













CARTES EVENEMENTS

SCENARIO « L'ENFER DES HAIES »

Une carte événement est tirée par chaque joueur en début de partie. Celle-ci lui confère un avantage sur son adversaire dont il peut profiter quand bon lui semble. Attention cependant, certaines cartes annulent les avantages précités. Lors de chaque tour, au moment du jet d'initiative, si un joueur à un 1 ou 2 au lancé de Dé6, celui-ci tire une carte avantage qu'il remet à son adversaire.

- 1  - Un observateur d'artillerie Us est embarqué dans un piper-cub qui survole la zone des combats pour renseigner sur les positions allemandes. Il détecte une unité en placement caché sur table sur un 5+. Il à le droit à 6 tests de détection.
 - 2  - La batterie d'artillerie en soutien est de nouveau à votre profit. Vous pouvez donc lui demander de tirer.
 - 3  - Vos pièces mortier sont décomplétées en munitions explosives uniquement.
 - 4  - La batterie d'artillerie a un stock de munition illimité.
 - 5  - Vos pièces mortier sont recomplétées en munitions explosives et fumigènes.
 - 6  - La bonne observation des GI aux aguets permet de détecter les pièges à cons mis en place par les allemands.
-

- 1  - La section en réserve est remplacée par une section parachutiste du 6^e FlshJ RGT. (assaut/élite/déterminés).
- 2  - Le joueur allemand est ravitaillé en munition de mortier explosive uniquement.
- 3  - Le joueur allemand dispose d'une mine magnétique en cas d'assaut sur un blindé. Valable qu'une fois.
- 4  - La météo est pourrie. En conséquence, aucun avion US ne vole aujourd'hui dans le secteur.
- 5  - Le joueur allemand dispose d'un piège anti-char (roquette piégée a rupture de fil). L'allemand fait tester un char en déplacement, à 5 cm d'une haie, dans la zone centrale de la table. (Arme AC immobile /à bout portant/ de flanc ou arrière/ AC = 8). De plus, il dispose d'un piège à con anti-personnel (objet piégé).Il peut faire tester tous les éléments d'une section d'infanterie et touche sur du 4+.
- 6  - Le PAK 40 bénéficie d'un retranchement.