PERTES

DOMMAGES COLLATÉRAUX

TEMPS

PERTES

DOMMAGES COLLATÉRAUX

TEMPS

LES COMBATS DÉVASTENT LA VIEILLE VILLE

Si le combat en cours de résolution a lieu dans une zone de la Vieille Ville, ajoutez 1 aux Dommages Collatéraux.

LES COMBATS DÉVASTENT LA VIEILLE VILLE

Si le combat en cours de résolution a lieu dans une zone de la Vieille Ville, ajoutez 1 aux Dommages Collatéraux.

LES COMBATS DÉVASTENT LA VIEILLE VILLE

Si le combat en cours de résolution a lieu dans une zone de la Vieille Ville, ajoutez 1 aux Dommages Collatéraux.

LES COMBATS DÉVASTENT LA VIEILLE VILLE

Si le combat en cours de résolution a lieu dans une zone de la Vieille Ville, ajoutez 1 aux Dommages Collatéraux.

LES COMBATS DÉVASTENT LA VIEILLE VILLE

Si le combat en cours de résolution a lieu dans une zone de la Vieille Ville, ajoutez 1 aux Dommages Collatéraux.

LES COMBATS DÉVASTENT LA VIEILLE VILLE

Si le combat en cours de résolution a lieu dans une zone de la Vieille Ville, ajoutez 1 aux Dommages Collatéraux.

LES COMBATS DÉVASTENT LA VIEILLE VILLE

Si le combat en cours de résolution a lieu dans une zone de la Vieille Ville, ajoutez 1 aux Dommages Collatéraux.

LES COMBATS DÉVASTENT MOSSOUL

Si le combat en cours de résolution a lieu dans une zone de la Vieille Ville ou Urbaine, ajoutez 1 aux Dommages Collatéraux.

Si les FSI ont la capacité *Hôpital de Campagne*, les médecins militaires soignent les civils : ignorez cette carte.

LES COMBATS DÉVASTENT MOSSOUL

Si le combat en cours de résolution a lieu dans une zone de la Vieille Ville ou Urbaine, ajoutez 1 aux Dommages Collatéraux.

Si les FSI ont la capacité *Aide Humanitaire*, les médecins militaires soignent les civils : ignorez cette carte.

LES COMBATS DÉVASTENT MOSSOUL

Si le combat en cours de résolution a lieu dans une zone de la Vieille Ville ou Urbaine, ajoutez 1 aux Dommages Collatéraux.

LES COMBATS DÉVASTENT MOSSOUL

Si le combat en cours de résolution a lieu dans une zone de la Vieille Ville ou Urbaine, ajoutez 1 aux Dommages Collatéraux.

LES COMBATS DÉVASTENT MOSSOUL

Ajoutez 1 aux Dommages Collatéraux.

Les FSI peuvent ignorer cette carte si l'unité qui a déclenché l'événement a la capacité *Règles d'Engagement*.

LES COMBATS DÉVASTENT MOSSOUL

Ajoutez 1 aux Dommages Collatéraux.

Les FSI peuvent ignorer cette carte si l'unité qui a déclenché l'événement a la capacité *Règles d'Engagement*.

DES CIVILS DANS LA LIGNE DE TIR !

Le joueur FSI doit cesser tout autre combat dans cette zone ce tour ou ajouter 1 aux Dommages Collatéraux.

DES CIVILS DANS LA LIGNE DE TIR !

Le joueur FSI doit cesser tout autre combat dans cette zone ce tour ou ajouter 1 aux Dommages Collatéraux.

DES SOLDATS FURIEUX CHERCHENT À SE VENGER DES ATROCITÉS DE DAECH

Si le joueur FSI touche avec ce jet, il peut doubler l'effet au prix d'1 Dommage Collatéral.

DES SOLDATS FURIEUX CHERCHENT À SE VENGER DES ATROCITÉS DE DAECH

Si le joueur FSI touche avec ce jet, il peut doubler l'effet au prix d'1 Dommage Collatéral.

UNE MAUVAISE COORDINATION ENTRAVE LES OPÉRATIONS

Mettez un marqueur désorganisé sur une unité dans une zone contenant des unités FSI subordonnées à différents quartiers généraux (au choix du joueur FSI). S'il n'y a pas de telle zone ou si le joueur FSI a *Coordination Améliorée*, ignorez cet effet.

UNE MAUVAISE COORDINATION ENTRAVE LES OPÉRATIONS

Mettez un marqueur désorganisé sur une unité dans une zone contenant des unités FSI subordonnées à différents quartiers généraux (au choix du joueur FSI). S'il n'y a pas de telle zone ou si le joueur FSI a *Coordination Améliorée*, ignorez cet effet.

UNE MAUVAISE COORDINATION ENTRAVE LES OPÉRATIONS

Mettez un marqueur désorganisé sur une unité dans une zone contenant des unités FSI subordonnées à différents quartiers généraux (au choix du joueur FSI). S'il n'y a pas de telle zone ou si le joueur FSI a *Coordination Améliorée*, ignorez cet effet.

TIR AMI

Si le joueur qui a tiré cette carte a une unité de Police Fédérale, FMP, Milice ou Ashbal dans la zone où le combat est en cours de résolution, il prend 1 perte de pas.

Ignorez cette carte si le joueur possède *Coordination Amélioré* ou *C3 Renforcé*.

TIR AMI

Si le joueur qui a tiré cette carte a une unité de Police Fédérale, FMP, Milice ou Ashbal dans la zone où le combat est en cours de résolution, il prend 1 perte de pas.

Ignorez cette carte si le joueur possède *Coordination Amélioré* ou *C3 Renforcé*.

CHASSE AUX FANTÔMES

Les rumeurs et la désinformation entravent les opérations FSI. Daech peut immédiatement mettre une Rumeur dans n'importe quelle zone non-FSI, ou deux s'il a *Réseau d'Espions*.

CHASSE AUX FANTÔMES

Les rumeurs et la désinformation entravent les opérations FSI. Daech peut immédiatement mettre une Rumeur dans n'importe quelle zone non-FSI, ou deux s'il a *Réseau d'Espions* ou *Centre des Media*.

LE TEMPS DES HÉROS ?

Un jeune enfant est dans la ligne de tir. Le joueur FSI peut tenter un sauvetage audacieux. Si c'est le cas, lancez un dé :

1-3 un vaillant officier est tué dans la tentative, mettez un marqueur désorganisation sur une unité FSI dans la zone actuelle ;

4-6 la tentative réussit, réduisez de un les Dommages Collatéraux.

REDDITION ?

Le joueur FSI peut accepter la reddition apparente de combattants de Daech.
Si c'est le cas, lancez un dé :

1-4 l'un d'eux est un kamikaze, mettez un marqueur désorganisation sur une unité FSI dans la zone où le combat est résolu ;

5-6 une unité Daech dans la zone doit prendre un pas de pertes. Le joueur Daech peut choisir l'unité affectée.

OUVREZ LE FEU !

Les unités de la 9e DB peuvent tirer dans les quartiers denses de la Vieille Ville. Si c'est le cas, faites un jet pour chaque zone de la Vieille Ville adjacente à une unité de la 9e DB et sur 5+ une unité Daech prend une perte de pas. Après avoir résolu toutes les attaques, ajoutez 1 aux Dommages Collatéraux.

Ces attaques ne peuvent pas avoir lieu si les FSI ont *Règles d'Engagement – Armée Irakienne*.

OUVREZ LE FEU !

Les unités de la 9e DB peuvent tirer dans les quartiers denses de la Vieille Ville. Si c'est le cas, faites un jet pour chaque zone de la Vieille Ville adjacente à une unité de la 9e DB et sur 5+ une unité Daech prend une perte de pas. Après avoir résolu toutes les attaques, ajoutez 1 aux Dommages Collatéraux.

Ces attaques ne peuvent pas avoir lieu si les FSI ont *Règles d'Engagement – Armée Irakienne*.

JE VAIS DE QUEL CÔTÉ ?

Une unité FSI s'est perdue dans le labyrinthe des rues inconnues. Le joueur FSI ne peut plus faire d'attaque dans cette zone pendant la phase de combat en cours.

ABATTEZ-LES !

Le joueur FSI peut immédiatement faire une frappe d'artillerie, héliportée ou aérienne irakienne (mais pas Coalition) contre n'importe quelle zone de la Vieille Ville ne contenant aucune force FSI, même si cette capacité a déjà été utilisée ce tour.

MUNITIONS NON EXPLOSÉES (UXO)

Les munitions non-explosées sont un danger permanent pour les opérations militaires irakiennes. Ajoutez 1 aux Pertes FSI.

Ignorez cette carte si les FSI ont la capacité *Déminage Amélioré.*

MUNITIONS NON EXPLOSÉES (UXO)

Les munitions non-explosées sont un danger permanent pour les opérations militaires irakiennes. Ajoutez 1 aux Pertes FSI.

Ignorez cette carte si les FSI ont la capacité *Déminage Amélioré.*

MUNITIONS NON EXPLOSÉES (UXO)

Les munitions non-explosées sont un danger permanent pour les opérations militaires irakiennes. Ajoutez 1 aux Pertes FSI.

Ignorez cette carte si les FSI ont la capacité *Déminage Amélioré.*

RECYCLAGE

Les troupes de Daech préparent un piège à partir de munitions non-explosées. Mettez un EEI dans une zone ne contenant que des unités Daech.

RAID AUDACIEUX !

Les forces spéciales FSI peuvent faire un raid nocturne en traversant le Tigre. Si le joueur choisit de le faire, lancez un dé :

1-2 Désastre ! Ajoutez 1 aux Pertes.

3-4 Sentinelle alertée. Abandon du raid.

5-6 Réussite ! Les FSI choisissent une unité Daech adjacente au fleuve et elle prend un pas de pertes.

GUIDE LOCAL ?

Un civil local propose de guider les forces irakiennes à travers la ville. Si le joueur FSI accepte, lancez un dé :

1 Sympathisant de Daech. Mettez un marqueur désorganisé sur une unité irakienne (choisie par Daech) car elle est menée dans une embuscade.

2-6 Citoyen loyal. Une unit FSI (choisie par les FSI) peut immédiatement faire un mouvement bonus dans une zone non-Daech.

JOURNALISTE INCORPORÉ

Un journaliste étranger demande à être incorporé aux unités FSI de la ligne de front. Si le joueur FSI est d'accord, lancez un dé :

1 Exposé. Le journaliste rapporte les abus des FSI, ajoutez 1 aux Dommages Collatéraux.

2-4 Aucun intérêt. L'occident prête peu attention aux sacrifices irakiens, préférant se concentrer sur les potins des célébrités.

5-6 Couverture médiatique. Le reportage mène à une augmentation de l'aide humanitaire, réduisez les Dommages Collatéraux de 1.

EMBUSCADE !

Le joueur qui a tiré cette carte prend immédiatement une perte de pas dans la zone actuelle.

INFORMATIONS OPÉRATIONNELLES

Le joueur qui a tiré cette carte peut regarder l'un des blocs de l'adversaire. Plus deux blocs supplémentaires pour chacune des capacités suivantes en sa possession : *Réseau d'Espions*, *HUMINT*, *RSR* ou *EW/SIGINT*.

TRANSFUGE ?

Le joueur FSI peut agir sur de l'information fournie par un transfuge de Daech. S'il le fait, lancez un dé :

1-2 Une fausse information mène à une frappe mal ciblée, ajoutez 1 aux Dommages Collatéraux ;

3-4 Daech doit retirer 1 Rumeur (s'il en a en jeu) ;

5-6 Daech doit révéler la position d'une unité de production (s'il en a en jeu).

Le joueur FSI peut faire une relance s'il a la capacité HUMINT.

À COURT DE MUNITIONS

Pendant la durée de la phase de combat en cours, le joueur qui a tiré cette carte subit une pénalité de -1 à ses jets de combat dans toutes les zones à plus de 3 zones de distance d'un QG ami (de la même formation), Leader ou Cache d'Armes. Le FSI peut ignorer cette carte s'il a *Logistique Améliorée*.

MOUVEMENT DANS LES ÉGOUTS

Le joueur qui a tiré cette carte peut immédiatement bouger une unité de combat d'une zone urbaine à une zone Urbaine adjacente. Ce mouvement peut être utilisé pour engager ou rejoindre une attaque. Le mouvement dans les égouts ne peut pas être utilisé par les blindés, techniques ou VEEI.

ARROSER ET PRIER

Les unités FSI tirent à l'aveuglette sur des cibles et des civils en payent le prix. Augmentez de 1 les Dommages Collatéraux.

Ignorez cette carte si n'importe quelle unité FSI dans la zone actuelle a *Règles d'Engagement*.

ARROSER ET PRIER

Les unités FSI tirent à l'aveuglette sur des cibles et des civils en payent le prix. Augmentez de 1 les Dommages Collatéraux.

Ignorez cette carte si n'importe quelle unité FSI dans la zone actuelle a *Règles d'Engagement*.

ARROSER ET PRIER

Les unités FSI tirent à l'aveuglette sur des cibles et des civils en payent le prix. Augmentez de 1 les Dommages Collatéraux.

Ignorez cette carte si n'importe quelle unité FSI dans la zone actuelle a *Règles d'Engagement*.

ARROSER ET PRIER

Les unités FSI tirent à l'aveuglette sur des cibles et des civils en payent le prix. Augmentez de 1 les Dommages Collatéraux.

Ignorez cette carte si n'importe quelle unité FSI dans la zone actuelle a *Règles d'Engagement*.

DÉCISION RAPIDE

Une voiture approche rapidement d'un point de contrôle FSI. Les FSI doivent décider de tirer ou non, puis lancez un dé :

1-3 La voiture contient des kamikazes. Si les troupes FSI n'ont pas tiré, une unité irakienne adjacente à une route principale doit prendre une perte de pas.

4-6 La voiture contient des civils. Si les troupes FSI ont décidé de tirer, ajoutez 1 aux Dommages Collatéraux.

DÉCISION RAPIDE

Une voiture approche rapidement d'un point de contrôle FSI. Les FSI doivent décider de tirer ou non, puis lancez un dé :

1-3 La voiture contient des kamikazes. Si les troupes FSI n'ont pas tiré, une unité irakienne adjacente à une route principale doit prendre une perte de pas.

4-6 La voiture contient des civils. Si les troupes FSI ont décidé de tirer, ajoutez 1 aux Dommages Collatéraux.

APPEL À L'AIDE

Des officiels locaux demandent de l'aide à la police irakienne pour aider ceux qui fuient la ville. Le joueur FSI peut éliminer 1 unité de Police Fédérale pour qu'elle aille aider et réduire de 1 les Dommages Collatéraux. Cette unité ne compte pas dans les pertes.

Si les FSI ont investi dans *Aide Humanitaire*, réduisez de 2 les Dommages Collatéraux.

RAPPORT DE SITUATION

Additionnez le tour en cours au nombre de blocs Daech en dehors de la Vieille Ville. Si ce total est inférieur à 12, les unités FSI progressent bien dans la libération de Mossoul-ouest, limitant ainsi les pertes civiles. Réduisez de 1 les Dommages Collatéraux.

LES AFFAIRES REPRENNENT ?

Tandis que les FSI nettoient les routes de la ville, les activités économiques normales reprennent à Mossoul. Si le joueur FSI peut tracer un chemin continu de mouvement routier sécurisé entre les bords nord et sud de la carte, réduisez de 1 les Dommages Collatéraux.

BAGHDADI EST MORT ?

Des rapports indiquent que le « Calife » Abou Bakr al-Baghdadi a été tué en Syrie. Ces faux rapports démoralisent temporairement les troupes de Daech : toutes celles à l'extérieur de la Vieille Ville subissent une pénalité de -1 à leurs jets pendant la durée de cette phase de combat.

FRAPPE MORTELLE

Lancez un dé. Si le résultat est inférieur ou égal au nombre de cartes capacité appui aérien, attaque héliportée et artillerie détenu par le joueur FSI, l'une de ces frappes s'est très mal passée et a touché une mosquée contenant de nombreux civils s'abritant des combats. Ajoutez 1 aux Dommages Collatéraux.

VIOLATION DES DROITS DE L'HOMME

Des groupes des droits de l'homme font part de leurs préoccupations concernant l'augmentation des pertes civiles, menant les commandants à être plus prudents (ou plus prudents à couvrir leurs traces). Pour chaque tranche de deux points de Dommages Collatéraux actuellement sur la piste des Dommages Collatéraux, réduisez le nombre d'ordres disponibles d'un QG FSI de un. Les réductions peuvent être réparties sur plusieurs QG.

LA BÊTE

Le célèbre char irakien surnommé « La Bête » se déchaine contre Daech. Le joueur FSI peut immédiatement bouger une unité de la 9e DB dans une zone adjacente éligible. Elle peut attaquer pendant la phase de combat en cours.

RALLIEMENT POPULAIRE

Les artistes, leaders politiques et religieux se rallient pour soutenir l'effort de guerre irakien, mobilisant de l'aide et des volontaires. Toutes les unités FMP récupèrent un pas de pertes (s'il y en a en jeu). Réduisez de 1 les Dommages Collatéraux.

ACCIDENT DE TRAVAIL

Une mauvaise manipulation d'explosifs Daech cause une explosion. Si possible, mettez un marqueur désorganisé sur une unité Daech dans une zone contenant, ou adjacente à une Fabrique d'EEI ou une Cache d'Armes.

DES JOURNALISTES SONT TUÉS

Deux journalistes locaux irakiens incorporés dans une unité FSI sont tués.

Mettez un marqueur désorganisé sur une unité FSI pendant qu'elle récupère les corps.

RETARDATAIRES

Des forces de Daech sont isolées par la progression des FSI, puis se regroupent pour attaquer des lignes de communication. Mettez une nouvelle unité Daech Milice ou Ashbal (s'il y en a de disponible parmi les unités inutilisées ou détruites) dans n'importe quelle zone vide adjacente au bord sud ou ouest.

TENSIONS SECTAIRES ?

Des frictions ont lieu entre des troupes FMP (majoritairement chiites) et la population de Mossoul (largement sunnite). Si les FSI possèdent des unités PMF, augmentez de 1 les Dommages Collatéraux.

PROBLÈME MÉCANIQUE

Le joueur qui a tiré cette carte met un marqueur désorganisé sur une unité FSI hors de la Vieille Ville, sauf si les FSI possèdent la capacité *Logistique Améliorée.*

CIBLE D'OPPORTUNITÉ

Des soldats irakiens repèrent un groupe de combattants de Daech opérant à proximité de civils. Si le joueur FSI décide d'ouvrir le feu, lancez un dé :

1-2 Augmentez de 1 les Dommages Collatéraux.

3-6 Le joueur Daech prend un pas de pertes dans une zone adjacente à une (ou des) unité(s) FSI, au choix du joueur FSI.

CIBLE D'OPPORTUNITÉ

Des soldats irakiens repèrent un groupe de combattants de Daech opérant à proximité de civils. Si le joueur FSI décide d'ouvrir le feu, lancez un dé :

1-2 Augmentez de 1 les Dommages Collatéraux.

3-6 Le joueur Daech prend un pas de pertes dans une zone adjacente à une (ou des) unité(s) FSI, au choix du joueur FSI.

ÉVACUATION SANITAIRE

Le joueur qui a tiré cette carte doit mettre un marqueur désorganisé sur une unité de combat amie dans la même zone ou une zone adjacente, car elle aide à l'évacuation.

Si les FSI ont la capacité *Hôpital de Compagne*, ils peuvent ignorer cet effet.

ÉVACUATION SANITAIRE

Le joueur qui a tiré cette carte doit mettre un marqueur désorganisé sur une unité de combat amie dans la même zone ou une zone adjacente, car elle aide à l'évacuation.

Si les FSI ont la capacité *Hôpital de Compagne*, ils peuvent ignorer cet effet.

IDENTIFICATION POSITIVE ?

Le chaos du champ de bataille rend compliqué la distinction entre l'ami et l'ennemi. Le joueur Daech peut mettre une Rumeur dans n'importe quelle zone inoccupée.

Ignorez cette carte si les FSI possèdent *RSR Amélioré*, *UAV de la Coalition*, ou *Observateur Avancé de la Coalition*.

PROPORTIONNÉ À L'AVANTANGE MILITAIRE GAGNÉ ?

Le joueur FSI peut choisir de mettre l'accent sur la protection de ses forces ou la protection des civils. S'il choisit ses forces, réduisez de un les Pertes et augmentez de un les Dommages Collatéraux. S'il choisit les civils, réduisez de un les Dommages Collatéraux et augmentez de un les Pertes.

LE DROIT DES CONFLITS ARMÉS

Si le niveau des Dommages Collatéraux est supérieur au tour en cours (Temps), les FSI font face à des critiques grandissantes pour utilisation excessive et illégale de la force, par conséquent les capacités de la Coalition ne peuvent plus être utilisées jusqu'au prochain tour.

LIGNE DE FRONT

Des conseillers étrangers se sont mis d'eux-mêmes en danger. Si les FSI ont *Conseillers Iraniens* ou *Observateur Avancé de la Coalition*, lancez un dé pour chacun :

Sur 4+ le conseiller est blessé et la carte capacité est retirée du jeu. Si Daech a la capacité *Tireur d'Élite*, ajoutez 1 aux jets de dé.

ÉVÉNEMENT DU JOUEUR DAECH

Si cette carte est utilisée, le joueur Daech lit secrètement l'événement écrit avant le début de partie et applique ses effets.

– Optionnel, voir 9.3 –

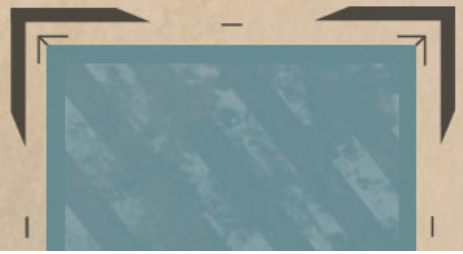
ÉVÉNEMENT DU JOUEUR FSI

Si cette carte est utilisée, le joueur FSI lit secrètement l'événement écrit avant le début de partie et applique ses effets.

– Optionnel, voir 9.3 –

LEADER

- *Le Leader peut donner des ordres spéciaux (7.2) aux unités Daech jusqu'à une zone de distance :* **Ralliement / Manœuvre / Leadership**
- *Mettez le bloc ordres spéciaux Daech sur cette carte et faites-le pivoter à une valeur inférieure* **à chaque fois qu'un ordre spécial est donné.**
- *Le Leader regagne un ordre pendant la* **Phase de Soutien Daech.**



VÉTÉRANS

S M C

Ces unités ne peuvent pas utiliser le mouvement rapide.

Les Vétérans peuvent choisir de faire un second round de combat lorsqu'ils attaquent (6.1).

Les Vétérans reçoivent un bonus de +1 lorsqu'ils combattent dans la Vieille Ville (6.2).

MILICE

S M C

Ces unités ne peuvent pas utiliser le mouvement rapide.

ENGIN EXPLOSIF IMPROVISÉ

S M C

Les EEI peuvent être mis dans des zones non-FSI. Ils ne peuvent pas bouger une fois placés.

Faites un jet dès qu'une unité FSI entre dans la zone:

1-3	Aucun effet.
4	Infligez 1 désorganisation.
5-6	Infligez 1 pas de pertes.

GROS ENGIN EXPLOSIF IMPROVISÉ

Les gros EEI peuvent être mis dans des zones non-FSI. Ils ne peuvent pas bouger une fois placés.

Faites un jet dès qu'une unité FSI entre dans la zone :

1-2	Aucun effet.
3	Infligez 1 désorganisation.
4-5	Une unité prend 1 pas de pertes.
6	Une unité prend 2 pas de pertes.

VÉHICULE ENGIN EXPLOSIF IMPROVISÉ

Les VEEI peuvent être mis dans des zones non-FSI. Les VEEI peuvent bouger comme une unité et utiliser le mouvement rapide.

Faites un jet dès qu'une unité FSI entre dans la zone, ou dès qu'un VEEI entre dans une zone avec une unité FSI :

1-2	Aucun effet.
3	Infligez 1 désorganisation.
4-5	Infligez 1 pas de pertes.
6	Infligez 1 pas de pertes et 1 désorganisation.

RUMEURS

S M C

Les Rumeurs peuvent être mises dans des zones non-FSI pendant le déploiement initial, ou par le jeu de Cartes Événement et les opérations du Centre des Media.

Les Rumeurs sont retirées dès qu'elles sont révélées. Elles peuvent être utilisées pour prendre certaines pertes (7.4).

ASHBAL

2 › 3

6 › 6

S M C

Ces unités ne peuvent pas utiliser le mouvement rapide.

TECHNIQUES

2 › 1

6 › 2

Ces unités peuvent utiliser le mouvement rapide. Ces unités ne peuvent pas entrer dans la Vieille Ville, ni utiliser les tunnels.

ARRIÈRE-GARDE

S M C

3 > 1

7 > 2

Jouez cette carte n'importe quand (y compris pendant le mouvement FSI), puis retirez-la du jeu. Mettez immédiatement 1 (ou 2) unité(s) d'arrière-garde dans n'importe quelle(s) zone(s).

EEI SUPPLÉMENTAIRES

3

Vous gagnez les EEI supplémentaires indiqués pour le déploiement initial :

- 2x EEI
- 1x Gros EEI
- 1x VEEI

CACHE D'ARMES

S M C

L'unité de production peut être mise dans n'importe quelle zone non-FSI pendant le déploiement. Elle ne peut pas bouger une fois placée.

Lancez un dé pour tenter l'une des opérations ci-dessous pendant chaque phase de soutien Daech. Ajoutez 1 au dé si Daech est ravitaillé.

4+ : Réapprovisionnement Une unité dans un rayon de 4 zones regagne un pas de pertes.

6+ : Mobilisation Vous gagnez une unité Milice ou Ashbal supplémentaire (si disponible) dans la zone ou une zone adjacente.

FABRIQUE D'EEI

4 > 1

8 > 2

S M C

L'unité de production peut être mise dans n'importe quelle zone non-FSI pendant le déploiement. Elle ne peut pas bouger une fois placée.

Lancez un dé pour tenter l'une des opérations ci-dessous pendant chaque phase de soutien Daech. Ajoutez 1 au dé si Daech est ravitaillé.

3+ : EEI Mettez un EEI (si disponible) dans une zone non-FSI dans un rayon de 3 zones de la fabrique.

5+ : VEEI VEEI Mettez un VEEI (si disponible) dans une zone non-FSI dans un rayon d'1 zone de la fabrique.

CENTRE DES MEDIA

S M C

4

L'unité de production peut être mise dans n'importe quelle zone non-FSI pendant le déploiement. Elle ne peut pas bouger une fois placée.

Lancez un dé pour tenter l'une des opérations ci-dessous pendant chaque phase de soutien Daech. Ajoutez 1 au dé si Daech est ravitaillé. Les effets sont cumulables.

3+ : Désinformation Mettez un bloc Rumeur (si disponible) dans n'importe quelle zone non-FSI.

4+ : Appel du Djihad Les unités Daech d'une zone reçoivent un bonus au combat de +1 pour ce tour.

5+ : Apostats et atrocités des croisés Les effets des Dommages Collatéraux sont doublés jusqu'à la fin du tour.

MORTIERS

4

S M C

Ciblez une zone jusqu'à 8 zones de distance.

1	Révélez la position de l'unité de mortiers.
2-4	Aucun effet.
5	Infligez 1 désorganisation.
6	Si la ligne de ravitaillement est ouverte, infligez 1 perte de pas, sinon 1 désorganisation.

GRANDE MOSQUÉE D'AL-NOURI

1

La Grande Mosquée d'Al-Nouri, la mosquée où Abou Bakr al-Baghdadi a déclaré le « Califat » de Daech en juin 2014, a été préparée à la démolition.

Dès que la première unité FSI entre dans la Vieille Ville, jouez cette carte et déclenchez les explosifs. Ajoutez un aux Dommages Collatéraux et retirez cette carte du jeu.

MINE

3

94

S M C

Jouez cette carte pendant la phase de soutien Daech, puis retirez-la du jeu.

Une grande quantité d'explosif éclate dans les souterrains d'une zone adjacente à un marqueur tunnel Daech. Faites un jet par unité dans la zone affectée : l'unité est désorganisée et prend une perte de pas sur 4+.

Cette carte ne peut pas être utilisée si Daech n'a pas également acheté (et joué) la capacité Petit ou Grand Réseau de Tunnels.

PLAN DE FUITE

S M C

Jouez cette carte pendant la phase de soutien Daech, puis retirez-la du jeu.

Choisissez jusqu'à quatre unités de combat Daech et lancez un dé pour chacune.
+1 pour les Vétérans et +1 pour être adjacent au fleuve ou un bord de carte.

1-3	L'unité prend une perte de pas.
4-6	Éliminez l'unité et augmentez de un les Dommages Collatéraux.

5

ENTRAÎNEMENT À LA GUÉRILLA

S M C

3

Une fois par tour de jeu, une seule unité de Vétérans peut tirer en premier pendant la phase de combat Daech ou FSI puis bouger immédiatement dans une zone adjacente qui n'est pas occupée par les FSI.

TIREUR D'ÉLITE

3

97

S M C

Utilisable une fois par tour pendant une phase de combat Daech, avant de résoudre un combat dans une zone.

1-3	Aucun effet.
3-4	Tireur d'Élite FSI tué par une riposte. Si le FSI a Tireur d'Élite, il est retiré du jeu.
5+	Infligez 1 désorganisation.

ENTRAÎNEMENT AMÉLIORÉ DE L'INFANTERIE

3

S M C

Utilisable une fois par tour, pendant la phase de combat.

Une unité de Vétérans peut faire une relance d'attaque.

ARMES CHIMIQUES

S M C

3

99

Utilisez la carte une fois pendant la phase de soutien Daech pour attaquer une zone adjacente à une zone sous contrôle Daech, puis retirez-la du jeu.

1	Un mauvais maniement de dangereux produits chimiques cause la désorganisation d'une unité Daech.
2-3	Aucun effet.
4+	Toutes les unités FSI dans la zone visée sont désorganisées.

DRONES RUDIMENTAIRES

S M C

3

Pendant la phase de soutien Daech, le joueur Daech peut choisir une unité FSI dans une zone adjacente à une zone sous contrôle Daech. Révélez cette unité puis lancez un dé :

1	Drone détruit, retirez cette carte du jeu.
2-4	Aucun effet.
5+	L'unité cible est désorganisée.

TROUS DE SOURIS

S M C

Utilisable une fois par tour, pendant la phase de mouvement Daech ou FSI.

Une unité de combat peut immédiatement bouger dans une zone Urbaine ou Vieille Ville adjacente non-FSI. Ceci est un mouvement bonus (gratuit).

2

COMMANDEMENT, CONTRÔLE & COMMUNICATIONS AMÉLIORÉS

S M C

Le Leader peut affecter des unités dans un rayon de trois zones (au lieu d'une).

3

GILET-SUICIDE

S M C

Utilisable une fois par tour, pendant la phase de combat, après une attaque Daech réussie.

Une unité FSI prend deux pas de pertes au lieu d'un.
L'unité qui attaque prend également un pas de pertes.

1

MANPAD

5

104

S M C

Utilisable une fois par tour en réponse à un appui aérien ou attaque héliportée FSI.

N'affecte pas les attaques de la Coalition.

1-4	Plus de munitions. À retirer du jeu sauf si la route de ravitaillement est ouverte.
5	Annule l'effet de la frappe aérienne.
6	Avion détruit. La carte irakienne est retirée du jeu, +1 Pertes.

FORTIFICATION

S M C

3

105

Utilisable une fois par tour,
Le FSI doit relancer le dé d'une attaque réussie.

Le FSI doit relancer le dé d'une attaque réussie.

PETIT RÉSEAU DE TUNNELS

S M C

4

Une fois par partie pendant la phase de soutien Daech, mettez deux marqueurs tunnel sur le plateau. Le premier doit être mis dans une zone sous contrôle Daech et le second dans n'importe quelle zone dans un rayon de 2 zones. Un marqueur tunnel est retiré du jeu à la fin d'un tour si sa zone est sous contrôle FSI.

Une fois par tour pendant la phase de mouvement Daech, une unité Daech peut bouger depuis un marqueur tunnel à un autre dans un rayon de 2 zones. Ceci compte comme le mouvement régulier de l'unité pour le tour.

GRAND RÉSEAU DE TUNNELS

S M C

6

Une fois par partie pendant la phase de soutien Daech, mettez deux marqueurs tunnel sur le plateau. Le premier doit être mis dans une zone sous contrôle Daech et le second dans n'importe quelle zone dans un rayon de 3 zones. Un marqueur tunnel est retiré du jeu à la fin d'un tour si sa zone est sous contrôle FSI.

Une fois par tour pendant la phase de mouvement Daech, une unité Daech peut bouger depuis un marqueur tunnel à un autre dans un rayon de 3 zones. Ceci compte comme le mouvement régulier de l'unité pour le tour.

BOUCLIER HUMAIN

4

Mettez un marqueur Bouclier Humain dans deux zones Daech. Ils comptent dans les limites d'empilement.

En attaquant une telle zone, le joueur FSI doit soustraire 1 à toutes ses attaques (y compris aériennes et artillerie) ou doubler tous les Dommages Collatéraux causés.

Retirez le bloc bouclier humain lorsqu'il n'y a plus de forces Daech dans la zone.

Retirez cette carte du jeu après l'avoir jouée.

RÉSEAU D'ESPIONS LOCAUX

S M C

3

Faites un jet par tour pendant la phase de soutien Daech.

1	Si les FSI ont la capacité HUMINT, les espions sont découverts par le contre-espionnage irakien. Retirez cette carte du jeu.
2	Aucun effet.
3-6	Regardez tous les blocs FSI dans une zone.

RÉSEAU DE CONTREBANDE

S M C

3

Faites un jet par tour pendant la phase de soutien Daech, lorsque Daech n'est pas ravitaillé :

1	Si les FSI ont la capacité HUMINT, les contrebandiers sont arrêtés par la police irakienne. Retirez cette carte du jeu.
2	Les efforts des contrebandiers ne mènent à rien pendant ce tour.
3-6	Ne prenez pas de pas pertes à cause du manque de ravitaillement (7.1) à ce tour.

QUARTIERS GÉNÉRAUX

- *Ils peuvent donner des ordres spéciaux (7.2) aux unités FSI dans un rayon de 3 zones :* **Ralliement / Manœuvre / Leadership**
- *Mettez les trois blocs ordres spéciaux (un par QG) sur cette carte et pivotez le bloc approprié à une valeur inférieur* **à chaque fois qu'un ordre spécial est donné**.
- *Chaque QG regagne un ordre pendant la* **phase de soutien FSI**, *s'il est ravitaillé.*

ARMÉE IRAKIENNE

SERVICE ANTI-TERRORISTE

MINISTÈRE DE L'INTÉRIEUR

9E DIVISION BLINDÉE

Utilisez le QG d'Armée.

Lorsqu'elle est touchée, lancé un dé :

5+	Ignorez la perte.

+1 au jet d'attaque lors d'un combat en zone Dégagée. Ne peut pas entrer dans la Vieille Ville.

SERVICE ANTI-TERRORISTE (SAT)

- Division Dorée -
Utilisez le QG SAT.

Le SAT peut choisir de faire un second round de combat lorsqu'il attaque (6.1).

DIVISION DE RÉPONSE D'URGENCE (DRU)

Utilisez le QG Ministère de l'Intérieur.

POLICE FÉDÉRALE

Utilisez le QG Ministère de l'Intérieur.

RENFORTS DE L'ARMÉE

9

Des forces supplémentaires sont prélevées dans les 1re, 15e et 16e Divisions de l'armée irakienne.

Les FSI commencent avec trois unités d'Armée supplémentaires.
Elles commencent dans la même zone que la 9e DB et utilisent le QG d'Armée.

Contrairement à la 9e DB, ces unités supplémentaires peuvent entrer dans la Vieille Ville.

FORCES DE MOBILISATION POPULAIRE

5

Les al-Hashd al-Sha'abi (FMP) sont composées de divers unités de miliciens volontaires (majoritairement chiites).

Le joueur FSI commence avec quatre unités FMP. Elles ne sont liées à aucun QG et peuvent commencer dans n'importe quelles positions de départ.

Tous les Dommages Collatéraux des attaques FMP sont doublés.

ATTAQUE PRÉCIPITÉE

25

Les forces irakiennes lancent un assaut plus vite que prévu, espérant libérer Mossoul avant que Daech soit complètement préparé.

Vois la section 9.2 pour les règles spéciales associées à cette carte.

APPUI AÉRIEN DE LA COALITION

S M C

Utilisable une fois par tour pendant la phase de soutien FSI contre une zone sous contrôle Daech dans un rayon de 4 zones de n'importe quel QG FSI.

1-2	Ajoutez un aux Dommages Collatéraux si utilisé dans une zone Urbaine.
3	Aucun effet.
4-5	Infligez 1 perte de pas.
6	Infligez 2 pertes de pas.

Daech choisit la (ou les) unité(s) affectée(s) dans la zone visée.

5

APPUI AÉRIEN IRAKIEN

S M C

Utilisable une fois par tour pendant la phase de soutien FSI contre une zone sous contrôle Daech dans un rayon de 5 zones de n'importe quel QG FSI.

1	Ajoutez un aux Dommages Collatéraux si utilisé dans une zone Urbaine ou Vieille Ville.
2-4	Ajoutez un aux Dommages Collatéraux si utilisé dans une zone Vieille Ville.
5-6	Infligez 1 perte de pas.

Daech choisit la (ou les) unité(s) affectée(s) dans la zone viséee.

4

120

ATTAQUE HÉLIPORTÉE IRAKIENNE

S M C

5

121

Utilisable une fois par tour pendant la phase de soutien FSI contre une zone sous contrôle Daech.

1	Touché par un tir au sol. Retirez la carte du jeu.
2-4	Ajoutez un aux Dommages Collatéraux si utilisé dans une zone Vieille Ville.
5-6	Infligez 1 perte de pas.

Daech choisit la (ou les) unité(s) affectée(s) dans la zone visée.

APPUI D'ARTILLERIE DE LA COALITION

S M C

5

122

Utilisable une fois par tour pendant la phase de soutien FSI contre une zone sous contrôle Daech dans un rayon de 4 zones de n'importe quel QG FSI.

1-2	Ajoutez un aux Dommages Collatéraux si utilisé dans une zone Urbaine.
3	Aucun effet.
4-5	Infligez 1 perte de pas.
6	Chaque unité dans la zone prend une perte de pas.

Daech choisit la (ou les) unité(s) affectée(s) dans la zone visée.

APPUI D'ARTILLERIE IRAKIENNE

S M C

4

123

Utilisable une fois par tour pendant la phase de soutien FSI contre une zone sous contrôle Daech dans un rayon de 5 zones de n'importe quel QG FSI.

Roll for each unit in target area:

1-3	Ajoutez un aux Dommages Collatéraux si utilisé dans une zone Urbaine ou Vieille Ville.
4	Ajoutez un aux Dommages Collatéraux si utilisé dans une zone Vieille Ville.
5	Infligez 1 perte de pas.
6	Chaque unité dans la zone prend une perte de pas.

AÉRONEF SANS PILOTE DE LA COALITION (UAV)

4

124

S M C

Utilisable une fois par tour pendant la phase de soutien FSI. Révélez un bloc Daech. Vous pouvez ensuite faire une attaque de drone contre cette cible.

1-2	Ajoutez un aux Dommages Collatéraux si utilisé dans une zone Vieille Ville.
3	Aucun effet.
4-6	L'unité visée prend une perte de pas.

APPUI SUPPLÉMENTAIRE DE LA COALITION

6

125

S M C

Utilisable une fois par tour pendant la phase de soutien FSI.

Lancez un dé et doublez le résultat. Si le total est supérieur au niveau actuel des Dommages Collatéraux, le joueur FSI peut utiliser l'une des cartes *Appui Aérien de la Coalition*, *Appui d'Artillerie de la Coalition*, ou *UAV de la Coalition* deux fois pendant cette phase.

DÉMINAGE AMÉLIORÉ

S M C

– Service de Déminage –
Utilisables une fois par tour, en réponse à une attaque EEI ou gros EEI.
N'affecte pas les VEEI.

1	Équipe de déminage tuée, retirez la carte.
2-3	Aucun effet.
4-6	Annulez l'attaque EEI.

4

EW/SIGINT

5

127

S M C

– Guerre électronique et renseignements électromagnétiques –
Utilisable une fois par tour, en réponse à l'utilisation du Centre des Media ou C3 Amélioré par Daech.

1-3	Aucun effet.
4-5	Annule l'effet d'un ordre Daech ou d'une action du Centre des Media.
6	Identifie la position du Leader Daech ou du Centre des Media.

HUMINT

3

128

– Renseignement Humain –

Lancez un dé au début de la partie.

Le joueur FSI peut examiner ce nombre de blocs Daech (éliminez les Rumeurs) et/ou cartes Capacité Daech non révélées.

CONSEILLERS IRANIENS

1

129

S M C

Utilisable une fois par tour pendant la phase de combat.

Une unité FMP peut relancer un dé de combat raté.

OBSERVATEUR AVANCÉ DE LA COALITION

3

130

S M C

Utilisable une fois par tour pendant la phase de soutien FSI.

Relancez un dé d'une attaque aérienne ou d'artillerie Irakienne ou de la Coalition.

RÈGLES D'ENGAGEMENT SAT

S M C

2

Toute unité SAT peut choisir
de subir une pénalité de -1
avant de faire son jet d'attaque.
Aucun Dommage Collatéral
ne résultera de cette attaque.

RÈGLES D'ENGAGEMENT ARMÉE IRAKIENNE

S M C

Toute unité de l'Armée irakienne peut choisir de subir une pénalité de -1 avant de faire son jet d'attaque. Aucun Dommage Collatéral ne résultera de cette attaque.

3

INSERTION HÉLIPORTÉE

S M C

Utilisable une seule fois pendant une phase de mouvement FSI.

Déplacez une unité SAT dans une zone de départ vers n'importe quelle zone Dégagée non-Daech. L'unité est désorganisée.

Retirez cette carte après l'avoir jouée.

5

133

ASSAUT AMPHIBIE

5

134

S M C

Utilisable une seule fois pendant une phase de mouvement FSI.

Déplacez une unité SAT, DRU ou 16e Division d'Infanterie (si disponible) dans une zone de départ vers n'importe quelle zone non-Daech adjacente au fleuve. L'unité est désorganisée.

Retirez cette carte après l'avoir jouée.

MISSION D'ENTRAÎNEMENT DE LA COALITION

5

135

S M C

Utilisable une fois par tour pendant la phase de combat.

Une unité SAT peut relancer un dé de combat lorsqu'elle se bat dans la Vieille Ville.

LOGISTIQUE AMÉLIORÉE

S M C

Utilisable une fois par tour pendant la phase de soutien FSI.

Un QG FSI peut dépenser un Ordre Spécial pour redonner un pas de pertes à une unité sous son commandement dans un rayon de trois zones.

5

RSR AMÉLIORÉ

4

137

– Renseignement, Surveillance, Reconnaissance –
Utilisable une fois par tour pendant la phase de soutien FSI.

Révélez un bloc Daech dans une zone Urbaine ou toutes les unités dans une zone Dégagée.

COORDINATION ET PLANIFICATION AMÉLIORÉE

5

Ignorez les effets négatifs de la carte Événement provenant d'une mauvaise coordination entre les divers éléments FSI.

AIDE HUMANITAIRE

S M C

10

Utilisable une fois par tour pendant la phase de soutien FSI.

Lancez un dé :

5+ Réduisez de un les Dommages Collatéraux.

+1 s'il n'y a aucune unité Daech en dehors de la Vieille Ville.

MANŒUVRE DE CONTOURNEMENT

7

Au début de la partie, retirez du jeu jusqu'à 4 unités Armée et/ou FMP et mettez-les debout sur cette carte. **À partir du tour 3**, lancez un dé au début de la phase de mouvement FSI :

1-2 Renforts retardés, relancez au prochain tour ;

3+ Ces unités apparaissent dans n'importe quelles zones adjacentes au bord ouest. Ces forces comptent comme ayant bougé au tour où elles arrivent.

PAUSE OPÉRATIONNELLE

2

141

S M C

Utilisable une fois par partie pendant la phase de soutien FSI. Retirez la carte du jeu après utilisation.

Les FSI ne peuvent pas entrer dans les zones occupées par Daech pendant ce tour.

Retirez tous les marqueurs désorganisation. Réinitialisez tous les QG à 3 Ordres Spéciaux. Une unité de l'Armée, une du SAT et une du Ministère de l'Intérieur récupèrent un pas de pertes.

HÔPITAL DE CAMPAGNE

S M C

3

Lors des ajustements de fin de partie (8.3), augmentez les Pertes de un pour chaque groupe de deux unités FSI sur leur dernier pas de pertes, au lieu de un.

Arrondissez à l'inférieur.

TIREUR D'ÉLITE

4

143

S M C

Utilisable une fois par tour pendant la phase de combat FSI avant de résoudre un combat dans une zone.

1-3	Aucun effet.
4	Tireur d'Élite Daech tué par une riposte. Si Daech a *Tireur d'Élite*, il est retiré du jeu.
5-6	Infligez 1 désorganisation.

Mortiers

Si l'unité de mortiers est toujours en jeu, mettez un marqueur désorganisation sur les deux unités FSI les plus proches de la Grande Mosquée d'al-Nouri. Si Daech est ravitaillé, infligez également une perte de pas à ces deux unités.

Préparé à la Démolition

Si les forces FSI sont dans la Vieille Ville, faites exploser les explosifs de la Grande Mosquée d'al-Nouri. Ajoutez un aux Dommages Collatéraux. Ignorez cette action si la zone de la Grande Mosquée n'est pas sous contrôle Daech.

Positions Défensives

Les unités FSI doivent relancer la première attaque réussie dans chaque zone au prochain tour.

Mortiers

Si l'unité de mortiers est toujours en jeu, mettez un marqueur désorganisation sur l'unité FSI la plus proche de (ou dans) chaque zone de départ FSI (trois unités affectées en tout).

Tireur d'Élite

Les deux unités FSI les plus au nord adjacentes à une zone Daech sont attaquées par un tireur d'élite. Si le FSI à la capacité *Tireur d'Élite*, alors une seule unité est affectée.

Contre-Attaque

Attaquez avec autant d'unités que possible n'importes quelles zones FSI contenant moins de deux unités désorganisées.
Si Daech a encore son Leader, relancez la première attaque ratée dans chaque zone.

Mortiers

Si l'unité de mortiers est toujours en jeu, mettez un marqueur désorganisation sur les deux unités FSI les plus proches du fleuve. Si Daech est ravitaillé, infligez également une perte de pas à ces deux unités.

Repli

Déplacez toutes les unités Daech hors de la Vieille Ville d'une zone en se rapprochant de la Vieille Ville, en y entrant si possible. N'entrez pas dans les zones FSI. Les unités seules déjà dans la Vieille Ville se déplaceront pour s'appairer avec une autre unité de la Vieille Ville. Ne surempilez pas.

Mortiers

Si l'unité de mortiers est toujours en jeu, mettez un marqueur désorganisation sur les deux unités FSI les plus à l'est.

Renforts

Dans la Vieille Ville, si une zone est vide, déplacez-y une unité provenant de l'extérieur de la Vieille Ville si possible. Ensuite, déplacez toutes les unités hors de la Vieille Ville en les faisant se rapprocher mais sans y entrer. Lors de ces mouvements, Daech peut entrer dans les zones FSI et attaquer.

Centre des Media

Si le Centre des Media est toujours en jeu, appliquez un modificateur de +1 à « l'appel du Djihad » à la zone où le plus d'unités Daech sont attaquées ce tour.

Réseau de Contrbande

Daech sera considéré ravitaillé à ce tour et au prochain. Ignorez cette carte si le FSI a la carte *HUMINT*, à la placez, les contrebandiers sont arrêtés.

Position Défensive

Les unités FSI doivent relancer la première attaque réussie dans chaque zone pendant ce tour.

Contre-Attaque

Attaquez avec autant d'unités que possible n'importes quelles zones FSI contenant moins de deux unités désorganisées. Si Daech a encore son Leader, relancez la première attaque ratée dans chaque zone.

Centre des Media

Si le Centre des Media est toujours en jeu, tous les Dommages Collatéraux sont doublés pendant ce tour, sauf si le FSI a la capacité *EW/SIGINT*.

Attrition ?

Si le Leader n'est plus en jeu et Daech n'est pas ravitaillé, retirez du jeu l'unité Daech la plus au nord.

Repli

Toutes les unités Daech hors de la Vieille Ville se déplacent d'une zone vers le nord, en attaquant si nécessaire.

Centre des Media

Si le Centre des Media est toujours en jeu, tous les Dommages Collatéraux sont doublés pendant ce tour.

Repositionnement

Toutes les unités Daech hors de la Vieille Ville bougent vers le carrefour le plus proche, sauf si elles y sont déjà adjacentes. N'entrez pas dans une zone FSI sauf si elle contient moins de 2 unités non-désorganisées.

Ennemi Agile

À la fin de ce tour de jeu, mélangez toutes les cartes Conseil Militaire utilisées et non-utilisées pour former une nouvelle pioche.

Centre des Media

Si le Centre des Media est toujours en jeu, tous les Dommages Collatéraux sont doublés pendant ce tour, sauf si le FSI a la capacité *EW/SIGINT.*

Fabrique d'EEI

Si une Fabrique d'EEI est toujours en jeu, mettez un gros EEI dans une zone non-FSI dans la Vieille Ville (Si Daech est ravitaillé) ou un EEI normal (si Daech n'est pas ravitaillé).

Attaque VEEI

Un VEEI part du carrefour adjacent à la Vieille Ville, se déplace vers l'ouest puis le sud en suivant la route principale et attaque la première cible FSI disponible. Si Daech est toujours ravitaillé, faites immédiatement une seconde attaque similaire. S'il n'y a plus de cibles éligibles, mettez un VEEI adjacent au carrefour le plus à l'ouest.

Fabrique d'EEI

Si une Fabrique d'EEI est toujours en jeu, mettez un gros EEI dans une zone non-FSI dans la Vieille Ville (Si Daech est ravitaillé) ou un EEI normal (si Daech n'est pas ravitaillé).

Mortiers

Si l'unité de Mortiers est toujours en jeu, mettez un marqueur désorganisation sur les deux unités FSI le plus à l'est.

Attaque VEEI

Un VEEI part du carrefour adjacent à la Vieille Ville, se déplace vers le sud puis l'est en suivant la route principale et attaque la première cible FSI disponible. Si Daech est toujours ravitaillé, faites immédiatement une seconde attaque similaire. S'il n'y a plus de cibles éligibles, il termine son mouvement dans la zone Urbaine éligible la plus au sud.

Fabrique d'EEI

Si une Fabrique d'EEI est toujours en jeu, mettez un gros EEI dans une zone non-FSI dans la zone Urbaine non-FSI la plus au sud et adjacente à la Vieille Ville. De plus, si Daech est ravitaillé, mettez un EEI dans une zone non-FSI adjacente.

Ravitaillement

Si Daech n'est pas ravitaillé, éliminez l'unité Daech la plus proche du bord ouest.

Attaques de Reconnaissance

Faites un jet par zone FSI adjacente à une zone Daech. Sur 6+ une unité y prend une perte. Si le Leader Daech et la Cache d'Armes sont toujours en jeu, la perte est subie sur 5+.

Fabrique d'EEI

Si une Fabrique d'EEI est toujours en jeu, mettez un gros EEI dans une zone sous contrôle Daech adjacente à un carrefour. De plus, si Daech est ravitaillé, mettez aussi un EEI dans une telle zone adjacente.

Lignes de Communication

Si des unités FSI bloquent actuellement le ravitaillement Daech, tentez de rétablir le ravitaillement en attaquant les unités bloquantes et/ou en établissant une ligne continue de zones Daech jusqu'au nord. Si le Leader est toujours en jeu, une unité Daech peut faire un mouvement supplémentaire.

Cache d'Armes

Si une Cache d'Armes est toujours en jeu, mettez une unité Ashbal ou Milice dans une zone vide au nord-ouest de la Vieille Ville.

Ravitaillement

Si Daech n'est pas ravitaillé, éliminez l'unité Daech la plus proche du bord nord.

Tactiques de Guerilla

Déplacez les trois unités Daech les plus au sud adjacentes à une zone FSI dans cette (ou ces) zone(s).
Pendant la phase de combat, chacune d'elles attaque en premier, puis retraite vers la Vieille Ville avant que les FSI ne puissent riposter.

Cache d'Armes

Si une Cache d'Armes est toujours en jeu, mettez une unité Ashbal ou Milice dans une zone non-FSI adjacente à la Grande Mosquée d'al-Nouri. De plus, si Daech est ravitaillé, ajoutez aussi une unité Ashbal ou Milice dans une zone non-FSI adjacente au bord nord.

Tireur d'Élite

Les trois unités FSI les plus à l'est et adjacentes à une zone Daech sont prises sous le feu d'un tireur d'élite et sont désorganisées. Si le FSI a la capacité Tireur d'Élite, alors une seule unité est affectée.

Armes Chimiques

Choisissez la zone qui contient le plus grand nombre d'unités FSI adjacente à une zone Daech. S'il y en a plusieurs, choisissez celle la plus proche du bord sud de la Vieille Ville. Faites un jet pour chaque unité FSI qui s'y trouve : désorganisation sur 4+.

Cache d'Armes

Si une Cache d'Armes est toujours en jeu, mettez une unité Ashbal ou Milice dans une zone non-FSI adjacente à la Grande Mosquée d'al-Nouri. De plus, si Daech est ravitaillé, ajoutez aussi une unité Ashbal ou Milice dans la zone Daech la plus au nord de la Vieille Ville.

Drones

Faites un jet pour les deux unités FSI les plus au nord adjacentes à une unité Daech. Désorganisation sur 5+.

Cache d'Armes

Si une Cache d'Armes est toujours en jeu, mettez une unité Ashbal ou Milice dans une zone Daech de la Vieille Ville.

Attaques de Reconnaissance

Faites un jet par zone FSI adjacente à une zone Daech. Sur 6+ une unité y prend une perte. Si le Leader Daech et la Cache d'Armes sont toujours en jeu, la perte est subie sur 5+.

Tunnels

Les forces Daech montent une attaque surprise en utilisant les réseaux de tunnels et d'égouts. Localisez la force FSI la plus faible dans un rayon de 3 zones d'une zone contenant deux unités Daech ou plus. Mettez un marqueur tunnel dans ces deux zones. Si des unités Daech de cette zone sont des unités de combat, déplacez la plus forte par les tunnels pour attaquer la force FSI. S'il n'y a aucune unité de combat disponible, ignorez cette carte.

Attaques Suicide

Toute touche Daech avec un 6 inflige une perte supplémentaire pendant ce tour.

Leader

Si le Leader est toujours en jeu, toutes les unités Daech peuvent faire 1 relance pendant ce tour.

Arrière Garde

Mettez une arrière garde dans les deux zones FSI avec le moins d'unités FSI non-désorganisées. Elles attaqueront ensuite. Si cette carte est tirée au premier tour, mettez les unités adjacentes au carrefour le plus au sud.

Attaques Suicide

Toute touche Daech avec un 6 inflige une perte supplémentaire pendant ce tour.

Leader

Si le Leader est toujours en jeu, toutes les unités Daech peuvent faire 1 relance pendant ce tour.

Repositionnement

Toutes les unités Daech hors de la Vieille Ville bougent vers le carrefour le plus proche, sauf si elles y sont déjà adjacentes. N'entrez pas dans une zone FSI sauf si elle contient moins de 2 unités non désorganisées.

MANPAD

Si le FSI a la carte *Attaque Héliportée Irakienne* ou *Appui Aérien Irakien*, faites un jet par carte : retirez-la du jeu sur 4+.

Ennemi Agile

À la fin de ce tour de jeu, mélangez toutes les cartes Conseil Militaire utilisées et non-utilisées pour former une nouvelle pioche.

Bouclier Humain

Mettez un marqueur Bouclier Humain dans deux zones Daech, dans ou adjacentes à la Vieille Ville.
Le surempilement n'est pas autorisé.

Mortiers

Si l'unité de Mortiers est toujours en jeu, mettez un marqueur désorganisation sur l'unité FSI le plus au nord.

Techniques

Mettez l'unité Technique Daech sur une route principale du bord nord.
Elle bougera vers le sud via mouvement rapide jusqu'à ce qu'elle rencotre une zone FSI puis l'attaquera.