

Les cartes à jouer

Nom de l'événement :

Rouge : l'événement doit être joué immédiatement
Noir : la carte peut être gardée et jouée n'importe quand

CARTE "EVENEMENT"

"We're taking heavy small arms fire"

Description :

Le texte de la carte événement prime sur celui des règles

Notes :

Explications ou mise en contexte historique

Scénarios dans lesquels est utilisée la carte

Pour tous les blocs, le mouvement est limité à 3 PM. Les blocs effectuant une action ne peuvent pas bouger. Ne s'applique pas aux impulsions arrivant en renfort.

A plusieurs reprises, les Rangers furent littéralement cloués sur place par un volume de feu très dense, bien au peu précis.

123456

Encart renseignant sur :

- le **camp** (vert ou rouge)
- le **nom**
- le **pays**
- la **période**

Chaque encart blanc renvoie à un bloc sur la carte

CARTE "UNITE"



Nom du bloc

CHAR

Armes



Poids du bloc

Nombre de symboles évidés

ou Capacité de transport

Nombre de symboles pleins

Type de bloc

- Unité à pied (ou non blindé)
- Blindé
- ▲ Char

Capacités du bloc :

- Unité à pied (et véhicules non blindés) seulement
- Unité à pied et blindés
- ▲ Toutes cibles (▲ roquette / ▲ missile ou obus)
- ◆ Peut créer des brèches (◆ contact / ◆ à distance)
- Ne peut tirer depuis un bâtiment

Armement



Puissance de feu à
1 / 5 / 10 / 15 / 20 PE

Effet des armes (blast/explo)

1 PE autour du tireur
2 PE autour de la cible

Effet des armes (LOS)
5 PE au-delà de la portée maximale de l'arme

Pertes et effet des armes :

Hex cible / 1 PE autour / 2 PE autour

Type de cible affectée :

- Unité à pied (et véhicules non blindés) ET population
- Unité à pied et blindés ET population
- ▲ Unité à pied, blindés et chars ET population

Camps affectés :

Symbole rouge : tout blocs ET population
Symbole bleu : blocs amis ET population

CARTE "APPUI"



MI-24 Hind

Hex -2 VO ● Destruction ■▲
1PE -2 VO ●■▲
2PE -1 VO ●

Le verso mentionne la **campagne** dans laquelle la carte est utilisée