain, juste sur l'adversaire qui doute toujours... Ils symbolisent le fait que le matériel n'est pas arrivé, qu'il n'y a pas d'opportunité à ce moment là, que les troupes n'ont pas eu le temps de préparer les pièges...

N.A.

Leurre

10

N.A.

Aucun effet, les leurre sont des cartes qui n'ont pas d'effet sur le terrain, juste sur l'adversaire qui doute toujours... Ils symbolisent le fait que le matériel n'est pas arrivé, qu'il n'y a pas d'opportunité à ce moment là, que les troupes n'ont pas eu le temps de préparer les pièges...

N.A.

Leurre

10

N.A.

Aucun effet, les leurre sont des cartes qui n'ont pas d'effet sur le terrain, juste sur l'adversaire qui doute toujours... Ils symbolisent le fait que le matériel n'est pas arrivé, qu'il n'y a pas d'opportunité à ce moment là, que les troupes n'ont pas eu le temps de préparer les pièges...

N.A.

Leurre

10

N.A.

Aucun effet, les leurre sont des cartes qui n'ont pas d'effet sur le terrain, juste sur l'adversaire qui doute toujours... Ils symbolisent le fait que le matériel n'est pas arrivé, qu'il n'y a pas d'opportunité à ce moment là, que les troupes n'ont pas eu le temps de préparer les pièges...

N.A.

Leurre

10

N.A.

Aucun effet, les leurre sont des cartes qui n'ont pas d'effet sur le terrain, juste sur l'adversaire qui doute toujours... Ils symbolisent le fait que le matériel n'est pas arrivé, qu'il n'y a pas d'opportunité à ce moment là, que les troupes n'ont pas eu le temps de préparer les pièges...

N.A.

Leurre

10

N.A.

Aucun effet, les leurre sont des cartes qui n'ont pas d'effet sur le terrain, juste sur l'adversaire qui doute toujours... Ils symbolisent le fait que le matériel n'est pas arrivé, qu'il n'y a pas d'opportunité à ce moment là, que les troupes n'ont pas eu le temps de préparer les pièges...

N.A.

Leurre

10

N.A.

Aucun effet, les leurre sont des cartes qui n'ont pas d'effet sur le terrain, juste sur l'adversaire qui doute toujours... Ils symbolisent le fait que le matériel n'est pas arrivé, qu'il n'y a pas d'opportunité à ce moment là, que les troupes n'ont pas eu le temps de préparer les pièges...

N.A.

Barricades

4

peut-être jouée lors de votre phase d'action ou de celle de votre adversaire.

Permet de placer une barricade ou des obstacles antichars. Ils doivent toujours être placés hors ligne de vue de l'ennemi. Si vous jouez cette carte lors de la phase d'action de l'adversaire, elle doit être jouée avant ou après le mouvement d'un détachement.

être le défenseur

Barricades

4

peut-être jouée lors de votre phase d'action ou de celle de votre adversaire.

Permet de placer une barricade ou des obstacles antichars. Ils doivent toujours être placés hors ligne de vue de l'ennemi. Si vous jouez cette carte lors de la phase d'action de l'adversaire, elle doit être jouée avant ou après le mouvement d'un détachement.

être le défenseur

Barricades

4

peut-être jouée lors de votre phase d'action ou de celle de votre adversaire.

Permet de placer une barricade ou des obstacles antichars. Ils doivent toujours être placés hors ligne de vue de l'ennemi. Si vous jouez cette carte lors de la phase d'action de l'adversaire, elle doit être jouée avant ou après le mouvement d'un détachement.

être le défenseur

Barricades

4

peut-être jouée lors de votre phase d'action ou de celle de votre adversaire.

Permet de placer une barricade ou des obstacles antichars. Ils doivent toujours être placés hors ligne de vue de l'ennemi. Si vous jouez cette carte lors de la phase d'action de l'adversaire, elle doit être jouée avant ou après le mouvement d'un détachement.

être le défenseur

Artillerie

2

à jouer lors de votre phase d'action.

Permet d'effectuer 1 tir d'artillerie hors-table selon les règles habituelles. La batterie effectuant le tir est constitué de 4 pièces.

aucune

Artillerie

2

à jouer lors de votre phase d'action.

Permet d'effectuer 1 tir d'artillerie hors-table selon les règles habituelles. La batterie effectuant le tir est constitué de 4 pièces.

aucune

Intervention aérienne*

1

à jouer lors de votre phase d'action.

Permet d'effectuer 1 attaque aérienne selon les règles habituelles.

avoir les figurines nécessaires et disponibles.

Intervention blindée*

1

à jouer lors de votre phase d'action.

Permet de faire intervenir 1 Section de 3 blindés. Lancez 1D6 : 1-2 : chars légers, 3-4 : chars moyens, 5-6 : chars lourds. Les chars doivent correspondre à la période et au front du scénario.

avoir les figurines nécessaires et disponibles.

Contournement *

1

à jouer lors de votre phase d'action.

Permet de faire intervenir des troupes gardées en réserve par n'importe quel bord de table.

avoir des détachements en réserve.

Reconnaissance

3

à jouer lors de votre phase d'action.

Permet de révéler un marqueur de placement caché de l'adversaire ou de déclarer un couvert libre de tout piège, mine, barricade... Placer un marqueur de reconnaissance. Aucune carte Embuscade, Mines, Pièges ou Barricades ne peut être jouée dans les 20 cm autour du marqueur et en ligne de vue de celui-ci (360 °).

être l'attaquant

Reconnaissance

3

à jouer lors de votre phase d'action.

Permet de révéler un marqueur de placement caché de l'adversaire ou de déclarer un couvert libre de tout piège, mine, barricade... Placer un marqueur de reconnaissance. Aucune carte Embuscade, Mines, Pièges ou Barricades ne peut être jouée dans les 20 cm autour du marqueur et en ligne de vue de celui-ci (360 °).

être l'attaquant

Reconnaissance

3

à jouer lors de votre phase d'action.

Permet de révéler un marqueur de placement caché de l'adversaire ou de déclarer un couvert libre de tout piège, mine, barricade... Placer un marqueur de reconnaissance. Aucune carte Embuscade, Mines, Pièges ou Barricades ne peut être jouée dans les 20 cm autour du marqueur et en ligne de vue de celui-ci (360 °).

être l'attaquant