

URBAN OPERATIONS

Un jeu de S. de Peyret

REGLES DU JEU



NUTS!
PUBLISHING

Lead a combined arms combat team in an urban environment

SOMMAIRE

Règles de base

1. Introduction	3
1.1 L'auteur	3
1.2 Concept général du jeu	3
1.3 But du jeu	3
2. Présentation du jeu	3
2.1 Contenu de la boîte	3
2.2 Nombre de joueurs	3
2.3 Lexique	5
3. Séquence de jeu	6
3.1 Tour de jeu	6
3.2 Principe d'impulsion	6
4. Blocs, pions et cartes à jouer	6
4.1 Camp et environnement	6
4.2 Pions «No Man's Land»	8
4.3 Les unités combattantes	8
4.3.1 Les blocs «unité à pied» et «véhicule»	8
4.3.2 Les différents états des blocs	8
4.3.3 Les marqueurs	8
4.3.4 Les cartes à jouer «unité»	9
4.3.5 Les capacités spécifiques des armements	9
4.3.6 Puissance de feu	9
4.3.7 Point d'effet (PE) et zone d'effet des armes	9
4.3.8 Qualité de l'unité	9
5. L'environnement urbain	11
5.1 La carte	11
5.1.1 Hexagones	11
5.1.2 Les bâtiments, pièces et zones	11
5.1.3 Murs et ouvertures	11
5.1.4 Les niveaux	13
5.1.5 Regards de souterrains	13
5.1.6 Egouts	13
5.1.7 Les lignes de visée (LOS)	13
5.2 L'environnement «No Man's Land»	15
5.2.1 Blocs «No Man's Land»	15
5.2.2 Mines anti-char	15
5.2.3 Pions 'No Man's Land»	15
5.2.4 Les marqueurs environnement	16
6. Les événements	18
6.1 Mise en place	18
6.2 Tirage des événements	18
7. Commander des unités	18
7.1 Mener des actions	18
7.1.1 Impulsion d'un camp	18
7.1.2 Activation d'un bloc	18
7.2 Chaîne de commandement	19

7.3 Actions de la troisième dimension	19
7.3.1 Actions 3D disponibles	19
7.3.2 Qui peut demander des actions 3D ?	20
7.3.3 Procédure pour les actions 3D	20
7.3.4 Eclairer par les moyens 3D	21
8. Activer un bloc	21
8.1 Déplacement	21
8.1.1 Traverser un bloc	21
8.1.2 Passer d'un hex à l'autre	21
8.1.3 Se déplacer dans un bâtiment	21
8.1.4 Franchir une ouverture	22
8.1.5 Franchir une brèche	22
8.1.6 Franchir un mur d'enceinte	22
8.1.7 Monter sur un toit par une échelle / blindé	22
8.1.8 Accéder à un toit depuis l'intérieur d'un bâti .	22
8.1.9 Passer d'un toit à l'autre	22
8.1.10 Se déplacer dans les souterrains	22
8.1.11 Se déplacer dans un égout	23
8.1.12 Prise de contact avec un pion ou un bloc ...	23
8.1.13 Se déplacer hors de la vue de l'adversaire .	23
8.1.14 Mouvement suite à un assaut	23
8.1.15 Hit and go	23
8.2 Effectuer une action	23
8.2.1 Effet des armes	23
8.2.2 Je soutiens	25
8.2.3 Je pose / je détruis	25
8.2.4 J'embarque / je débarque	25
8.2.5 J'éclaire	26
8.2.6 Je disperse la population	25
8.2.7 Je tire	26
8.2.8 Je prends d'assaut	27
8.2.9 Je brèche	28
8.3 Effectuer une réaction	28
8.3.1 Tir d'opportunité	28
8.3.2 Rompre le contact	28
9. Règles de nuit	31
9.1 Impact sur le mouvement	31
9.2 Impact sur le combat	31
9.3 Impact sur l'éclairage	31

Règles avancées

Règles avancées	31
Notes de conception	34
Urban Operations en un clin d'oeil	38
Memento	41

REGLES DE BASE

1. Introduction

1.1 L'auteur

Officier d'infanterie, Sébastien de Peyret travaille depuis de nombreuses années à un système de jeu pour représenter de manière fluide tous les effets du combat urbain. Il a nourri ses réflexions au fil de ses affectations en tant qu'instructeur à Saint-Cyr, qui est la grande école de formation des officiers français, en opérations, ainsi que comme chef du département entraînement du centre d'entraînement aux actions en zone urbaine (CENZUB) de Sissonne. Sur ce site l'armée de terre française prépare l'ensemble de ses unités à la guerre en ville, avec des moyens très réalistes et une équipe d'instructeurs à l'expertise reconnue au niveau international.

1.2 Concept général du jeu

Urban Operations est un jeu de guerre à l'échelle tactique. Ses règles sont conçues pour mettre en œuvre des actions de combat en zone urbaine, au fil de campagnes s'étendant de la seconde guerre mondiale à l'époque contemporaine. Les premières campagnes publiées dans cette boîte sont contemporaines.

Les règles du jeu sont divisées en deux sections :

- Les **règles de base**, qui permettent de bénéficier de l'essentiel des paramètres du jeu
- Les **règles avancées**, qui sont détaillées dans des paragraphes spécifiques à la suite des règles de base

Le jeu prend en compte :

- les contraintes liées à l'infrastructure urbaine pour les déplacements et les tirs
- les tirs fratricides et les dommages collatéraux
- la nécessité de coordonner les effets que permettent les différents types d'unités (artillerie, génie, blindés, infanterie etc.) que le joueur a à sa disposition
- le facteur « brouillard de la guerre » représenté par l'usage de blocs
- des éléments extérieurs aux protagonistes (population, munitions non explosées, substances dangereuses, obstacles)

1.3 But du jeu

Le but d'une partie est, en un nombre défini de tours, de remplir les objectifs assignés par le scénario. En fonction du nombre de conditions de victoire remplies par les joueurs, la partie peut déboucher sur une victoire totale ou partielle d'un des deux camps, voire sur une situation indécise si aucun des camps n'a su imposer sa volonté.

Ces conditions de victoire peuvent être le contrôle de bâtiments, de parties du champ de bataille ou la destruction d'unités adverses. Certaines actions, notamment les dommages collatéraux sur la population civile, peuvent occasionner une baisse du niveau de victoire.



2. Présentation du jeu

2.1 Contenu de la boîte

- 1 livret de règles
- 3 livrets de scénarios
- aides de jeu : 1 recto / verso et 1 recto
- 16 aides de jeu «fiche scénario» recto / verso
- 2 cartes recto / verso et 1 carte rivière
- 1 aide de jeu «souterrains» recto / verso
- 2 dés à 10 faces
- 156 blocs rectangulaires : 82 Verts et 74 Rouges
- 4 blocs cylindriques.
- 192 pions et marqueurs recto/ verso
- 144 cartes à jouer

2.2 Nombre de joueurs

Urban Operations met en scène deux camps opposés. Chaque joueur commande un sous groupement. Le jeu oppose en général deux joueurs mais, il a aussi été conçu pour un mode multi-joueurs.



«Soldats français en Afghanistan»
La couverture de la boîte a été réalisée à partir d'un
cliché du photographe Thomas Goisque.
(<http://www.thomasgoisque-photo.com/>)

Mise en place du jeu



Consignes pour la partie

Prendre connaissance des indications figurant sur la fiche synopsis (livret de campagne). Vérifier si des règles spéciales sont à respecter. Prendre connaissance d'éventuelles mises à jour sur www.nutspublishing.com.

1. La carte

Déployer la ou les cartes au centre de la table.

2. Les aides de jeu «scénario»

Chaque joueur place l'aide de jeu «scénario» de son camp.

3. Les cartes «unité» et 4. «appui»

Chaque joueur place les cartes unités (spécifiées sur la fiche scénario) et les cartes appuis (listées dans le tableau des appuis sur la fiche scénario).

5. Les instructions spéciales

Chaque joueur se reporte sur son aide de jeu «scénario» et lit les éventuelles instructions spéciales : événements et règles spéciales. Placer les marqueurs «soutien» dans la zone prévue à cet effet si mentionné.

6. Les cartes «événement»

Selon le scénario, chaque joueur peut avoir à créer une pioche de carte «événement».

7. L'aide de jeu principale

Placer l'aide de jeu principale avec le marqueur de tour.

8. Les pions et marqueurs

Placer les différents pions et marqueurs, ainsi que les blocs cylindriques, à portée de main.

9. Les impulsions

Chaque joueur lit les modalités d'entrée en jeu de chaque impulsion.



2.3 Lexique

Action 3D (action de la troisième dimension) : Mission de drone, tir mortier, tir fumigène ou frappe aérienne (Close Air Support, appui feu par hélicoptère).

Appuis : Éléments agissant au profit d'une unité au contact. Le plus souvent des blocs génie ou reconnaissance, rattachés temporairement à un CDS.

Carte «événement» : Carte à jouer représentant certains événements, positifs ou négatifs, survenant pendant l'action.

Carte «unité» : Carte à jouer représentant les caractéristiques des blocs déployés sur la carte. Il existe des cartes «section» et des cartes «véhicule».

CDS : Chef de section. Le CDS est représenté par un bloc. Dans la plupart des armées représentées la fonction de chef de section est confiée à un lieutenant. Mais il n'est pas rare de voir des sous-officiers supérieurs (adjudant, adjudant-chef) commander des sections.

CDU : Commandant d'unité. Le CDU, officier qui commande le sous groupement, est représenté par un bloc. Pour beaucoup de nations ce commandement est confié à un capitaine. Mais certaines armées (Royaume-Uni) y affectent des commandants.

Contrôler (une position) : Contrôler une position est soit avoir un bloc présent dessus, soit être le dernier à être passé dessus.

Dévoilé / non dévoilé : Un bloc est dévoilé lorsqu'il est posé, à plat, face visible des deux camps. Il est non dévoilé lorsqu'il est dressé, face visible par son camp.

Effet des armes : Désigne l'impact d'une action de feu ou de la troisième dimension sur les combattants des deux camps, la population civile ou l'environnement. L'effet des armes affecte donc à la fois l'ennemi (effet recherché) mais aussi potentiellement les unités amies (tirs fratricides) ou la population (dommage collatéraux).

Groupe : Effectif d'une dizaine de soldats (chaque nation a des normes spécifiques) représenté par un bloc en termes de jeu.

Hex : Hexagone(s) représentant environ 7 mètres de terrain.

IED/UXO : Les Improvised Explosive Device/Unexploded Ordnance sont des engins explosifs improvisés ou des munitions non explosées. Les IED/UXO sont représentées par un pion.

Impulsion : 1) Séquence d'un tour où un CDS permet l'activation d'un certain nombre de blocs. 2) nom donné à l'ensemble des blocs subordonnés à un chef de section, pour le temps du scénario, et représentés dans la même zone «impulsion» sur la fiche scénario. Ces blocs sont représentés dans la même zone «impulsion» que ce CDS sur l'ordre de bataille. Ces blocs peuvent être de la même section que le CDS mais il peut également agir d'appuis et d'éléments de commandement.

LOS : Line Of Sight (à traduire par ligne de vue, ligne de visée ou ligne de mire). Ligne de visée du point central d'une position au point central d'une autre position. Une LOS ne peut exister que s'il n'y a aucun obstacle visuel entre deux positions.

Ouverture : Sur la carte et dans un bâti, élément graphique qui marque une porte / fenêtre (symbole rouge) ou une brèche (symbole orange).

PE : Point d'Effet. Sert à calculer la portée des armes, l'étendue de l'effet des armes, le rayon de commandement. Il dépend du terrain.

PF : Puissance de Feu. Définit la capacité de combat d'un bloc.

PM : Point de Mouvement. Sert à calculer la distance de déplacement de chaque bloc. Il dépend du terrain.

Position : Désigne une portion de la carte sur laquelle il est possible de positionner un bloc (hex, pièce, zone ou toit).

Prise de contact : Un bloc qui est à une certaine distance d'un autre élément (3 PE pour un bloc adverse, 1 PE pour un pion), est dit «au contact» de cet élément.

Rupture de contact : Mouvement de repli d'un bloc pris pour cible pour sortir de la zone de feu ennemie. Une rupture de contact peut être effectuée pendant une phase d'action adverse ou suite à un tir d'opportunité.

Section : Une section regroupe l'ensemble des blocs placés sous la responsabilité d'un CDS. Chaque section est représentée en termes de jeu par une «carte section».

Soutien : Désigne l'ensemble des actions destinées à venir en aide à une unité : soin des blessés légers, évacuation des blessés graves, réparations de fortune sur un véhicule, réapprovisionnement en munitions...

Sous-groupement : Volume d'une compagnie (100 à 150 hommes) avec des moyens interarmes. Chaque camp est généralement constitué d'un sous-groupement, composé de plusieurs sections.

Tableau de décompte des tours : Voir l'aide de jeu. Chaque tour représente quelques minutes de temps réel.

Tir d'opportunité : Tir effectué pendant une phase d'action adverse sur un bloc en mouvement.

Unité : Une unité est représentée par un bloc. Les unités sont dites «à pied» si le bloc comporte la silhouette d'un soldat ou «véhicule», si une silhouette de véhicule y est représentée.

VO : Valeur Opérationnelle. Définit la capacité globale de résistance d'un bloc. Une perte de VO peut signifier des morts, des blessés, un état de choc, une baisse de moral, une forte consommation de munitions...

Zone d'effet : Zone dans laquelle s'applique un effet : effet des armes, groupe dans le rayon de commandement de son CDS etc.



3. Séquence de jeu

3.1 Tour de jeu

Un tour de jeu se déroule en une succession de phases, séquences et impulsions. Les actions particulières, comme les actions de la troisième dimension sont résolues lors de la phase préliminaire, en début de tour. Les actions plus concrètes de combat ou de soutien prennent place pendant les impulsions.

3.1.1 PHASE PRELIMINAIRE

Note : Sauf mention spécifique sur les fiches scénarios on ne joue de la phase préliminaire, en début de tour 1, que la séquence d'événements et les demandes d'action 3D. La phase préliminaire complète ne se joue qu'à partir du début du tour 2.

- ▶ **Séquence de masquage des blocs dévoilés** : Les blocs dévoilés lors du tour précédent sont relevés SAUF ceux situés «au contact» (à 3 PE et dans la LOS d'un bloc du camp adverse). Les pions «No Man's Land» dévoilés demeurent dévoilés.
- ▶ **Séquence de mouvement des populations** [Règles avancées] : Tous les pions «population» dévoilés se déplacent d'1 PM, dans la direction donnée par 1d10.
- ▶ **Séquence de vérification de la stabilité des IED/UXO** : Si l'IED/UXO a été dévoilé par effet des armes ou passage à proximité, un joueur jette 1d10. Si le résultat est de 0 à 3 l'IED/UXO, explose. La règle est identique pour les pions épave des véhicules détruits.
- ▶ **Séquence d'événement** : certains scénarios mettent en scène des événements qui ont une influence sur le cours de la partie. Si le scénario le mentionne, chaque joueur tire une carte à jouer «Événement» ou (en fonction des instructions) lance 1D10 et se reporte sur la table d'événements adéquate.
- ▶ **Séquence de résolution des actions 3D** : Les blocs qui sont sur les positions ciblées par des missions de reconnaissance/frappe par les moyens 3D sont dévoilés et les dommages sont appliqués immédiatement.
- ▶ **Séquence de demande d'actions 3D** pour le tour suivant.
- ▶ **Séquence de réorganisation de l'ordre de bataille** [Règles avancées]. Chaque camp peut modifier l'ordre de bataille entre deux impulsions déjà sur le terrain, ou entre deux impulsions entrant sur le terrain au même moment.
- ▶ **Détermination de l'initiative** : Le scénario détermine le camp qui débute la partie avec l'initiative et, sauf exception, les conditions du changement d'initiative à chaque tour de jeu.

3.1.3 PREMIERE PHASE

Le camp qui a l'initiative peut :

- ▶ soit, exécuter son impulsion. Il devient le camp actif. A l'issue de celle-ci son adversaire devient le camp actif en deuxième phase
- ▶ soit, passer son impulsion et la laisser à son adversaire qui devient le camp actif pour une éventuelle deuxième phase

3.1.4 DEUXIEME PHASE ET PHASES SUIVANTES

Le camp actif peut :

- ▶ soit, exécuter une impulsion. A l'issue de celle-ci, son adversaire devient le joueur actif pour une troisième phase
- ▶ soit, passer l'impulsion et la laisser à son adversaire qui devient le joueur actif pour une éventuelle troisième phase

Les deux camps alternent ensuite les phases, les joueurs réalisent leurs impulsions dans l'ordre de leur choix.

Si deux camps passent leur impulsion consécutivement, alors le tour s'arrête. Un nouveau tour commence.

Si un joueur a davantage d'impulsions disponibles que son adversaire, il les réalise toutes avant la fin du tour.

3.1.5 PHASE FINALE

Séquence de retrait des pions «fumigène», des marqueurs « consommé », « réaction » et « activé ».

3.2 Principe d'impulsion

Lors de chaque impulsion, un camp active une (et une seule) de ses sections et les éléments (appui, commandement) qui lui sont rattachés. Chaque impulsion ne peut être jouée qu'une fois par tour.

Une impulsion regroupe l'ensemble des blocs placés sous la responsabilité d'un CDS : les groupes et/ou engins de la section, le PC et les appuis.

Selon l'état du commandement le joueur peut activer jusqu'à 3, 5 ou 7 blocs au cours de l'impulsion (cf. 7.1.1).

Au cours de l'impulsion, les blocs du camp adverse ne peuvent pas être activés, mais ils ont la possibilité de réagir (tir d'opportunité et rupture de contact).

Un bloc ne peut être activé que dans le cadre de son impulsion.

4. Blocs, pions et cartes à jouer

4.1 Camp et environnement

Les blocs appartiennent à 3 entités différentes :

- Le camp vert
- Le camp rouge
- Les éléments constitutifs de l'environnement urbain non combattant, appelés «No Man's Land».

Les camps vert et rouge comprennent :

- Des blocs «**unité**», qui représentent tous les groupes de combattants et leurs véhicules
- Des blocs «**environnement**» qui représentent les leurres et obstacles

Chaque bloc est identifié par la couleur de son camp. Il possède une face cachée et une face informative.

Les impulsions

IMPULSION

L'impulsion soviétique n°3 du scénario "The Breakthrough" est une section d'infanterie montée sur blindés BMP2, renforcée par des éléments interarmes blindé et génie et par des éléments du poste de commandement

Le pion "soutien" est placé dans la case prévue à cet effet

Section Simonov (BMP2) ★

Appuis ★★
Char et Génie

PC ★★

IMPULSION 3

Carte - Infanterie + BMP2
Setup - dès que bâti 23 ou 38 pris, entre au tour suivant par hex 0121 et/ou 0110

Carte - T72 et Génie + BTR70

Carte - PC

Carte : mentionne le nom de la ou des cartes "unité" utilisées pour la section de base, les appuis et les éléments du PC
Setup : décrit la mise en place de l'impulsion au début du jeu ou les conditions de son entrée sur la carte en cours de partie
 ★ donne le niveau d'expérience de chaque élément (★ recrue / ★★ vétéran / ★★★ élite)

Lorsque cette impulsion est jouée, le nombre de blocs qui peuvent être activés dépend de la situation : 3 seulement si le CDS n'est pas sur la carte, 5 si le CDS est sur la carte, 7 si le CDS est dans le rayon de commandement du CDU et l'ensemble des blocs si l'impulsion entre sur la carte.

SECTION

La section d'infanterie du lieutenant Simonov forme la base de l'impulsion n°3. Elle est associée à deux cartes à jouer, l'une pour l'infanterie (carte "infanterie"), l'autre pour les blindés (carte "BMP2")

Section Simonov (BMP2) ★

IMPULSION 3

Carte - Infanterie + BMP2



Chacun des blocs qui compose la section possède un identifiant et des caractéristiques

BLOC

Type de bloc

- bloc à pied / véhicule non blindé
- blindé
- ▲ char

Numéro du bloc

Fonction ou spécialité

Couleur d'identification de la section

Valeur opérationnelle

- ▲▲▲ pleinement opérationnel
- ▲▲ opérationnel
- ▲ faiblement opérationnel

Capacités spécifiques

- bonus d'activation aux CDS (rayon 6 PE)
- bonus +1 tirs et à l'attaque (rayon 6 PE)
- peut demander action 3D (rayon 15 PE)
- ☎ plus de bonus CDU si bloc PC détruit
- ✚ peut effectuer action "je soutiens"
- ☀ peut demander action 3D (rayon 20 PE)
- ☀ peut éclairer jusqu'à 10 PE
- 🎯 capacité "tireur d'élite"
- 🎯 peut éclairer jusqu'à 10 PE
- 🏠 peut grimper sur un toit depuis terrain clair
- 🏠 peut effectuer une action "je détruis", éclairer une mine AC, brécher au contact
- ☎ peut éclairer jusqu'à 10 PE

4.2 Pions "No Man's Land"

Les pions «No Man's Land» sont constitués de :

- IED/UXO (Improvised Explosive Device / Unexploded Ordnance : engins explosifs improvisés / munitions non explosées)
- Déchets toxiques
- Population
- Epaves de véhicules
- Barricades

Se référer à la fiche scénario pour le placement des pions environnement.

4.3 Les unités combattantes

A chaque bloc est associée une carte à jouer «unité» sur laquelle sont répertoriées les caractéristiques de combat de l'ensemble de la section. Ces cartes «unité» sont placées de manière visible à proximité de la fiche scénario.

Attention : le bloc possède les caractéristiques décrites sur la carte de sa section d'origine, même s'il est passé sous le commandement d'un autre CDS.

4.3.1 Les blocs «unité à pied» et «véhicule»

Chaque bloc représente une unité au niveau d'un groupe de combat ou un véhicule. Certains blocs représentent également des éléments d'environnements dans chaque camp.

Chaque bloc a une face neutre et une face informative. Sur la face informative sont mentionnés :

- La couleur du camp d'appartenance (Vert, Rouge)
- Des informations spécifiques (cf. page suivante)

4.3.2 Les différents états des blocs

4.3.2.1 Valeur opérationnelle

Chaque bloc possède 3 niveaux de valeur opérationnelle (2 niveaux seulement pour les blocs CDU, logistique, observateur avancé, PC, tireur d'élite). Lorsque le bloc est dressé, le niveau de VO est lisible à la base du bloc, quand le bloc est couché le niveau de VO est celui qui est dirigé vers le bord de carte où se situe le joueur.



Pleinement opérationnel



Opérationnel



Faiblement opérationnel

Le niveau de VO évolue en fonction des pertes au combat ou en conséquence de certaines actions (destruction d'un bloc adverse, action du soutien).

Un bloc peut-être éliminé suite à un résultat «critique» ou une action 3D, ou lorsque son niveau de VO baisse alors qu'il est faiblement opérationnel :

- S'il s'agit d'un bloc «unité à pied», il est retiré de la carte.

- S'il s'agit d'un bloc «véhicule», le véhicule est détruit et retiré du jeu. On met à sa place un pion «épave».

4.3.2.2 Bloc dressé / dévoilé

Au début de chaque tour, les blocs des deux camps sont dressés, face cachée à l'adversaire, afin de préserver le brouillard de la guerre. Seuls les blocs au contact (c'est-à-dire à vue et à 3 PE au plus d'un bloc adverse - voir les détails en 8.1.12) restent dévoilés. Un bloc est dévoilé (couché face visible) lorsqu'il :

- a tiré ou attaqué
- a subi les effets d'une action 3D
- a été éclairé par un bloc adverse
- a réalisé une brèche
- a réalisé un tir d'opportunité
- est à 3 PE dans la LOS d'un bloc adverse

4.3.2.3 Bloc embarqué

Un bloc unité à pied qui a embarqué dans un véhicule n'est plus sur la carte, mais il est placé sur l'aide de jeu scénario de son camp. On le positionne, debout, sur le visuel du véhicule dans lequel il est embarqué.



Le bloc «infanterie» n°2 embarque dans le transport n°6. Il est donc placé dressé sur l'aide de jeu scénario, sur le dessin du transport n°6.

4.3.3 Les marqueurs

Au cours du jeu, des marqueurs sont placés sur les blocs en fonction des actions et réactions effectuées.



Marqueur «activé» : un bloc qui vient d'effectuer une action et/ou un déplacement est muni d'un marqueur « activé ». Il ne peut plus être activé jusqu'à la fin du tour.

Marqueur «réaction» : un bloc qui a effectué une rupture de contact, effectué un tir d'opportunité ou subi l'effet des armes d'un bloc ami est muni d'un marqueur « réaction ». Il ne peut plus faire de tir d'opportunité ou de rupture de contact jusqu'à la fin du tour.

Marqueur «consommé» : on appose un marqueur «consommé» sur tout bloc qui :

- a été activé puis a effectué une réaction
- a effectué une réaction puis a été activé

A tout moment les joueurs peuvent soulever ces marqueurs pour voir la nature du bloc, s'il est dévoilé.

4.3.4 Les cartes à jouer «unité»

Les impulsions sont composées de plusieurs blocs représentant des unités à pied ou des véhicules de différents types.

Les caractéristiques des blocs sont détaillées sur les cartes à jouer «unité».

4.3.5 Les capacités spécifiques des armements

Sur les cartes «unité», chaque arme est associée à un symbole qui donne les capacités spécifiques des blocs associés.

- ▲ Arme efficace contre toutes les cibles. Un symbole rouge désigne une arme de type missile ou obus de gros calibre (coup critique plus destructeur)
- ▲ Arme efficace uniquement contre les véhicules blindés, non blindés ou les cibles à pied.
- Arme uniquement efficace contre les cibles à pied ou les véhicules non blindés.
- ◆ Arme possédant la capacité d'ouvrir des brèches dans les murs. Un symbole noir désigne une capacité de bréchage uniquement au contact, un symbole rouge désigne une capacité de bréchage à distance (2 PE minimum).
- ◻ Arme portative d'infanterie qui ne peut être utilisée depuis l'intérieur d'un bâtiment (effet de choc, flammes, chaleur, fumée...).

4.3.6 Puissance de feu

La puissance de feu d'un bloc est mentionnée sur sa carte «unité». Elle varie en fonction de la distance d'engagement entre le bloc qui agit et sa cible.

Cette puissance de feu servira de base pour la résolution des tirs et assaut entre blocs. On lui ajoutera certains bonus liés à la situation ou au terrain (voir aide de jeu).



La première case (avec le chiffre en rouge) représente la puissance de feu que possède le bloc contre un bloc situé à 1 PE, c'est à dire lors d'un assaut ou d'un éperonnage. Les cases suivantes, (avec les chiffres en noir) représentent la puissance de feu à des intervalles de 5 PE.

Selon l'exemple ci-dessus, chaque bloc «char» sur la carte possède la puissance de feu suivante :

Pour les **mitrailleuses de 7.62 et 12.7** :

- un assaut à 1 PE se fera sur une base de 6 points de puissance de feu
- un tir entre 2 et 5 PE se fera également sur une base de 6 points de puissance de feu
- un tir entre 6 et 10 PE, se fera sur une base de 7 points de puissance de feu
- un tir entre 11 et 15 PE, se fera également sur une base de 7 points de puissance de feu
- il ne peut y avoir de tir au-delà de 15 PE

Pour le **canon de 125mm** :

- il ne peut y avoir de tir sur une distance inférieure à 11 PE
- un tir entre 11 et 15 PE, se fera également sur une base de 8 points de puissance de feu
- un tir entre 16 et 20 PE, se fera également sur une base de 8 points de puissance de feu
- il ne peut y avoir de tir sur une distance supérieure à 20 PE

4.3.7 Point d'Effet (PE) et zone d'effet des armes

4.3.7.1 Point d'Effet

Les distances sont calculées en Points de Mouvement (PM) uniquement pour le déplacement des blocs. Toutes les autres distances (portée des tirs, commandement, effet des armes, actions de la troisième dimension...) sont calculées en Points d'Effet. Le coût des PM et PE en fonction du terrain est décrit sur l'aide de jeu.

4.3.7.2 Zone d'effet des armes

La zone d'effet des armes est mentionnée sur la carte unité pour chaque type de bloc. Elle représente l'ensemble des effets dus au tir (départ de coup, trajectoire, impact sur l'objectif).

La zone d'effet des armes légères s'étend dans l'axe du tir, jusqu'à la portée maximale des armes.

La zone d'effet des armes lourdes s'étend :

- dans certains cas autour du tireur
- toujours dans les positions adjacentes à la cible du tir

Pour l'application de l'effet des armes en combat et leur zone d'application, cf. 8.2.1.1 ainsi que la planche dédiée.

4.3.8 Qualité de l'unité

Les unités sont hiérarchisées en 3 qualités différentes, qui représentent leur niveau de résistance au feu et leur expérience.

La qualité est mentionnée sur la fiche scénario, dans la partie ordre de bataille. La qualité de l'unité influe sur le résultat des combats :

- ★ **Recrue** : pour toute perte de VO due à un tir, un tir d'opportunité ou un assaut, le joueur relance 1 D10. 0 à 3 : le bloc perd 1 VO supplémentaire. 4 à 9 : pas de changement à la perte de VO.
- ★★ **Vétéran** : application brute du tableau de résolution des combats
- ★★★ **Elite** : pour toute perte de VO due à un tir, un tir d'opportunité ou un assaut, le joueur relance 1 D10. 0 à 5 : pas de changement à la perte de VO. 6 à 9 : le bloc perd 1 VO de moins.

Les cartes à jouer

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

CARTE "EVENEMENT"

"We're taking heavy small arms fire"

Description :
 Le texte de la carte événement prime sur celui des règles

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

Notes :
 Explications ou mise en contexte historique

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

Scénarios dans lesquels est utilisée la carte

123456

Encart renseignant sur :
 - le **camp** (vert ou rouge)
 - le **nom**
 - le **pays**
 - la **période**

Chaque encart blanc renvoie à un **bloc** sur la carte

CARTE "UNITE"

Pertes et effet des armes :
 Hex cible / 1 PE autour / 2 PE autour

Type de cible affectée :
 ● Unité à pied (et véhicules non blindés) ET population
 ■ Unité à pied et blindés ET population
 ▲ Unité à pied, blindés et chars ET population

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

CARTE "APPUI"

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

Capacités du bloc :
 ● Unité à pied (et véhicules non blindés) seulement
 ■ Unité à pied et blindés
 ▲ Toutes cibles (▲ roquette / ▲ missile ou obus)
 ◆ Peut créer des brèches (◆ contact / ◆ à distance)
 ☐ Ne peut tirer depuis un bâtiment

Nom du bloc

CHAR

Poids du bloc
 Nombre de symboles évidés

ou Capacité de transport
 Nombre de symboles pleins

Type de bloc
 ● Unité à pied (ou non blindé)
 ■ Blindé
 ▲ Char

Armes

◆ 12.7

6 6 7 7

▲ 105mm

9 9

Armement

▲ 105mm

9 9

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

Effet des armes (blast/explo)
 1 PE autour du tireur
 2 PE autour de la cible

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

Note : le statut et les puissances de feu de chaque bloc dépendent de sa section d'appartenance, et pas de l'impulsion pendant laquelle il est activé. Ainsi un char provenant d'une section de chars «recrue», peut faire partie d'une impulsion où tous les autres blocs viennent de sections «vétérans» ou «élite». Pour la résolution des combats le bloc «char» subit les caractéristiques propres aux «recrues».



5. L'environnement urbain

5.1 La carte

Chacune des cartes représente un type de quartier urbain avec des caractéristiques propres, qui ont des conséquences sur les déplacements et les combats.

Les encarts «souterrains» sont à utiliser selon les indications de la fiche scénario. Les blocs s'y déplacent quand ils utilisent les égouts et passages souterrains.

Une carte couvre environ 260 sur 180 mètres. En fonction du scénario on peut utiliser une carte seule ou un assemblage de plusieurs cartes.

5.1.1 Hexagones

Une grille d'hexagones est imprimée sur le terrain situé en dehors des bâtiments. L'hexagone est utilisé pour le calcul des mouvements des blocs et la portée des armes.

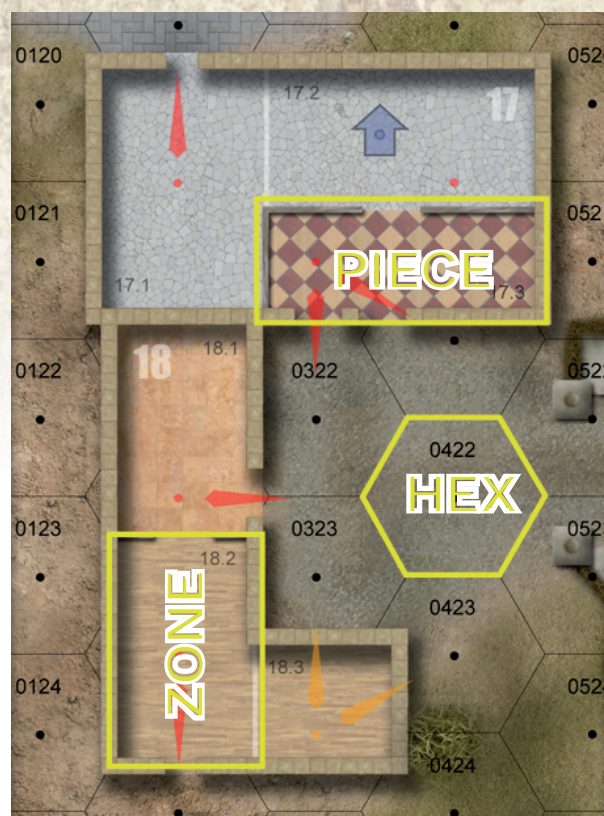
Un hexagone représente environ 7 mètres de terrain réel. Il est important de noter que, bien que non représentés sur la carte pour des raisons de clarté, les rues sont encombrées d'éléments divers : carcasses de véhicules, fumées, éclairage public, mobilier urbain... qui limitent grandement les lignes de vue et la portée des tirs.

Sauf mention contraire indiquée dans les scénarios, les moitiés d'hexagones de bord de carte sont jouables.

Le point imprimé au centre de l'hexagone a deux fonctions :

- Lorsqu'il s'agit de déterminer une LOS, une ligne fictive est tracée entre deux points. Si la ligne traverse un obstacle, la cible ne peut être vue.
- Le terrain sur lequel est le point central détermine le terrain pour tout l'hexagone, y compris ses côtés.

On ne peut stationner qu'un bloc par hexagone SAUF de manière temporaire pendant le mouvement (cf. 8.1.1).



5.1.2 Les bâtiments, pièces et zones

L'intérieur des bâtiments imprimés sur la carte est découpé en pièces, bordées par des lignes ombrées, qui représentent les cloisons. Une pièce peut comporter plusieurs ouvertures (porte, fenêtre ou brèche). Une pièce peut comprendre plusieurs zones.

Une ligne blanche marque la séparation entre deux zones d'une même pièce. Chaque zone ne peut comporter qu'une ouverture.

Un seul bloc et un seul pion peuvent stationner dans une zone ou dans une pièce non divisée en zones, sauf de manière temporaire pendant le mouvement (cf. 8.1.1).

5.1.3 Murs et ouvertures

5.1.3.1 Les murs, façades, cloisons et limites de zones

Il est possible de distinguer 3 types de murs sur la carte : les murs d'enceinte, les façades et les cloisons :

- **Les murs d'enceinte** : ils bloquent la LOS, restreignent les déplacements et pénalisent les effets (commandement, effet des armes...)
- **Les façades** : les murs de façades bloquent la LOS et sont infranchissables, sauf en présence d'une ouverture, et pénalisent les effets (commandement, effet des armes...)
- **Les cloisons** : elles pénalisent le tir et le mouvement. Elles pénalisent également les effets (commandement, effet des armes).

Les **limites de zones** divisent les grandes pièces, leur franchissement ne coûte rien (note : cependant le coût de la zone est de 1 PM).

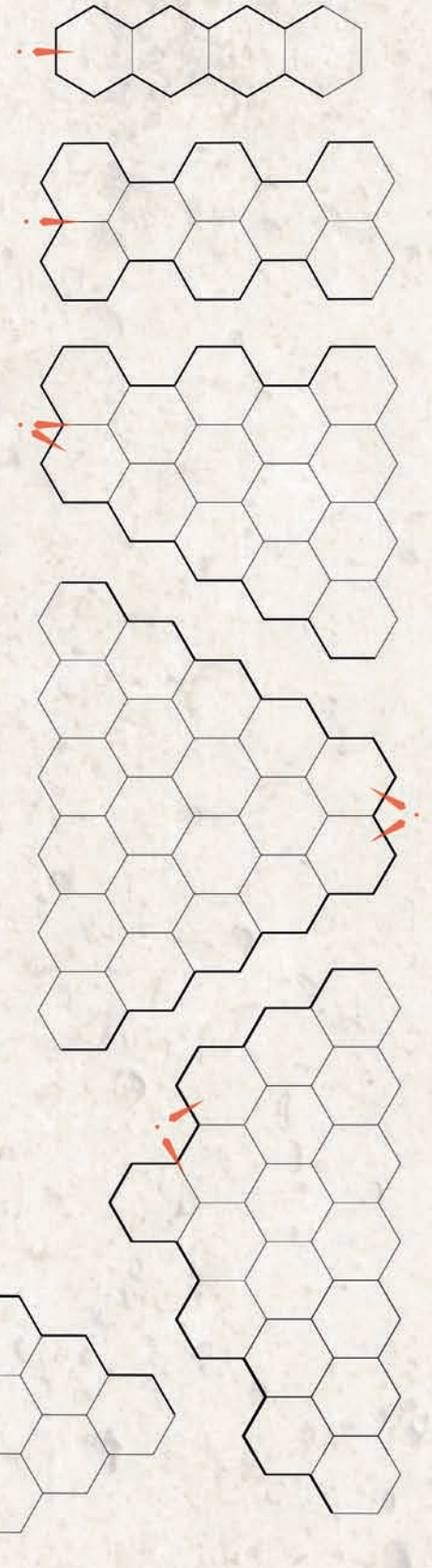
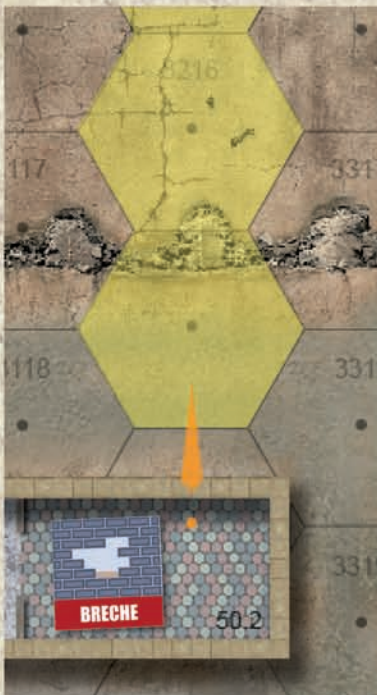
Pour consulter le détail du coût en PE et PM des murs, façades et cloisons, se reporter sur l'aide de jeu «effet des terrains».

Les ouvertures

Les flèches rouges (ouvertures) ou orange (brèches) matérialisent les arcs de tir.

Si la flèche pointe le centre d'un hexagone, alors toute la rangée fait partie de l'arc de tir.

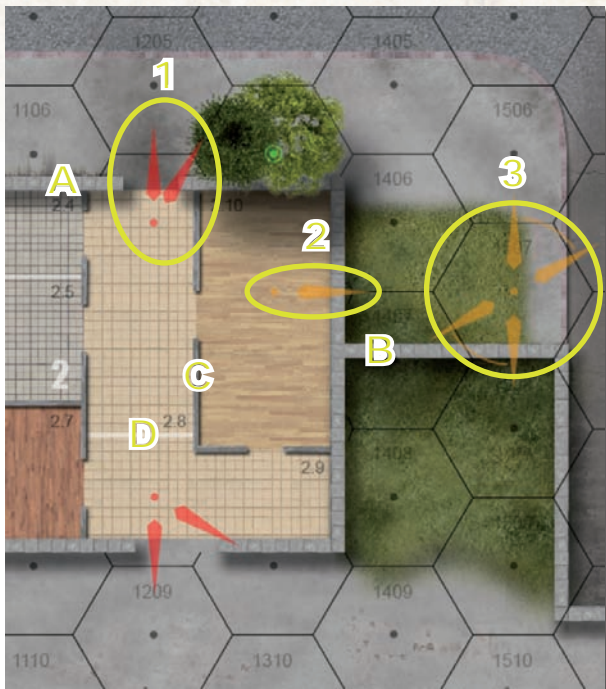
Si la flèche pointe un côté d'hexagone, tracer alors virtuellement une ligne passant par tous les côtés d'hexagones dans le prolongement de la flèche. Les hexagones coupés par la ligne et ceux dont le bord est traversé, font partie de l'arc de tir.



5.1.3.2 Les ouvertures et les brèches

Les murs d'enceinte ou les façades peuvent être percés par des ouvertures ou des brèches :

- **Les ouvertures (portes, fenêtres) :** matérialisées par des arcs de tirs rouges sur la carte, elles permettent le tir (sous certaines conditions) et le franchissement des façades.
- **Les brèches :** matérialisées par des arcs de tirs oranges sur la carte, elles sont en tout point identiques aux ouvertures à partir du moment où elles ont été créées (pion «brèche» placé dessus). Une brèche non créée est considérée comme un mur.



- | | |
|-------------------|---------------------|
| A. Façade | 1. Ouverture |
| B. Mur d'enceinte | 2. Brèche de façade |
| C. Cloison | 3. Brèche de mur |
| D. Limite de zone | |

5.1.4 Les niveaux

Le terrain des cartes et des encarts «souterrains» peut représenter plusieurs niveaux :

- Niveau 3 : bois
- Niveau 2 : bâtiments
- Niveau 1 : murs d'enceinte et buttes
- Niveau 0 : terrain clair
- Niveau -1 : surfaces en eau, égouts (à l'air libre ou souterrains) et réseaux souterrains

Les blocs «véhicule» peuvent circuler aux niveaux 1, 0 et -1 mais ne peuvent pénétrer dans les souterrains. Note : certains hex de terrain libre (point central jaune) sont infranchissables aux véhicules.

Les blocs «unité à pied» peuvent circuler dans tous les niveaux. Les blocs à pied peuvent passer d'un niveau à l'autre de plusieurs façons. L'accès aux toits se fait :

- par les accès vers les toits depuis l'intérieur des bâtis (cf. symbole sur l'aide de jeu dédiée)

- en passant par dessus un bloc «véhicule» adjacent à un toit avec symbole «accès au toit» (ou en passant par-dessus un bloc équipé d'une échelle et adjacent au toit)
- si le bloc a un symbole «échelle» et est adjacent à un toit avec symbole «accès au toit»

L'accès aux niveaux inférieurs se fait :

- à partir de n'importe quel hexagone adjacent pour les égouts à l'air libre
- à partir de l'hexagone d'égout à l'air libre adjacent pour entrer dans un égout souterrain
- à partir d'un regard de souterrain pour descendre dans un réseau souterrain

Note : les règles ci-dessous fonctionnent dans les deux sens. Un bloc peut descendre de la même façon qu'il est monté et vice versa.

5.1.5 Regards de souterrains

Un scénario peut nécessiter l'utilisation d'un ou des deux encarts «souterrains». Tous les regards permettant d'entrer dans les souterrains sont figurés sur la carte par des pions «souterrain».

Un bloc qui effectue un mouvement sur un hexagone avec un pion «souterrain» choisit s'il descend dans le réseau souterrain ou s'il reste en surface.

5.1.6 Egouts

Les égouts, qu'ils soient à ciel ouvert ou enterrés, sont un niveau en-dessous du sol (niveau -1).

Il n'y a pas de symbole souterrain pour passer de l'égout à ciel ouvert à l'égout enterré. On ne peut sortir d'un égout enterré uniquement via un hex d'égout à ciel ouvert, et vice versa.



5.1.7 Les lignes de visée (LOS)

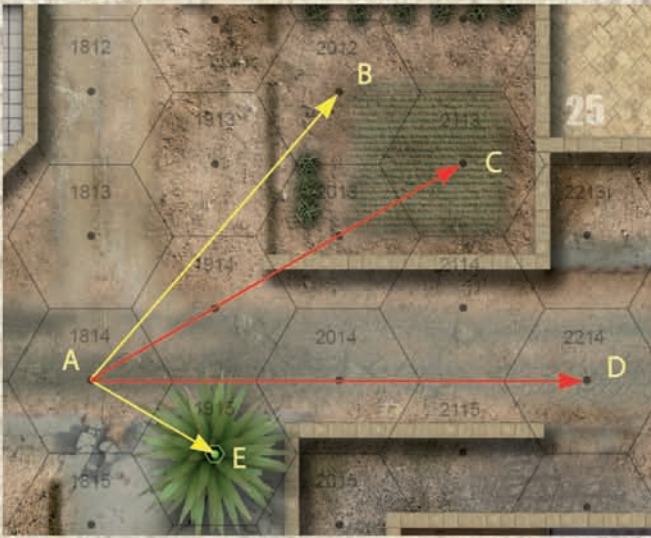
Chaque position est dotée d'un point en son centre. La LOS (Line Of Sight, ou ligne de visée) passe du point central d'une position de départ au point central de la position visée.

Un bloc voit un objectif (bloc, pion ou brèche à ouvrir à distance) s'il n'y a pas d'obstacle sur la LOS entre lui et son objectif. On le vérifie avec une règle transparente ou un fil, reliant le point central de chacune des deux positions sur la carte :

- Si après vérification, une LOS est sans obstacle, l'action de tir ou d'éclairage est résolue.
- Si après vérification il y a un obstacle sur la LOS, l'unité qui tire est dévoilée (pas celle qui éclaire) et l'activation est terminée. Les pertes sont néanmoins appliquées sur les blocs et pions situés dans la zone d'effet des armes entre le tireur et l'obstacle.

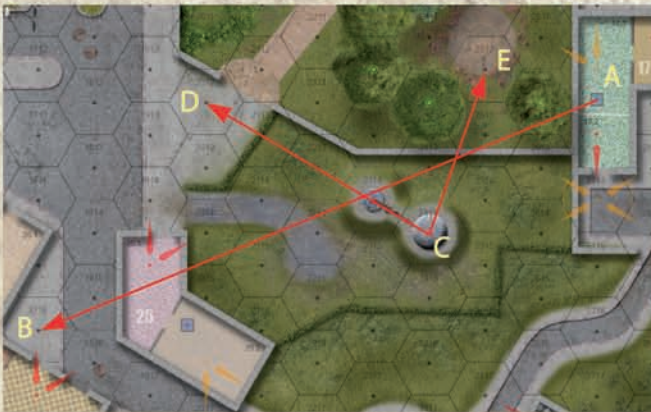
Les lignes de visée

Masques topographiques



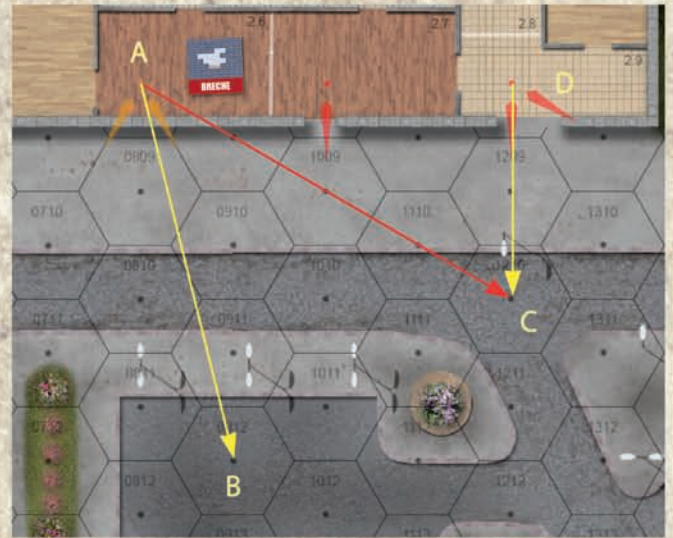
- A voit B, la LOS étant dégagée
- A voit E car ce dernier est situé sur l'obstacle et non derrière
- A ne voit pas C, le mur faisant obstacle à la LOS
- A ne voit pas D car la LOS passe sur un côté d'hex d'obstacle

Effet plateau



- A (sur le toit) ne voit pas B, le bâti 28 générant un effet plateau
- C ne voit pas D, le premier hex de la LOS étant une butte générant un effet plateau
- C ne voit pas E, le mur générant un effet plateau

Ouvertures et Brèches

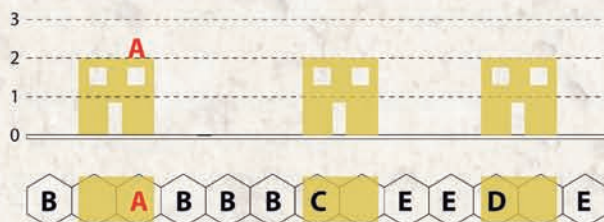


- A voit B, la LOS étant dans l'arc de tir d'une brèche créée (pion "brèche" dans la zone 2.6)
- D voit C, la LOS étant dans l'arc de tir d'une ouverture
- A ne voit pas C, la LOS étant hors de l'arc de tir de la brèche créée

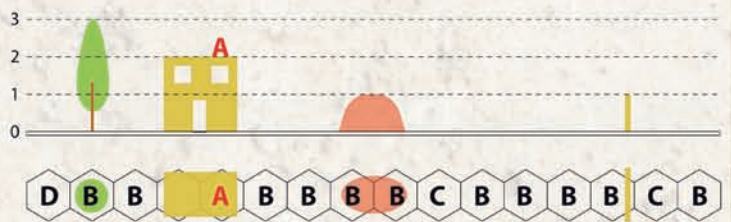
Vue plongeante et hex aveugles



- A (niveau 2 sur le toit) voit B situé à au moins un hexagone derrière un obstacle de niveau 1.
- A ne voit pas C puisqu'il est directement derrière un obstacle de niveau 1 (hexagone aveugle).



- A (sur le toit) voit B
- A (sur le toit) voit C, qu'il soit sur le toit ou dans le bâti (à condition d'avoir une LOS via une ouverture)
- A (sur le toit) voit D, uniquement s'il est sur le toit
- A (sur le toit) ne voit pas E (effet plateau)



- A (sur le toit) voit B
- A (sur le toit) ne voit pas C (hexagones aveugles)
- A (sur le toit) ne voit pas D, la LOS est coupée par l'arbre (masque topographique)

Par principe, les lignes de vue sont réciproques : si une ligne de vue existe vers un bloc, alors les deux blocs sont réciproquement visibles.

5.1.7.1 Obstacles à la LOS

Les obstacles sur la LOS sont tous les éléments du terrain qui empêchent la vue : bois, mur de bâtiment, mur d'enceinte, cloisons, butte) ou les pions «No Man's Land» fumigène, épave et véhicule.

En revanche, il est possible de tirer à travers un bloc (qui risque de subir l'effet des armes) ou un pion «No Man's Land» (excepté fumigène, épave et véhicule).

Les bois, buttes, pions «fumigène», «épave» et «véhicule» couvrent l'ensemble de leur hexagone, contour compris.

En revanche, les murs ne font pas obstacle sur l'ensemble de la surface de l'hex qu'ils traversent, mais seulement sur leur propre contour.

5.1.7.2 Niveau des obstacles

Les obstacles à la LOS n'ont pas tous la même hauteur, ils sont donc été regroupés en 3 niveaux :

- Niveau 3 : les bois
- Niveau 2 : les bâtiments et pions «fumigène» / «épave»
- Niveau 1 : les buttes, épaves, véhicules et murs d'enceinte

Note : les niveau 0 (terrain ouvert) et le niveau -1 (égouts, souterrain) ne sont pas des obstacles et n'ont donc aucun impact sur la LOS.

Masque topographique : la LOS est coupée par un obstacle si les deux blocs sont situés à un niveau inférieur à cet obstacle.

Effet plateau : la LOS est coupée par un obstacle si l'un des bloc est situé au même niveau que l'obstacle et que l'autre est situé à un niveau inférieur.

5.1.7.3 Tirer / éclairer par dessus ou depuis un obstacle

Vue plongeante : un bloc situé à un niveau supérieur du niveau de l'obstacle possède une LOS sur un bloc situé à un niveau inférieur du niveau de l'obstacle.

Hexagone aveugle : l'hexagone de niveau inférieur situé immédiatement derrière l'obstacle est dit aveugle. Un bloc en situation de vue plongeante ne possède donc pas de LOS sur cet hexagone.

Tir depuis un toit : un bloc peut tirer depuis un toit dans toutes les directions, la LOS est calculée à partir du point bleu du symbole «accès au toit». Le bâtiment sur lequel est situé le bloc (délimité par des murs) n'interfère en rien sur la LOS, le bloc étant considéré occupant l'ensemble du toit. Par contre, les bâtiments mitoyens génèrent un effet plateau. Pour le calcul des distances, le coût en PE des pièces ou zones traversées est conforme à la table des terrains, mais les murs qui délimitent le toit ne coûtent rien.

5.2 L'environnement «No Man's Land»

L'environnement «No Man's Land» est représenté par des blocs appartenant à chaque camp ainsi que par des pions neutres. Les mines mises en place par les deux camps peuvent être non matérialisées (position inscrite sur papier libre par le joueur) ou représentées par des pions.

5.2.1 Blocs «No Man's Land»

Les blocs «No Man's Land» des camps Vert et Rouge représentent soit des barricades, soit des leurres :

- **des barricades** : obstacles créés par le génie pour gêner la mobilité de l'adversaire, souvent à des endroits propices au tir (mortier, tir direct)

- **des leurres** : placés en début de partie, pour gêner le renseignement adverse et l'induire en erreur sur son dispositif (Sauf mention contraire sur la fiche scénario les leurres ne peuvent pas bouger)

Chaque joueur les déploie en même temps que les autres blocs de son camp. Lorsqu'ils sont éclairés ou qu'ils subissent un tir direct le joueur les dévoile. La barricade reste dévoilée jusqu'à la fin de la partie (ou jusqu'à sa destruction), le leurre est immédiatement retiré du jeu.

5.2.2 Mines anti-char

Les seules mines représentées dans le jeu sont les mines anti-chars (AC), que chaque joueur peut poser selon les indications du scénario.

5.2.2.1 Placer une mine anti-char

Les mines AC sont placées au début de la partie, ou en cours de tour (action d'un bloc génie). Le joueur mentionne alors le numéro de l'hex où il a placé sa mine sur un papier libre.

5.2.2.2 Déclencher une mine anti-char

La mine AC n'est pas déclenchée par un bloc unité à pied mais par tout véhicule qui passe sur l'hex dans lequel elle a été placée. Le camp à qui appartient la mine annonce en fin de mouvement que le bloc adverse est passé sur une mine AC. Le camp qui possède le véhicule lance 1d10 :

- Si le résultat est de 0 à 7 le bloc véhicule est détruit. Placer un pion «épave» avec un pion «fumigène» dans le sens du vent, jusqu'à la fin de la partie, à l'endroit où est placée la mine. On applique les règles d'effet des armes pour les mines AC au moment de l'explosion. La mine est retirée du jeu.
- Si le résultat est 8 ou 9 la mine n'a pas explosé. Elle est retirée du jeu et le joueur peut alors continuer son activation.

Si le possesseur de la mine n'annonce pas la mine (oubli) alors qu'un véhicule adverse passe dans l'hex, la mine est retirée du jeu.

5.2.2.3 Eclairer une mine anti-char

Seuls les blocs «éclairateur» et «génie» peuvent détecter les mines AC dans un rayon de 2 PE (sans obstacle sur la LOS) autour des hex parcourus par le bloc. Pour cela le joueur dévoile le bloc génie/éclairateur avant de faire mouvement et annonce «j'éclaire». Il limite son déplacement à 3 PM, mais le joueur adverse est dans l'obligation de dévoiler les mines AC situées dans la zone éclairée. Quand la mine est éclairée, elle est dévoilée (le joueur place un pion «mine») mais n'explose pas.

5.2.3 Pions «No Man's Land»

Les pions «No Man's Land» n'appartiennent à aucun camp.

Le recto de chaque pion No Man's Land est générique. Le verso indique le type d'obstacle ou d'incident.

En début de partie, l'ensemble des pions du «No Man's Land» est disposé sur le plan de jeu. Le scénario indique s'il y a des consignes particulières pour leur mise en place (emplacement, dévoilés ou non).

Un pion «No Man's Land» est dévoilé (retourné) :

- lorsqu'il est éclairé par un bloc
- lorsqu'un bloc arrive au contact du pion
- lorsque le pion est dans l'axe ou la zone d'effet des armes

Lorsqu'un pion du «No Man's Land» est dévoilé suite à un effet des armes effet des armes :

- si c'est un pion «population» il est immédiatement détruit
- si c'est un pion «déchets toxiques» il est percé/ouvert
- si c'est un autre type de pion il ne subit pas de dommage

5.2.3.1 IED/UXO

Au moment où un bloc prend le contact ou éclaire un pion «IED/UXO», le joueur lance 1D10. Si le résultat est de 0 à 3 l'IED/UXO, explose. L'effet des armes s'applique immédiatement.



Un pion «IED/UXO» dévoilé par effet des armes n'explose pas. Il pourra exploser lors de la séquence du début de chacun des tours suivants. A chaque séquence de début de tour tout IED/UXO dévoilé peut exploser. Sur un résultat de 0 à 3 au D10, l'IED /UXO, particulièrement instable, explose immédiatement et l'effet des armes s'applique (rayon de 2 PE). Après l'explosion le pion est retiré du jeu.

Il est interdit de passer par-dessus un pion IED/UXO, mais il est possible de tirer à travers. Seul un bloc génie peut tenter de le détruire.

5.2.3.2 Déchets toxiques

Si un pion «déchets toxiques» est dévoilé, le joueur met en place le pion «nuage toxique» qui représente le nuage toxique permanent.

Tout bloc qui traverse le nuage perd 1 VO, de même que tout bloc qui se trouve dans le nuage au moment de sa mise en place. Si un pion population traverse le nuage toxique il ne subit pas de dommage.



Un bloc peut tirer à travers un pion «déchets toxiques».

Les nuages toxiques restent sur la carte jusqu'en fin de partie.

5.2.3.3 Population

Si un bloc arrive au contact d'un pion «No Man's Land» et que ce pion dévoilé est un pion population, alors le joueur adverse déplace le pion population de 3 PM, en respectant la règle de fuite suivante :

- le pion population DOIT s'éloigner le plus possible du bloc qui est arrivée à son contact
- si ce n'est pas possible, le bloc population cesse son mouvement
- si le bloc population arrive au contact d'un autre bloc, il cesse son mouvement

Aucun bloc ne peut traverser un pion «population».

On ne peut tirer (tir direct, action 3D) sur un pion population.

Tirer à travers un pion «population» amène à sa destruction.



Tout bloc «population» détruit par l'action d'un camp peut être pénalisé en terme de conditions de victoire (se reporter au synopsis du scénario).

5.2.3.4 Véhicules

Un pion «véhicules» représente plusieurs véhicules entassés. C'est donc un obstacle à la visée des combattants.



Un bloc peut traverser un pion «véhicules» dévoilé.

5.2.3.5 Barricade (No Man's Land et camps)

Aucun bloc ne peut traverser un pion ou un bloc «barricade».

En terrain clair, le déplacement de tout bloc dans un hex adjacent à une barricade coûte 2 PM par hex. Il n'y a pas d'effets supplémentaires si le bloc est adjacent à plusieurs barricades.



Dans un bâti :

- un bloc qui passe dans une pièce adjacente à une barricade située dans la rue se déplace normalement ;
- un bloc qui passe dans une pièce ou une zone adjacente à une barricade dans un bâti se déplace normalement.

Seul un bloc «génie» peut détruire (par explosif) une barricade, générant un effet des armes.

Un pion ou un bloc «barricade» ne bloque ni la LOS, ni le tir et n'a pas d'effet sur les rayons d'effet des armes ou de commandement.

5.2.4 Les pions d'environnement

Le nombre de pions environnement est fixé pour chaque camp dans sa fiche scénario.

5.2.4.1 Pion «brèche»

Une brèche ne peut être réalisée que là où la carte le permet. Le pion «brèche» est posé sur l'hex ou la pièce/zone où elle est pratiquée, de manière à ce que les joueurs puissent vérifier l'arc de tir. Il reste en place jusqu'à la fin de la partie.



Les bloc unité à pied peuvent franchir n'importe quelle brèche, les véhicules ne peuvent franchir que les brèches réalisées dans les murs d'enceinte.

Poser un pion «brèche» est une action.

5.2.4.2 Pion «fortifié»

Les pions «fortifié» sont mis en place en début de partie, selon les indications de la fiche scénario (nombre, localisation).



Ils peuvent être placés sur n'importe quel type de terrain (hex, pièce, zone, toit, souterrain). Ils offrent un bonus de +1 dans la résolution des combats, valable depuis toutes les directions (en cas de combat de pièce à pièce, le bloc qui est dans une pièce/zone fortifiée profite du bonus).

De plus, ils protègent contre l'effet des armes :

- si le bloc est situé dans un axe ou une zone d'effet des armes le joueur lance le dé. De 0 à 7 au D10 : la perte due à l'effet des armes ne s'applique pas.
- En cas de tir 3D, le bloc situé sur une zone fortifiée perd 1 VO de moins que le résultat annoncé.

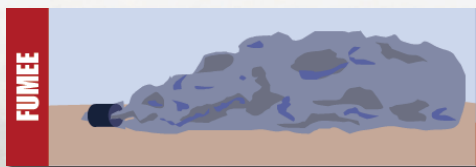
Les pions «fortifié» ne sont jamais retirés du jeu. Leur effet de protection est toujours valable après avoir subi un tir direct, indirect ou un bréchage.

5.2.4.3 Pions «fumigène»

On peut effectuer un tir de fumigène contre un hex :

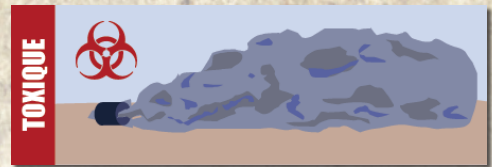
- par un véhicule (blindé ou char) lors d'une action de tir
- dans le cadre des actions de la troisième dimension, à régler lors de la séquence de début de tour

Le pion «fumigène» est placé sur 3 hex, à partir de l'hex visé et dans le sens du vent. Il est retiré en fin de tour. Si un bâti se trouve dans cette zone des 3 hex, la ou les pièces parcourues sont aussi dans le nuage de fumée.



5.2.4.4 Pion «fumée toxique»

Le pion «fumée toxique» est apposé dès qu'un pion «toxique» est dévoilé, c'est-à-dire dès qu'un bloc entre en contact avec le pion «toxique», ou si le pion est dans une zone d'effet des armes.



Le pion est placé à partir de la position où a été dévoilé un pion «toxique», sur trois hex, dans le sens du vent. Le pion «toxique» dévoilé et le marqueur restent en place jusqu'à la fin de la partie.

Un pion «fumée toxique» ne bloque ni la LOS ni le tir.

5.2.4.5 Marqueurs «épave»

Lorsqu'un bloc véhicule est éliminé, le retirer de la carte et le remplacer par un pion «épave», placé à partir de la position du bloc, sur trois hex, dans le sens du vent.



Un pion «épave» est un obstacle de niveau 1.

Lors de la séquence de début de tour les munitions peuvent exploser, selon le mécanisme des IED/UXO. Contrairement au IED/UXO, l'épave reste en jeu après une explosion et peut à nouveau exploser lors d'une séquence ultérieure de début de tour.

5.2.4.6 Le sens du vent

Pour la mise en place des pions «fumigène», «épave» et «toxique» le sens du vent est pris en compte. Le sens du vent est systématiquement indiqué sur les fiches synopsis et fiches scénario.



6. Les événements

Certains scénarios mettent en scène des événements, positifs ou négatifs, qui ont une influence sur le cours de la partie. Ces événements entrent en jeu soit via une table d'événements, soit via des cartes à jouer «Événement». Les instructions relatives aux événements sont décrites sur l'aide de jeu scénario de chacun des joueurs :



6.1 Mise en place

Si le scénario mentionne l'usage de cartes «Événement», alors chacun des joueurs sélectionne lors de la mise en place de la partie, les cartes de son camp qui seront utilisées :

- les cartes doivent être de la bonne **campagne** (cf. verso de la carte)
- les cartes doivent être celles du **scénario** (cf. recto de la carte, le nom ou le numéro du scénario doivent apparaître en blanc dans le cartouche en bas à droite)

Le verso indique la campagne



Le recto indique si la carte est utilisée dans le scénario

L'aide de jeu scénario de chaque camp indique également :

- quelles cartes «Événement» sont mélangées face cachée dans une pioche
- quelles cartes «Événement» le joueur possède en main en début de partie

Si le scénario mentionne l'usage d'une table d'événements, cette table figure sur le livret de campagne.

En fonction des scénarios, il existe quatre configurations possibles pour la gestion des événements :

- le scénario n'utilise pas de système d'événement
- les événements sont gérés par des cartes «Événement»
- les événements sont gérés par une table d'événements
- les événements sont gérés par des cartes et une table

6.2 Tirage des événements

6.2.1 Cartes «Événement»

Lors de la phase d'événement, chaque joueur tire une carte de sa pioche et la place dans sa main.

Chaque carte «Événement» donne tous les détails des règles à appliquer (si le texte de la carte est en contradiction avec les règles, c'est le texte de la carte qui s'applique) et du moment où l'événement peut être joué. Elle mentionne également si l'effet de l'événement est immédiat ou si le joueur peut la conserver pour un usage ultérieur :

- titre en **noir** : la carte peut être jouée immédiatement ou conservée pour un usage ultérieur
- titre en **rouge** : l'événement prend effet immédiatement

Il est possible de jouer un nombre indéfini d'événement par tour de jeu. Si deux joueurs jouent un événement en même temps, c'est celui qui possède l'initiative qui joue le sien en premier.

Sauf mention contraire, une fois une carte utilisée, elle est retirée du jeu.

6.2.2 Tables d'événements

Lors de la phase d'événement, chaque joueur lance 1D10 et consulte la table d'événements. Les événements de la table d'appliquent obligatoirement pour le tour de jeu en cours. Par contre, si la table mentionne le tirage d'une carte «Événement», elle peut être gardée en main pour un usage ultérieur.



7. Commander les unités

7.1 Mener des actions

7.1.1 Impulsion d'un camp

Le nombre d'impulsions auquel chaque camp a droit à chaque tour est défini dans la fiche scénario. Il est égal au nombre de chefs de section dont le joueur dispose en début de partie.

Sauf mention contraire, le joueur active les impulsions dans l'ordre qui lui convient.

A chaque impulsion, il est possible d'activer n'importe quel type de bloc appartenant à son impulsion, mais en nombre limité :

- jusqu'à 3 blocs si le CDS a été détruit lors d'une précédente impulsion
- jusqu'à 5 blocs en situation normale (le CDS n'est pas éliminé ou pas dans le rayon de commandement du CDU)
- jusqu'à 7 blocs si le CDS est dans le rayon de commandement (cf 7.2) du CDU en début d'impulsion ET si le bloc PC est présent sur la carte

Quand une section entre en jeu après le début de la partie, l'ensemble des blocs de l'impulsion est activé pour le tour. Tous les blocs doivent être mis en place sur la carte, à partir de l'hex d'entrée précisé dans la fiche scénario.

7.1.2 Activation d'un bloc

Lors de son impulsion, un joueur active successivement ses blocs. Le mouvement d'un bloc peut être interrompu par un bloc adverse qui effectue un tir d'opportunité.

Au cours de son activation, un bloc «unité à pied» peut :

- soit bouger de 9 PM si la totalité de son déplacement se fait hors LOS ennemie (cf. 8.1.13)
- soit bouger de 6 PM s'il n'effectue aucune action
- soit effectuer une action puis bouger de 3 PM
- soit bouger de 3 PM puis effectuer une action

Au cours de son activation, un bloc «véhicule» peut :

- soit bouger de 18 PM si la totalité de son déplacement se fait hors LOS ennemie (cf. 8.1.13)
- soit bouger de 12 PM
- soit effectuer une action puis bouger de 6 PM
- soit bouger de 6 PM puis effectuer une action
- soit (blindés et chars uniquement) faire un «hit & go» (tir en mouvement), à savoir bouger / tirer / bouger, sans dépasser 6 PM au total

L'activation d'un bloc ne peut être interrompue pour activer un autre bloc. Une fois que l'activation du bloc est finie, elle est terminée pour le reste du tour.

7.2 Chaîne de commandement

Le CDU dirige les CDS. Les CDS dirigent les unités (blocs).

Le CDU et les CDS ont chacun un rayon de commandement de 6 PE.

7.2.1 Effet sur les activations

La présence du CDU à 6 PE maximum du CDS ET la présence du PC sur la carte permettent d'activer jusqu'à 7 bloc pour l'impulsion.

Si le CDS est hors carte, il n'est possible d'activer que 3 blocs pour l'impulsion (la présence du CDU à proximité des blocs ne change rien).

7.2.2 Effets sur le combat

Quand un bloc est dans le rayon de commandement de son CDS (6 PE), il bénéficie d'un bonus de +1 pour la résolution des combats.

Le rayon de commandement entre le CDS et le bloc est calculé au moment du combat (tir, assaut ou tir d'opportunité). Les blocs CDU et CDS ne bénéficient pas du bonus.

7.3 Actions de la troisième dimension

7.3.1 Actions 3D disponibles

Les actions 3D peuvent être de différente nature :

- mission de reconnaissance par hélicoptère
- mission de reconnaissance par drone
- mission d'appui par Close Air Support (bombardement aérien)
- mission d'appui feu par hélicoptère
- tir de mortier ou d'artillerie
- tir fumigène par mortier ou artillerie (à ne pas confondre avec les tirs de fumigènes réalisés par certains blindés en cours de tour)

Les actions 3D disponibles pour le scénario sont décrites dans le tableau des actions 3D de la fiche de scénario de chaque camp.

Appuis 3D	#	I	T+1	T
AH-1 Cobra	2/1	0-4	5-8	-
A-10 Thund.	2/1	0-4	5-9	-
Mo 120mm	1/1	0	1-7	8-9
M109 155mm	2/1	0-2	3-8	9
OH-58 Kiowa	1/1	0-2	3-8	9
Fumigène	2/2	0	1-7	8-9
Appuis AA				
M163 Vulcain	1/1	0-2	-	3-9

- **Appuis 3D / Appuis AA** : nom de l'appui disponible renvoyant à la carte à jouer «Appui» du même nom.
- **#** : nombre de mission disponibles pour le scénario / nombre de demandes d'appui possibles par tour de jeu (demandes soumises à un jet de dé)
- **I** : appui indisponible (résultat du jet de dé)
- **T+1** : action 3D appliquée à la séquence de résolution d'action 3D du tour suivant (résultat du jet de dé)
- **T** : action 3D immédiate (résultat du jet de dé)

7.3.2 Qui peut demander une action 3D ?

Seuls les CDS et observateurs avancés peuvent demander des actions de la troisième dimension, dans un certain rayon autour de leur bloc :

- l'observateur avancé : lors de la demande, la position visée doit se trouver dans un rayon de 20 PE maximum
- le CDS : lors de la demande, la position visée doit se trouver dans un rayon de 15 PE maximum

Un CDS ne peut demander que des missions de tir de mortier, d'artillerie ou de fumigène, alors qu'un observateur d'artillerie a la capacité de demander n'importe quel type de mission 3D.

Il n'est pas nécessaire d'avoir une LOS dégagée entre le bloc qui demande l'action et le lieu de l'action.

7.3.3 Procédure pour les actions 3D

Un joueur ne peut demander une action 3D (avion, hélicoptère, drone, artillerie...) que si l'appui demandé figure sur la table des appuis 3D de sa fiche de scénario. En outre, le nombre de missions disponibles pour le scénario pour l'appui demandé ne doit pas être dépassé. Tous les détails concernant l'action demandée et ses effets sur le terrain sont indiqués sur la carte.



Un CDS ou un observateur d'artillerie ne peut demander qu'une action 3D à la fois. Un joueur souhaitant demander plusieurs appuis 3D lors d'un même tour doit donc affecter un CDS ou observateur d'artillerie distinct par mission.

Sauf mention contraire les actions 3D sont demandées durant la séquence de demande d'action 3D de la phase préliminaire. Si la demande est couronnée de succès, la mission 3D intervient lors de la séquence de résolution 3D du tour suivant ou, plus rarement, peut intervenir immédiatement.

Toutes les unités effectuant les actions 3D sont hors carte, elles ne sont représentées que par ces cartes événement «appui».

7.3.3.1 Demande d'action 3D

Lors de la séquence de demande d'action 3D, le joueur mentionne sur papier libre la ou les positions visées par l'action de la troisième dimension, ainsi que le nom de l'appui utilisé. En ce qui concerne les bâtiments, la cible d'une action 3D ne peut être qu'une

zone ou une pièce, mais pas un toit (tout tir sur une zone ou une pièce d'un bâtiment affecte automatiquement le toit de ce bâtiment).

Ensuite, le joueur lance 1D10 et lit le résultat sur la table des actions 3D de sa fiche de scénario (se référer à la ligne mentionnant le nom de l'appui utilisé). Trois résultats sont possibles :

- **I** : l'appui est indisponible (contact radio impossible, appui déjà engagé sur une autre partie du front...). La mission étant ajournée, elle n'est pas décomptée du total des missions disponibles pour le scénario (premier chiffre de la colonne «#»)
- **T+1** : l'action 3D s'appliquera lors de la séquence de résolution d'action 3D du tour suivant. Elle est décomptée du total des missions disponibles pour le scénario (premier chiffre de la colonne «#»)
- **T** : l'action 3D s'applique immédiatement. Elle est décomptée du total des missions disponibles pour le scénario (premier chiffre de la colonne «#»)

7.3.3.2 Modification du tir demandé

Lors de la séquence de résolution des actions 3D, il est possible, dans certaines circonstances, d'annuler ou de décaler une action 3D planifiée au tour précédent.

Concernant les actions 3D de type terrestre (mortier, artillerie, fumigènes...) :

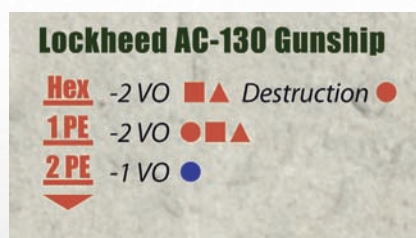
- si le CDS ou l'observateur avancé possède une LOS sur la position programmée, l'annulation est possible
- si le CDS ou l'observateur avancé ne possède pas de LOS sur la position programmée, l'annulation est impossible
- le décalage n'est possible en aucun cas

Concernant les actions 3D de type aérien (Close Air Support, hélico, drone...) :

- que le CDS ou l'observateur avancé possède une LOS ou pas sur la position programmée, l'annulation est possible
- si le CDS ou l'observateur avancé possède une LOS sur la position programmée, il est possible de décaler le point d'impact prévu de 10 PE maximum (y compris de le décaler hors LOS)

7.3.3.3 Résolution de l'action 3D

Après éventuelle modification du tir, le joueur se reporte à la carte événement «appui» et applique immédiatement l'effet des armes aux blocs ennemis, amis et aux pions population.



Le cadre dédié sur la carte à jouer décrit l'impact de l'action 3D :

- *Effet des armes (en rouge à gauche) :*
Hex cible / 1 PE autour / 2 PE autour / ...
- *Type de cible affectée :*
 - Infanterie et véhicules non blindés ET population
 - Infanterie, véhicules blindés ou non ET population
 - ▲ Tout type de blocs ET population

- *Camps affectés :*

Symbole rouge : les deux camps ET population

Symbole bleu : camp ami uniquement ET population

Cas particulier des toits : un bloc présent sur le toit d'un bâtiment est considéré comme étant dans la pièce / zone (de ce même bâtiment) ciblée par l'action 3D pour l'application de l'effet des armes. Si la position ciblée n'est pas le bâtiment, l'effet des armes ne s'applique en aucun cas au bloc sur le toit.

7.3.3.4 Fumigènes et tirs éclairants

Une action 3D par artillerie ou mortiers peut résulter en un tir de fumigène ou d'obus éclairant. Un pion «fumigène» est alors placé dans l'hexagone cible. Un bloc ami ou ennemi présent dans l'hexa -1 VO, un pion «population» est éliminé. La zone illuminée par le tir éclairant est précisée sur la carte appui. Le tir d'obus éclairants n'occasionne pas d'effet des armes.

7.3.3.5 Défense sol-air (appuis AA)

Lorsqu'un joueur annonce une action 3D aérienne (CAS, hélico mais pas drone) sur une position, son adversaire peut tenter d'immédiatement l'intercepter si sa table des appuis 3D possède un appui AA disponible.

Il lance alors 1D10 et lit le résultat sur sa table des appui 3D :

- **I :** l'appui AA est indisponible, l'action 3D adverse a lieu normalement (l'action AA n'est pas décomptée du total des missions disponibles pour le scénario (premier chiffre de la colonne «#»))
- **T :** l'aéronef ou l'hélico adverse est intercepté, son action 3D est annulée, les **deux** actions 3D sont décomptées du total des missions disponibles pour le scénario (premier chiffre de la colonne «#»)

7.3.4 Eclairer par les moyens 3D

Une action d'éclairage par moyen 3D n'est possible qu'en dehors des bâtiments (toits exceptés) et des souterrains.

La procédure d'éclairage par des moyens actions 3D est en tout point conforme aux autres actions 3D.

Les règles pour l'éclairage sont en tout point conformes à l'éclairage par les blocs véhicule ou à pied.



8. Activer un bloc

Au cours d'un tour de jeu, chaque bloc activé peut se déplacer et/ou effectuer une action. Une fois qu'un bloc a effectué son mouvement et/ou son action, un marqueur «activé» est posé dessus.

Il est obligatoire de terminer l'activation d'un bloc avant de commencer l'activation d'un autre bloc. Une fois que le bloc a été activé il ne peut plus l'être à nouveau, mais tant qu'il n'est pas «consommé», il peut exécuter une réaction.

8.1 Déplacement

Tous les déplacements des blocs et des pions sont comptés en points de mouvement (PM). Le nombre de PM consommés par un bloc ou un pion dépend du terrain (cf. aide de jeu dédiée).

Au cours de son activation, un bloc «unité à pied» peut :

- soit bouger de 9 PM si la totalité de son déplacement se fait hors LOS ennemie (cf. 8.1.13)
- soit bouger de 6 PM s'il n'effectue aucune action
- soit bouger de 3 PM s'il effectue également une action

Au cours de son activation, un bloc «véhicule» peut :

- soit bouger de 18 PM si la totalité de son déplacement se fait hors LOS ennemie (cf. 8.1.13)
- soit bouger de 12 PM s'il n'effectue aucune action
- soit bouger de 6 PM s'il effectue une action (avant ou après le déplacement ; exception : le hit & go)

Entrée sur la carte (entrée en jeu) : un bloc commence le mouvement en entrant dans le premier hex d'accès (il peut donc être l'objet d'un tir d'opportunité).

8.1.1 Traverser un bloc

Deux blocs ne peuvent stationner sur une même position à la fin d'une impulsion. Toutefois, un bloc peut traverser un bloc ami (ou passer par dessus lui) lors de son déplacement.

8.1.2 Passer d'un hex à l'autre

Un bloc peut passer d'un hexagone à l'autre tant qu'aucun obstacle impassable ne barre la TOTALITE du bord commun aux deux hexagones.

8.1.3 Se déplacer dans un bâti

Seuls les blocs «unité à pied» peuvent se déplacer dans les bâtis. Franchir une cloison entre deux pièces coûte 1 PM. Changer de zone à l'intérieur d'une même pièce coûte 1 PM.

8.1.4 Franchir une ouverture

Les arcs de tir matérialisant les portes/fenêtres (rouge) sont utilisés pour représenter la direction par laquelle on peut franchir ces ouvertures. Un bloc dans un hexagone adjacent à une ouverture doit être situé dans son arc de tir pour pouvoir la franchir.

Un bloc «unité à pied» peut franchir une ouverture en passant par l'arc de tir au prix de 2 PM.

Les blocs véhicules ne peuvent entrer dans les bâtiments, à l'exception des hangars de la carte B (bâtiments 53, 54, 55 et 56).

8.1.5 Franchir une brèche

Les arcs de tir matérialisant les brèches (orange) sont utilisés pour représenter la direction par laquelle on peut franchir ces ouvertures. Les brèches ne sont franchissable que si un marqueur «brèche» est posé sur la carte dans la position où la brèche a été pratiquée. Un bloc dans un hexagone adjacent à une brèche doit être situé dans son arc de tir pour pouvoir la franchir.

Le franchissement d'une brèche coûte 2 PM. Tous les blocs «unité à pied» peuvent franchir les brèches dans les façades. Tous les blocs (véhicules inclus) peuvent franchir les brèches dans les murs d'enceinte.

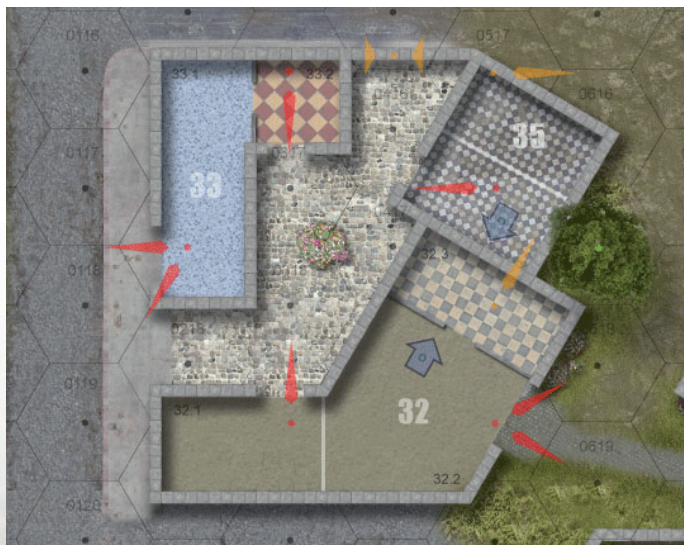
8.1.6 Franchir un mur d'enceinte

Un bloc «unité à pied», sans échelle ou véhicule adjacent, peut franchir un mur d'enceinte pour 5 PM.

Un bloc «unité à pied» avec échelle franchit un mur d'enceinte pour 2 PM.

Un bloc unité à pied sans échelle peut franchir un mur d'enceinte en passant sur un bloc avec échelle ou un bloc véhicule stationné sur un hex adjacent au mur d'enceinte.

Il consomme 1 PM en passant sur le bloc véhicule ou «avec échelle», puis 2 PM pour franchir le mur d'enceinte (pour un total de 3 PM).



Sur l'extrait de carte ci-dessus, un bloc situé dans la zone 32.2 du bâtiment 32 peut monter sur le toit au coût de 2 PM, puis passer sur le toit du bâtiment 35 au coût de 4 PM. Le passage est possible car les symboles accès au toit sont deux flèches qui se font face.

8.1.7 Monter sur un toit par une échelle ou un blindé

Un bloc «unité à pied», sans échelle ou véhicule adjacent, ne peut accéder à un toit depuis l'extérieur du bâti.

Un bloc «unité à pied» avec échelle peut monter sur un toit depuis l'extérieur du bâti, ou descendre du toit vers du terrain clair, pour 2 PM.

Un bloc «unité à pied» sans échelle peut monter sur le toit ou en descendre en passant sur un bloc avec échelle ou un bloc véhicule (uniquement transport ou char) stationné sur un hex adjacent au bâtiment. Il consomme 1 PM en passant sur le bloc véhicule ou «avec échelle», puis 2 PM pour monter ou descendre du toit, pour un coût total de 3PM.

Placer un bloc cylindre blanc sous un bloc qui prend position sur un toit. Le cylindre est placé sur le symbole «accès au toit».

8.1.8 Accéder à un toit depuis l'intérieur d'un bâti

Tout bloc «unité à pied» peut accéder à un toit. Quand le bloc est dans la pièce/zone où est situé le symbole «accès au toit» il lui coûte 2 PM pour accéder au toit. Descendre d'un toit suit exactement le même processus. Placer un bloc cylindre blanc sous un bloc qui prend position sur un toit. Le cylindre est placé sur le symbole «accès au toit».

8.1.9 Passer d'un toit à l'autre

Une fois sur le toit, un bloc «unité à pied» peut rejoindre le toit d'un bâtiment contigu si les symboles «accès au toit» des deux bâtis comportent des flèches qui se font face. Il lui en coûte 4PM.

8.1.10 Se déplacer dans des souterrains

La présence ou non de souterrains, ainsi que la connaissance des plans ou la possibilité d'y accéder sont des informations écrites dans les scénarios.



L'accès aux souterrains se fait par un pion «souterrains». Chaque pion comporte une lettre différente, qui fait le lien entre la position dans lequel est placé le pion et la zone de souterrain. Ainsi, le pion «souterrains» A, permet d'accéder à la zone A de l'encart «souterrains».

Il est possible que seul un camp possède le plan des souterrains, auquel cas le pion «souterrains» peut être retourné face cachée (lettre non visible). Il n'est retourné que lorsqu'un bloc du camp adverse pénètre dans le souterrain en empruntant ce regard. Si un bloc souhaite sortir d'un souterrain dont il ne connaît pas le regard de sortie, alors c'est au joueur qui possède les plans de lui indiquer la position de sortie.

Le scénario peut également indiquer que certains pions «souterrains» sont des leurres (ils ne débouchent sur aucune zone de l'encart souterrain et sont destinés à induire l'adversaire en erreur).

Passer de la position comportant un pion «souterrains» à la zone de l'encart souterrain coûte 2PM. Effectuer la manoeuvre inverse coûte également 2 PM.

8.1.11 Se déplacer dans un égout

Tous les blocs peuvent se déplacer dans les égouts à ciel ouvert, mais seuls les blocs «unité à pied» peuvent entrer dans un égout enterré.

Les déplacements dans les égouts enterrés sont en tout point conformes aux déplacements en surface (la carte égouts est découpée en hex).

8.1.12 Prise de contact avec un pion ou un bloc

Deux blocs sont dits «au contact» et immédiatement dévoilés si lors de son mouvement, l'un des deux blocs se trouve :

- à 3 PE et dans la LOS du bloc adverse
- dans la même pièce que le bloc adverse

Un bloc est dit «au contact» avec un marqueur «No Man's Land» (ce dernier est immédiatement dévoilé le cas échéant) si lors de son mouvement, il se trouve adjacent à la position du marqueur.

Dès qu'un joueur approche un de ses blocs à 1 hex/pièce/zone d'un pion population, le joueur adverse déplace le bloc population de 3 PM, dans la direction de son choix.

Après une prise de contact un bloc peut reprendre son déplacement.

8.1.13 Se déplacer hors de la vue de l'adversaire

Un bloc peut effectuer des déplacements plus rapides (9 PM pour un bloc «unité à pied» et 18 PM pour un bloc «véhicule») si l'INTEGRALITE de son déplacement est hors ligne de vue de tout bloc adverse (y compris la position de départ). Ce mouvement est interdit dans les souterrains.

8.1.14 Mouvement suite à un assaut

Quand un bloc prend la place d'un bloc éliminé ou qui a effectué une rupture de contact lors d'un assaut, il ne dépense pas de PM supplémentaire.

8.1.15 Hit and go

Dans le cas du «Hit & Go», les chars et véhicules blindés peuvent bouger, tirer, puis bouger pour un total maximum de 6 PM.

8.2 Effectuer une action

En plus de son mouvement, un bloc peut effectuer une action. Cette action peut avoir lieu avant, après ou pendant (Hit & Go) le mouvement. Les actions réalisables sont les suivantes :

- Sans annonce de l'action :

- ▶ Je soutiens
- ▶ Je pose
- ▶ J'embarque / je débarque

- Annonce en indiquant uniquement le bloc visé :

- ▶ J'éclaire
- ▶ Je disperse la population

- Annonce en indiquant le bloc visé ET en dévoilant celui qui effectue l'action :

- ▶ Je tire / j'effectue un tir d'opportunité (annoncer l'arme utilisée au cas où le bloc possède deux types d'armement)
- ▶ Je prends d'assaut
- ▶ Je tire un fumigène
- ▶ Je brèche
- ▶ Je détruis

8.2.1 Effet des armes

Les armes légères ou lourdes, les explosions (actions 3D, IED/UXO, bréchage...) génèrent un effet des armes susceptibles d'affecter tous les blocs et pions sur la carte. Il peut s'agir évidemment des blocs ennemis (effet recherché), mais également des blocs amis (tirs fratricides) ou de la population (dégâts collatéraux).

8.2.1.1 Blocs et pions affectés

Si sur un champ de bataille les tirs et explosions affectent tout le monde de la même manière, en terme de jeu, pour des raisons pédagogiques, leur effet est différencié en fonction des camps (amis, ennemis, population). Pour déterminer quels blocs ou pions sont affectés par un effet des armes, il existe 5 cas de figure détaillés ci-dessous. L'application du tableau «impact» de l'aide de jeu «combat» permet de répondre à toutes ces situations. :

- L'effet des armes, quelle que soit sa source, affecte toujours les pions «No Man's Land».
- Un bloc qui fait une action volontaire de tir, assaut, bréchage ou «je détruis» provoque un effet des armes. L'effet affecte tous les blocs de son camp situés dans la zone d'effet des armes, à l'exception du bloc à l'origine de l'action.
- Un bloc qui fait une action involontaire (prise de contact avec un IED/UXO, une mine AC) provoque un effet des armes. L'effet affecte tous les blocs de son camp situés dans la zone d'effet des armes, y compris le bloc à l'origine de l'action.
- L'effet des armes suite à un tir ou un assaut contre un bloc ennemi affecte uniquement le bloc ennemi pris pour cible, en aucun cas les autres blocs ennemis.
- L'effet des armes généré lors de la phase préliminaire (explosion IED/UXO ou épave) affecte tous les blocs et pions «No Man's Land».

Cas particulier des actions 3D (armes à effet de zone) : l'effet des armes s'applique à tous les blocs amis et pions «No Man's Land» ET dans une zone d'effet moins large (cf. carte «appui»), à tous les blocs ennemis.

8.2.1.2 Zone d'effet

La zone d'effet est indiquée sur chaque carte à jouer «unité» ou «appui» à l'aide de symboles décrits sur la page ci-contre (zone d'effet). Deux cas de figure peuvent se présenter :

- *Effet des armes dans l'axe du tir :* généré par les armes légères et lourdes, il affecte les blocs amis et pions «No Man's Land» sur la LOS entre le tireur et la cible, de la position du tireur jusqu'à 5 PE au delà de la portée maximale de l'arme
- *Effet des armes dans un rayon :* généré par les armes lourdes et explosions de tout type (IED/UXO, action 3D, bréchage, mines AC...), il affecte les blocs amis et pions «No Man's Land» dans un rayon autour du tireur (effet de blast) ou de la cible (explosion)

8.2.1.3 Impact

L'impact de l'effet des armes est décrit dans le tableau (impact) de la page ci-contre. Tout bloc subissant un effet des armes reçoit immédiatement un marqueur «activé».

L'impact de l'effet des armes sur les blocs amis varie en fonction du type de bloc (à pied, blindé, char) et du type d'arme employé (légère, lourde, action 3D). Important : un bloc blindé ou char ne peut jamais descendre en dessous de la VO «opérationnel» suite à un effet des armes.

L'effet des armes

ZONE D'EFFET

L'effet des armes de chaque armement est décrit à l'aide de symboles sur la carte à jouer "unité" ou "appui".



Dans l'axe du tir

Ce symbole signifie que l'effet des armes s'applique 5 PE au-delà de la portée maximale de l'arme.



Dans un rayon

Ce symbole signifie que l'effet des armes s'applique dans un rayon autour du tireur (effet de blast) et/ou de la cible (explosion). Le rayon d'effet est d'1 PE par barre au dessus de la flèche rouge.

Armes légères

Cette arme légère (AK 47) génère un effet des armes jusqu'à 15 PE dans l'axe du tir :

- quelle que soit la distance de la cible (même à bout portant)
- même si l'arme a une portée effective limitée à 10 PE



A tire sur B, qui est à sa portée maximale (10 PE)
L'effet des armes, en rouge est effectif jusqu'à C, 5 PE au delà de la portée maximale de A.

Armes lourdes

Ce canon de 105mm génère un effet des armes :

- jusqu'à 25 PE dans l'axe du tir
- jusqu'à 1 PE autour du tireur
- jusqu'à 2 PE autour de la cible



A tire sur B, générant un effet des armes dans un rayon d'1 PE autour de A et de 2 PE autour de B. L'effet des armes dans l'axe du tir sera effectif sur une distance de 25 PE (donc dans cet exemple 14 PE derrière la cible B).

Actions 3D

La frappe 3D (en A) de cette Gazelle HOT génère un effet des armes effectif dans un rayon de 2 PE autour de la cible.

SA 342M Gazelle HOT

Hex -2 VO ● Destruction ■▲

1PE -2 VO ●■▲

2PE -1 VO ●

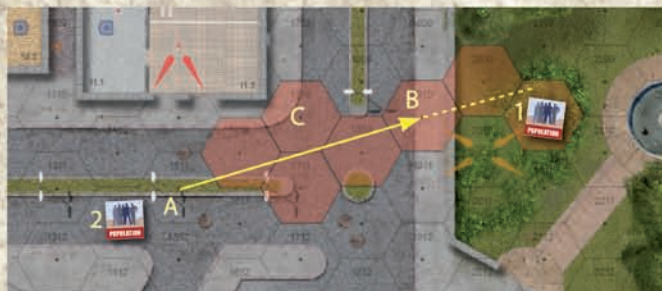


IMPACT

	Autour du tireur	Dans l'axe du tireur	Position cible	Autour de la position cible
Armes légères		-1 VO ● Pas d'effet ■▲	● En fonction du résultat du combat	
Armes lourdes	-1 VO ● Pas d'effet ■▲	-1 VO ● -1 VO* ■▲	●■▲ En fonction du résultat du combat	-2 VO ● -1 VO ■▲
Actions 3D			●■▲ Cf. carte à jouer	●■▲ Cf. carte à jouer
Actions Je brèche Je détruis				-1 VO ●■▲ dans 1 rayon de 2 PE
IED/UXO, Mine AC et Evape				-1 VO ●■▲ dans 1 rayon de 2 PE

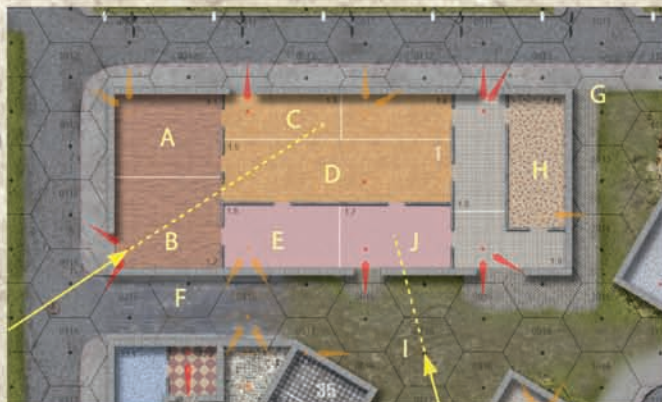
● bloc à pied ou véhicule non blindé / ■ blindé / ▲ char
En bleu = blocs amis uniquement ET pions "population"
En rouge = tout bloc ET pions "population"

* n'affecte que les véhicules "pleinement opérationnel"



A tire sur B :

- L'effet des armes n'est effectif que 2 PE après le mur, mais cela suffit pour éliminer la population 1.
- Si C est ami de A ou un pion population, il subit l'effet des armes, s'il est ennemi aucun effet des armes ne s'applique.
- Si B ne rompt pas le contact et riposte au tir de A, alors la population 2 subit l'effet des armes et est éliminée.



- B est la cible d'un tir d'arme légère, l'effet des armes est ressenti jusqu'à 2 PE au delà de la cloison, C et D sont donc impactés.
- Si B est la cible d'une arme lourde (rayon d'explosion = 2 PE) alors A, D, E et F subissent l'effet des armes du à l'explosion, C subit l'effet des armes car il est dans l'axe du tir.
- G est la cible d'une action 3D (rayon d'explosion = 2 PE), H subit l'effet des armes.
- I est la cible d'un tir d'arme légère, J subit l'effet des armes, pas D.

L'impact de l'effet des armes sur un pion population à toujours pour résultat son élimination.

Si un pion «No Man's Land» non éclairé est impacté par un effet des armes, retourner immédiatement le pion :

- s'il s'agit d'un pion «population», il est éliminé
- tout autre pion demeure sur sa face éclairée

8.2.1.4 Modification due au terrain

L'effet des armes peut-être atténué par la présence des obstacles murs (enceinte et bâtiment) et bois :

- *Dans l'axe du tir* : l'effet des armes ne se propage que 2 PE au delà de l'obstacle.
- *Dans un rayon* : le rayon de l'effet des armes est diminué à chaque obstacle traversé (voir le nombre de PE sur l'aide de jeu «terrains»).

Souterrains : L'effet des armes légères dans un souterrain est plus puissant qu'en terrain clair, du fait de l'écho assourdissant que provoquent les tirs et explosions en lieu clos. L'aire d'effet des armes se propage dans l'axe du tir, mais également dans un rayon de 2 PE du tireur, générant une perte d'1 VO.

Niveaux : Quand le tireur n'est pas au même niveau que son objectif, l'effet des armes s'applique sur la LOS partout où le tir est possible (il ne s'applique donc pas sur les hex aveugles et là où s'applique l'effet plateau).

8.2.2 Je soutiens

La mise en place d'une chaîne logistique permet à tout bloc de compenser les pertes de VO dues aux combats à partir des blocs «soutien» et «logistique».

Sauf indication contraire dans le scénario, en début de partie :

- tous les blocs sont pleinement opérationnels
- chaque impulsion possède 2 points de soutien, matérialisés par les pions «soutien» que l'on dispose sur les cases à croix rouge de chaque impulsion
- la logistique du PC a en réserve un certain nombre de points de soutien (précisé sur la fiche scénario), les pions nécessaires sont alors disposés sur la case à croix rouge prévue à cet effet sur l'aide de jeu scénario



Pour récupérer 1 niveau de VO, un bloc doit être sur la position adjacente au bloc «soutien» ou au bloc «logistique».

Une action de soutien est une action pour le bloc soutenu ET pour le bloc qui soutient. Attention à bien respecter les règles d'activation des blocs. Il est ainsi par exemple interdit de déplacer un bloc «soutien», puis un bloc «unité à pied», puis de faire une action de soutien (le bloc «soutien» a alors terminé son activation). Les deux actions des deux blocs doivent être consécutives, c'est à dire que la première doit clore l'activation du premier bloc et la seconde doit débiter l'activation du second bloc.

Un bloc soutien peut réaliser une action de soutien à son propre profit.

Avant chaque action de soutien, ajuster le pion «soutien» correspondant au bloc (celui de son impulsion) qui soutient sur la fiche de scénario : enlever un pion «soutien» 1, ou retourner un pion «soutien» 2 sur sa face 1. Un bloc «soutien» ou «logistique» qui n'a plus de pion «soutien» dans sa case dédiée sur l'aide de jeu scénario ne peut pas effectuer cette action.

Un bloc soutien qui n'a plus de pions «soutien» doit aller au contact du bloc logistique pour récupérer 2 points de soutien maximum. Cela coûte une action au bloc «soutien» ET au bloc «logistique». Dans ce cas uniquement le bloc logistique peut être activé hors de son impulsion. Il ne doit pas avoir de marqueur «activé». Dans ce cas on fait passer le ou les pions «soutien» de la case à croix rouge logistique à la case à croix rouge de l'impulsion.

Si un bloc «soutien» ou «logistique» est détruit, les pions «soutien» qui lui sont rattachés sont définitivement perdus.

Une action de soutien réalisée au profit d'un véhicule ayant du personnel embarqué ne peut être menée que sur le bloc véhicule, en aucun cas sur le bloc embarqué. Le bloc à pied doit débarquer pour bénéficier du soutien.

8.2.3 Je pose / je détruis

Les blocs «génie» ont la capacité de poser et détruire des éléments du No Man's Land.

8.2.3.1 Je pose

Un bloc «génie» peut poser une mine AC, une barricade ou un IED/UXO dans une position adjacente si c'est spécifié dans le scénario. Le joueur annonce «je pose» et peut :

- placer un pion IED/UXO, face cachée dans une position adjacente
- placer le bloc barricade (dressé) de son camp dans un hex, une pièce ou une zone adjacent
- placer un pion mine AC, face cachée, dans une position adjacente
- inscrire la position de la mine AC sur un papier libre

8.2.3.2 Je détruis

Tout bloc génie peut détruire un IED/UXO, une mine ou une barricade (amie, adverse ou du No Man's Land). Le bloc génie doit se trouver dans une position adjacente.

Le joueur annonce «je détruis» et retire définitivement le bloc ou le pion de la carte. Appliquer immédiatement l'effet des armes (2 PE autour de la cible). Le bloc Génie doit se déplacer (2 PM) dans la direction de son choix après la destruction. De même que pour l'assaut les PM du mouvement après destruction ne s'ajoutent pas aux PM utilisés pendant l'activation.

Les IED/UXO et mines AC doivent être dévoilés pour que l'action de destruction puisse être effectuée. Les barricades peuvent être dévoilées ou non (cas d'une barricade amie).

8.2.4 J'embarque / je débarque

8.2.4.1 Capacité de transport des véhicules

- Sur les cartes à jouer «véhicule», le nombre de symboles bleus pleins (ci-contre) indique la capacité de transport de chaque bloc véhicule.

8.2.4.2 Poids des blocs «unité à pied»

- Sur les cartes à jouer «section», le nombre de symboles bleus évidés (ci-contre) indique le poids en terme de transport de chaque bloc «unité à pied».

8.2.4.3 Embarquer un bloc

Le bloc «véhicule» et le bloc «unité à pied» doivent se trouver dans des hexagones adjacents.

Le poids du bloc à embarquer ne doit pas être supérieur à la capacité de transport du véhicule. Cette capacité de transport peut être réduite si le bloc véhicule transporte déjà une unité. Par exemple : un bloc véhicule (3 de capacité) transporte déjà un bloc tireur d'élite (poids 1). Il peut embarquer un autre bloc si son poids est égal ou inférieur à 2.

Le bloc de l'unité embarquée est retiré de la carte et placé sur le figuré du bloc véhicule embarquant sur l'aide de jeu «scénario».

Embarquer compte pour une action pour le bloc «véhicule» ET le bloc «unité à pied». Attention à bien respecter les règles d'activation des blocs. Il est ainsi par exemple interdit de déplacer un bloc «véhicule», puis un bloc «unité à pied», puis de faire une action d'embarquement (le bloc «véhicule» a alors terminé son activation). Les deux actions des deux blocs doivent être consécutives, c'est à dire que la première doit clore l'activation du premier bloc et la seconde doit débiter l'activation du second bloc.

8.2.4.4 Débarquer un bloc

Débarquer un bloc compte pour une action pour le bloc «véhicule» ET le bloc «unité à pied». Attention à bien respecter les règles d'activation des blocs. Il est ainsi par exemple interdit de déplacer un bloc «véhicule», puis un bloc «unité à pied», puis de faire une action débarquement (le bloc «véhicule» a alors terminé son activation). Les deux actions des deux blocs doivent être consécutives, c'est à dire que la première doit clore l'activation du premier bloc et la seconde doit débiter l'activation du second bloc.

Le bloc «unité à pied» est retiré de l'aide de jeu scénario et placé sur la carte, dans un hexagone adjacent au véhicule qui le transportait.

8.2.4.5 Bloc «unité à pied» embarqué

Le bloc «unité à pied» embarqué dans un véhicule ne peut ni effectuer d'action, ni être pris pour cible.

Le bloc «unité à pied» partage le sort du véhicule qui le transporte. Il subit les mêmes pertes de VO et est éliminé si le véhicule est détruit.

Activer un bloc véhicule transportant un ou plusieurs blocs «unité à pied» ne compte que pour une activation si aucun bloc embarqué ne débarque au cours du tour. Chaque bloc effectuant une action de débarquement doit néanmoins être activé.

8.2.5 J'éclaire

Eclairer un bloc ou un pion permet de le dévoiler, le bloc est alors basculé face visible ou le pion est retourné.

8.2.5.1 Eclairage par un bloc

Tout bloc peut éclairer un pion environnement ou un bloc adverse à 5 PE à condition qu'il n'y ait pas d'obstacle sur la LOS.

8.2.5.2 Moyens d'observation spécifiques

Les blocs «éclaireur», «reconnaissance», «tireur d'élite» et «observateur avancé» sont équipés de moyens d'observation spécifiques. Ils peuvent éclairer jusqu'à 10 PE à condition qu'il n'y ait pas d'obstacle sur la LOS.

8.2.5.3 Eclairage à l'intérieur d'un bâtiment

On peut éclairer une pièce ou une zone de l'extérieur à travers son ouverture à condition que le bloc éclairant se trouve dans l'arc de tir de l'ouverture et qu'il n'y ait pas d'obstacle sur la LOS.

Il n'est pas possible d'éclairer d'une pièce à l'autre.

8.2.5.4 Eclairage d'un pion «toxique»

L'éclairage d'un déchet toxique entraîne le déploiement du nuage toxique (cf. 5.2.4.4).

8.2.5.5 Eclairage d'un pion «IED/UXO»

L'éclairage d'un IED/UXO peut entraîner son déclenchement (cf. 5.2.3.1).

8.2.5.6 Eclairage d'une mine AC

Eclairer une mine n'est possible qu'avec un bloc «éclaireur» ou «génie» (cf 5.2.2).

8.2.5.7 Eclairage avant tir d'opportunité

Le bloc qui souhaite effectuer un tir d'opportunité peut éclairer sa cible au préalable, sans se dévoiler. Il est alors libre d'ouvrir le feu ou non, mais quoi qu'il fasse, il est considéré comme ayant réalisé une réaction.

8.2.6 J'évacue la population

Un bloc qui arrive au contact (position adjacente) d'un pion population peut effectuer une action «j'évacue la population». Il déplace alors le pion population de 6 PM maximum. Le pion ne peut être placé au contact d'un bloc ennemi ou ami.

8.2.7 Je tire

Tout bloc peut tirer dans la limite de la portée de son armement, et s'il n'y a pas d'obstacle sur la LOS. Il peut tirer par-dessus un bloc adverse s'il vise un bloc particulier dans la profondeur.

A bout portant un bloc ne peut pas tirer mais il peut conduire un assaut.

Le bloc qui subit un tir a le choix entre rompre le contact ou tirer sur son agresseur (ce tir ne constitue ni une action, ni une réaction).

Un tir est résolu strictement dans cet ordre :

- ▶ Déclaration de tir
- ▶ Vérification de la LOS
- ▶ Réaction du bloc adverse
- ▶ Vérification des portées et des capacités
- ▶ Résolution du tir
- ▶ Application des pertes
- ▶ Tirs fratricides et dégâts collatéraux

8.2.7.1 Déclaration de tir

Le joueur attaquant désigne le bloc qui va procéder au tir, le dévoile et désigne la cible de l'action. Il désigne ensuite sur sa carte à jouer «unité», l'armement utilisé pour le tir.

8.2.7.2 Vérification de la Ligne de visée (LOS)

Si après vérification, une LOS est sans obstacle, le tir est résolu.

Si après vérification il y a un obstacle sur la LOS, placer un marqueur «activé» sur le bloc attaquant, aucun tir ni réaction adverse ne sont résolus. Les pertes sont appliquées sur les blocs amis et les pions situés dans la zone d'effet des armes.

8.2.7.3 Réaction du bloc adverse

Le bloc qui subit un tir a le choix entre rompre le contact, tirer ou bénéficier d'un tir de couverture. Si la rupture de contact consti-

tue une réaction, riposter par le tir n'est pas compté comme une action. Un bloc ne peut donc tirer qu'une seule fois par impulsion lorsqu'il est activé, mais autant de fois qu'il est pris pour cible.

Rompre le contact (cf. rupture de contact) : le bloc attaquant ne lance pas les dés, mais l'effet des armes est néanmoins appliqué.

Tirer : le bloc pris pour cible riposte sur le bloc attaquant. Son tir de riposte génère l'effet des armes d'un tir normal. Le bloc est alors dévoilé et le joueur désigne sur sa carte à jouer «unité» l'armement utilisé.

Tir de couverture : le joueur peut désigner un bloc ami dans un rayon de 3 PE du bloc pris pour cible pour le faire tirer à sa place. Ce sont alors les caractéristiques de ce bloc qui sont utilisées pour le tir, mais les pertes ne s'appliquent qu'au bloc pris initialement sous le feu. L'effet des armes ne s'applique que pour le bloc qui effectue le tir de couverture. Le bloc effectuant le tir de couverture est dévoilé et le joueur désigne sur la carte à jouer «unité» l'armement qu'il utilise.

8.2.7.4 Vérification des portées et des capacités

Les armes utilisées par les deux blocs doivent avoir une portée suffisante pour atteindre leur cible ET la capacité adéquate (anti-blindé, antichar).

Armement inadapté : un bloc qui ne peut tirer ou riposter du fait d'une cible hors de portée et/ou d'une capacité inadéquate doit soit :

- effectuer une rupture de contact
- perdre immédiatement 2 VO (aucun jet de dé n'est effectué, mais l'effet des armes du tireur s'applique néanmoins)

Les tireurs d'élite sont un cas particulier, il ne peut engager une cible avec son arme à longue portée que sur :

- un CDS, un CDU ou un observateur avancé (ces blocs ne peuvent riposter du fait de leur portée trop faible)
- un autre tireur d'élite (le tireur d'élite visé peut riposter)
- un véhicule non blindé ou blindé (qui peuvent riposter s'ils bénéficient d'une arme de portée adéquate)
- ou un char (qu'il ne peut descendre en deçà de sa VO «opérationnel» car il n'a pas de capacité antichar)

8.2.7.5 Résolution du tir

Chaque joueur, SIMULTANEMENT :

- ▶ sélectionne la puissance de feu correspondante à la portée du tir de son bloc (cf. carte à jouer «section» ou «véhicule»)
- ▶ modifie sa puissance de feu en fonction des modificateurs (cf. aides de jeu «combat» et «effet des terrains»)
- ▶ *application de l'aléa* : lance 1D10, le meilleur lancé de dé bénéficie d'un bonus de +1 (aucun bonus en cas d'égalité)
- ▶ *en cas de coup critique* : consulte la table des coups critiques (aide de jeu «combats») sur un résultat de 7, 8 ou 9. Les résultats «destruction» sont immédiatement appliqués, simultanément le cas échéant.

Le camp qui remporte le combat est celui qui obtient la puissance de feu modifiée la plus élevée.

La victoire peut aussi être le résultat d'un coup critique («le bloc gagne le combat» ou «destruction, le bloc adverse perd le combat»).

Une égalité intervient quand les puissances de feu modifiées sont de même valeur ou si les deux camps font au même moment un coup critique «le bloc gagne le combat».

Enfin, les joueurs se reportent à la table «résultat du combat»

pour déterminer les pertes infligées au bloc qui a perdu le combat.

8.2.7.6 Application des pertes

Le joueur applique les pertes mentionnées sur la table «résultat du combat», potentiellement modifiées par la table «application des pertes».

La table «application des pertes» peut alléger ou aggraver la perte de VO en fonction de la qualité du bloc. Lancer 1D10 et modifier si nécessaire les pertes déterminées par la «table du combat».

Un bloc qui élimine un bloc adverse bénéficie immédiatement d'un gain de +1 VO.

8.2.7.7 Tirs fratricides et dégâts collatéraux

Chaque joueur applique l'effet des armes sur les blocs amis et les pions «No Man's Land» dans son aire d'effet des armes. Les pions «No Man's Land» subissent un effet des armes des deux camps sont impactés par celui du bloc attaquant.

8.2.7.8 Fumigène

Les blocs char et blindé peuvent aussi effectuer un tir de fumigène en cours de tour. On procède comme pour un tir normal, l'objectif visé étant un hexagone.

Placer un marqueur «fumigène» (qui reste jusqu'à la fin du tour en cours) dans l'hex cible. Aucun effet des armes ne s'applique.

8.2.8 Je prends d'assaut

Tout bloc peut mener un assaut sur un bloc adverse situé dans une position adjacente, à partir du moment où le mouvement est possible entre les deux.

Comme toute action, un bloc peut conduire un assaut au terme de son mouvement ou avant celui-ci. Prendre la place d'un bloc suite à un assaut ne coûte aucun PM.

La procédure de résolution d'un assaut est identique à celle d'un tir, à l'exception des points suivants :

- la règle du tir de couverture ne s'applique pas dans le cas d'un assaut
- le vainqueur peut prendre la place (occuper la position du bloc adverse) si l'autre bloc est détruit ou a rompu le contact
- l'effet des armes s'applique normalement pour les blocs «unité à pied», mais jamais pour les véhicules (les véhicules «roulent» sur les blocs «unité à pied» ou éperonnent les autres véhicules, mais ne tirent pas)

8.2.8.1 Assaut pour entrer dans un bâti

L'assaut pour entrer dans un bâti n'est possible que dans le rayon de commandement du CDS (du fait de la nécessité de bien coordonner cette action risquée). Cette règle ne s'applique pas pour les blocs élite.

Si le bloc qui défend l'entrée perd l'assaut, il est obligé de faire une rupture de contact. S'il ne peut se déplacer, il est éliminé.

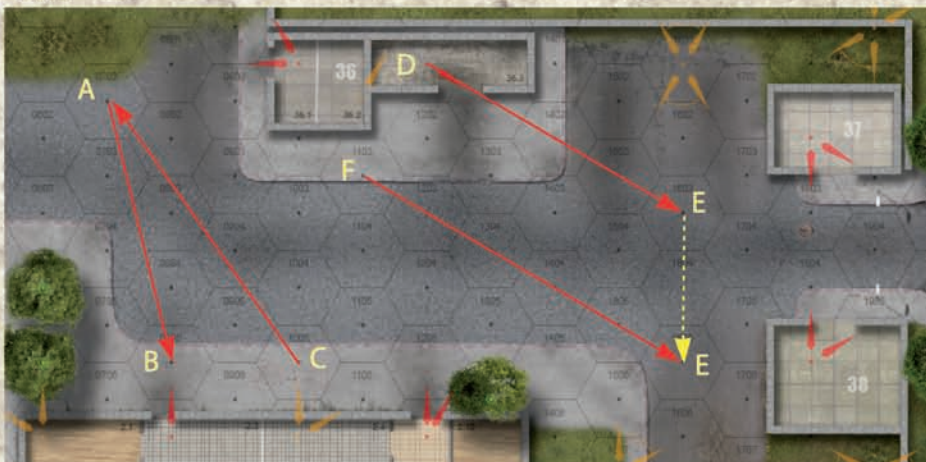
8.2.7.2 Assaut dans un accès au toit

Les combats entre un bloc situé sur un symbole toit et un autre bloc dans la pièce qui donne accès au toit obéissent aux règles de l'assaut. Conformément à la règle sur les combats entre différents niveaux, le bloc sur le toit bénéficie d'un bonus de +1.

Il est impossible de mener un assaut entre le toit et l'extérieur du bâti (via une échelle) et inversement.

Le combat

TIR



- A (infanterie) tire sur B (soutien). B ayant une PF faible, le joueur décide que C (infanterie dans un rayon de 3 PE de B) effectuera un **tir de couverture**. C'est donc la PF de C qui est utilisée, mais B qui prendra les éventuelles pertes.

- D (infanterie) tire sur E (CDS), qui effectue une rupture de contact et se déplace de 2 PM. Le joueur active ensuite F (CHAR) pour le faire tirer sur E. E ne peut plus effectuer de rupture de contact et ne possède **pas de capacité antichar** : il perd immédiatement 2 VO.

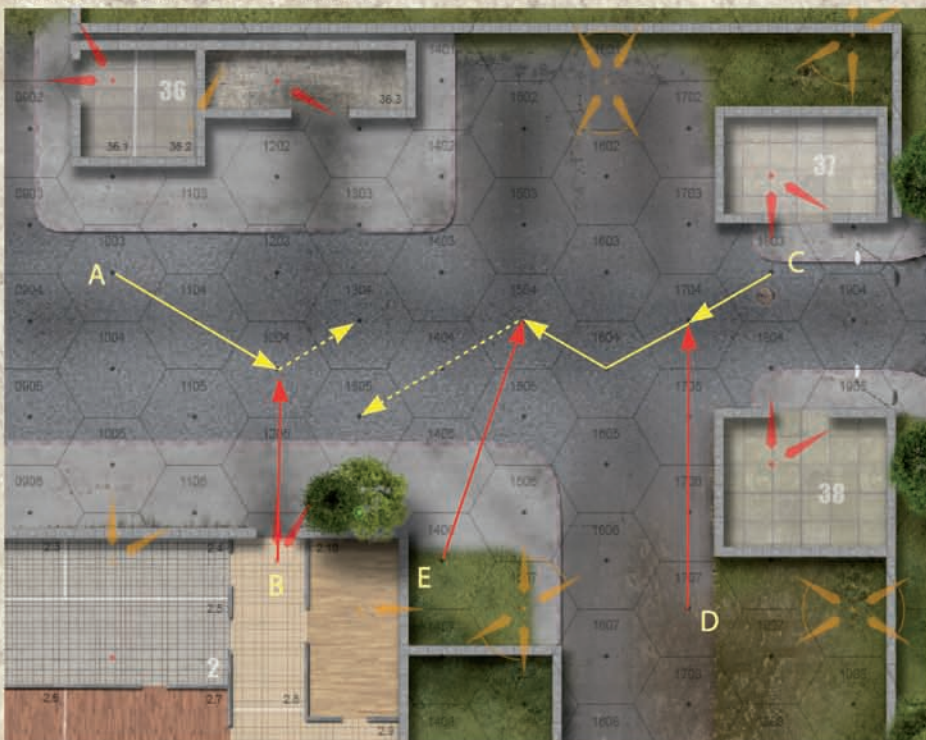
PRISE D'ASSAUT



- A prend d'assaut B, qui décide de rompre le contact en 36.2. A prend la place de B en 36.1

- C prend D s'assaut, qui ne peut faire de rupture de contact puisqu'il n'a aucune possibilité de mouvement. Si C remporte l'assaut, alors D est éliminé puisqu'il ne peut réaliser sa rupture de contact obligatoire.

TIR D'OPPORTUNITE



- A effectue un mouvement. Dès qu'il entre dans l'hex 1204, le joueur adverse le stoppe pour effectuer un tir d'opportunité avec B. Le combat est trop risqué pour A, le joueur effectue donc une rupture de contact vers l'hexagone 1304 (il choisit de ne se déplacer que d'1 PM, au lieu des 2 autorisés). Le résultat au D10 est de 5, A perd donc 1 VO.

- C effectue un mouvement, il est stoppé en 1704 par le joueur adverse qui souhaite déclencher un tir d'opportunité avec D. Suite à l'échange de tir entre C et D, C poursuit son mouvement. Il est à nouveau stoppé en 1504 pour un tir d'opportunité de E. Cette fois, C choisit de rompre le contact et se déplace vers 1305. Puisqu'il a effectué une rupture de contact, son activation est terminée (il reçoit un marqueur "consommé").
Note : C ne peut être l'objet de d'un tir d'opportunité par position. D en fait un en 1704. E doit donc attendre que C ait poursuivi son déplacement (vers 1504) pour en faire un à son tour.

Le combat

EXEMPLE DE COMBAT



Un char M1 Abrams de l'OTAN en mouvement est la cible d'un tir de RPG7 tiré par un groupe d'infanterie soviétique. La distance d'engagement est de 12 PE, le char est issu d'un peloton "élite" et le groupe d'infanterie est "recrue". Le groupe d'infanterie est "opérationnel" alors que le char est "faiblement opérationnel".



1. PUISSANCE DE FEU

L'OTAN possède une puissance de feu de 9 à 12 PE
Le PAVA possède une puissance de feu de 7 à 12 PE

2. MODIFICATEURS

L'OTAN est pénalisé de -1 car le bloc est "faiblement opérationnel"
Le PAVA bénéficie de +2 pour tir d'opportunité et de +1 car CDS dans un rayon de 6 PE
La PF modifiée de l'OTAN est de $9-1=8$, celle du PAVA de $7+2+1=10$

Chaque joueur lance 1D10. Imaginons trois cas de figure.

CAS 1

3.ALEA

Résultat du dé : OTAN = 6 et PAVA = 4
L'OTAN obtient donc +1
Les PF modifiées sont donc :
OTAN = 9 et PAVA = 10

4. COUP CRITIQUE

Pas de coup critique

5. RESULTAT DU COMBAT

Malgré un meilleur résultat au dé, l'OTAN perd le combat, le bloc "char" perd donc 1 VO

6. APPLICATION DES PERTES

Le bloc "char" OTAN est "élite", le joueur lance donc 1D10 et obtient 7. Les pertes sont diminuées d'1 VO, le char est donc sauvé de justesse.

CAS 2

3.ALEA

Résultat du dé : OTAN = 5 et PAVA = 9
Le PAVA obtient donc +1
Les PF modifiées sont donc :
OTAN = 8 et PAVA = 11

4. COUP CRITIQUE

Le PAVA obtient un critique "destruction"

5. RESULTAT DU COMBAT

Le PAVA remporte le combat

6. APPLICATION DES PERTES

Le bloc "char" OTAN est remplacé par un pion "épave" à partir duquel le joueur place un pion "fumigène". Le bloc PAVA gagne 1 VO (pour élimination d'un bloc) et devient "pleinement opérationnel".

CAS 3

3.ALEA

Résultat du dé : OTAN = 9 et PAVA = 2
L'OTAN obtient donc +1
Les PF modifiées sont donc :
OTAN = 9 et PAVA = 10

4. COUP CRITIQUE

L'OTAN obtient un critique. Le PAVA perd 1 VO supplémentaire et l'OTAN remporte automatiquement le combat.

5. RESULTAT DU COMBAT

Bien que sa PF soit inférieure, l'OTAN remporte le combat grâce au coup critique.

6. APPLICATION DES PERTES

Le PAVA perdant 2 VO est éliminé, le bloc OTAN gagne 1 VO.

8.2.8.3 Assaut entre deux toits

Un bloc unité à pied situé sur un toit peut prendre d'assaut un bloc situé sur un toit adjacent dans les mêmes conditions qu'un assaut normal.

8.2.8.4 Combats à la sortie d'un souterrain

Une action de combat entre un bloc en sous-sol et un bloc en surface ne peut avoir lieu que si l'un est à l'entrée du souterrain en sous-sol et l'autre à l'entrée du souterrain en surface.

Conformément à la règle sur les combats entre différents niveaux, le bloc en surface a un bonus +1.

Dans ce cas du combat entre la surface et le sous-sol l'effet des armes dans l'axe des tirs n'est pas pris en compte. En revanche le bloc qui tire depuis l'intérieur du souterrain occasionne tout de même l'effet des armes (écho) autour de lui (- 1 VO à 2 PE).

8.2.9 Je brèche

Il est possible de réaliser des brèches dans les murs de façade ou les murs d'enceinte à l'endroit du symbole «brèche».

Les brèches peuvent être réalisées par les blocs possédant la capacité de bréchage sur leur carte à jouer «unité». Le symbole peut avoir deux couleurs :

- ◆ Désigne la capacité de créer une brèche au contact. Le bloc doit se trouver dans la pièce/zone avec le symbole brèche, ou dans l'arc de tir de celle ci et adjacent au mur.
- ◆ Désigne la capacité de créer une brèche à distance. Le bloc doit se trouver dans l'arc de tir du symbole brèche, à une distance d'au moins 2PE et à portée de tir.

La création d'une brèche au contact crée un effet des armes dans un rayon de 2 PE autour de la brèche (le bloc qui effectue le bréchage n'est pas soumis à cet effet des armes). Le bloc Génie doit se déplacer (2 PM) dans la direction de son choix après la destruction. De même que pour l'assaut les PM du mouvement après destruction ne s'ajoutent pas aux PM utilisés pendant l'activation. L'effet des armes pour la création d'une brèche à distance est identique à celui d'un tir (dans l'axe et/ou autour du tireur et/ou autour de la cible).

Une fois la brèche créée, un marqueur «brèche» est placé dans la pièce/zone adéquate. Il reste en place jusqu'à la fin de la partie.

8.3 Effectuer une réaction

Un bloc sans marqueur «réaction» ou «consommé» peut réaliser une réaction lors de l'impulsion du camp ennemi (s'il subit un tir ou un assaut), ou lors de son activation (s'il subit un tir d'opportunité).

Deux types de réactions sont possibles : le tir d'opportunité (feu sur une cible en mouvement) et la rupture de contact (éviter un tir adverse).

Un bloc ne peut bénéficier que d'une seule réaction par tour de jeu. Le joueur du bloc qui a réalisé la réaction lui adjoint un marqueur «réaction» si le bloc n'a pas encore été activé ou «consommé» si le bloc a été précédemment activé.

8.3.1 Tir d'opportunité

Un bloc ne peut réaliser un tir d'opportunité que sur un bloc en mouvement (mais pas effectuant une rupture de contact). Le joueur adverse qui veut réaliser un tir d'opportunité interrompt le mouvement du bloc visé, au moment où il le souhaite.

Le bloc visé doit être en mouvement, c'est-à-dire pénétrant dans

une position. Il n'est pas possible de réaliser un tir d'opportunité dans la position de départ.

Un bloc en mouvement ne peut être la cible que d'un seul tir d'opportunité par position dans lequel il entre.

Pour pouvoir effectuer un tir d'opportunité, un bloc ne doit ni avoir de marqueur «réaction» ni de marqueur «consommé».

8.3.1.1 Procédure

Le joueur qui souhaite réaliser un tir de réaction stoppe le joueur actif dès que le bloc activé entre dans une position. Une fois que le bloc en est sorti, il n'est pas possible de revenir en arrière.

Le bloc souhaitant réaliser un tir d'opportunité peut d'abord éclairer gratuitement le bloc en mouvement (ne compte pas comme une action). Il peut ensuite décider de tirer (auquel cas il est lui-même dévoilé) ou de ne rien faire.

La procédure de résolution d'un tir d'opportunité est alors en tout point identique à celle d'un tir classique.

Note : comme indiqué sur la table des modificateurs, le bloc effectuant un tir d'opportunité bénéficie d'un bonus de +2.

8.3.1.2 Conclusion d'un tir d'opportunité

A la conclusion d'un tir d'opportunité, le bloc ciblé peut reprendre son mouvement à partir de la position dans laquelle il a été stoppé et, le cas échéant, réaliser une action.

Le bloc qui a réalisé le tir d'opportunité reçoit un marqueur «réaction» ou «consommé» même si le bloc n'a pas tiré suite à son éclairage.

8.3.1.3 Cas particuliers

Tir simultané : si le joueur actif entre dans une position et décide d'effectuer un assaut ou une action de tir et que dans le même temps un bloc adverse souhaite réaliser un tir d'opportunité, le tir d'opportunité est résolu en premier. Le tir ou l'assaut du bloc actif est réalisé par la suite si le résultat du tir d'opportunité le lui permet encore.

Passage sur un bloc ami : un tir d'opportunité sur un bloc qui passe sur une position occupée (traversée d'un bloc ami, passage sur un bloc pour franchir un mur ou monter sur un toit) est résolu normalement. L'échange de tir a lieu à l'endroit où les deux blocs sont momentanément empilés. Le bloc ami traversé ne subit aucun effet des armes du bloc ami ou ennemi (sauf effet des armes dans le rayon du tireur).

8.3.2 Rompre le contact

Un bloc peut réaliser une rupture de contact dans deux cas :

- s'il est la cible d'un tir d'opportunité alors qu'il est activé
- s'il est la cible d'un tir ou d'un assaut et qu'il n'est pas activé
- s'il a effectué un tir avec un armement inadapté (8.2.7.4)

Un bloc «unité à pied» peut alors parcourir jusqu'à 2 PM dans la direction de son choix. Un bloc «véhicule» peut parcourir jusqu'à 4 PM dans la direction de son choix.

Un bloc effectuant une rupture de contact est obligé de sortir de la position dans laquelle il se trouve et ne peut y retourner à la conclusion de son mouvement.

Il n'y a pas tir ou d'assaut entre le bloc qui tire et celui qui rompt le contact. En revanche, le bloc qui rompt le contact peut subir des dommages. Lancer 1D10 :

- 0 à 1 : coup critique : - 2 VO
- 2 à 6 : - 1 VO
- 7 à 9 : aucun effet

Après une rupture de contact un bloc reçoit un marqueur «réaction». S'il est «activé», il reçoit alors un marqueur «consommé». Un bloc effectuant une rupture de contact suite à un tir d'opportunité termine immédiatement son activation (ni mouvement, ni action possible) à la conclusion de la rupture de contact.

Rappel : un bloc placé sur l'accès à un bâti qui subit et perd un assaut est obligé de rompre le contact.



9. Règles de nuit

Les conditions de passage en combat de nuit sont définies dans le scénario. Certaines impulsions peuvent être équipée avec du matériel de vision nocturne.

9.1 Impact sur le mouvement

Les mouvements normaux ne sont pas impactés par la nuit, mais les mouvements «hors de la vue de l'adversaire» sont interdits.

9.2 Impact sur le combat

La précision des armes diminue de la manière suivante :

- *Sections et véhicules non équipés* : la portée n'est plus comptée de 5 PE en 5 PE, mais de 3 PE en 3 PE (1 / 5 / 10 / 15 / 20 / 25 devient donc 1 / 3 / 6 / 9 / 12 / 15)
- *Sections et véhicules équipés* : la portée n'est plus comptée de 5 PE en 5 PE, mais de 4 PE en 4 PE (1 / 5 / 10 / 15 / 20 / 25 devient donc 1 / 4 / 8 / 12 / 16 / 20)

Note : l'effet des armes n'est pas impacté, il est toujours calculé à partir de la portée de jour des armes.

9.3 Impact sur l'éclairage

La capacité d'éclairage de nuit est la suivante :

- *Sections et véhicules non équipés* : 5 PE pour les blocs «éclairer», «reco», «tireur d'élite» et «observateur avancé», 3 PE pour les autres blocs
- *Sections et véhicules équipés* : 10 PE pour les blocs «éclairer», «reco», «tireur d'élite» et «observateur avancé», 5 PE pour les autres blocs



REGLES AVANCEES

Urban Operations est parfaitement jouable avec les règles de base. Cependant, des joueurs expérimentés peuvent souhaiter intégrer davantage de réalisme dans les parties, au prix d'un léger accroissement de la complexité du jeu. Il est particulièrement recommandé d'appliquer la règle 10.5 (armes antichar contre infanterie).

Les règles avancées sont optionnelles et les joueurs peuvent décider de n'en appliquer que certaines d'entre elles. Ils décident avant la partie, d'un commun accord, lesquelles de ces règles seront appliquées. Ces règles sont organisées en quatre ensembles : le combat, le mouvement, le commandement et l'environnement.

10. Combat

10.1 Usage de fumigène par l'infanterie

Parmi les blocs «unité à pied» seuls les blocs «infanterie» et «génie» peuvent utiliser des grenades fumigènes.

Le bloc annonce «je tire - fumigène», ce qui compte pour une action. Il peut lancer le fumigène à 3 PE maximum. On pose le marqueur «fumigène» comme pour le tir par action de la troisième dimension ou tir par véhicule. Un fumigène peut être tiré par dessus tout obstacle mais ne peut être lancé dans un bâtiment que via une ouverture.

10.2 Tir d'appui

Le tir d'appui est une action «je tire» spécifique permettant à un bloc A de bénéficier de l'appui d'un bloc B (A et B doivent appartenir à la même impulsion).

Le joueur doit annoncer «je tire - appui» à l'activation du bloc A, il désigne sa cible, puis désigne le bloc B qui va l'appuyer pour son action de tir.

La procédure à suivre est ensuite en tout point conforme à une action «je tire», excepté les éléments suivants :

- le bloc B apporte un bonus de +2 à la Puissance de Feu du bloc A
- seul le bloc A est concerné par les résultats du combat (y compris une éventuelle rupture de contact avant le lancer de dé)
- le CDS apporte normalement son bonus de +1 si le bloc A est dans son rayon de commandement (seule le bloc A peut bénéficier de ce bonus)
- B doit avoir une LOS sur la cible et un armement adéquat (dans le cas contraire, le bonus de +2 ne s'applique pas, mais B est quand même considéré comme ayant été activé)
- à la conclusion du combat, placer un marqueur «activé» sur A et B (ou «consommé» si présence d'un marqueur «réaction»)

10.3 Tir de suppression

Le tir de suppression est une action «je tire» spécifique, qui peut être effectuée par un bloc «infanterie» (ou un bloc «appui» s'il s'agit d'une mitrailleuse) contre un bloc à pied adverse. Contrairement aux autres actions, un bloc réalisant un tir de suppression ne peut effectuer de mouvement lors de son activation. Le joueur doit annoncer «Je tire - suppression» à l'activation du bloc.

La procédure à suivre est en tout point conforme à une action «je tire», excepté les éléments suivants :

- le bloc bénéficie d'un bonus de +1 au combat
- tout résultat critique (7, 8 ou 9) est «le bloc gagne le combat» en lieu et place des résultats critiques habituels
- si le bloc gagne le combat, marquer le bloc adverse avec un marqueur «réaction» (ou «consommé» si le bloc avait un marqueur «activé»), ignorer les éventuelles pertes de VO et la table d'application des pertes

10.4 Protection sous blindage

Un bloc «unité à pied» peut profiter de la proximité d'un blindé ou d'un char pour se protéger du feu ennemi, en progressant accolé à son flanc ou sur ses arrières immédiates.

10.4.1 Créer un binôme

Pour être protégé par le véhicule, le bloc à pied doit entrer dans l'hexagone du véhicule protecteur (accoler alors les deux blocs), ce qui constitue un binôme. Ce mouvement spécial ne compte pas comme une action, ni pour le bloc «unité à pied», ni pour le bloc «véhicule». L'activation du bloc à pied est immédiatement terminée et le véhicule ne peut plus être activé pour le tour.

Un bloc à pied au sein d'un binôme ne peut être pris pour cible, ni éclairé. En revanche, il subit tous les effets des armes de zone (effet des armes lourdes, y compris au départ du tir et actions 3D)

10.4.2 Activer un binôme

Aux tours suivants, le joueur peut activer le binôme, ce qui compte comme l'activation de deux blocs. Le bloc «véhicule» du binôme peut uniquement effectuer une action «je tire» et uniquement une réaction «tir d'opportunité», le bloc «unité à pied» ne peut effectuer aucune action ni réaction.

Le binôme peut se déplacer de 6 PM maximum.

10.4.2 Dissoudre un binôme

Plutôt que d'activer un binôme, un joueur peut décider de n'activer qu'un seul de ses blocs (ce qui ne compte donc que pour une activation). Le joueur doit alors immédiatement, et avant d'entreprendre toute action, quitter l'hexagone du binôme (et éventuellement poursuivre son mouvement).

Un binôme est immédiatement dissous lorsqu'un de ses blocs est éliminé.

10.5 Armes antichar contre infanterie

Un bloc «unité à pied» utilisant une arme antichar (symbole triangle rouge ou noir) contre un autre bloc «unité à pied» perd 1 VO. Cette perte de valeur opérationnelle intervient après application des résultats du combat.

Note de conception : les roquettes et missiles antichar, même si ce n'est pas leur fonction première, sont régulièrement utilisées contre de l'infanterie. Certains modèles bénéficient même de munitions anti-personnelles spécifiquement conçues pour traiter ce type de cibles. La pénalité de -1 VO simule la faible disponibilité des munitions pour ces armes et rappelle au joueur, de manière pédagogique, qu'il convient d'utiliser la bonne arme pour traiter la cible adéquate.

10.6 Armes antichar et bréchage

Un bloc «unité à pied» peut utiliser une arme antichar (symbole triangle rouge ou noir) pour créer une brèche à distance. Si cette règle est appliquée, imaginer que l'arme antichar bénéficie d'un symbole «peut créer un brèche à distance» (losange rouge).

Un bloc «unité à pied» qui utilise une arme antichar pour créer une brèche perd 1 VO.

Note de conception : le calibre et la quantité d'explosif de certaines munitions antichar lui confère la capacité de créer une brèche dans un mur. Néanmoins, cette action donne des résultats incertains (mur traversé de part en part, brèche de petite taille...) et peut nécessiter une forte consommation de munitions. La pénalité de -1 VO simule la faible disponibilité des munitions pour ces armes et rappelle au joueur, de manière pédagogique, qu'il convient d'utiliser une arme pour un usage adéquat.

10.7 Anti-sniping

Lorsqu'un bloc ami est la cible d'un tir ou d'un tir d'opportunité de tireur d'élite (mais pas d'un tir de riposte), un tireur d'élite ami peut réaliser un tir de couverture même s'il n'est pas dans un rayon de 3 PE du bloc ciblé. Le bloc «tireur d'élite» adverse doit être dans la LOS du bloc «tireur d'élite» ami et être à portée de son arme principale (entre 11 et 20 hex). Si le bloc «tireur d'élite» ami n'était pas dévoilé au début du combat, il bénéficie d'un modificateur de +2.

10.8 Embuscade anti véhicule

Lorsqu'un bloc «unité à pied» engage un bloc «véhicule» avec une arme anti-char, il bénéficie d'un effet de surprise. Cet effet a uniquement lieu si le bloc «véhicule» riposte, et non s'il bénéficie d'un tir de couverture d'un bloc «unité à pied».

L'effet de surprise prend forme ainsi : le bloc «véhicule» riposte avec une PF de 5, quelle que soit la portée du tir.

11. Mouvement

11.1 Transport en superstructure

Un bloc «unité à pied» peut embarquer sur la superstructure d'un véhicule. Les règles sont en tout point identiques à celle de l'action «j'embarque / je débarque», à l'exception des éléments suivants :

- si le bloc «véhicule» est pris pour cible, le bloc à pied ne subit que les effets des armes de zone (effet des armes lourdes, y compris au départ du tir, et actions 3D)
- si le bloc «unité à pied» est pris pour cible, le bloc «véhicule» ne subit que les effets des armes de zone (effet des armes lourdes, y compris au départ du tir, et actions 3D)
- un bloc «véhicule» transportant un bloc à pied ne peut effectuer de mouvement hors de la vue de l'adversaire

11.2 Franchissement des murs

Un bloc réalisant un tir d'opportunité sur un bloc «unité à pied» franchissant un mur d'enceinte (sauf via une brèche) bénéficie d'un bonus de +3 et non de +2. Le tir d'opportunité doit être réalisé dans l'hexagone sur lequel est dessiné le mur d'enceinte. Le bloc ciblé peut effectuer une rupture de contact, mais la réaction est pénalisée par un malus de -1 au dé.

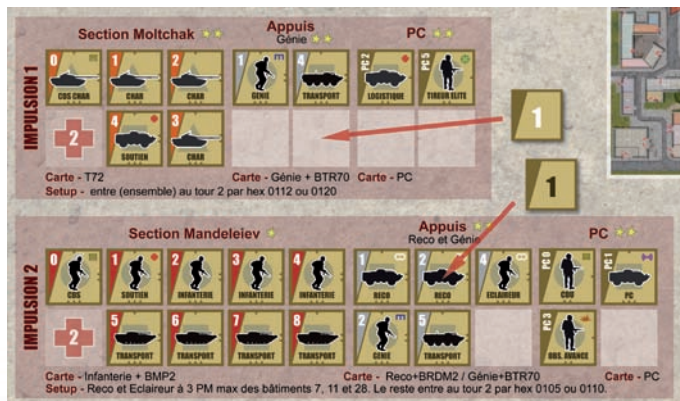


12. Commandement

12.1 Modification de l'ordre de bataille

Chaque joueur peut procéder à des aménagements de son ordre de bataille au cours du jeu, ce qui consiste à modifier l'affectation des blocs entre les impulsions (sur ou hors carte). Cette opération peut être réalisée lors de la séquence de réorganisation de l'ordre de bataille de la phase préliminaire.

Le joueur utilise alors les marqueurs numérotés pour transférer les blocs d'une impulsion à l'autre, le nombre de marqueurs disponibles dans la boîte étant une limite.



Le joueur du Pacte de Varsovie souhaite renforcer la capacité de reconnaissance de son impulsion 1. Il place donc le marqueur «1 noir» sur le bloc à détacher de l'impulsion 2 et le marqueur «1 blanc» sur son emplacement de rattachement au sein de l'impulsion 2.

Les impulsions concernées, que ce soit par le détachement ou le rattachement d'un bloc, ne pourront ni effectuer l'action «je tire», ni «je prends d'assaut» pour tout le tour.

12.2 Cohésion des impulsions

12.2.1 Elimination du CDU

Lorsque le bloc CDU est éliminé, l'ensemble des impulsions possédant encore leur CDS sont pénalisées de la manière suivante :

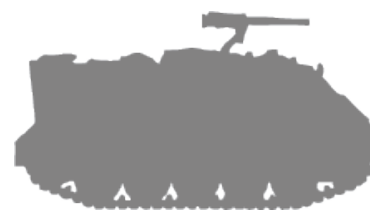
- seuls 3 blocs peuvent être activés
- les CDS n'apportent plus leur bonus de +1 au combat

Cette pénalité s'applique immédiatement après l'élimination du bloc CDU et ce pour le reste du tour de jeu.

12.2.2 Elimination du CDS

Lorsque le CDS d'une impulsion est éliminé, les pénalités suivantes s'appliquent :

- impulsion «élite» : seuls 4 blocs peuvent être activés par tour de jeu jusqu'à la fin de la partie (cette règle modifie la règle 7.1.1).
- impulsion «vétérans» : seuls 3 blocs peuvent être activés par tour de jeu jusqu'à la fin de la partie. En outre, immédiatement après l'élimination du bloc CDS, tous les blocs de l'impulsion dans la LOS du CDS lancent 1D10 : 0 à 1 = -2 VO / 2 à 7 = -1 VO / 8 = rien / 9 = +1 VO.
- impulsion «recrue» : seuls 2 blocs peuvent être activés par tour de jeu jusqu'à la fin de la partie (cette règle modifie la règle 7.1.1). En outre, immédiatement après l'élimination du bloc CDS, tous les blocs de l'impulsion dans la LOS du CDS lancent 1D10 : 0 à 2 = -2 VO / 3 à 8 = -1 VO / 9 = rien.



13. Environnement

13.1 Bloquer une entrée de souterrain

Un bloc «génie» peut réaliser une action «je détruis» sur un regard de souterrain à partir du niveau 0 (en aucun cas à partir du souterrain). Un pion «barricade» est immédiatement placé dans la position du souterrain marquée par la même lettre que le regard. Si un bloc était présent sur cette position, il est éliminé.

13.2 Pièges et mines anti-personnel

Un joueur peut utiliser sa dotation de mines AC pour créer des pièges anti-personnels (on considérera alors que la dotation de mines comporte également des mines AC et des mines AP). Ces pièges peuvent être mis en place conformément aux instructions sur la mise en place des mines AC (soit lors de la mise en place de la partie, soit par une action «je pose» en cours de partie). Chaque piège AP utilise deux des mines AC de la dotation initiale).

Un piège AP peut être posé dans une pièce ou une zone (y compris dans un souterrain). Le joueur note alors la position secrètement sur papier libre.

Eclairer un piège AP suit exactement les mêmes règles qu'une mine AC (mais un pion IED/UXO est posé en lieu et place d'un pion Mine AC).

Un bloc qui pénètre dans une position piégée perd -2 VO. L'effet des armes est de -1 VO sur un rayon d'1 PE.

13.3 Mouvement de la population

Lors de la séquence des mouvements de population de la phase préliminaire, chaque pion «population» dévoilé effectue l'action suivante selon le résultat du tir du D10 :

- **0** : panique, la population se disperse, le pion population est retiré du jeu
- **1 à 6** : le pion se déplace d'1 PM dans la direction donnée le jet de dé (1= nord, et ainsi de suite dans l'ordre des aiguilles d'une montre, tel que rappelé par la rose des vents imprimée sur la carte)
- **7** : le pion reste sur place
- **8** : le joueur rouge bouge le pion population d'1PM dans la direction de son choix
- **9** : le joueur vert bouge le pion population d'1PM dans la direction de son choix

Si un pions «population» ne peut bouger, le dé est lancé de nouveau.

Un pion «population» qui est dans un bâti ne bouge plus lors de la séquence des mouvements de population.

13.4 Ruines

Un bâtiment qui subi un effet des armes de zone suite à un tir d'arme lourde ou une action 3D ciblant l'une de ses positions (pièce, zone mais pas le toit) peut s'effondrer. Appliquer normalement le résultat du combat ou de l'action 3D puis lancer 2D10 consécutivement. Si le résultat du premier est un 9, une partie du bâtiment s'effondre (tout autre résultat n'a aucun effet), consulter alors le résultat du second dé :

- Résultat pair :
 - le bloc présent dans la position ciblée est éliminé
 - placer un pion «barricade» dans la position ciblée
- Résultat impair :
 - le bloc présent dans la position ciblée est éliminé
 - placer un pion «fortifié» dans la position ciblée
 - enlever un éventuel marqueur «brèche» de la position ciblée

Note de conception : l'effondrement d'un bâtiment crée une nouvelle configuration imprévisible. Les débris peuvent s'effondrer dans le bâtiment, compliquant considérablement son accès, ou plutôt sur l'extérieur de celui-ci ce qui peut avoir comme conséquence la constitution d'un épais remblais le long des murs.



NOTES DE CONCEPTION

Urban Operations a été conçu à partir d'observations et d'enseignements tirés du terrain, en opérations réelles et sur des sites d'entraînement militaires. Dès l'origine le jeu est prévu pour être utilisé aussi dans le cadre de l'entraînement des professionnels. Pour cela l'équilibre a été recherché entre réalisme et gameplay (facilité à jouer) comme dans la plupart des jeux, mais aussi avec un certain sens pédagogique, pour ne pas faire assimiler dans le jeu des réflexes qui seraient contraires aux buts fixés par le concepteur. De sa genèse à sa finalisation le jeu est passé par un nombre important de versions intermédiaires, avec souvent des changements profonds et des choix radicaux, mais les points essentiels à représenter sont restés conformes aux buts de départ. Il s'agit d'offrir au joueur une expérience particulière, où l'environnement urbain doit être pleinement pris en compte et où chaque action menée dans cet univers complexe peut avoir des répercussions importantes.

Le concepteur est toujours tenté d'ajouter des effets plus réalistes au détriment du gameplay. L'équilibre est maintenu dans le corps des règles. Les règles avancées permettent plus de détail. Toute liberté est laissée aux joueurs d'inclure des règles personnalisés selon leurs besoins.

Echelle de temps et d'espace

Un tour représente quelques minutes sur le terrain. Cette échelle de temps est théorique. En ce laps de temps un groupe de combat peut se déplacer sur une distance bien plus importante que la quarantaine de mètres représentée sur le terrain. Mais lorsque l'on récapitule les actions menées par un groupe tout au long d'une mission de combat réel, la liste des actions menées est souvent brève. L'échelle de temps du jeu permet donc de représenter les fréquentes phases d'attente d'ordres, de délais de réorganisation et de séquences d'observation, non matérialisées dans le jeu, qui s'intercalent entre deux actions.

L'emploi de deux notions aussi simples à utiliser que les points de mouvement et les points d'effet aide à prendre toujours en compte cette échelle du temps et de l'espace.

Modéliser le terrain

Des choix ont dû être faits pour la représentation de la carte. Dans une zone de combat la vue est rapidement très limitée par les nombreux obstacles : mobilier urbain, véhicules, végétation, débris, barricades, fumées, éboulis et amoncellements divers. Cela gêne grandement l'orientation et la capacité de viser et d'observer des combattants. Représenter tous ces débris sur la carte aurait été réaliste, mais le tracé des éléments de terrains aurait été illisible, ce qui aurait gêné considérablement l'arbitrage des LOS. Il a donc été décidé de représenter des rues relativement propres, et de limiter la portée utile des armes sur les cartes sections.

Les angles morts sont très nombreux en ville. La représentation d'arcs de tir pour les ouvertures et brèches contraignent fortement les joueurs, ce qui leur fait percevoir la difficulté qu'ont les combattants à choisir les meilleurs itinéraires de déplacement et les meilleurs emplacements de combat.



En zone urbaine, les lignes de vue sont rapidement obstruées par de multiples masques topographiques. L'effet des combats (éboulements, carcasses de véhicules...) renforce encore ce phénomène.

La représentation de la troisième dimension est importante pour la menace omnidirectionnelle. C'est la raison pour laquelle il était important d'offrir la possibilité de combattre en souterrain et sur les toits, sur une carte en 2D.

L'environnement du champ de bataille

Le jeu met en scène tous les éléments que les forces en opérations rencontrent sur le champ de bataille urbain, qui n'appartient à aucun « camp » précis, et qui apportent une incertitude permanente.

La population

Rares sont les zones d'opérations en ville où la population est totalement évacuée : il reste le plus souvent des réfugiés ou des locaux qui ne savent où fuir ou qui ne veulent pas laisser leurs biens sans surveillance. La population peut même constituer un enjeu majeur de la bataille si elle est otage (Kolwezi) ou hostile (Mogadiscio). Il n'y a donc pas que des combattants dans la ville.

Modéliser la présence de population dans la zone des combats et en faire un enjeu dans le résultat des parties demande un peu d'imagination. Les unités représentées dans les différentes campagnes d'Urban Operations ont chacune une façon propre de se comporter avec la population restée dans la zone des combats. Il fallait donc favoriser le respect des règles d'engagement pour les troupes



L'environnement urbain est parsemé d'éléments à risque pour les combattants : câbles électriques, combustibles, matières toxiques, gravats tranchants... Les pions « Toxique » et « IED/UXO » simulent aussi la présence de ces éléments dangereux.

qui en sont dotées. Dans le même temps il était inconcevable que le cadre donné par le jeu (règles, fiches scénario, événements) amène le joueur adverse à commettre sans limite des actions du type crimes de guerre. Les mécanismes de jeu amènent donc tous les camps à prendre en compte la présence de la population.

Autres éléments du No Man's Land

Plus faciles à intégrer dans le jeu que la population, leur présence est faite dans le corps des règles : IED/UXO, barricades etc.

Les mines et les pièges

L'imagination des combattants – notamment irréguliers – étant sans limite il n'est pas possible de représenter simplement l'ensemble des dispositifs existant dans les conflits urbains actuels. Les mines anti-char et le pion « IED/UXO » permettent de mettre en scène de manière générique cette menace particulière. Les règles avancées proposent, pour les joueurs qui le souhaitent, d'affiner un peu plus la simulation des pièges.

Le brouillard de la guerre

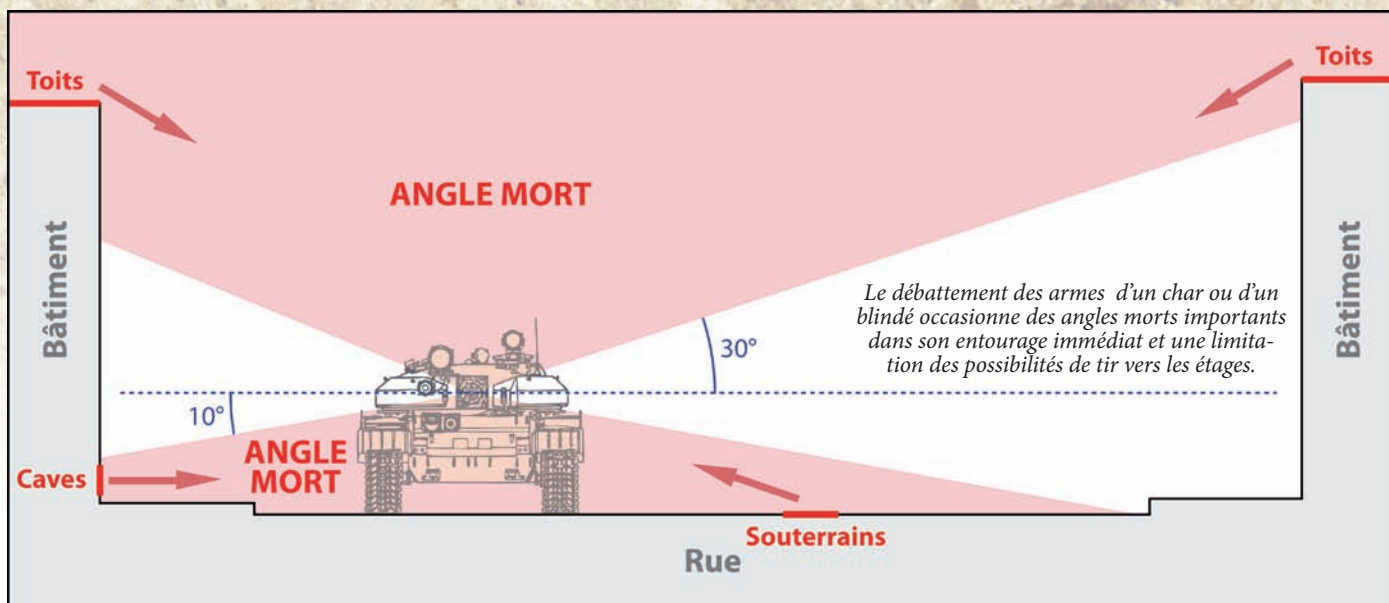
En ville, le soldat et son chef ressentent l'effet d'une menace omnidirectionnelle : l'adversaire est présent mais il est très difficile de le localiser précisément et de suivre ses mouvements. Les bruits sont déformés et il y a de forts échos. Les champs de vision sont obstrués (obstacles, fumée) et les temps d'apparition sont souvent très courts, ce qui limite énormément les possibilités d'identification et de tir. Il faut la plupart du temps se rendre sur la position ennemie pour confirmer la destruction de l'objectif. Il faut faire un travail permanent d'acquisition et de mise à jour du renseignement. Pour représenter ces difficultés dans le jeu, le choix a été fait d'utiliser des blocs, tous de la même taille, et de limiter les possibilités de tir.



Les nuages de fumée et de poussière provoqués par les combats (déplacement de véhicule, tirs, explosions, incendies, effondrements...) contribuent fortement à un raccourcissement des lignes de vue et compliquent l'identification des cibles (ami, ennemi, neutre ?).

Arbitrer les combats

En ville il est souvent difficile de déterminer l'origine d'un coup de feu, mais la plupart des engagements se fait à courte ou très courte distance. Les combats sont donc des successions de duels, ce qui est rendu dans le jeu par le fait que tout tir amène à la possibilité d'une riposte. La table de résolution des combats prend cependant en compte deux autres possibilités très fréquentes : l'impossibilité de riposter, ou le choix de rompre le contact, ce qui présente des risques. Il était important que le nombre de tirs de riposte ne soit pas



limité – la riposte n'est pas comptée comme une action – même si le joueur sait qu'il prend des risques à chaque engagement.

Le mécanisme du tir d'opportunité permet de maintenir un rythme permanent aux parties, et de donner un avantage très réaliste au défenseur et au camp qui a planifié des embuscades.

En combat urbain il y a quelques adages, comme : « le pire ennemi du blindé est le fantassin, et le pire ennemi du fantassin est le blindé ». Fixer des puissances de feu variables en fonction de la distance est le moyen le plus efficace pour le mettre en relief, et permet en plus de modéliser efficacement les différences d'entraînement et de doctrine (la façon de faire la guerre) qui existent entre les camps représentés.

La portée des armes est volontairement réduite dans le jeu, du fait des difficultés d'acquisition des cibles et des conditions de tir. La table de résolution des combats évite les cas aberrants, comme la destruction d'un char par un tireur d'élite, et représente les limitations des armes.

Les missiles et roquettes ont une distance minimum d'engagement pour permettre à la munition de s'armer. Certains missiles ne peuvent être tirés depuis l'intérieur d'un bâti. Les blindés ont des angles morts importants en vision et en tir :



Depuis l'intérieur d'un blindé, les angles d'observation sont très restreints, ce qui pose problème notamment à courte portée.

L'effet des armes

Une des préoccupations majeures d'un chef en opération est d'éviter le tir fratricide et les dommages collatéraux. Or en ville, avec des armements très variés, la balistique, l'effet de blast (surpression), les ricochets et projections diverses, ou l'écho dans les souterrains occasionnent des risques importants. Les règles sur l'effet des armes les représentent.



Le tir d'un obus occasionne un fort effet de souffle et un bruit assourdissant autour du char. Devant, les risques sont considérables : éjection du sabot, flammes, forte onde de choc de l'obus...

Il est vrai que les munitions touchent tout le monde de la même façon mais par souci pédagogique, dans le jeu, les dommages causés aux amis et population sont plus lourdement sanctionnés que ceux sur les adversaires. La règle incite plus les joueurs à être vigilants à leur manœuvre qu'à réaliser des frappes aux effets multiples. Si ce mécanisme d'effet des armes est inhabituel pour nombre de joueurs le réflexe vient très vite de prendre en compte les axes de tir dans la coordination des actions.

Les unités et leurs actions

Un bloc représente un véhicule ou un groupe de combattants. Les études de détail menées sur les conflits depuis le début du XXème siècle montrent que seule une part minime des soldats engagés sont réellement actifs lors des combats. Dans cet esprit quand un groupe de combat occupe une partie d'un bâti les actions de tir et déclai- rage ne proviennent que d'une position. C'est aussi pour cette raison

qu'une perte importante de valeur opérationnelle limite la puissance de feu. Chez une unité peu entraînée on estime la part de soldats réellement actifs à environ 10%. Cela peut monter à 20-30% chez les unités les plus entraînées, ce qui se traduit par les modificateurs des unités «élite».

De nombreux facteurs sont à représenter pour rendre le jeu réaliste : doctrine, moral, armement, volume des groupes de combat, pertes éventuelles. L'essentiel est représenté par la puissance de feu et la valeur opérationnelle.

La valeur opérationnelle symbolise l'aptitude au combat de l'unité : moral, cohésion, pertes, consommation de munitions. Elle peut baisser du fait d'un échec au combat et remonter en cas de victoire, ou si une action de soutien a été menée.

La puissance de feu combine en une seule valeur les capacités d'agression et de défense. Ce facteur permet la résolution des combats sous la forme de duel, sur lequel repose l'essentiel des engagements dans Urban Operations. La puissance de feu est définie par le concepteur du scénario. Elle sanctionne aussi le niveau d'entraînement des unités représentées : une unité très performante tire de manière plus efficace qu'une unité fortement armée mais mal entraînée. De la même manière un équipage bien protégé derrière un blindage a plus de chance de faire but que les servants d'un lance-missile non protégés. Il peut donc arriver qu'un véhicule au blindage performant mais à l'armement léger ait à une certaine distance la même «puissance de feu» qu'un véhicule plus faiblement blindé mais aux capacités de perforation plus importantes.

Le statut des unités vient compléter cette classification. L'application de la résolution des combats peut augmenter ou limiter les pertes si l'unité est très entraînée et résiliente (statut élite) ou manque d'expérience (statut recrue).

Un groupe qui a eu des pertes significatives n'est pas toujours physiquement anéanti et peut garder une certaine résilience, mais sa capacité de réaction est limitée. Il subit un malus dans la résolution des combats lorsqu'il a la valeur «faiblement opérationnel». En revanche quand un groupe a des pertes majeures il ne peut plus remplir la mission et est totalement dévolu à la sauvegarde de ses blessés. Dans le jeu il passe en-dessous de la valeur «faiblement opérationnel» et est retiré de la carte.

Sans règles complexes et à faible coût l'utilisation des cartes unités permet au concepteur une très grande liberté dans la mise en scène d'armements variés et de munitions spécifiques.

Commandement et logistique

Malgré le développement de moyens numériques de plus en plus performants les communications restent très perturbées en ville. La proximité géographique du chef facilite donc la diffusion des ordres et compte-rendu, ainsi que des consignes de coordination des feux, qui sont essentielles. C'est la raison des deux types de bonus qui sanctionnent la réalisation d'une chaîne de commandement.

De la même manière une troupe dont les lignes logistiques sont bien organisées est plus performante que les autres. Les évacuations de blessés et recompléments en tous types de moyens (munitions, eau, équipements) sont faites par des groupes de combat affectés temporairement à une mission de soutien. Pour le mettre en œuvre dans le jeu il était plus simple d'inclure des petites équipes logistiques dédiées (les blocs «soutien») qui effectuent ces va-et-vient vers l'équipe logistique du sous-groupement.

Eclairage

Pour mettre en valeur l'importance de la recherche du renseignement les règles de l'éclairage offrent de nombreuses possibilités aux joueurs. Il est en effet crucial d'identifier formellement son objectif avant de l'engager, afin d'éviter les dommages collatéraux ou de ne pas se dévoiler auprès d'un adversaire trop puissant. Les cas de méprise sont fréquents en ville, c'est pourquoi les distances d'éclairage sont volontairement très restreintes dans le jeu.

Il a été un temps envisagé de déployer des blocs de deux tailles différentes : des petits pour les unités à pied et des plus grand pour les véhicules. Cette option a été abandonnée afin de mieux recréer le brouillard de la guerre. Effectivement, même s'ils ne connaissent pas la nature des blocs adverses, les joueurs embrassent néanmoins l'ensemble du dispositif ennemi. Afin de contrebalancer cet avantage, il a été choisi de renforcer le brouillard de la guerre en n'autorisant pas la différenciation entre les blocs.

Actions de la troisième dimension

Compte tenu de la taille des cartes il est logique de représenter «hors carte» les unités (obusiers, mortier...) faisant du tir indirect.

La disponibilité des appuis (indisponible / disponible au tour suivant / immédiatement disponible) représente l'incertitude de plusieurs éléments. Concernant les appuis terrestres, cela peut signifier un appui déjà engagé sur un autre secteur, victime d'un tir de contre-batterie, une communication coupée, une batterie en mouvement... Pour les appuis aériens, l'incertitude est souvent plus forte : appui non présent sur zone, communication impossible, incertitude de l'appui sur la cible, appui engagé en combat aérien...

Credits

Design: Sébastien de Peyret

Development: Thomas Pouchin & Sébastien de Peyret

Graphics: Thomas Pouchin

Translation: Noël Haubry & Carletta Major (main translators), Neal Durando (editing), Charles Vasey (editing)

Playtest team: Cédric Jahier, Christophe Donnet, Philippe Morel, Yann Pedron-Flores, Guillaume Percie du Sert, Arthur Percie du Sert, Arnaud de Peretti, Thibaud de Peyret, Alexandre Pouchin, Emilien Pouchin, Alexis Seydoux & Christian Vanden Bosch

Special thanks to: Philippe Morel & Arnaud de Peretti

Thanks to: Lee Ambolt, Thomas Billaud, Guillaume Bouilleux, Grégory Cochet, Steve Crowley, Yvan Descotes, Sébastien Duval, François-Xavier Euzet, Matthew Hayes, David Julien, Claude Le Roy, Florent Maisonneuve, Arnaud Moyon, Harald Mücke, Thibault Nguyen de Cossette, Edmond de Seroux, Leïko Percie du Sert, Sophie de Peyret, Matthieu Pochard, Sandrine Pouchin, Olivier Revenu, Nicolas Rident, Kevin Sharp, Nicolas Stratigos, Emmanuel Tabarly & Brian Train.



PARLES BATAILLES

Urban Operations en un clin d'oeil (intro)

LE JEU

Quel est le but de la partie ?

• Il s'agit de remplir une ou plusieurs conditions de victoires mentionnées pour chaque camp sur les fiches scénarios. Le plus souvent il faut contrôler certains bâtiments désignés, en évitant les dommages sur la population.

Quelles sont les forces en présence ?

- Deux camps sont opposés, mais le monde non-combattant est aussi représenté : le No Man's Land (4.2).
- Chaque camp peut contenir jusqu'au volume d'une compagnie et ses renforcements (sous-groupeement).
- Un bloc représente un véhicule ou un groupe de combattants.

Que représente la carte ? (5.1)

• Urban Operations met en scène exclusivement des actions militaires en ville. La ou les cartes définies dans la fiche scénario représentent donc un quartier.

Combien de joueurs ?

- Certains scénarios sont conçus pour le jeu solo, mais la règle est le jeu à 1 contre 1.
- Le jeu en multijoueurs est envisageable en se partageant les Impulsions...

Quelle est la durée du jeu ?

- De 1 heure 30 à 5-6 heures, selon les scénarios et le niveau d'expérience des joueurs.
- Les scénarios sont conçus pour offrir un plaisir de jeu dès les premiers tours : une partie même interrompue procure une réelle expérience de jeu.

JOUER UN SCENARIO

Comment choisir son scénario ?

- En fonction du temps (nombre de tours), de la place (une ou deux cartes accolées), du thème, du niveau des joueurs, du nombre de joueurs.
- Dans le livret de campagne le synopsis donne tous les détails sur les scénarios, sans dévoiler les directives propres à chaque camp. On retrouve ces dernières sur les fiches scénarios.

Comment installer une partie ? (cf. planche P.4)

- Tous les détails de mise en place propres au scénario se trouve sur le synopsis et les fiches scénarios.
- Le synopsis indique par exemple le nombre de tours, quel camp place ses blocs en premier, qui commence.



Synopsis

STATUT ET ETAT DES BLOCS

Rotation de blocs

- Chaque bloc possède une Valeur Opérationnelle (VO) qui évolue au gré des combats. On fait pivoter le bloc d'1/4 de tour à chaque gain ou perte de VO. (4.3.2)

Marque d'activation

- Pour savoir quel bloc a été activé, on lui appose un marqueur qui reste jusqu'à la fin du tour.

Blocs couchés (4.3.2.2)

- Un bloc qui a été identifié par le joueur adverse est dévoilé (face visible) jusqu'à la fin du tour.

QUELS ELEMENTS DU JEU SONT NECESSAIRES POUR UNE PARTIE ? (cf. planche P.4)

Plan de jeu (synopsis)

- La partie se joue sur la ou les cartes et les éventuels encarts (souterrains, pont).

Cartes à jouer (cf. planche P.10)

- **Cartes unités (4.3.4)** : toutes les informations pour les combats menés par les blocs.
- **Cartes appui (7.3)** : utilisées lors de la séquence de début de tour.
- **Cartes évènements (6.2.1)** : tirées en début ou en cours de partie, pour mettre en scène des atouts ou des incidents particuliers.

Pions, blocs, marqueurs

- Chaque camp peut comporter des blocs et des pions. Les positions des mines peuvent être référencées sur papier libre.
- Le No Man's Land n'est figuré que par des pions.
- Les marqueurs sont apposés sur les pions, blocs et sur la carte au fil de la partie.

Aides de jeu

- 1 fiche scénario par camp : composition des unités, appuis de la 3e dimension, directives pour la partie.
- 2 aides de jeu : décompte des tours et aide-mémoires divers.

Campagne

- Le livret de campagne comporte les synopsis et, dans certains cas, des règles spéciales et une table évènements.

JOUER UN TOUR

Que représente un tour de jeu ? (3.1 & P.34)

- Un tour représente l'action de l'ensemble des deux sous-groupements opposés pendant quelques minutes.

Combien d'impulsions par tour de jeu ?

- Chaque camp peut posséder de 2 à 5 impulsions (fiche scénario).
- Chaque impulsion peut être activée une fois par tour.

Comment faire agir les unités ?

- Chaque camp est organisé en un certain nombre d'impulsions (3.2 & 7.1), définies dans la fiche scénario. Un bloc ne peut être activé qu'au sein de son impulsion.

Dans quel ordre sont jouées les impulsions ?

- Le camp qui a l'initiative en début de tour est désigné dans la fiche scénario. Il choisit quel camp joue la première impulsion.
- L'ordre d'activation des impulsions est au choix du joueur.
- Toutes les impulsions peuvent être activées à chaque tour.
- Sauf cas particulier (carte évènement) les deux camps activent leurs impulsions par alternance.

Comment s'organise un tour de jeu ? (3.1)

- La phase préliminaire permet de jouer l'essentiel des évènements et actions de la troisième dimension (demandes et exécution de bombardements, actions de drones etc.). Tous les détails sont en 3.1
- Les actions de combat sont jouées au cours des impulsions.



Fiche scénario
Le joueur a 3 impulsions

Qualité de l'unité

- La fiche scénario indique quels blocs sont élite, vétéran ou recrue, ce qui a un incidence sur leur résistance au feu.

Blocs embarqués

- On peut embarquer un bloc à pied dans un véhicule (4.3.2.3) ou en superstructure (règles avancées).

Urban Operations en un clin d'oeil (intro)

JOUER UNE IMPULSION

Qu'est ce qu'une impulsion ?

• Une impulsion représente une section (infanterie, chars...), avec son chef, et les renforcements qu'elle reçoit le temps de la partie (moyens de commandement, génie etc).

3, 5 ou 7 blocs activables ? (7.1.1)

• Selon l'état de la chaîne de commandement le joueur peut activer plus ou moins de blocs dans chaque impulsion.

L'adversaire peut-il réagir pendant mon impulsion ?

• Pendant l'activation d'une impulsion l'adversaire peut effectuer des tirs d'opportunité (8.3.1) ou annoncer le passage sur une mine antichar (5.2.2).



Lors d'un tour, un bloc peut effectuer une action et une réaction (ou une réaction et une action)

ACTIVER UN BLOC

Que peut faire un bloc pendant son activation ? (8.1)

- Faire une action.
- Bouger (6 PM pour un bloc à pied, 12 PM pour un bloc véhicule).
- Bouger et faire une action :
 - bloc à pied = 3 PM + action
 - bloc véhicule = 6 PM + action
- Faire un mouvement rapide (8.1).

Qu'est ce qu'une action ?

• Les blocs réalisent les actions classiques de combat (tirer, assaut) mais peuvent accomplir des actions plus spécifiques (éclairer, apporter du soutien, détruire un obstacle...).

Et les réactions ?

• Les combats peuvent amener à des réactions : lorsqu'une impulsion est jouée ses blocs peuvent faire une rupture de contact, ou l'adversaire peut réaliser un tir d'opportunité.



6 PM
(3 PM si action)



12 PM
(6 PM si action)

MOUVEMENTS

Peut-on aller partout sur la carte ? (aide de jeu Terrains)

• Tous les terrains ne sont pas accessibles à tous les blocs, et particulièrement les blocs véhicules.

Autres mouvements ?

- Une position laissée libre après un assaut peut être occupée par l'adversaire.
- Certains blocs peuvent franchir les murs d'enceinte, les brèches, entrer dans les souterrains etc.

POINTS DE MOUVEMENTS, POINTS D'EFFET

Compter les mouvements en PM (aide de jeu Terrains)

• Exemple : un bloc à pied consomme 1 PM pour passer d'une pièce à l'autre.

Les points d'effet (4.3.7)

- On compte en PE la portée des armes, de l'effet des armes, la distance entre un chef et ses subordonnés etc.
- Décompte : planche *Effet des terrains*.

LE TERRAIN

Le terrain ouvert

• Blocs à pied et véhicules peuvent se déplacer sur du terrain ouvert (rue), traverser des buttes, zones boisées ou inondées, en évitant les obstacles restés sur le champ de bataille.

Dans les bâtiments

• Les blocs à pied peuvent pénétrer dans les bâtiments par les portes et fenêtres, par des brèches, et progresser de pièce en pièce. Ils peuvent franchir par différents moyens les murs d'enceinte.

Un terrain en 3 dimensions

- Les blocs à pied progressent dans les souterrains et égouts enterrés.
- L'accès à certains toits est possible.

QU'EST CE QUE LE NO MAN'S LAND (5.2)

Population

- Elle peut subir l'effet des armes (dommages collatéraux).
- Certains camps peuvent l'utiliser en bouclier.

IED / UXO

• Il s'agit des pièges artisanaux (Improvised Explosive Device) et munitions non explosées (Unexploded Ordnance) que l'on peut rencontrer sur le champ de bataille. Ils peuvent exploser de manière aléatoire.

Autres éléments

- D'un scénario à l'autre les joueurs peuvent aussi découvrir des amoncellements d'épaves ou des déchets toxiques.
- Les deux camps peuvent créer des barricades, installer des mines antichars et utiliser des leurres.



Retiré à la fin du tour



Reste jusqu'à la fin de la partie

QUELLES CONSEQUENCES A L'ENVIRONNEMENT URBAIN ?

- **Déplacements** : les bâtiments et obstacles divers limitent les possibilités de déplacement.
- **Observation et tirs** : les portées des armes sont limitées, et les possibilités d'observation sont gênées par les obstacles.
- **Choisir ses positions de combat** : il faut prendre en compte les arcs de tir des portes, fenêtres et brèches des bâtiments pour éviter les angles morts ou, au contraire, les utiliser au mieux. (5.1.3 & 5.1.7)

COMMANDEMENT ET LOGISTIQUE

La chaîne de commandement (7.2)

- La proximité avec le commandant de compagnie permet d'activer des impulsions plus nombreuses.
- Un bloc proche de son chef de section obtient un bonus dans les combats (+1).

Le soutien logistique

• Les blocs chargés d'apporter du soutien logistique doivent établir une liaison permanente avec les unités au contact.

Les actions de la 3° dimension (7.3.2)

• Le Joint Fire Observer peut les demander dans un certain rayon. Les chefs de section peuvent en demander certaines à plus courte portée.

L'ARTILLERIE ET L'AVIATION SONT-ELLES PRISES EN COMPTE ?

Actions 3D (7.3.2)

- Lors de la séquence de début de tour, les joueurs peuvent demander des tirs de mortier, d'artillerie, fumigènes, éclairants, ou des actions par avion, hélicoptère ou drone. On peut utiliser de la défense anti-aérienne.
- Les actions demandées peuvent être exécutées immédiatement, au tour suivant, ou momentanément indisponibles.

L'effet des armes (8.2.1)

• Comme tout combat, les actions de la 3e dimension amènent à l'application de l'effet des armes.



Carte Appui

Urban Operations en un clin d'oeil (intro)

COMMENT SE DÉROULE UN COMBAT ? (tirs et assauts)

Tout combat est un échange de feux

- Si le bloc qui est visé par un tir ou une attaque ne veut pas riposter, il peut rompre le contact (8.3.2)
- S'il ne veut ou ne peut (armement inadapté) riposter, il doit rompre le contact. (cf. planches Combats P.28 et 29)
- La rupture de contact peut amener à une perte de Valeur Opérationnelle.

Déroulement d'un combat

- Le joueur annonce quel bloc tire ou attaque quel objectif.
- L'adversaire annonce s'il riposte ou rompt le contact.
- L'arbitrage est fait, en appliquant certains bonus liés au terrain, au commandement ou au niveau de Valeur Opérationnelle de l'unité.

Résultats du combat (cf. planche combat P.29)

- Le perdant perd de la Valeur Opérationnelle, ou peut être directement détruit (coup critique).
- En cas de match nul, les deux perdent de la Valeur Opérationnelle.
- Un bloc *élite* ou *recrue* (4.3.8) peut voir ses pertes aggravées ou diminuées

Effet des armes (8.2.1)

- Dans tous les cas l'effet des armes s'applique en fin de résolution de combat.

★★★★ **Unité Elite**
Perte diminuée sur 6 à 9 au D10

★★★ **Unité Vétéran**
Résultat appliqué normalement

★ **Unité Recrue**
Perte supplémentaire sur 0 à 3 au D10

ASSAUT

Un assaut est un corps à corps

- Un bloc véhicule qui conduit un assaut vient percuter sa cible.



Où peut-on mener un assaut ?

- L'assaut est possible en tout point de la carte, mais le défenseur peut être en difficulté s'il ne peut rompre le contact (intérieur des bâtis). (8.3.2)
- On peut mener un assaut pour entrer dans un bâti, dans un accès au toit, d'un toit à l'autre. (8.2.8)

TIR

Armement inadapté ?

- La portée des armes est limitée en zone urbaine (visibilité réduite, apparition très fugace des cibles) : il peut arriver qu'un bloc n'ait pas une portée de tir suffisante pour engager une cible ou riposter.
- Certaines cibles demandent un armement spécifique (anti blindé, antichar).

Ligne de visée - LOS (5.1.7) ?

- Une fois le tir annoncé le joueur vérifie que la ligne de visée est claire. Il ne doit pas y avoir d'obstacle (arc de tir depuis/vers une ouverture, obstacle sur la trajectoire, cible masquée derrière un bâti ou une butte etc.).

Quelles munitions ? (cf. planche Cartes à jouer P. 10)

- Selon les indications de la carte unité on peut tirer à l'armement léger, à l'armement antiblindé ou antichar (roquette, missile ou obus).
- Certaines munitions permettent de créer des brèches dans les bâtiments au contact (explosif) ou à distance (obus).
- Le tir de fumigènes est possible. (8.2.7.8)

QUELQUES CONSEILS

Mettre son commandement à bonne portée de la zone d'effort

- Commandant de compagnie à portée du chef de section qui fait l'action principale
- Chef de section à portée des blocs qui font l'action majeure.

Connaître les forces et faiblesses de ses unités

- Etudier les actions menées par chacun et les puissances de feu.

Gérer le soutien

- Anticiper les actions de soutien.

Employer ses appuis

- Ne pas négliger les fumigènes.

Se renseigner en permanence

- Ne pas se laisser surprendre par les arcs de tir.
- Eviter de tirer sur un bloc qui n'a pas été dévoilé.

Maîtriser le rythme

- Ne pas oublier de blocs en arrière.

Etudier le terrain



➤ Effet des armes dans l'axe du tir

≡ Effet des armes dans un rayon

DES ACTIONS DE NUIT ? (9)

- Le synopsis indique si l'action se passe de nuit.
- La nuit a un impact sur les possibilités d'observation et de tir, et sur certains mouvements. Posséder des moyens de vision nocturne limite cet impact.

L'EFFET DES ARMES (8.2.1)

A quel moment ?

- Il est calculé à chaque emploi de munitions : tir à l'arme légère, à l'arme lourde, depuis un aéronef, tir de mortier ou d'artillerie, utilisation d'explosifs pour ouvrir une brèche ou un obstacle, ou lors de l'explosion d'une mine ou d'un IED.

Qui peut en être victime ? (cf. planche Effet des armes P.24)

- Le plus souvent les unités amies et la population. Dans certains cas des unités adverses voisines aussi.
- Toutes les indications sont sur la planche Effet des armes et sur les cartes d'action 3D.

A quel endroit ?

- Il peut s'appliquer sur toute la trajectoire du tir, depuis la position du tireur jusqu'à la portée maximale des armes (au-delà de la cible), autour de la cible, parfois autour du tireur (armes lourdes). Il peut être ressenti à travers les obstacles et murs.
- Son rayon d'application se mesure en PE et est indiqué sur les cartes unités, les cartes d'action 3D, ainsi que sur la planche Effet des armes.

Y A-T-IL DES ALEAS ? LE BROUILLARD DE LA GUERRE ?

Connaître son adversaire

- Pour réussir son action chaque camp doit être sûr des objectifs visés avant de les frapper. Il faut donc chercher à dévoiler les blocs adverses le plus souvent possible.

Aléas lors des combats

- L'emploi de dés à 10 faces, avec la possibilité de coups critiques (planche Combats P.29) oblige à évaluer les risques à chaque combat.

Les aléas du No Man's Land

- En fonction des éléments du No Man's Land rencontrés par les blocs, le déroulement des actions peut être profondément modifié.

Comment surviennent les événements ?

- A chaque séquence de début de tour des incidents peuvent survenir. On en prend connaissance dans une table événement (livret de campagne) ou par des cartes à jouer.

Urban Operations en un clin d'oeil (memento)

PHASE PRELIMINAIRE

1. Masquage bloc dévoilés (4.3.2.2)

- Sauf les blocs à 3 PE ou moins d'un bloc adverse et dans sa LOS.

2. Mouvement de la population (règles avancées)

- 1 PM dans la direction déterminée par 1D10.

3. Vérification stabilité IED/UXO (5.2.3.1 et 5.2.4.5)

- 1D10: 0 à 3, l'IED/UXO explose
4 à 9, l'IED/UXO reste en place, à tester au prochain tour

4. Cartes événements (6)

- Titre **rouge**: exécution immédiate
- Titre **noir**: à employer immédiatement ou plus tard, au choix du joueur
- Si table d'événements, lancer 1D10 et consulter le résultat de la table

5. Actions 3D (7.3)

- Résolution des actions 3D du tour précédent.
- Demande d'actions 3D pour le tour suivant.



CDS : jusqu'à 15 PE (mortier, artillerie, fumigène, éclairant)



JFO : jusqu'à 20 PE (toutes actions)

6. Réorganisation de l'ordre de bataille (règles avancées)

- Chaque camp peut échanger des blocs entre impulsions.

7. Détermination de l'initiative

- Voir scénario.

IMPULSIONS

Le joueur actif peut passer son impulsion.
Si les deux camps passent, fin du tour.

Activation des blocs (7.1.2)

- Le CDS n'est pas sur la carte : 3 blocs
- Le CDS est sur la carte : 5 blocs
- Le CDS est à 6 PE ou moins du CDU : 7 blocs
- Entrée sur la carte : l'ensemble des blocs de l'impulsion entrent au même tour

Réaction des blocs (blocs sans marqueur "réaction" ou "consommé")

- **Tir d'opportunité**: Peut être déclenché par le camp non actif sur une cible en mouvement. Bonus +2. Possibilité d'éclairer avant le tir, sans se dévoiler. Après l'éclairage (suivi ou non d'un tir): poser un marqueur "réaction".
- **Rupture de contact**: Peut être réalisé par un bloc actif ou inactif lors d'un combat. Un bloc à pied peut se déplacer de 2 PM, un bloc véhicule de 4 PM. Lancer 1D10: 0 = critique -2VO / 1 à 6 = -1VO / 7 à 9 = aucune perte.

PHASE FINALE

- Retrait des marqueurs : fumigène, activé, réaction et consommé.

J'ENTRE EN CONTACT AVEC...

Un pion du No Man's Land non dévoilé

- Le bloc est dans une position adjacente.
- Le pion du No Man's Land est dévoilé.

Un bloc adverse

- A 3 PE et dans la LOS
- Dans la même pièce

Un pion population dévoilé

- Le joueur adverse déplace le pion population de 3 PM.

ACTIONS DES BLOCS

Par le joueur actif, uniquement pour les blocs de l'impulsion sans marqueur "activé" ou "consommé". Placer le marqueur en fin d'activation.

Mouvement blocs à pied (8.1)

- Mouvement hors LOS = 9 PM
- Aucune action = 6 PM
- Action avant ou après = 3 MP

J'éclaire (8.2.5)

- Pour tous les blocs : jusqu'à 5 PE si LOS libre.
- Eclaireur, Reco, JFO, Sniper : jusqu'à 10 PE si LOS libre.
- Gratuit avant tir d'opportunité.

Mouvement blocs véhicules (8.1)

- Mouvement hors LOS = 18 PM
- Aucune action = 12 PM
- Action avant, pendant ou après le mouvement = 6 MP

Je disperse la population (8.2.6)

- Bloc adjacent au pion dévoilé : déplacement 6 PM max par le joueur actif, dans toute direction, pas au contact d'un bloc ami ou adverse.

Je soutiens (8.2.2)

- 2 blocs adjacents dont 1 soutien ou logistique.
- Fin de l'activation de l'un puis, immédiatement, début de l'activation de l'autre.

Je tire (8.2.7 et pages 28/29)

- La plus forte puissance de feu (PF) cumulée gagne.
- 1D10: aléa, coup critique possible.

Je pose / détruis (8.2.3)

- Bloc génie uniquement.

Je donne l'assaut (8.2.8 et pages 28/29)

- 1 bloc contre 1 bloc adjacent.
- Possibilité de prendre la position.

J'embarque / débarque (8.2.4)

- 1 bloc véhicule et 1 bloc à pied.
- Fin de l'activation de l'un puis, immédiatement, début de l'activation de l'autre.

Je brèche (8.2.9 et page 24)

- Au contact (♦): bloc génie sur la position ou au contact et dans l'arc de la brèche.
- A distance (◆): bloc à au moins 2 PE de distance, dans l'arc de la brèche.

	Autour du tireur	Dans l'axe du tireur	Position cible	Autour de la position cible
Armes légères		-1 VO ● Pas d'effet ■▲	● En fonction du résultat du combat	
Armes lourdes	-1 VO ● Pas d'effet ■▲	-1 VO ● -1 VO* ■▲	● ■ ▲ En fonction du résultat du combat	-2 VO ● -1 VO ■▲
Actions 3D			● ■ ▲ Cf. carte à jouer	● ■ ▲ Cf. carte à jouer
Actions Je brèche Je détruis				-1 VO ● ■▲ dans 1 rayon de 2 PE
IED/UXO, Mine AC et Epave				-1 VO ● ■▲ dans 1 rayon de 2 PE

● bloc à pied ou véhicule non blindé / ■ blindé / ▲ char
En bleu = blocs amis uniquement ET pions "population"
En rouge = tout bloc ET pions "population"

* n'affecte que les véhicules "pleinement opérationnel"