

## PROJET SECRET (BLACK PROJECT)

**Zone :** Globale**A jouer :** Lorsqu'un une Unité aérienne Alliée est activée.**Cible :** Cette Escadrille Alliée**Effets :** Toutes les armes utilisées contre cette Unité ne toucheront que sur un 6+ jusqu'à la fin du tour.

## SOLDATS DE LA RÉSISTANCE (SOLDIER OF THE RESISTANCE)

**Zone :** Sphère d'Influence**A jouer :** À l'activation d'un Régiment allié.**Cible :** Un socle d'infanterie de ce Régiment.**Effets :** Vous pouvez rajouter D3+1 Dp perdus à ce socle.

## SACRIFICE HÉROÏQUE (HEROIC SACRIFICE)

**Zone :** Sphère d'Influence**A jouer :** Durant l'étape 3 d'un CQB (Désigner pour Repousser).**Cible :** Une escouade alliée occupant le bâtiment durant un CQB**Effets :** Lorsque vous Désignez pour Repousser, un socle de cette escouade peut être assignée pour représenter l'escouade complète. Ce socle ne fait plus partie du reste de l'escouade, qui aura une chance de sortir du bâtiment. Ce socle est automatiquement détruit à la fin de la Séquence de Combat, même si des hommes sont parvenus à survivre !

## RAPPORT D'INFORMATIONS (INTEL REPORT)

**Zone :** Globale**A jouer :** Durant n'importe quelle activation Alliée.**Cible :** Un adversaire.**Effets :** Oblige cet adversaire à vous montrer sa main de Cartes de Commandement une seule fois.

## ENTRAÎNEMENT OPFOR (OPFOR TRAINING)

**Zone :** Globale**A jouer :** À la fin de l'étape 1 (Déterminez le nombre de Dés) d'une Séquence de Combat CQB.**Cible :** Un socle d'infanterie Allié impliqué dans cette Séquence de Combat CQB.**Effets :** Ce socle ajoute un nombre de Dés égal au nombre de Dp qui lui reste. Tous les modificateurs pour le F de l'Escouade sont ignorés durant ce tour.

## PAS DE RETRAITE ! (NO RETREAT!)

**Zone :** Sphère d'Influence**A jouer :** À la fin de l'étape 5 (Moral) d'une Séquence de Combat CQB.**Cible :** Une Escouade Alliée impliquée dans cette Séquence de Combat CQB.**Effets :** Ignorez un test de Moral échoué par cette Escouade.

## AS DANS SA CATÉGORIE (ACE IN THE MAKING)

**Zone :** Globale**A jouer :** Durant l'activation d'une Escadrille de Supersoniques alliés.**Cible :** Une des Unités de cette escadrille Alliée.**Effets :** Les armes utilisées par cette unité toucheront sur du 2+ durant ce tour - qui ne peut pas être modifié. Les armes d'un ennemi faisant feu contre cette unité subira un modificateur de +1 à sa valeur de Précision (Ac) pour le restant de ce tour (jusqu'à un maximum de 6+)

## ATTAQUE PARTISANE (PARTISAN STRIKE)

**Zone :** Sphère d'Influence**A jouer :** Durant l'étape de Nettoyage d'une Phase d'Initiation.**Cible :** Une structure.**Effets :** Appliquez D6 Dp à cette structure.

## ESCORTE AÉRIENNE (FLIGHT ESCORT)

**Zone :** Globale**A jouer :** Durant l'étape de Nettoyage d'une Phase d'Initiation.**Cible :** Un Transport aérien Allié.**Effets :** Cette unité ne peut pas être ciblés par des Supersoniques et gagne l'arme suivante jusqu'à la fin de ce tour.

ARMEMENT	E	SH	AC	R(F)	R(C)	MF	ARC	SPECIAL
ATTAQUE D'ARCHANGEL	7	2	3+	∞	∞	∞	F (ÉTROIT)	AA

## POUR L'HUMANITÉ ! (FOR MANKIND!)

**Zone :** Globale**A jouer :** Durant l'étape de Nettoyage d'une Phase d'Initiation.**Cible :** Toutes les Unités Alliées.**Effets :** Tous les socles d'infanterie alliée gagnent -1 en Moral (F) et gagnent -1 à leur valeur de Précision (Ac) (jusqu'à un maximum de 2+) pour toutes leurs armes jusqu'à la fin du tour.

**APPEL POUR EXTRACTION (CALL FOR EXTRACTION)****Zone :** Sphère d'Influence**A jouer :** À l'activation d'un Régiment Allié.**Cible :** Cette unité de ce Régiment**Effets :** Si cette Escouade a perdu son transport d'origine, il peut être remplacé par un Bear ou un Raven-A (lequel pourra transporter 3 socles dans ce cas d'urgence) placé en État de Préparation. Il peut se déplacer, selon les règles applicables, sur la table durant son activation. Le précédent transport détruit compte toujours dans le cadre du calcul des Points de Victoire.**ESPIONNAGE (ESPIONAGE)****Zone :** Globale**A jouer :** Quand une escadrille de Supersoniques amis déclare une attaque aérienne ou une interception (avant de vérifier les disponibilités).**Cible :** Une Carte de Commandement ennemie effective.**Effets :** Vous pouvez annuler les effets de cette Carte de Commandement ennemie.**RÉACTION RAPIDE (QUICK THINKING)****Zone :** Sphère d'Influence**A jouer :** À l'activation d'un Régiment Ennemi.**Cible :** Une unité Alliée**Effets :** Vous pouvez activer prématièrement un seul escouade d'un Régiment allié. Cette escouade peut effectuer ses Actions avant que le Régiment ennemi puisse continuer ses Actions.**REPLI TACTIQUE (TACTICAL WITHDRAWAL)****Zone :** Sphère d'Influence**A jouer :** À la fin de l'étape 5 (Moral) d'une Séquence de Combat CQB.**Cible :** Une Escouade alliée impliquée dans cette Séquence de Combat CQB.**Effets :** Cette escouade peut choisir de quitter le bâtiment comme s'il avait échoué un test de moral. Cela ne compte pas pour un échec au test de Moral dans le cas où l'escouade transporte un Objectif.**PILOTAGE DE DINGUE ! (CRAZY PILOT !)****Zone :** Sphère d'Influence**A jouer :** À l'activation d'un Régiment Allié.**Cible :** Une escouade dans ce Régiment.**Effets :** Vous pouvez ignorer la règle "la ZA est chaude" pour les actions de cette escouade durant ce tour. Les aéronefs de cette escadrille peuvent utiliser un socle de LZ plus petit d'un niveau (jusqu'à un minum de "Small" (Petit) qu'il serait normalement obligé d'utiliser pour se poser à ce tour).**DIRECTIVES DU QUARTIER GÉNÉRAL (CENTRAL HQ DIRECTIVE)****Zone :** Globale**A jouer :** Juste après avoir effectué le jet pour l'Initiative.**Cible :** Globale**Effets :** Forcez tous les joueurs à re-lancer pour l'Initiative. Vous pourrez les faire avec une Valeur de Commandement de 5. La VC revient à son niveau normal après ce jet.**CIBLAGE ASSISTÉ (ASSISTED TARGETING)****Zone :** Sphère d'Influence**A jouer :** Après avoir effectuer un lancer pour toucher durant une Action de Tir.**Cible :** Une arme utilisée durant cette Action de Tir.**Effets :** Cet arme peut re-lancer les jets pour toucher ratés durant ce tour.**RÉPARATIONS D'URGENCE (FIELD REPAIRS)****Zone :** Sphère d'Influence**A jouer :** Durant l'étape de Nettoyage d'une Phase d'Initiation.**Cible :** Une Unité de véhicule ou d'aéronef allié.**Effets :** Vous pouvez récupérer 1 Dp perdu par cette Unité.**ENTRÉE SECRÈTE (SECRET ENTRANCE)****Zone :** Sphère d'Influence**A jouer :** À l'activation d'un Régiment Allié.**Cible :** Une escouade dans ce Régiment.**Effets :** Les socles d'infanterie de cette Escouade peuvent entrer dans une structure située jusqu'à 6" ou moins durant ce tour, même s'ils débarquent directement depuis un transport. Ces socles d'infanterie peuvent toujours entrer même si des unités d'infanterie ennemi sont positionnées pour tirer depuis les murs de la structure.**MONORAIL SOUTERRAIN (UNDERGROUND MONORAIL)****Zone :** Globale**A jouer :** Durant l'étape de Nettoyage d'une Phase d'Initiation.**Cible :** Globale**Effets :** Marquer de façon permanente une ligne jusqu'à 12" de long entre deux structures. L'infanterie peut être transférée d'un bâtiment à l'autre comme si les deux bâtiments étaient reliés jusqu'à la fin de la partie.

**PRÉVISION (FORESIGHT)****Zone :** Globale**A jouer :** A la fin de l'activation d'un Régiment Allié.**Cible :** Un Régiment ennemi qui n'a pas encore été activé à ce tour.**Effets :** Vous pouvez obliger votre adversaire d'activer ce Régiment à la prochaine activation possible à ce tour.**DIPLOMATIE FACTICE (FALSE DIPLOMACY)****Zone :** Globale**A jouer :** Durant l'étape de Nettoyage de la Phase d'Initiation.**Cible :** Un adversaire.**Effets :** A chaque fois que cet adversaire active un Régiment à ce tour, il doit lancer 1D6. Sur un résultat de 1 à 3, il doit choisir d'activer un autre Régiment (n'effectue pas de second lancer pour ce nouveau Régiment). Le dernier Régiment est activé sans jet de dé.**ÉLEVER LES BOUCLIERS (RAISE SHIELDS)****Zone :** Sphère d'Influence**A jouer :** Lors de l'activation d'un Régiment Allié.**Cible :** Une Escouade dans ce Régiment.**Effets :** Les Unités de cette Escouade gagne un modificateur de -2 pour toutes les Contre-mesures Passives qu'ils possèdent jusqu'à la fin du tour (c-à-d qu'un P5+ devient un P3+). Cette Escouade ne peut pas effectuer de tir durant ce tour, et cette carte ne peut pas viser une Escouade possédant des armes qui ont déjà effectuées des Tirs de Réaction durant ce tour.**FORCE AMÉLIORÉE (AUGMENTED STRENGTH)****Zone :** Sphère d'Influence**A jouer :** Au début de l'étape 3 (Déterminez les touches) d'un Séquence de Combat CQB.**Cible :** Une escouade ennemie impliquée dans cette Séquence de Combat CQB.**Effets :** Tous les lancers de dés contre cette escouade pour déterminer les touches gagne un modificateur de -1 jusqu'à un minimum de 2+ à ce tour.**DRONE-PORTAIL D'ÉVASION (ESCAPE GATE DRONE)****Zone :** Sphère d'Influence**A jouer :** Lorsqu'une Escouade allié matérialisée commence à effectuer ses Actions (y compris prendre part à un CQB).**Cible :** Cette unité alliée**Effets :** Les socles d'infanterie de cette Escouade peuvent être immédiatement Dématérialisés comme s'ils trouvaient à porter d'un Portail (même s'ils sont à l'intérieur d'une Structure). Cette Escouade ne peut rien faire d'autre durant ce tour.**ACCÉLÉRATION ANTI-GRAV (ANTIGRAV BOOST)****Zone :** Sphère d'Influence**A jouer :** Durant l'activation d'un Régiment allié.**Cible :** Une Escouade de ce Régiment.**Effets :** Les Anti-Grav de cette Escouade peuvent se déplacer au-dessus des éléments de décors de la même manière que les Aéronefs durant ce tour.**DRONE-PORTAIL ÉCLAIREUR (SCOUT GATE DRONE)****Zone :** Globale**A jouer :** Lorsqu'une Escouade Alliée Dématérialisée commence à effectuer ses Actions.**Cible :** Cette unité amie**Effets :** Cette escadrille est immunisée aux Interceptions pour le restant du tour. Les forces terrestres peuvent toujours effectuer des Tirs de Réaction.**ENNEMI CONFU (DAZZLE FOE)****Zone :** Sphère d'Influence**A jouer :** Lorsqu'une Escouade ennemie va effectuer ses jets pour toucher durant une Action de Tir.**Cible :** Une Escouade Alliée.**Effets :** Les Tirs contre cette Escouade Alliée par l'Escouade ennemie subit un modificateur de +1 à sa Précision (Pr), jusqu'à un maximum de 6+, pour cette Action de Tir.**PUISANCE MOTEUR (POWER TO THE ENGINE)****Zone :** Sphère d'Influence**A jouer :** Durant l'activation d'un seul Régiment Allié.**Cible :** Une Escouade dans ce Régiment.**Effets :** Les Anti-Grav de cette Escouade peuvent ajouter D3+3" à leur valeur de Déplacement durant ce tour (ne lancer qu'une seule fois pour toute l'Escouade). Ces Unités perdent leur Contre-mesures Passives pour le restant de ce tour.**ÉNERGIES D'ELDRITCH (ELDRITCH ENERGIES)****Zone :** Sphère d'Influence**A jouer :** Lors de l'activation d'un Régiment Allié.**Cible :** Un Véhicule ou un Aéronef dans ce Régiment.**Effets :** L'Unité gagne l'arme avec le profil suivant jusqu'à la fin du tour.

ARMEMENT	E	SH	Ac	R(F)	R(C)	MF	ARC	SPECIAL
ÉNERGIES D'ELDRITCH	4	4	3+	6"	6"	6"	F/S/R	FLAMMES

**APPEL POUR EXTRACTION (CALL FOR EXTRACTION)****Zone :** Sphère d'Influence**A jouer :** À l'activation d'un Régiment Allié.**Cible :** Un Haven ou Spirit détruit.**Effets :** Le Haven ou Spirit détruit peut être remplacé par un Haven ou Spirit placé en État de Préparation (sans nécessité de correspondre au précédent transport détruit). Il peut se déplacer, selon les règles applicables, sur la table durant son activation. Le précédent Portail détruit compte toujours dans le cadre du calcul des Points de Victoire.**ESPIONNAGE (ESPIONAGE)****Zone :** Globale**A jouer :** Quand une escadrille de Supersoniques amis déclare une attaque aérienne ou une interception (avant de vérifier les disponibilités).**Cible :** Une Carte de Commandement ennemie effective.**Effets :** Vous pouvez annuler les effets de cette Carte de Commandement ennemie.**RÉACTION RAPIDE (QUICK THINKING)****Zone :** Sphère d'Influence**A jouer :** À l'activation d'un Régiment Ennemi.**Cible :** Une unité Alliée**Effets :** Vous pouvez activer prématièrement un seul escouade d'un Régiment allié. Cette escouade peut effectuer ses Actions avant que le Régiment ennemi puisse continuer ses Actions.**REPLI TACTIQUE (TACTICAL WITHDRAWAL)****Zone :** Sphère d'Influence**A jouer :** À la fin de l'étape 5 (Moral) d'une Séquence de Combat CQB.**Cible :** Une Escouade alliée impliquée dans cette Séquence de Combat CQB.**Effets :** Cette Escouade peut choisir de quitter le bâtiment comme s'il avait échoué un test de moral. Cela ne compte pas pour un échec au test de Moral dans le cas où l'escouade transporte un Objectif.**PILOTE CASSE-COU ! (CRAZY PILOT !)****Zone :** Sphère d'Influence**A jouer :** À l'activation d'un Régiment Allié.**Cible :** Une escouade dans ce Régiment.**Effets :** Vous pouvez ignorer la règle "la ZA est chaude" pour les actions de cette escouade durant ce tour. Les aéronefs de cette escadrille peuvent utiliser un socle de LZ plus petit d'un niveau (jusqu'à un minum de "Small" (Petit) qu'il serait normalement obligé d'utiliser pour se poser à ce tour).**DIRECTIVES DU QUARTIER GÉNÉRAL (CENTRAL HQ DIRECTIVE)****Zone :** Globale**A jouer :** Juste après avoir effectué le jet pour l'Initiative.**Cible :** Globale**Effets :** Forcez tous les joueurs à re-lancer pour l'Initiative. Vous pourrez les faire avec une Valeur de Commandement de 5. La VC revient à son niveau normal après ce jet.**CIBLAGE ASSISTÉ (ASSISTED TARGETING)****Zone :** Sphère d'Influence**A jouer :** Après avoir effectuer un lancer pour toucher durant une Action de Tir.**Cible :** Une arme utilisée durant cette Action de Tir.**Effets :** Cet arme peut re-lancer les jets pour toucher ratés durant ce tour.**RÉPARATIONS D'URGENCE (FIELD REPAIRS)****Zone :** Sphère d'Influence**A jouer :** Durant l'étape de Nettoyage d'une Phase d'Initiation.**Cible :** Une Unité de véhicule ou d'aéronef allié.**Effets :** Vous pouvez récupérer 1 Dp perdu par cette Unité.**ENTRÉE SECRÈTE (SECRET ENTRANCE)****Zone :** Sphère d'Influence**A jouer :** À l'activation d'un Régiment Allié.**Cible :** Une escouade dans ce Régiment.**Effets :** Les socles d'infanterie de cette Escouade peuvent entrer dans une structure située jusqu'à 6" ou moins durant ce tour, même s'ils débarquent directement depuis un transport. Ces socles d'infanterie peuvent toujours entrer même si des unités d'infanterie ennemi sont positionnées pour tirer depuis les murs de la structure.**MONORAIL SOUTERRAIN (UNDERGROUND MONORAIL)****Zone :** Globale**A jouer :** Durant l'étape de Nettoyage d'une Phase d'Initiation.**Cible :** Globale**Effets :** Marquer de façon permanente une ligne jusqu'à 12" de long entre deux structures. L'infanterie peut être transférée d'un bâtiment à l'autre comme si les deux bâtiments étaient reliés jusqu'à la fin de la partie.

**NANOMACHINES NOIRES (BLACK NANOMACHINES)****Zone :** Sphère d'Influence.**A jouer :** Durant l'activation d'un Régiment ennemi.**Cible :** Une Unité de véhicule dans ce Régiment qui n'est pas à bord d'un Transport.**Effets :** La cible subit une touche E10 sur un jet de 3+.**NANOMACHINES BLANC (WHITE NANOMACHINES)****Zone :** Sphère d'Influence.**A jouer :** Lorsqu'une Escouade ennemi va effectuer ses jets pour infliger des dégâts durant une Action de Tir.**Cible :** Une Escouade Allié.**Effets :** Les unités de véhicules et d'aéronefs dans cet Escadron gagne des Contre-mesures Passives P5+ pour le restant de cette Action de Tir.**CERCLE ESPION (SPY RING)****Zone :** Globale**A jouer :** Durant la phase de Finalisation.**Cible :** Un adversaire.**Effets :** Obligez cet adversaire à jouer avec une valeur de VC de 1 durant le prochain tour. Cet adversaire n'a pas à se défausser de la moindre carte, mais ne pourra pas tirer au-delà d'un total d'une carte jusqu'à début du prochain tour.**GYROSCOPE EXPÉRIMENTAL (EXPERIMENTAL GYROS)****Zone :** Sphère d'Influence.**A jouer :** Durant l'activation d'un Régiment Allié.**Cible :** Une Escouade de ce Régiment, contenant des Marcheurs.**Effets :** Tous les Marcheurs de cet Escadron gagne 2" à leur valeur de Déplacement et à la valeur de MT de leur armement jusqu'à la fin du tour.**NANOVOILE (NANOCLOAKS)****Zone :** Sphère d'Influence.**A jouer :** Durant l'étape de Nettoyage de la Phase d'Initiation.**Cible :** Une Escouade Allié.**Effets :** Tous les tirs contre les socles de cette Escouade ne toucheront que sur du 6+, sans se soucier de quelconque modificateur jusqu'à la fin du tour. Cette Escouade gagnera également une Esquive de valeur 5+ jusqu'à la fin du tour si elle n'en a pas déjà une.**CAMOUFLAGE ADAPTATIF (ADAPTIVE CAMOUFLAGE)****Zone :** Sphère d'Influence.**A jouer :** Durant l'étape de Nettoyage de la Phase d'Initiation.**Cible :** Un Escadron Allié.**Effets :** Tous les tirs contre les véhicules de cet Escadron subissent un modificateur de +1 à la Précision (Pr) jusqu'à la fin du tour.**CONTRE-MESURES PIRATÉS (COUNTERMEASURES HACK)****Zone :** Globale.**A jouer :** Lors de l'activation d'un Régiment allié.**Cible :** Une Escouade alliée dans ce Régiment et une Escouade ennemie.**Effets :** Les armes utilisées par les Unités de cette escouade alliée peuvent utiliser la valeur P(T) de leurs armes contre les Unités de l'Escouade ennemie jusqu'à la fin de ce tour.**ARMEMENT PIRATÉ (WEAPON HACK)****Zone :** Sphère d'Influence.**A jouer :** Lorsqu'une Unité (véhicule) ennemie est sur le point d'effectuer une Action de Tir.**Cible :** Cette Unité (véhicule) ennemie.**Effets :** Vous pouvez choisir une nouvelle cible pour un des armes de ce véhicule - ça ne peut pas être une autre Unité ennemie ! Les règles habituelles pour les portées, les lignes de vue, etc. s'appliquent normalement.**CONTRÔLES PIRATÉS (DRIVE HACK)****Zone :** Sphère d'Influence.**A jouer :** Lorsqu'une Escouade de véhicules ennemis est sur le point d'effectuer une Action de Déplacement au sol (ceci n'inclut pas les placements de 2" d'un Débarquement).**Cible :** Cette Escouade ennemie.**Effets :** Les véhicules de cette Escouade ne peuvent pas effectuer de déplacement durant ce tour.**TENIR LA POSITION (STAND FIRM)****Zone :** Sphère d'Influence.**A jouer :** Au début de l'Étape 3 (Déterminez les touches) d'une Séquence de Combat CQB.**Cible :** Une Escouade Allié impliquée dans cette Séquence de Combat CQB.**Effets :** Tous les jets pour toucher effectués contre cette Escouade subissent un modificateur de +1 jusqu'à un maximum de 6+.

**APPEL POUR EXTRACTION (CALL FOR EXTRACTION)****Zone :** Sphère d'Influence**A jouer :** À l'activation d'un Régiment Allié.**Cible :** Cette Escouade de ce Régiment**Effets :** Si cette Escouade a perdu son transport d'origine, il peut être remplacé par un Juno A1/A2 ou un Triton A1 non-armé placé en État de Préparation. Il peut se déplacer, selon les règles applicables, sur la table durant son activation. Le précédent transport détruit compte toujours dans le cadre du calcul des Points de Victoire.**ESPIONNAGE (ESPIONAGE)****Zone :** Globale**A jouer :** Quand une escadrille de Supersoniques amis déclare une attaque aérienne ou une interception (avant de vérifier les disponibilités).**Cible :** Une Carte de Commandement ennemie effective.**Effets :** Vous pouvez annuler les effets de cette Carte de Commandement ennemie.**RÉACTION RAPIDE (QUICK THINKING)****Zone :** Sphère d'Influence**A jouer :** À l'activation d'un Régiment Ennemi.**Cible :** Une unité Alliée**Effets :** Vous pouvez activer prématièrement un seul escouade d'un Régiment allié. Cette escouade peut effectuer ses Actions avant que le Régiment ennemi puisse continuer ses Actions.**REPLI TACTIQUE (TACTICAL WITHDRAWAL)****Zone :** Sphère d'Influence**A jouer :** À la fin de l'étape 5 (Moral) d'une Séquence de Combat CQB.**Cible :** Une Escouade alliée impliquée dans cette Séquence de Combat CQB.**Effets :** Cette escouade peut choisir de quitter le bâtiment comme s'il avait échoué un test de moral. Cela ne compte pas pour un échec au test de Moral dans le cas où l'escouade transporte un Objectif.**PILOTAGE DE DINGUE ! (CRAZY PILOT !)****Zone :** Sphère d'Influence**A jouer :** À l'activation d'un Régiment Allié.**Cible :** Une escouade dans ce Régiment.**Effets :** Vous pouvez ignorer la règle "la ZA est chaude" pour les actions de cette escouade durant ce tour. Les aéronefs de cette escadrille peuvent utiliser un socle de LZ plus petit d'un niveau (jusqu'à un minum de "Small" (Petit) qu'il serait normalement obligé d'utiliser pour se poser à ce tour).**DIRECTIVES DU QUARTIER GÉNÉRAL (CENTRAL HQ DIRECTIVE)****Zone :** Globale**A jouer :** Juste après avoir effectué le jet pour l'Initiative.**Cible :** Globale**Effets :** Forcez tous les joueurs à re-lancer pour l'Initiative. Vous pourrez les faire avec une Valeur de Commandement de 5. La VC revient à son niveau normal après ce jet.**CIBLAGE ASSISTÉ (ASSISTED TARGETING)****Zone :** Sphère d'Influence**A jouer :** Après avoir effectuer un lancer pour toucher durant une Action de Tir.**Cible :** Une arme utilisée durant cette Action de Tir.**Effets :** Cet arme peut re-lancer les jets pour toucher ratés durant ce tour.**RÉPARATIONS D'URGENCE (FIELD REPAIRS)****Zone :** Sphère d'Influence**A jouer :** Durant l'étape de Nettoyage d'une Phase d'Initiation.**Cible :** Une Unité de véhicule ou d'aéronef allié.**Effets :** Vous pouvez récupérer 1 Dp perdu par cette Unité.**ENTRÉE SECRÈTE (SECRET ENTRANCE)****Zone :** Sphère d'Influence**A jouer :** À l'activation d'un Régiment Allié.**Cible :** Une escouade dans ce Régiment.**Effets :** Les socles d'infanterie de cette Escouade peuvent entrer dans une structure située jusqu'à 6" ou moins durant ce tour, même s'ils débarquent directement depuis un transport. Ces socles d'infanterie peuvent toujours entrer même si des unités d'infanterie ennemi sont positionnées pour tirer depuis les murs de la structure.**MONORAIL SOUTERRAIN (UNDERGROUND MONORAIL)****Zone :** Globale**A jouer :** Durant l'étape de Nettoyage d'une Phase d'Initiation.**Cible :** Globale**Effets :** Marquer de façon permanente une ligne jusqu'à 12" de long entre deux structures. L'infanterie peut être transférée d'un bâtiment à l'autre comme si les deux bâtiments étaient reliés jusqu'à la fin de la partie.

**AVANCE IMPLACABLE (RELENTLESS ADVANCE)****Zone :** Sphère d'Influence.**A jouer :** Lors de l'activation d'un Régiment Allié.**Cible :** Une Escouade dans ce Régiment.**Effets :** Les Unités de Véhicules ou d'Aéronefs dans cette Escouade peut ajouter 3" à leur valeur de déplacement et à la valeur MT de leur armement jusqu'à la fin du tour.**PRENEZ LES VIVANTS (TAKE THEM ALIVE)****Zone :** Globale**A jouer :** Durant l'Étape de Nettoyage de la Phase d'Initiation.**Cible :** Tous les Escouades Alliées.**Effets :** Tous les Socles d'infanterie ennemis retiré comme perte durant des CQB impliquant des Escouades Alliées provoque le double de Points de Pertes durant ce tour. Tous les Socles d'infanterie ennemis subissent un modificateur de +1 à leur Moral (M) jusqu'à la fin du tour.**SURPUISANCE (OVERDRIVE)****Zone :** Globale**A jouer :** Durant l'Étape de Nettoyage de la Phase d'Initiation.**Cible :** Toutes les Escouades (Véhicules) Alliées.**Effets :** Chaque Escouade (Véhicules) Alliée peut choisir d'ajouter 6" à la valeur de Déplacement de ses Unités lorsqu'elles sont activées durant ce tour (effectuez des jets séparés pour chaque Escouade). Sur un résultat de 1, un véhicule déterminé aléatoirement dans cette Escouade, subit 3 Points de Dégâts.**L'ENNEMI INTÉRIEUR (ENEMY WITHIN)****Zone :** Sphère d'Influence.**A jouer :** À la fin de l'Étape 1 (Déterminez le nombre de Dés) d'une Séquence de Combat CQB.**Cible :** Une Escouade ennemie impliquée dans la Séquence de Combat CQB.**Effets :** Vous pouvez retirer D6 Dés du Nombre de Dés de cette Escouade, et l'ajouter à votre total de Nombre de Dés pour ce Round de CQB.**ABANDONNE TOUT ESPoir (ABANDON ALL HOPE)****Zone :** Globale**A jouer :** À la fin de l'Étape de Nettoyage de la Phase d'Initiation.**Cible :** Un adversaire.**Effets :** Forcez votre adversaire à se défausser de D3 Cartes de Commandement aléatoirement.**SURCHARGE DU COEUR (CORE OVERLOAD)****Zone :** Sphère d'Influence.**A jouer :** Durant l'activation d'un Régiment Allié.**Cible :** Une Unité de Véhicule ou d'Aéronef de ce Régiment à qui il reste 1 Points de Dégâts. Cette Unité peut se déplacer hors de sa Cohérence d'unité, avant que cette Carte prenne effet.**Effets :** Placez un Petit Gabarit de Zone à E11 au centre de cette Unité. Utilisez un Petit Gabarit si cette Unité a 1 Point de Dégâts à l'origine, Moyen s'il en a 2 ou 3, et un Large s'il en a 4 et plus. Cette Unité est détruite, ainsi que toutes les Unités à son bord.**AGGRESSION (AGGRESSION)****Zone :** Sphère d'Influence.**A jouer :** Lors de l'activation d'un Régiment Allié.**Cible :** Une Escouade dans ce Régiment.**Effets :** Toutes les armes de cette Escouade peuvent relancer tous ses jets pour toucher durant ce tour, lorsqu'elle tire contre des cibles à moins de 6" de distance. Toutes les armes qui tirent contre cette Escouade gagne un modificateur de -1 en Précision (PR) (jusqu'à un minimum de 2+) jusqu'à la prochaine activation de cette Escouade.**PARANOIA (PARANOIA)****Zone :** Sphère d'Influence.**A jouer :** À la fin de l'Étape 4 d'un CQB (Désigner pour Défendre).**Cible :** Une Escouade ennemie occupante dans la même structure durant ce CQB.**Effets :** Cette Escouade subit un modificateur de +1 au Moral (M) pour le restant du tour. Vous pouvez forcer cette Escouade à défendre contre l'attaquant en plus de toutes Escouades l'occupant peut avoir déjà désigné.**RAZORBIRDS (RAZORBIRDS)****Zone :** Sphère d'Influence.**A jouer :** Durant l'activation d'un Régiment Allié.**Cible :** Un Socle d'infanterie dans ce Régiment.**Effets :** Ce Socle d'infanterie subit D6 touches E4. Les Couvertures Corporelles sont ignorées pour ces touches.**ZIG-ZAG (JINK AND WEAVE)****Zone :** Sphère d'Influence.**A jouer :** Lors de l'activation d'un Régiment Allié.**Cible :** Une Escouade dans ce Régiment contenant des Anti-Grav.**Effets :** Toutes les armes ennemis subissent un modificateur de +2 en Précision (Pr) (jusqu'à un maximum de 6+) lorsqu'elles tirent contre les Anti-Grav de cette Escouade, jusqu'à leur prochaine activation.

**APPEL POUR EXTRACTION (CALL FOR EXTRACTION)****Zone :** Sphère d'Influence**A jouer :** À l'activation d'un Régiment Allié.**Cible :** Cette Escouade dans ce Régiment**Effets :** Si cette Escouade a perdu son transport d'origine, il peut être remplacé par un Invader ou un Intruder Alpha (qui peut transporter 3 Socles dans ce cas d'urgence) placé en État de Préparation. Il peut se déplacer, selon les règles applicables, sur la table durant son activation. Le précédent transport détruit compte toujours dans le cadre du calcul des Points de Victoire.**ESPIONNAGE (ESPIONAGE)****Zone :** Globale**A jouer :** Quand une escadrille de Supersoniques amis déclare une attaque aérienne ou une interception (avant de vérifier les disponibilités).**Cible :** Une Carte de Commandement ennemie effective.**Effets :** Vous pouvez annuler les effets de cette Carte de Commandement ennemie.**RÉACTION RAPIDE (QUICK THINKING)****Zone :** Sphère d'Influence**A jouer :** À l'activation d'un Régiment Ennemi.**Cible :** Une unité Alliée**Effets :** Vous pouvez activer prématièrement un seul escouade d'un Régiment allié. Cette escouade peut effectuer ses Actions avant que le Régiment ennemi puisse continuer ses Actions.**REPLI TACTIQUE (TACTICAL WITHDRAWAL)****Zone :** Sphère d'Influence**A jouer :** À la fin de l'étape 5 (Moral) d'une Séquence de Combat CQB.**Cible :** Une Escouade alliée impliquée dans cette Séquence de Combat CQB.**Effets :** Cette escouade peut choisir de quitter le bâtiment comme s'il avait échoué un test de moral. Cela ne compte pas pour un échec au test de Moral dans le cas où l'escouade transporte un Objectif.**PILOTAGE DE DINGUE ! (CRAZY PILOT !)****Zone :** Sphère d'Influence**A jouer :** À l'activation d'un Régiment Allié.**Cible :** Une escouade dans ce Régiment.**Effets :** Vous pouvez ignorer la règle "la ZA est chaude" pour les actions de cette escouade durant ce tour. Les aéronefs de cette escadrille peuvent utiliser un socle de LZ plus petit d'un niveau (jusqu'à un minum de "Small" (Petit) qu'il serait normalement obligé d'utiliser pour se poser à ce tour).**DIRECTIVES DU QUARTIER GÉNÉRAL (CENTRAL HQ DIRECTIVE)****Zone :** Globale**A jouer :** Juste après avoir effectué le jet pour l'Initiative.**Cible :** Globale**Effets :** Forcez tous les joueurs à re-lancer pour l'Initiative. Vous pourrez les faire avec une Valeur de Commandement de 5. La VC revient à son niveau normal après ce jet.**CIBLAGE ASSISTÉ (ASSISTED TARGETING)****Zone :** Sphère d'Influence**A jouer :** Après avoir effectuer un lancer pour toucher durant une Action de Tir.**Cible :** Une arme utilisée durant cette Action de Tir.**Effets :** Cet arme peut re-lancer les jets pour toucher ratés durant ce tour.**RÉPARATIONS D'URGENCE (FIELD REPAIRS)****Zone :** Sphère d'Influence**A jouer :** Durant l'étape de Nettoyage d'une Phase d'Initiation.**Cible :** Une Unité de véhicule ou d'aéronef allié.**Effets :** Vous pouvez récupérer 1 Dp perdu par cette Unité.**ENTRÉE SECRÈTE (SECRET ENTRANCE)****Zone :** Sphère d'Influence**A jouer :** À l'activation d'un Régiment Allié.**Cible :** Une escouade dans ce Régiment.**Effets :** Les socles d'infanterie de cette Escouade peuvent entrer dans une structure située jusqu'à 6" ou moins durant ce tour, même s'ils débarquent directement depuis un transport. Ces socles d'infanterie peuvent toujours entrer même si des unités d'infanterie ennemi sont positionnées pour tirer depuis les murs de la structure.**MONORAIL SOUTERRAIN (UNDERGROUND MONORAIL)****Zone :** Globale**A jouer :** Durant l'étape de Nettoyage d'une Phase d'Initiation.**Cible :** Globale**Effets :** Marquer de façon permanente une ligne jusqu'à 12" de long entre deux structures. L'infanterie peut être transférée d'un bâtiment à l'autre comme si les deux bâtiments étaient reliés jusqu'à la fin de la partie.

**OBSERVATEURS CACHÉS (HIDDEN OBSERVERS)**

Zone : *Globale*  
A jouer : ---  
Cible : ---  
Effets : ---

**PIÈGE IMPROVISÉ (IMPROVISED TRAP)**

Zone : *Globale*  
A jouer : ---  
Cible : ---  
Effets : ---

**VIVRE POUR COMBATTRE UN AUTRE JOUR (LIVE TO FIGHT ANOTHER DAY)**

Zone : *Globale*  
A jouer : ---  
Cible : ---  
Effets : ---

**RÉSISTANCE (RESILIENCE)**

Zone : *Globale*  
A jouer : ---  
Cible : ---  
Effets : ---

**VÉHICULE TÉLÉCOMMANDÉ (REMOTE VEHICLE)**

Zone : *Globale*  
A jouer : ---  
Cible : ---  
Effets : ---

**ENSEMBLE, NOUS COMBATTONS ! (TOGETHER WE FIGHT !)**

Zone : *Globale*  
A jouer : ---  
Cible : ---  
Effets : ---

**PARI RISQUÉ (BRAVE GAMBLE)**

Zone : *Globale*  
A jouer : ---  
Cible : ---  
Effets : ---

**RARE SURVIVANT (RARE SURVIVOR)**

Zone : *Globale*  
A jouer : ---  
Cible : ---  
Effets : ---

**ÉCLAIREURS COLONIAUX (COLONIAL SCOUTS)**

Zone : *Globale*  
A jouer : ---  
Cible : ---  
Effets : ---

**DÉFENSE TENACE (TENACIOUS DEFENSE)**

Zone : *Globale*  
A jouer : ---  
Cible : ---  
Effets : ---

**RAID AÉRIEN ALLIÉ (ALLIED AIRSTRIKE)**

Zone : *Globale*  
A jouer : ---  
Cible : ---  
Effets : ---

**CONTRE VENTS ET MARÉES (AGAINST THE ODDS)**

Zone : *Globale*  
A jouer : ---  
Cible : ---  
Effets : ---

**APPEL POUR EXTRACTION (CALL FOR EXTRACTION)****Zone :** Sphère d'Influence**A jouer :** À l'activation d'un Régiment Allié.**Cible :** Cette unité de ce Régiment**Effets :** Si cette Escouade a perdu son transport d'origine, il peut être remplacé par un XXX ou un XXX (lequel pourra transporter 3 socles dans ce cas d'urgence) placé en État de Préparation. Il peut se déplacer, selon les règles applicables, sur la table durant son activation. Le précédent transport détruit compte toujours dans le cadre du calcul des Points de Victoire.**ESPIONNAGE (ESPIONAGE)****Zone :** Globale**A jouer :** Quand une escadrille de Supersoniques amis déclare une attaque aérienne ou une interception (avant de vérifier les disponibilités).**Cible :** Une Carte de Commandement ennemie effective.**Effets :** Vous pouvez annuler les effets de cette Carte de Commandement ennemie.**RÉACTION RAPIDE (QUICK THINKING)****Zone :** Sphère d'Influence**A jouer :** À l'activation d'un Régiment Ennemi.**Cible :** Une unité Alliée**Effets :** Vous pouvez activer prématièrement un seul escouade d'un Régiment allié. Cette escouade peut effectuer ses Actions avant que le Régiment ennemi puisse continuer ses Actions.**REPLI TACTIQUE (TACTICAL WITHDRAWAL)****Zone :** Sphère d'Influence**A jouer :** À la fin de l'étape 5 (Moral) d'une Séquence de Combat CQB.**Cible :** Une Escouade alliée impliquée dans cette Séquence de Combat CQB.**Effets :** Cette escouade peut choisir de quitter le bâtiment comme s'il avait échoué un test de moral. Cela ne compte pas pour un échec au test de Moral dans le cas où l'escouade transporte un Objectif.**PILOTAGE DE DINGUE ! (CRAZY PILOT !)****Zone :** Sphère d'Influence**A jouer :** À l'activation d'un Régiment Allié.**Cible :** Une escouade dans ce Régiment.**Effets :** Vous pouvez ignorer la règle "la ZA est chaude" pour les actions de cette escouade durant ce tour. Les aéronefs de cette escadrille peuvent utiliser un socle de LZ plus petit d'un niveau (jusqu'à un minum de "Small" (Petit) qu'il serait normalement obligé d'utiliser pour se poser à ce tour).**DIRECTIVES DU QUARTIER GÉNÉRAL (CENTRAL HQ DIRECTIVE)****Zone :** Globale**A jouer :** Juste après avoir effectué le jet pour l'Initiative.**Cible :** Globale**Effets :** Forcez tous les joueurs à re-lancer pour l'Initiative. Vous pourrez les faire avec une Valeur de Commandement de 5. La VC revient à son niveau normal après ce jet.**CIBLAGE ASSISTÉ (ASSISTED TARGETING)****Zone :** Sphère d'Influence**A jouer :** Après avoir effectuer un lancer pour toucher durant une Action de Tir.**Cible :** Une arme utilisée durant cette Action de Tir.**Effets :** Cet arme peut re-lancer les jets pour toucher ratés durant ce tour.**RÉPARATIONS D'URGENCE (FIELD REPAIRS)****Zone :** Sphère d'Influence**A jouer :** Durant l'étape de Nettoyage d'une Phase d'Initiation.**Cible :** Une Unité de véhicule ou d'aéronef allié.**Effets :** Vous pouvez récupérer 1 Dp perdu par cette Unité.**ENTRÉE SECRÈTE (SECRET ENTRANCE)****Zone :** Sphère d'Influence**A jouer :** À l'activation d'un Régiment Allié.**Cible :** Une escouade dans ce Régiment.**Effets :** Les socles d'infanterie de cette Escouade peuvent entrer dans une structure située jusqu'à 6" ou moins durant ce tour, même s'ils débarquent directement depuis un transport. Ces socles d'infanterie peuvent toujours entrer même si des unités d'infanterie ennemi sont positionnées pour tirer depuis les murs de la structure.**MONORAIL SOUTERRAIN (UNDERGROUND MONORAIL)****Zone :** Globale**A jouer :** Durant l'étape de Nettoyage d'une Phase d'Initiation.**Cible :** Globale**Effets :** Marquer de façon permanente une ligne jusqu'à 12" de long entre deux structures. L'infanterie peut être transférée d'un bâtiment à l'autre comme si les deux bâtiments étaient reliés jusqu'à la fin de la partie.

**USURPATEUR (USURPER)***Zone : Sphère d'Influence*

A jouer : ---

Cible : ---

Effets : ---

**SUPERCHARGÉ (SUPERCHARGED)***Zone : Globale*

A jouer : ---

Cible : ---

Effets : ---

**MAÎTRES DES ATTAQUES (STRIKE MASTERS)***Zone : Sphère d'Influence*

A jouer : ---

Cible : ---

Effets : ---

**LA BÊTE EST LÂCHÉE (THE BEAST UNLEACHED)***Zone : Sphère d'Influence*

A jouer : ---

Cible : ---

Effets : ---

**STRUCTURE ÉRIGÉE (RIGGED STRUCTURE)***Zone : Sphère d'Influence*

A jouer : ---

Cible : ---

Effets : ---

**BOMBE IMPROVISÉE (I.E.D.)***Zone : Globale*

A jouer : ---

Cible : ---

Effets : ---

**TROPHÉES DE GRIZZLY (GRIZZLY TROPHIES)***Zone : Sphère d'Influence*

A jouer : ---

Cible : ---

Effets : ---

**SURVIVANTS DES COMBATS (BRAWL SURVIVORS)***Zone : Sphère d'Influence*

A jouer : ---

Cible : ---

Effets : ---