PLIER ICI

CARTE D'ARMÉE

La Force opérationnelle Impasse

CARTES	GAZ VESPÈNE		GAZ VESPÈNE
Rebelles de Raynor	0	Usine	35
Caserne (Proxy)	40	Centre technique	25

CARTES DE MISSION	CARTES DE DÉPLOIEMENT
Divisez et conquérez	Côté terreux
Largage de ravitaillement	Plaines de Char

UNITÉS	FIGURINES	RAVITAILLEMENT	MINÉRAUX
Maraudeur	2	1	160
Marine	9	2	220
+ Bouclier de combat / Grenades à fragmentation			40
Jim Raynor	1	1	280
Médic	3	1	120
Goliath	1	2	180

MINÉRAUX 1000 / GAZ VESPÈNE 100

CARTE D'ARMÉE

Terran



ESCARMOUCHE · 1000 POINTS

CARTE D'ARMÉE

Le Tonnerre des confins

CARTES	GAZ VESPÈNE		GAZ VESPÈNE
Rebelles de Raynor	0	Caserne (Proxy)	40
Usine	35	Station orbitale	25

CARTES DE MISSION	CARTES DE DÉPLOIEMENT
Largage de ravitaillement	Camp abandonné
Le front	Frontière

UNITÉS	FIGURINES	RAVITAILLEMENT	MINÉRAUX
Goliath	1	2	180
+ Système de ciblage de classe Arès / Missiles à fragmentation			50
Maraudeur	2	1	160
+ Mousse cinétique			20
Marine	6	1	170
+ Baïonnette / Grenades à fragmentation			30
Médic	3	1	120
+ Lance-grenades aveuglantes A-13 / Trousse de premiers soins			40
Rebelle de Raynor (Marine)	6	1	230

MINÉRAUX 1000 / GAZ VESPÈNE 100

CARTE D'ARMÉE

Terran



ESCARMOUCHE · 1000 POINTS

CARTE D'ARMÉE

La Ligne Gauss

CARTES	GAZ VESPÈNE		GAZ VESPÈNE
Forces armées terranes	0	Caserne	30
Caserne (Laboratoire technique)	40	Centre technique	25

CARTES DE MISSION	CARTES DE DÉPLOIEMENT
Divisez et conquérez	Plaines de Char
Tenir la position	Côté terreux

UNITÉS	FIGURINES	RAVITAILLEMENT	MINÉRAUX
Maraudeur	4	2	290
Maraudeur	2	1	160
Marine	9	2	220
+ AGG-12 / Grenades à fragmentation / Lance-projectiles			40
Marine	6	1	170
Médic	3	1	120

MINÉRAUX 1000 / GAZ VESPÈNE 95

CARTE D'ARMÉE

Terran



ESCARMOUCHE · 1000 POINTS

CARTE D'ARMÉE

La Colonne de secours

CARTES	GAZ VESPÈNE		GAZ VESPÈNE
Forces armées terranes	0	Transport	35
Centre technique	25	Dépôt de ravitaillement	40

CARTES DE MISSION	CARTES DE DÉPLOIEMENT
Tenir la position	Camp abandonné
Récolte de ressources	Côté terreux

UNITÉS	FIGURINES	RAVITAILLEMENT	MINÉRAUX
Jim Raynor	1	1	280
Maraudeur	2	1	160
+ Systèmes de ciblage laser / Vét. de Tarsonis			40
Marine	6	1	170
+ Bouclier de combat / Lance-projectiles			30
Médic	3	1	120
Médic	3	1	120
+ Installations Médic avancées / Trousse de premiers soins			80

MINÉRAUX 1000 / GAZ VESPÈNE 100

CARTE D'ARMÉE

Terran



ESCARMOUCHE · 1000 POINTS

PLIER ICI
PLIER ICI
PLIER ICI
PLIER ICI
IMPRIMER RECTO · DÉCOUPER LES BANDES · PLIER SUR LE TRAIT · TAILLE RÉELLE (100 %) · Référence non officielle créée par des fans
Version 1.02

PLIER ICI

CARTE D'ARMÉE

Opération Pluie d'acier

CARTES	GAZ VESPÈNE		GAZ VESPÈNE
Forces armées terranes	0	Usine (laboratoire technique)	40
Armurerie	30	Centre technique	25

CARTES DE MISSION	CARTES DE DÉPLOIEMENT
Divisez et conquérez	Plaines de Char
Tenir la position	Côté terreux

UNITÉS	FIGURINES	RAVITAILLEMENT	MINÉRAUX
Char de siège	1	2	220
+ Changement de mode / Frappe coordonnée / Charge creuse			50
Char de siège	1	2	220
+ Changement de mode / Obus intelligents			30
Marine	6	1	170
+ Lance-projectiles			10
Maraudeur	2	1	160
+ Vét. de Tarsonis			20
Médic	3	1	120

MINÉRAUX 1000 / GAZ VESPÈNE 95

CARTE D'ARMÉE

Terran



ESCARMOUCHE · 1000 POINTS

CARTE D'ARMÉE

La Compagnie Brise-Fer

CARTES	GAZ VESPÈNE		GAZ VESPÈNE
Forces armées terranes	0	Caserne	30
Centre technique	25	Dépôt de ravitaillement	40

CARTES DE MISSION	CARTES DE DÉPLOIEMENT
Le front	Frontière
Divisez et conquérez	Côté terreux

UNITÉS	FIGURINES	RAVITAILLEMENT	MINÉRAUX
Jim Raynor	1	1	280
Maraudeur	2	1	160
Maraudeur	2	1	160
Maraudeur	2	1	160
Marine	6	1	170
+ Grenades à fragmentation / Bouclier de combat / Lance-roquettes			70

MINÉRAUX 1000 / GAZ VESPÈNE 95

CARTE D'ARMÉE

Terran



ESCARMOUCHE · 1000 POINTS

CARTE D'ARMÉE

Le Marteau orbital

CARTES	GAZ VESPÈNE		GAZ VESPÈNE
Rebelles de Raynor	0	Transport	35
Station orbitale	25	Centre technique	25

CARTES DE MISSION	CARTES DE DÉPLOIEMENT
Récolte de ressources	Camp abandonné
Le front	Val d'Agria

UNITÉS	FIGURINES	RAVITAILLEMENT	MINÉRAUX
Rebelle de Raynor (Marine)	6	1	230
Maraudeur	4	2	290
Maraudeur	2	1	160
+ Mousse cinétique / Systèmes de ciblage laser			40
Médic	3	1	120
+ Trousse de premiers soins			20
Médic	3	1	120
+ Lance-grenades aveuglantes A-13			20

MINÉRAUX 1000 / GAZ VESPÈNE 85

CARTE D'ARMÉE

Terran



ESCARMOUCHE · 1000 POINTS

CARTE D'ARMÉE

Le Dernier carré de Raynor

CARTES	GAZ VESPÈNE		GAZ VESPÈNE
Rebelles de Raynor	0	Caserne	30
Caserne (Laboratoire technique)	40	Centre technique	25

CARTES DE MISSION	CARTES DE DÉPLOIEMENT
Tenir la position	Camp abandonné
Largage de ravitaillement	Plaines de Char

UNITÉS	FIGURINES	RAVITAILLEMENT	MINÉRAUX
Jim Raynor	1	1	280
Marine	9	2	220
+ Baïonnette / Grenades à fragmentation			40
Marine	9	2	220
+ Grenades à fragmentation			10
Rebelle de Raynor (Marine)	6	1	230

MINÉRAUX 1000 / GAZ VESPÈNE 95

CARTE D'ARMÉE

Terran



ESCARMOUCHE · 1000 POINTS

PLIER ICI
PLIER ICI
PLIER ICI
PLIER ICI
IMPRIMER RECTO · DÉCOUPER LES BANDES · PLIER SUR LE TRAIT · TAILLE RÉELLE (100 %) · Référence non officielle créée par des fans
Version 1.02

PLIER ICI

CARTE D'ARMÉE

Le Feu en marche

CARTES	GAZ VESPÈNE		GAZ VESPÈNE
Forces armées terranes	0	Usine	35
Armurerie	30	Centre technique	25

CARTES DE MISSION	CARTES DE DÉPLOIEMENT
Divisez et conquérez	Plaines de Char
Largage de ravitaillement	Côté terreux

UNITÉS	FIGURINES	RAVITAILLEMENT	MINÉRAUX
Goliath	1	2	180
+ Système de ciblage de classe Arès / Missiles perturbateurs			60
Goliath	1	2	180
+ Système de ciblage de classe Arès			20
Maraudeur	2	1	160
+ Mousse cinétique			20
Médic	3	1	120
+ Trousse de premiers soins			20
Marine	9	2	220
+ Lance-projectiles			20

MINÉRAUX 1000 / GAZ VESPÈNE 90

CARTE D'ARMÉE

Terran

ESCARMOUCHE · 1000 POINTS

CARTE D'ARMÉE

Les Ordres de l'Hypérion

CARTES	GAZ VESPÈNE		GAZ VESPÈNE
Rebelles de Raynor	0	Caserne	30
Centre technique	25	Académie	40

CARTES DE MISSION	CARTES DE DÉPLOIEMENT
Tenir la position	Camp abandonné
Récolte de ressources	Frontière

UNITÉS	FIGURINES	RAVITAILLEMENT	MINÉRAUX
Jim Raynor	1	1	280
Rebelle de Raynor (Marine)	6	1	230
Marine	9	2	220
+ Grenades à fragmentation			10
Médic	3	1	120
Médic	3	1	120
+ Lance-grenades aveuglantes A-13			20

MINÉRAUX 1000 / GAZ VESPÈNE 95

CARTE D'ARMÉE

Terran

ESCARMOUCHE · 1000 POINTS

PLIER ICI

CARTE D'ARMÉE

La Descente des Rebelles

CARTES	GAZ VESPÈNE		GAZ VESPÈNE
Rebelles de Raynor	0	Transport	35
Caserne	30	Centre technique	25

CARTES DE MISSION	CARTES DE DÉPLOIEMENT
Largage de ravitaillement	Frontière
Chasse aux artefacts	Val d'Agria

UNITÉS	FIGURINES	RAVITAILLEMENT	MINÉRAUX
Rebelle de Raynor (Marine)	6	1	230
Rebelle de Raynor (Marine)	6	1	230
Jim Raynor	1	1	280
Médic	3	1	120
Médic	3	1	120
+ Trousse de premiers soins			20

MINÉRAUX 1000 / GAZ VESPÈNE 90

CARTE D'ARMÉE

Terran

ESCARMOUCHE · 1000 POINTS

CARTE D'ARMÉE

La Garde des confins

CARTES	GAZ VESPÈNE		GAZ VESPÈNE
Rebelles de Raynor	0	Dépôt de ravitaillement	40
Centre technique	25	Caserne	30

CARTES DE MISSION	CARTES DE DÉPLOIEMENT
Récolte de ressources	Val d'Agria
Le front	Camp abandonné

UNITÉS	FIGURINES	RAVITAILLEMENT	MINÉRAUX
Jim Raynor	1	1	280
Maraudeur	2	1	160
+ Vét. de Tarsonis			20
Maraudeur	2	1	160
+ Vét. de Tarsonis			20
Marine	9	2	220
Médic	3	1	120
+ Trousse de premiers soins			20

MINÉRAUX 1000 / GAZ VESPÈNE 95

CARTE D'ARMÉE

Terran

ESCARMOUCHE · 1000 POINTS

PLIER ICI

IMPRIMER RECTO · DÉCOUPER LES BANDES · PLIER SUR LE TRAIT · TAILLE RÉELLE (100 %) · Référence non officielle créée par des fans

Version 1.02