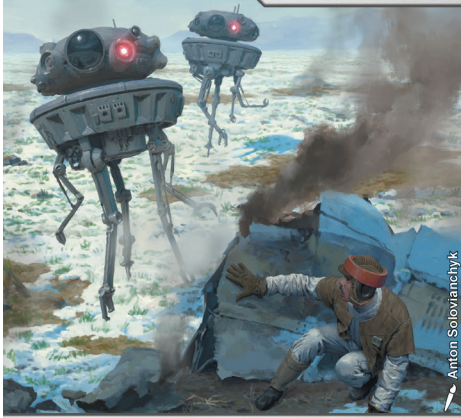


RENSEIGNEMENTS AVANCÉS



Anton Solovianchyk

Règles spéciales : au début de la première Phase d'Activation, ajoutez 1 pion Avantage à votre réserve Passer.

DÉPLOIEMENT ASTUCIEUX



Wimar Bailespi Escarp

Règles spéciales : au début de la première Phase d'Activation, choisissez 3 unités alliées. Chaque unité choisie gagne 1 pion Esquive.

POSITIONS FORTIFIÉES



Kevin Sidharta

Mise en place : lors de la mise en place, vous pouvez placer jusqu'à 3 barricades dans un territoire allié ou contesté et pas à 1 les unes des autres.

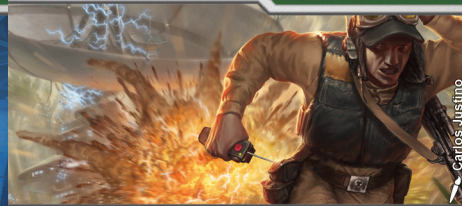
GARNISON



Polar Engine

Mise en place : lors de la mise en place, choisissez jusqu'à 1 de vos unités ▲ qui n'a pas POSITION PRÉPARÉE. L'unité choisie gagne POSITION PRÉPARÉE pour cette partie.

ARTILLERIE



Carlos Justino

Règles spéciales : une fois par partie, à la fin de la Phase de Commandement, vous pouvez placer un pion Artillerie allié (avantage) sur le champ de bataille.

Au début de la Phase Finale, si un pion Artillerie allié est sur le champ de bataille, lancez 3 dés d'attaque noirs. Chaque unité à 1 de ce pion, dotée du mot-clé ARMURE ou ARMURE X, ou qui a le type d'unité Véhicule, subit 2 blessures pour chaque ✖ obtenu et 1 blessure pour chaque ✘ obtenu. Chaque autre unité à 1 de ce pion gagne 1 pion Suppression pour chaque ✖ et ✘ obtenu. Puis retirez de la partie le pion Artillerie.

MITRAILLAGE AU SOL

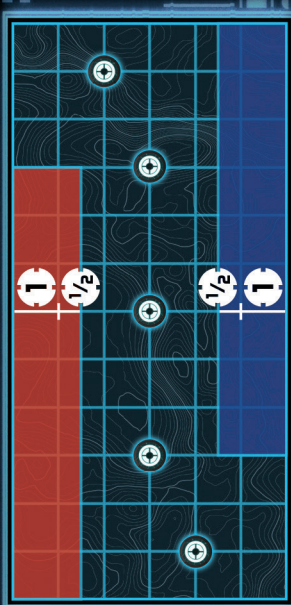


Erick Eleta

Règles spéciales : une fois par partie, à la fin de la Phase de Commandement, vous pouvez placer un pion Appui Aérien allié (avantage) sur le champ de bataille.

Au début de la Phase Finale, si un pion Appui Aérien allié est sur le champ de bataille, mesurez entre ce pion et n'importe quel endroit à 2 de lui et notez les figurines chevauchées par la règle des portées. Puis lancez 4 dés d'attaque noirs. Chaque unité dont au moins 1 figurine chevauche le pion ou était chevauchée par la règle des portées gagne 1 pion Suppression pour chaque ✖ et ✘ obtenu. Puis retirez de la partie ce pion Appui Aérien.

CHANGEMENT DE PRIORITÉS



CHANGEMENT DE PRIORITÉS

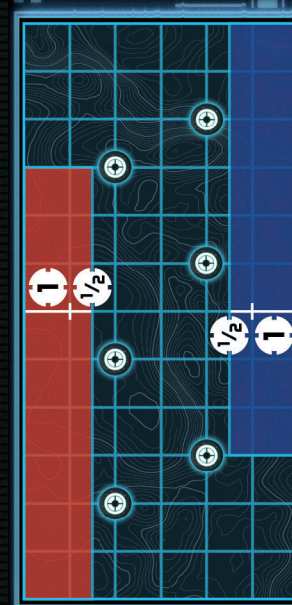
Δ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡

Mise en place : placez 5 Cibles Prioritaires (POI) comme indiqué sur la carte de déploiement Changement de Priorités.

Score : à partir du deuxième round, lors de chaque Phase Finale, marquez 1 PV pour chaque Cible Prioritaire que vous sécurisez.

Règles spéciales : à partir du deuxième round, à la fin de chaque Phase Finale, les joueurs placent à tour de rôle chaque Cible Prioritaire sécurisée par leur adversaire à 1/2 de sa position actuelle, en commençant par le joueur bleu. Chaque Cible Prioritaire ne peut être placée de cette manière qu'une seule fois par round.

S'ACCAPARER LA SCIENCE



S'ACCAPARER LA SCIENCE

Δ □ ♣ ♠ ♣ ♠ ↓ 1Y V

Mise en place : placez 6 Labos (POI) comme indiqué sur la carte de déploiement S'Accaparer la Science.

Score : à partir du deuxième round, lors de chaque **Phase Finale**, marquez 1 PV si des unités alliées contestent 2 Labos, 2 PV si des unités alliées contestent 3 Labos, 3 PV si des unités alliées contestent 4 Labos ou plus.

INTERCEPTION DES SIGNAUX

INTERCEPTION DES SIGNAUX

Δ □ ♣ ♠ ♣ ♠ ↓ 1Y V

Mise en place : placez 4 Tours Comm (POI) comme indiqué sur la carte de déploiement Interception des Signaux.

En commençant par le joueur bleu, chaque joueur choisit 3 unités alliées. Puis, en commençant par le joueur bleu, chaque joueur choisit 2 unités ennemies parmi les trois unités choisies par son adversaire. Chacune des unités ennemies choisies gagne un pion Renseignement.

Score : à partir du deuxième round, lors de chaque **Phase Finale**, marquez 1 PV pour chaque Tour Comm en dehors du territoire allié qui remplit au moins 1 des conditions suivantes :

- Cette Tour Comm est contestée par une unité alliée ayant un pion Renseignement.
- Vous sécurisez cette Tour Comm.

Règles spéciales : à la fin de chaque **Phase Finale**, si un joueur sécurise une Tour Comm, jusqu'à 2 unités alliées qui contestent cette Tour Comm peuvent gagner chacune un pion Renseignement. Chaque joueur peut avoir au maximum 2 unités dotées d'un pion Renseignement.

PERCÉE

PERCÉE

Δ □ ♣ ♠ ♣ ♠ ↓ 1Y V

Mise en place : placez 4 Checkpoints (POI) comme indiqué sur la carte de déploiement Percée.

Score : à partir du deuxième round, lors de chaque **Phase Finale**, marquez 1 PV pour chaque Checkpoint du territoire allié qui n'est pas contesté par une unité ennemie. De plus, vous marquez 2 PV pour chaque Checkpoint du territoire ennemi que vous sécurisez.

À L'ASSAUT DU BUNKER

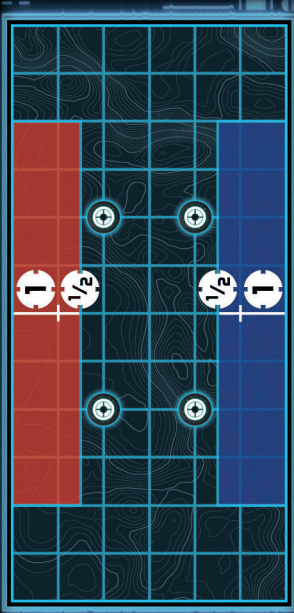
Δ □ ♣ ♠ ♣ ♠ ↓ 1Y V

Mise en place : placez 4 Bunkers (POI) comme indiqué sur la carte de déploiement À l'Assaut du Bunker. Les 2 Bunkers les plus éloignés du territoire allié sont des Bunkers ennemis.

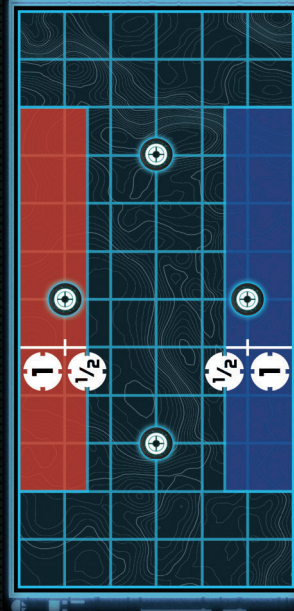
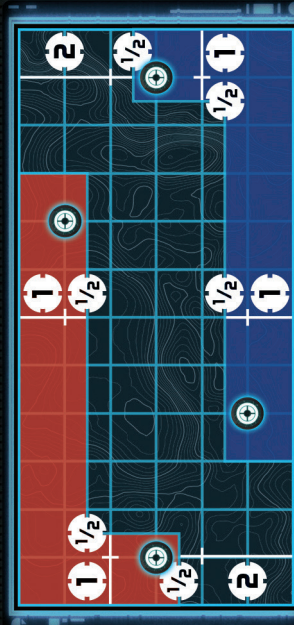
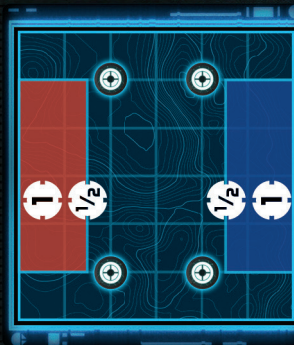
Score : à partir du deuxième round, lors de chaque **Phase Finale**, marquez 1 PV pour chaque Bunker que vous sécurisez. De plus, vous marquez 3 PV pour chaque Bunker ennemi qui a été détruit lors de cette **Phase Finale**.

Règles spéciales : à partir du deuxième round, au début de la **Phase Finale**, chaque joueur place 1 pion Blessure sur chaque Bunker ennemi qu'il sécurise, en commençant par le joueur bleu. Puis, pour chaque Bunker ennemi qu'un joueur sécurise, si au moins une unité le contestant est une unité alliée ♠, ♣ ou ♣, placez 1 pion Blessure supplémentaire sur ce Bunker. Puis chaque Bunker qui a au moins 3 pions Blessure est détruit et retiré du champ de bataille.

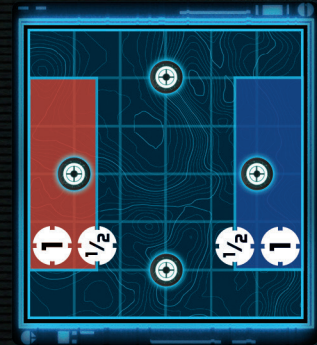
À L'ASSAUT DU BUNKER



À L'ASSAUT DU BUNKER



INTERCEPTION DES SIGNAUX



© LFL © AMG

© LFL © AMG



EMBUSCADE

Carlos Justino

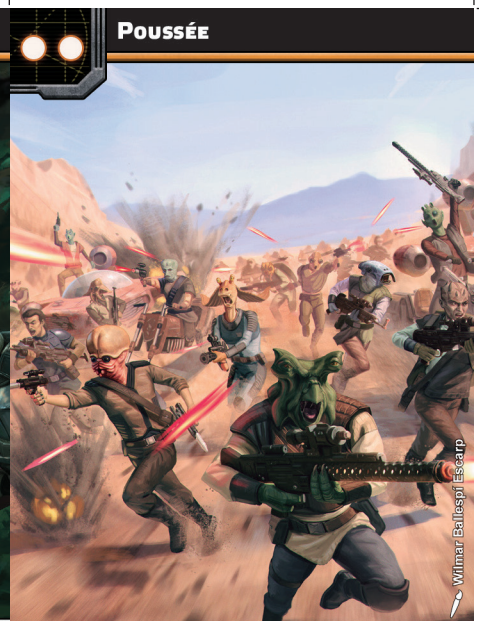
1 UNITÉ



EMBUSCADE

Brian Adriel

1 UNITÉ



POUSSÉE

Wimmar Ballespiesscarp

2 UNITÉS



POUSSÉE

Romain Kurdi

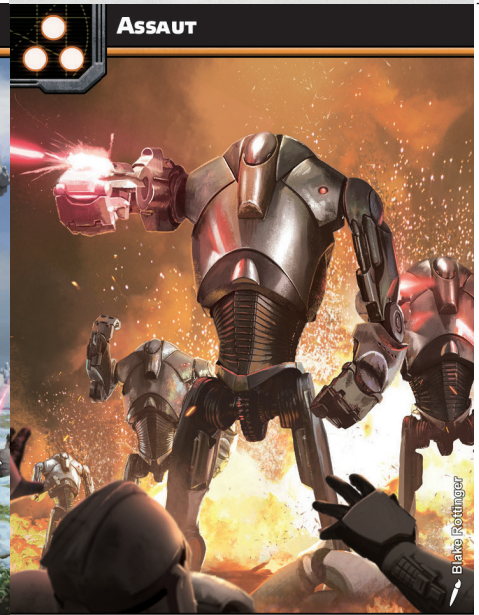
2 UNITÉS



ASSAUT

Anton Solovyanchik

3 UNITÉS



ASSAUT

Blake Rottinger

3 UNITÉS



TENIR LA POSITION

Wilson Nugraha

1 UNITÉ



TENIR LA POSITION

Borja Pindato

1 UNITÉ

À la fin de la Phase de Commandement, reprenez cette carte en main.

À la fin de la Phase de Commandement, reprenez cette carte en main.

