

ÉVÉNEMENT

ALERTE MAXIMALE

Jusqu'à la fin du tour, la règle Pacification des Drones s'applique également pour les attaques de corps-à-corps.

ÉVÉNEMENT

ALTÉRATION DU NIVEAU DE SÉCURITÉ

Le joueur ayant tiré cette carte lance un dé. En cas de succès il peut retirer le Drone de son choix du Théâtre d'opération. En cas d'échec, il doit ajouter un Drone. Celui-ci est placé sur le Théâtre d'opérations en respectant les règles de déploiement des Drones.

ÉVÉNEMENT

CONFUSION

Jusqu'à la fin du tour, chaque fois qu'un Officier donne un Ordre à un Combattant allié, lancez un dé. En cas d'échec, l'Ordre n'est pas effectué et il est perdu.

ÉVÉNEMENT

COUP DU SORT

Le joueur ayant tiré cette carte retire l'Objectif Tactique de son choix du Théâtre d'opération.



ÉVÈNEMENT

COÛTE QUE COÛTE

La partie dure un tour
supplémentaire.

ÉVÈNEMENT

DÉMOLITION

Désignez aléatoirement un
décor présent sur le Théâtre
d'opérations et sur lequel ne
se trouve aucun Combattant
ni objectif. Retirez ce décor,
et remplacez-le par un terrain
difficile de taille équivalente.

ÉVÈNEMENT

FRÈRES D'ARMES

Jusqu'à la fin du tour, à
chaque fois qu'une de
ses cartes d'activation
est tirée, un joueur peut
choisir d'activer un ou
deux Combattants.

ÉVÈNEMENT

GUERRE DE POSITION

A la fin du tour, chaque
joueur marque un point
de victoire par Objectif
Tactique qu'il contrôle.



ÉVÈNEMENT

INFORMATION CAPITALE

Chaque joueur révèle
son briefing secret.

ÉVÈNEMENT

PÉNOMBRE

Jusqu'à la fin du tour les
malus de couverts sont
doublés.

ÉVÈNEMENT

PROGRESSION DIFFICILE

Jusqu'à la fin du tour,
les distances de dépla-
cement sont réduites
de 5 cm.

ÉVÈNEMENTS

PROTOCOLE D'URGENCE

Le tour prend fin
immédiatement.



ÉVÉNEMENT

RADIATIONS

Désignez aléatoirement un bord de table.
Pour chaque Combattant d'infanterie situé à 20 cm ou moins de ce bord de table lancez autant de dés que son Rang, s'il n'obtient aucune réussite il perd immédiatement 1 PV.

ÉVÉNEMENT

RENFORTS INESPÉRÉS

Chaque joueur peut immédiatement faire entrer sur le théâtre d'opération les Combattants alliés de son choix, issus de sa faction. La somme en points de recrutement de ces Combattants est égale au numéro du tour en cours. Ces Combattants sont placés dans leurs zones de déploiement au contact ou le plus proche possible des bords de table, et à 10 cm ou plus de tout Combattant adverse. Les Combattants ne pouvant être déployés en respectant ces conditions ne peuvent rejoindre le combat.

ÉVÉNEMENT

TEMPÊTE DE SABLE

Jusqu'à la fin du tour, les lignes de vues sont limitées à 30 cm.

ÉVÉNEMENT





ÉVÈNEMENT



ÉVÈNEMENT



ÉVÈNEMENT



ÉVÈNEMENT

