

PHANTOM FURY

RULEBOOK

1. Introduction	2	10.4. Renforts Irakiens.....	8
2. Le Matériel.....	2	11. Phase de Tir	8
3. Les Dés	2	11.1. Généralités	8
4. La Carte	2	11.2. Résolution des Tirs.....	8
4.1. Zones de Repli	2	11.3. Unités Fired.....	8
4.2. Locations.....	2	11.4. Attaque de Sniper.....	8
4.3. Sections de Rue	3	11.5. Unités Pinned.....	8
4.4. Blocs	3	12. Phase de Mouvement.....	8
5. Les Pions	3	12.1. Généralités	8
5.1. Les Unités USMC.....	3	12.2. Empilement.....	8
5.2. Les Unités 'Insurgés'	4	12.4. Mouvement d'une Zone vers une autre Zone	8
5.3. Les Marqueurs 'Suspect'	4	12.5. Traversée d'une Section de Rue.....	8
5.4. Marqueurs divers	4	12.6. Mouvement d'un Support M1A2 'Abrams'	8
6. Mise en Place.....	4	12.7. Tirs Défensifs.....	9
6.1. Préparation des Différentes Pioches	4	13. Phase d'Assaut	10
6.2. Activation des Zones de Départ.....	4	13.1. Assaut de Type 'Top-Down'.....	10
6.3. Ordre de Bataille USMC	4	13.2. Assaut de Type 'Bottom-Up'	10
7. Conditions de Victoire	5	13.3. Assaut de Type Normal	10
7.1. Victoire des Insurgés.....	5	13.4. Résolution des Assauts	10
7.2. Victoire USMC	5	13.5. Attaque d'IED(Improvised Explosive De-vices).....	10
8. Séquence de Jeu	5	13.6. Mouvement de Repli.....	12
9. Phase de Soutien.....	5	13.7. Explosifs.....	13
9.1. Généralités	5	14. Phase de Situation Report.....	13
9.2. Restriction au nombre de Missions	5	14.1. Prise de contrôle d'une Zone.....	13
9.3. Liste des Missions.....	5	14.2. Contact avec les Insurgés.....	14
9.4. Réactions des Insurgés	6	14.3. Regroupement des Squads USMC.....	14
10. Phase de Renforts USMC.....	6	14.4. Infiltrations Ennemies	14
10.1. Renforts de Compagnie.....	6	14.5 Evènements	14
10.2. Renfort Blindé.....	6	15. Variante Historique	14
10.3. Renforts de Bataillon.....	7		

Credits

Concepteur: Laurent Closier. - Développeur: Thomas Pouchin. - Graphiste (pions et carte): Thomas Pouchin. - Graphiste (boîte) : Olivier Revenu.
 Playtesteurs: Arnaud Della Siega, Laurent Guenette, Henri Noisette, Luc Olivier, Jean-Luc Synave. - Relecteurs: Jean-Paul Kirkbride, Arnaud de Peretti Della Rocca

Ce jeu est principalement basé sur l'article "Infantry Squad Tactics, Some of the lessons learned during MOU (military operations on urbanized terrain) in the battle for Fallujah", publié dans la *Marine Corps Gazette* de septembre 2005. Différents extraits de cette publication figurent en bleu dans ce livret de règles. Les notes du concepteur sont en rouge.

1. INTRODUCTION

Ce jeu en solitaire simule à l'échelle tactique les combats menés par les troupes américaines durant le mois de novembre 2004 pour sécuriser la ville de Fallujah et supprimer toute résistance armée de la part des insurgés. Il se focalise plus particulièrement sur les combats menés par le 3rd Battalion, 1st Marines, lors de la matinée du 9 novembre, dans le district de Jolan (partie nord-ouest de la ville). Le joueur contrôle les troupes USMC et le système gère les actions des insurgés.

Il est conseillé de lire intégralement le livret de règles (avec tous ses exemples) afin de bien intégrer les différents concepts présents, puis d'entamer une seconde lecture plus sereinement avant de se lancer dans sa première partie. Les termes avec une initiale en majuscule (ex: "Zone") ont une signification précise dans les règles.

2. LE MATÉRIEL

Le jeu se compose d'une carte représentant une partie du district de Jolan, d'une planche de 200 pions représentant les unités de combats américaines (squads de Marines) et les insurgés (groupes extrémistes et jihadistes) ainsi que divers marqueurs. Plusieurs tasses opaques seront nécessaires pour piocher certaines unités ou certains marqueurs [6.1].

3. LES DÉS

Le jeu se joue avec deux dés à dix faces (d10). Le chiffre '0' sur un d10 correspond à la valeur zéro et non dix.

4. LA CARTE

"The layout of the city is random. Zones distinguishing between residential, business, and industrial are nonexistent. [...] The houses are densely packed in blocks. Adjacent houses are either connected or within a few feet of each other."

4.1. ZONES

La carte représente une partie du District de Jolan, découpée en 61 Zones d'environ 50 mètres par 50 mètres et en Sections de Rue de dimension équivalente [4.3]. Les Zones sont délimitées sur la carte par des lignes hachurées ou des lignes continues et identifiées par un numéro dans un cercle noir ou blanc dans la case 'Control'.



4.1.1. Zones Adjacentes

Deux Zones sont dites Adjacentes si elles ont un côté en commun (ligne hachurée). Exemple: La Zone 3 est Adjacente aux Zones 2 et 4.

4.1.2. Zones Voisines

Deux Zones sont dites Voisines si elles sont Adjacentes à un même Section de Rue [4.3.1.1] sans être Adjacentes entre elles. Exemples: Les Zones 3 et 14 sont considérées comme Voisines; de même pour les Zones 3 et 15, et pour les Zones 3 et 16.

4.1.2.1. Un symbole de cible dans une Zone indique qu'il existe une Ligne de Tir entre cette Zone et les Zones dont le numéro est affiché au-dessous du symbole. On considère que les Zones cibles sont Voisines à la Zone considérée dans le cadre des Tirs uniquement [11.1].

Exemple: la Zone 46 est considérée comme Voisine de la Zone 17.



4.1.3. Activation d'une Zone

L'Activation d'une Zone consiste à déterminer sa nature (normale ou Retranchée)

puis à placer des marqueurs 'Suspect' dans certaines de ses Locations [5.3.2]. Le joueur détermine la nature d'une Zone identifiée dans un cercle blanc en piochant un marqueur dans la tasse préparée en 6.1.2. Un marqueur 'Activated Zone' définit une Zone normale alors qu'un marqueur 'Activated Strong Point' définit une Zone Retranchée [4.1.5]. Dans les 2 cas, ce marqueur est placé dans la case 'Control' de la Zone. Une Zone ne peut être Activée qu'une seule fois dans la partie. Le fait de déterminer au hasard la localisation des Zones Retranchées permet de renouveler le jeu et d'introduire un élément de surprise.



4.1.4. Contrôle d'une Zone

Une case 'Control' permet de noter à l'aide d'un marqueur l'Activation [4.1.3] et la prise de Contrôle [14.1.1] d'une Zone par les troupes USMC. Au début de la partie, les insurgés Contrôlent toutes les Zones. Aucun camp ne peut Contrôler la Zone 27 (elle ne rentre pas dans les conditions de victoire [7.1; 7.2]).



4.1.5. Zones Retranchées

Certaines Zones peuvent être définies comme Retranchées suite à leur Activation [4.1.3]. La Zone 26 (mosquée) identifiée par un cercle rouge est par défaut une Zone Retranchée. Aucune unité ne peut effectuer de Flooding [13.4.8] dans une Zone Retranchée.



4.1.6. Zones en Ruines

Au cours de la partie, certaines actions [9.3; 9.4] peuvent transformer une Zone en Zone en Ruines. Une Zone en Ruines reçoit un marqueur « Rubble » dans les Locations indicées 2, 2' et R et est traitée de la manière suivante:

- les Locations indicées 2, 2' et R n'existent plus;
- la Location indicée C offre un modificateur de +1 (cumulable) lors des Tirs Défensifs [12.7.2].



4.1.7. Egress Routes

La plupart des Zones se voit attribuer deux ou trois valeurs correspondant au numéro d'une Zone Adjacente [4.1.1] ou Voisine [4.1.2]. Ces valeurs indiquent par ordre de priorité décroissante dans le sens de lecture le chemin que doit emprunter une unité 'Insurgés' lors d'un Mouvement de Repli [13.6]. Les Zones le long du bord sud de la carte affichent la mention 'EXIT' [13.6.6].



4.2. LOCATIONS

Chaque Zone est composée de plusieurs Locations sous forme de cases qui sont utilisées pour gérer les mouvements.

4.2.1. Types de Locations

Il existe 5 types de Locations: 'Open Ground' (OG), 'Courtyard' (C), '1st Story' (1, 1' et 1''), '2nd Story' (2 et 2') et 'Rooftop' (R). Chaque Location possède un indice (OG, C, 1, 1', 1'', 2, 2', R) sur la carte utilisé pour le placement des marqueurs 'Suspect' [5.3.2]. Certaines Zones peuvent avoir plusieurs Locations d'un même type (ex: 2 Locations de type 1st Story - indicées 1 et 1') ou aucune Location d'un certain type.

4.2.2. Locations Adjacentes

Deux Locations au sein d'une même Zone sont dites Adjacentes si elles sont reliées par une flèche. Deux Locations avec le même symbole d'entrée de toit ^ ou de porte □ dans deux Zones Adjacentes [4.1.1] sont considérées comme Adjacentes.

4.3. SECTIONS DE RUE

Une Section de Rue est un terrain particulier qui ressemble par certains aspects à une Location. Elles sont délimitées sur la carte par des lignes pointillées ou des lignes continues. La notion de Contrôle n'existe pas pour les Sections de Rue.

4.3.1. Sections de Rue, Zones et Locations Adjacentes

4.3.1.1. Deux Sections de Rue sont dites Adjacentes si elles ont un côté en commun (ligne pointillée). De même, une Section de Rue est Adjacente à toutes les Zones avec lesquelles elle partage un côté en commun (ligne continue). Enfin, une Section de Rue est Adjacente à toutes les Locations contenant un symbole d'entrée de porte  situées dans les Zones Adjacentes.

4.3.1.2. Un symbole de cible dans une Section de Rue indique qu'il existe une Ligne de Tir entre cette Section de Rue et les Zones dont le numéro est affiché au-dessous du symbole. On considère que les Zones cibles sont Adjacentes à la Section de Rue considérée dans le cadre des Tirs uniquement [11.1].

Exemple, la Section de Rue en illustration ci-contre est considérée comme Adjacente aux Zones 17, 28 et 37.



4.4. BLOCS

Un Bloc est un groupe de 1 à 3 Zones Adjacentes délimité par un cordon de Sections de Rue (représenté sur la carte par une ligne continue).

Exemple : Les Zones 14, 15 et 16 forment un Bloc. La Zone 50 forme à elle seule un Bloc.

5. LES PIONS

Les combattants des deux camps sont représentés par des pions 'unité' correspondant chacun à un squad de Marines (6 à 12 hommes) ou un groupe d'insurgés (une demi-douzaine d'hommes environ).

5.1. LES UNITÉS USMC

5.1.1. Squads USMC

"Casualties in Fallujah hit Marine infantry squads and fire teams extremely hard because, generally speaking, the squads were already under table of organization standards. Some squads in 3d Battalion, 5th Marines (3/5) commenced the assault on the Jolan with only six Marines."

Les effectifs des squads USMC engagés étaient variables. Ceci explique la fourchette de valeurs de leur Facteur de Combat (FC) allant de 4 à 6. L'entraînement intensif au combat urbain suivi par les squads USMC les mois précédents et jusqu'à quelques jours seulement de l'attaque renforce l'hypothèse d'un niveau d'expérience homogène qui n'intervient pas dans la détermination du FC.

Un squad USMC est caractérisé par son Facteur de Combat (FC) compris entre 4 et 6 et sa Capacité de Mouvement (CM) égale à 4. Seul le FC est inscrit sur le pion. Un chiffre permet d'identifier chaque squad USMC.



5.1.1.1. Le recto du pion indique que le squad USMC est indemne, le verso est utilisé lorsqu'il a subi un Pas de Pertes (son FC est réduit de 1). Si un squad USMC subit un deuxième Pas de Pertes, il est retiré du jeu (le squad n'est plus opérationnel et les blessés sont évacués vers l'arrière).

5.1.1.2. Si un squad USMC renforcé d'un support CAAT [5.1.4] subit un Pas de Pertes, le joueur choisit sur quelle unité appliquer ce résultat [5.1.1.1; 5.1.4.3].

5.1.2. Security Element

Dans un cas précis [12.3.2], un squad USMC peut détacher son Security Element qui prend alors la forme du marqueur associé. Le marqueur 'Security Element' n'a pas de Facteur de Combat propre (mais voir [13.6.4]) et il ne peut pas se déplacer (bande d'identification horizontale). Il est retiré de la carte suivant 14.3 et n'est jamais la cible d'une attaque des insurgés.



5.1.3. Supports M1A2 'Abrams'

"By far, the best two supporting arms used were tanks and CAATs (combined antiarmor teams). Tanks and CAATs were the infantryman's best friends."

Chaque compagnie d'infanterie recevait comme soutien un binôme de chars M1A2

'Abrams' accompagné d'un squad (intégré dans ce marqueur) pour assurer leur protection et leur éclairage.



D10	MC
0-1	4
2-5	3
6-8	2
9	1

Un support M1A2 'Abrams' se caractérise par son Facteur de Combat égal à 8 et sa Capacité de Mouvement qui est variable entre 1 et 4 [12.6.1]. Il entre en jeu en tant que renfort USMC [10.2].

5.1.4. Supports CAAT (Combined Anti Armor Team)

Chaque compagnie d'infanterie recevait en renfort plusieurs binômes d'appui ("assault teams") en provenance du CAAT (combined antiarmor team) affecté au bataillon. Ces binômes étaient composés d'un tireur de roquettes SMAW (Shoulder-launched Multi-purpose Assault Weapon) et d'un artificier qui étaient directement affectés aux groupes de combat.

5.1.4.1. Un support CAAT doit toujours être empilé avec son squad USMC d'affectation [6.3.2], dont il partage le statut Fired/Pined. Au début de la partie, chaque support CAAT se voit attribuer un marqueur 'Ammo' et un marqueur 'Explosives'.



5.1.4.2. Un support CAAT ne peut pas effectuer de Tir ou d'Assaut de manière individuelle (il n'a pas de FC). Il participe aux Tirs [11.1.2] et aux Assauts [13.7] de son squad USMC d'affectation de manière particulière.

5.1.4.3. Un support CAAT est retiré du jeu s'il subit un Pas de Pertes [5.1.1.2]. Si le squad USMC d'affectation d'un support CAAT est retiré du jeu, le support CAAT est également retiré du jeu mais il ne compte pas dans le calcul des PV. De même, si un support CAAT n'a plus de munitions (i.e., il ne possède plus de marqueurs 'Ammo' et 'Explosives'), le joueur peut le retirer du jeu sans pénalité en PV [14.3.5]. Dans tous les cas, quand un support CAAT est retiré du jeu, on retire également du jeu les marqueurs 'Ammo' et 'Explosives' qui lui sont associés.

5.1.5. Marqueurs 'Hero'

5.1.5.1. Lors d'un Assaut mené par un squad USMC, un évènement [13.4.3] peut faire apparaître un héros qui prend la forme d'un marqueur 'Hero' sur sa face 'Silver Star' (recto). Ce marqueur reste empilé avec le squad USMC jusqu'à l'élimination de celui-ci [5.1.1.1] (le marqueur est alors retiré de la carte) dont il partage également le statut Fired/Pined.



5.1.5.2. Si le squad USMC concerné possède déjà un marqueur 'Hero' quand intervient cet évènement, il est retourné sur sa face 'Medal of Honor' (verso). Un squad USMC ne peut pas posséder plusieurs marqueurs 'Hero'.



5.1.5.3. Un marqueur 'Hero' augmente le FC du squad USMC concerné de +1 sur sa face 'Silver Star' et de +2 sur sa face 'Medal of Honor'. Il ne peut pas effectuer de Tir ou d'Assaut de manière individuelle.

5.1.6. Troupes Irakienne (Iraqi Intervention Force – IIF)

Les règles spécifiques aux squads IIF imposent au joueur de les utiliser dans le cadre qui leur est défini, à savoir prendre le contrôle des mosquées. En effet, celles-ci étaient classées par les responsables américains comme 'highly sensitive targets'. Les règles d'engagement initiales les concernant étaient très strictes et relevaient directement des généraux qui dirigeaient les opérations.

Le joueur dispose de renforts particuliers sous la forme de 3 squads de soldats irakiens des forces d'intervention avec un FC égal à 4. Ceux-ci ont pour mission de prendre le contrôle des lieux saints. Les squads IIF entrent en jeu comme renforts [10.4]. Ils sont assimilés à des squads USMC avec les exceptions suivantes.



5.1.6.1. Les squads IIF ne peuvent pas entrer dans une Zone Contrôlée par les insurgés à l'exception de la Zone 26 (mosquée). Contrairement à 12.2.1.1, la limite d'empilement dans la Zone 26 est de un squad IIF par Location.

Cette règle interdit au joueur d'utiliser ces unités comme "chair à canon" une fois la Zone 26 sous son Contrôle.

5.1.6.2. Lors d'un Assaut mené par un squad IIF dans la Zone 26, les deux unités (IIF et 'Insurgés') utilisent la même table d'évènements spécifique [13.4.3.4]. De plus, l'évènement 'Phantom Fury' ne s'applique pas aux squads IIF [13.4.3.2].

5.2. Les Unités 'Insurgés'

"The two types of insurgents that the squads engaged will be labeled the guerillas and the martyrs [...] The guerillas' purpose is to kill many Marines quickly and then evade. [...] The martyrs' purpose is to kill as many Marines as possible before they are killed themselves. Time does not have any significance. [...] The martyrs have used heavy machineguns and anti-air machineguns, unfortunately, with good effects."

Une unité 'Insurgés' représente un groupe d'une demi-douzaine d'individus, à l'armement, à l'entraînement et de nationalité variables. Beaucoup de ces combattants ont reçu une formation militaire de base. Seules certaines unités de type 'Martyrs' possèdent un FC de 4, correspondant à des groupes armés d'une mitrailleuse lourde ou anti-aérienne.

5.2.1. Les Types d'Unités 'Insurgés'

Il existe 2 types d'unités 'Insurgés': les unités 'Guerillas' et les unités 'Martyrs'. Quand les règles évoquent les unités 'Insurgés', cela inclut automatiquement ces 2 types d'unités. Le recto des pions 'Insurgés' représente une unité de type 'Guerillas' et le verso une unité de type 'Martyrs'. Une unité 'Insurgés' est caractérisée par son FC compris entre 1 et 4, qui peut être différent au recto et au verso suivant son type. Lorsqu'une unité 'Insurgés' subit un Pas de Pertes, elle est retirée du jeu (éliminée) et remise dans sa tasse [6.1.1].



5.2.2. Mouvement des Unités 'Insurgés'

Une unité 'Insurgés' n'a pas de Capacité de Mouvement. Une unité de type 'Guerillas' se déplace suivant des règles spécifiques (Mouvement de Repli [13.6]). Une unité de type 'Martyrs' ne peut pas se déplacer (bande d'identification horizontale): elle reste dans sa Location initiale jusqu'à son élimination.

5.3. LES MARQUEURS 'SUSPECT'

5.3.1. Description

Ces marqueurs représentent un danger potentiel non identifié par les troupes USMC. Certains marqueurs 'Suspect' sont placés sur la carte au début de la partie [6.2] et d'autres au fur et à mesure [14.2]. Suite à un Tir [11.2.2] ou un Assaut [13.4.1], un marqueur 'Suspect' peut être Activé [5.3.3; 5.3.4] et sa véritable nature est alors déterminée.

5.3.2. Placement des Marqueurs 'Suspect'

5.3.2.1. Le joueur conclut l'Activation d'une Zone (normale ou Retranchée) [4.1.3] en plaçant dans celle-ci deux marqueurs 'Suspect'. Exception: Le joueur place trois marqueurs 'Suspect' dans la Zone 26. Ces marqueurs 'Suspect' sont piochés dans leur bol [6.1.3].

5.3.2.2. La Location de chaque marqueur est déterminé par les indices situés dans sa partie basse [4.2.1]. Ces indices sont inscrits par ordre de priorité décroissante dans le sens de lecture et chacun d'eux se décline également par ordre de priorité décroissante en prime et seconde. Dans l'exemple ci-dessus, ce marqueur doit être placé par ordre de priorité décroissante dans la Location indiquée: 2, 2', 1, 1' et R. Si la première Location dans cette liste n'est pas disponible [5.3.2.3], on vérifie la Location suivante, et ainsi de suite.

5.3.2.3. Un marqueur 'Suspect' ne peut pas être placé dans une Location contenant déjà un marqueur 'Suspect' ou une unité 'Insurgés'. Si aucune Location n'est disponible dans la Zone (voir 4.1.6 pour une Zone en Ruines), le marqueur 'Suspect' est annulé et remis dans sa pioche.

5.3.3. Activation d'un Marqueur 'Suspect' dans une Zone Normale

Lorsqu'un marqueur 'Suspect' est Activé dans une Zone normale, le joueur lance un d10 et consulte la table suivante:

1-5 : Dummy (fausse alerte).

6-8 : Draw Chit: une unité 'Insurgés' est piochée au hasard et vient remplacer dans la même Location le marqueur 'Suspect' sur sa face 'Guerillas'.



9 : Draw Chit: une unité 'Insurgés' est piochée au hasard et vient remplacer dans la même Location le marqueur 'Suspect' sur sa face 'Martyrs'.

0 : Attaque d'IED [13.5] lors d'un Assaut ou d'un Tir Défensif; Attaque de Sniper [11.4.1] suite à un Tir.

5.3.4. Activation d'un Marqueur 'Suspect' dans une Zone Retranchée

Lorsqu'un marqueur 'Suspect' est Activé dans une Zone Retranchée, le joueur lance un d10 et consulte la table suivante:

0 : Dummy (fausse alerte).

1-7 : Draw Chit: une unité 'Insurgés' est piochée au hasard et vient remplacer dans la même Location le marqueur 'Suspect' sur sa face 'Martyrs'.

8-9 : Attaque d'IED [13.5] lors d'un Assaut ou d'un Tir Défensif; Attaque de Sniper [11.4.1] suite à un Tir.



5.3.5. Retrait des Marqueurs 'Suspect'

Dans tous les cas, un marqueur 'Suspect' Activé est retiré de la carte et remis dans sa pioche.

5.4. MARQUEURS DIVERS

D'autres pions 'marqueurs' permettent d'enregistrer certaines informations au cours du jeu: tour de jeu, contrôle d'une Zone par les troupes USMC, décompte des points de victoire.

6. MISE EN PLACE

6.1. PRÉPARATION DES DIFFÉRENTES PIOCHES

6.1.1. Préparation de la Pioche des Unités 'Insurgés'

Tous les pions 'Insurgés' sont placés dans une tasse opaque afin que le joueur puisse les piocher de manière aléatoire suite à l'activation d'un marqueur 'Suspect' [5.3.3; 5.3.4].

6.1.2. Préparation de la Pioche d'Activation des Zones

Tous les marqueurs 'Activated Zone' sont placés dans une tasse opaque. Ensuite, le joueur ajoute entre 1 et 4 marqueurs 'Activated Strong Point' dans cette même tasse, définissant ainsi le nombre de Zones Retranchées [4.1.5] présentes sur la carte en plus de la Zone 26. Pour chaque marqueur 'Activated Strong Point' placé dans la pioche, le joueur retire un marqueur 'Activated Zone' de cette même pioche. Cette pioche sera utilisée lors de l'activation des Zones identifiées par un cercle blanc [4.1.3].

Le joueur choisit ainsi le niveau de difficulté de sa mission.

6.1.3. Préparation de la Pioche des Marqueurs 'Suspect'

Tous les marqueurs 'Suspect' sont placés dans une tasse opaque afin que le joueur puisse les piocher de manière aléatoire lors de l'Activation d'une Zone [4.1.3].

6.2. ACTIVATION DES ZONES DE DÉPART

Le joueur Active [4.1.3] les 9 Zones identifiées par un cercle noir. Elles sont obligatoirement de nature normale. Ces Zones reçoivent un marqueur 'Activated Start Zone' que l'on place dans leur case 'Control' respective. Puis, le joueur Active tous les marqueurs 'Suspect' présents dans ces Zones [5.3.3]; un résultat égal à '0' est traité comme un 'Dummy'.

La ligne de front a été nettoyée par des tirs intenses juste avant le début de l'attaque. Les éventuelles unités 'Insurgés' encore présentes sont donc déjà repérées.



6.3. ORDRE DE BATAILLE USMC

Le joueur va contrôler les effectifs d'une compagnie (à 3 sections de combat) renforcés par des éléments d'une section d'appui armés de lance-roquettes (4 teams) et par un binôme de chars M1A2 Abrams.

Tous les squads USMC sont placés dans une tasse opaque. Le joueur pioche au hasard neuf squads USMC qu'il place librement (côté recto) à raison d'un squad USMC dans

chaque Zone identifiée par un cercle noir, dans la Location contenant le symbole d'entrée □. Ensuite, il complète son ordre de bataille en piochant au hasard trois squads USMC supplémentaires qui représentent ses Renforts de Compagnie [10.1] et qui sont placés dans les cases prévues à cet effet. Les trois squads USMC restant dans la tasse constituent ses Renforts de Bataillon [10.3] et ils sont placés dans les cases prévues à cet effet. Un support M1A2 'Abrams' fait également partie de ses renforts [10.2]; il est placé dans la case prévue à cet effet. De même pour les renforts irakiens [10.4].

6.3.1. Squads USMCen Sous Effectifs

Pour chaque squad USMC avec un FC égal à 4 initialement placé dans une Zone identifiée dans un cercle noir, le joueur bénéficie d'un bonus de +2 PV [7.2.1].

6.3.2. Supports CAAT

Le joueur affecte ses quatre supports CAAT à des squads USMC, à raison d'un support CAAT par squad USMC. Les deux pions restent alors empilés jusqu'à l'élimination d'un d'entre eux [5.1.1; 5.1.4.3]. Chaque support CAAT reçoit un marqueur 'Ammo' orienté sur la valeur 4 et un marqueur 'Explosives'.



7. CONDITIONS DE VICTOIRE

À l'issue des 16 tours de jeu maximum, le joueur va déterminer son niveau de victoire. Le décompte des Points de Victoire [7.2.1] est fait au fur et à mesure de leur gain/perte à l'aide de 2 marqueurs (un pour les dizaines, un autre pour les unités). Leur recto comptabilise les PV en positif et leur verso les PV en négatif.



7.1. VICTOIRE DES INSURGÉS

Si à la fin des 16 tours de jeu toutes les Zones de la carte ne sont pas sous Contrôle USMC, le joueur a perdu la partie. Exception: Si à la fin des 16 tours de jeu seule la Zone 26 est encore sous Contrôle des insurgés mais vide de tout marqueur 'Suspect' et de toute unité 'Insurgés', le joueur a gagné la partie mais en subissant une pénalité en PV [7.2.1].

7.2. VICTOIRE USMC

Si à la fin d'un tour de jeu quelconque toutes les Zones de la carte sont sous Contrôle USMC, le joueur a gagné la partie (voir 6.1 également). Le décompte des Points de Victoire (PV) va per-mettre de qualifier cette victoire.

7.2.1. Décompe des Points de Victoire (PV)

Le joueur utilise le barème suivant:

- Pour chaque unité 'Guerillas' éliminée +1 PV
- Pour chaque tour de jeu non joué +5 PV (i.e., victoire avant le dernier tour)
- Pour chaque squad USMC en Renfort de Bataillon -2 PV
- Pour chaque support CAAT éliminé -2 PV
- Pour chaque squad IIF retiré du jeu -2 PV
- Pour chaque squad USMC réduit -2 PV
- Pour chaque squad USMC retiré du jeu -5 PV
- Règle 7.1 (Zone 26 non Contrôlée mais vide) -5 PV

Les unités 'Martyrs' éliminées ne rapportent aucun PV. De part leur nature, elles sont vouées à être éliminées. Les squads IIF réduits ne pénalisent pas le joueur: ils se battent pour leur avenir et acceptent de subir des pertes raisonnables.

7.2.2. Niveau de Victoire

Si la somme des PV est supérieure à 10, le joueur a remporté une victoire majeure. Si la somme des PV est comprise entre 0 et 10 inclus, le joueur a remporté une victoire mineure. Si la somme des PV est inférieure à 0, le joueur a remporté une victoire amère.

8. SÉQUENCE DE JEU

Le jeu se déroule sur 16 tours de jeu maximum (13 tours seulement dans la variante [15]) représentant chacun environ 15 minutes. Chaque tour de jeu se décompose en plusieurs Phases qui doivent être exécutées dans l'ordre indiqué.

1. Phase de soutien [9]1.
2. Phase de renforts USMC [10]2.
3. Phase de tir [11]3.
4. Phase de mouvement [12]4.
5. Phase d'assaut [13]5.
5. Phase de situation report [14]6.

9. PHASE DE SOUTIEN

9.1. GÉNÉRALITÉS

Lors de la Phase de soutien, le joueur peut exécuter un nombre indéterminé de Missions, dans la limite disponible [9.2]. Pour cela, il choisit une Mission particulière [9.3] et lance un d10. Si le résultat est dans la plage de valeur indiquée, la Mission est réussie et il en applique les effets. Sinon, la Mission est reportée et le joueur détermine la Réaction Insurgée [9.4]. Après avoir réussie une Mission, le joueur peut tenter de faire appel à une nouvelle Mission (identique ou différente de la précédente) en suivant la même procédure. La Phase de soutien prend fin automatiquement à l'issue d'une Réaction Insurgée (quelque soit le résultat du d10), ou quand le joueur ne souhaite plus faire appel à une Mission pour le tour en cours.

9.2. RESTRICTION AU NOMBRE DE MISSIONS

Chaque Mission ne peut être exécutée qu'un certain nombre de fois au maximum durant la partie. Ce maximum est indiqué dans le tableau des Missions [9.3] et il tient compte uniquement des Missions réussies [9.1].

9.2.1. Au début de la partie, les marqueurs de Missions sont placés dans leur case '0' respective. Après chaque Mission réussie, le marqueur concerné est avancé d'une case.

9.3. Liste des Missions

Les Missions disponibles sont définies dans le tableau suivant

TABLE DES MISSIONS

Succes	Mission (Max #)	Description
0-8 	'Dragon Eye' Unmanned Aerial Vehicle report (4)	Le joueur choisit deux zones sous contrôle des insurgés Adjacentes ou Voisines entre elles et vides de toutes unités USMC. Il active ces zones (if this has not already been done [4.1.3]) (si ce n'est déjà fait [4.1.3]), puis il Active les marqueurs 'Suspect' dans ces Zones s'il s'agit de Zones normales [5.3.3]. Un résultat 'IED/Sniper' maintient le marqueur 'Suspect' en place sur la carte (on considère qu'il n'a pas été Activé).
0-6 	AH-1W 'Super Cobra' Close Air Support (2)	Le joueur peut retirer de la carte jusqu'à deux unités "Insurgés" ou deux marqueurs "Suspect" (ou une de chaque) dans une même Zone sous Contrôle des insurgés (excepté la Zone 26) et vide de toute unité USMC
0-4 	F/A-18 'Hornet' Close Air Support (1)	Le joueur peut activer une Zone sous Contrôle des insurgés (excepté la Zone 26) vide de toute unité USMC, ni Adjacente ni Voisine à une zone occupée par une unité USMC. Tous les marqueurs 'Suspect' et toutes les unités 'Insurgés' présents dans cette Zone sont alors éliminés. Cette Zone devient une Zone en Ruines [4.1.6]. Cette Mission est également autorisée sur une Zone déjà Activée et remplissant les mêmes conditions.

9.4. RÉACTIONS DES INSURGÉS

Les insurgés vont mettre à profit le répit offert par une mission annulée pour réagir de manière plus méthodique. En ne faisant pas appel volontairement à ces missions de soutien, le joueur maintient constamment la pression sur les insurgés et les prive ainsi de tout répit pour mettre sur pied une telle réaction.

9.4.1. Quand le joueur fait appel à une Mission et que celle-ci est reportée [9.1], les insurgés ont la possibilité de riposter en prenant l'initiative temporairement. Afin de déterminer la nature de cette Réaction des insurgés, le joueur lance un d10 et consulte le tableau suivant. Les effets sont appliqués immédiatement.

9.4.2. Les Réactions marquées d'un symbole '†' ne s'appliquent pas dans les Zones contenant un Security Element.

TABLE DES RÉACTIONS DES INSURGÉS

d10	Reaction	Effets
0-1	Sans effet	The Insurgents are caught off guard and take no effective measures.
2-3	Renforts †	Le joueur pioche un pion 'Insurgés' pour chaque unité 'Guerilla' sur la carte. Si le pion 'Insurgés' affiche sur sa face 'Guerilla' une valeur de FC supérieure à celle de l'unité sur la carte, cette dernière est remplacée par le pion puis remise dans la pioche. Si le FC est inférieur ou égal, le pion est remis dans la pioche.
4-5	Repli †	Toutes les unités 'Guerillas' situées dans les mêmes Zones que des unités USMC effectuent un Mouvement de Repli [13.6].
6	'L'Aigle de Fallujah'	Tous les squads USMC dans des Zones sous Contrôle des insurgés subissent une Attaque de Sniper suivant 11.4.1.
7-8	Contre-attaque †	Toutes les unités 'Guerillas' situées dans les mêmes Zones que des squads USMC effectuent un Assaut. Dans chaque Zone concernée, seule l'unité 'Guerillas' avec le FC le plus élevé (déterminée au hasard) se déplace Adjacente au squad USMC. Puis, l'Assaut est résolu en appliquant uniquement 13.4.2 sans aucun modificateur.
9	House Borne Explosive Building (IEB)	Tous les squads USMC dans une Zone sous Contrôle USMC (déterminée au hasard, à l'exception de la Zone 26 et des Zones en Ruines) Adjacente ou Voisine à une Zone sous Contrôle des insurgés sont victimes d'un bâtiment piégé. Cette Zone devient une Zone en Ruines [4.1.6]. Les squads USMC dans les Locations indicées 2, 2' et R sont éliminés. Les autres squads USMC dans la Zone subissent un Pas de Perte et sont Pinned.

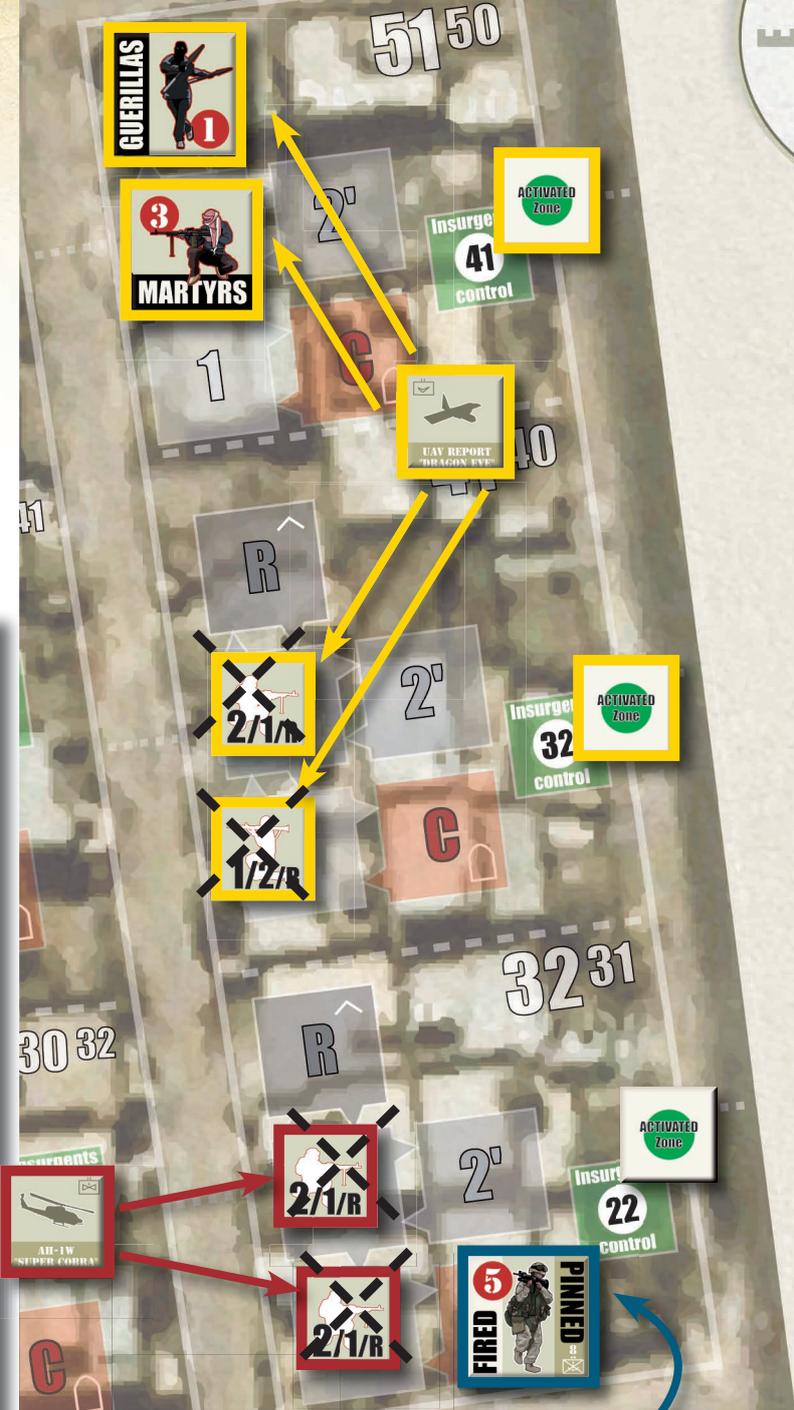
10. PHASE DE RENFORTS USMC

10.1. RENFORTS DE COMPAGNIE

A partir du tour 2, le joueur peut décider d'engager tout ou partie de ses Renforts de Compagnie [6.3]. Pour cela, il place un squad USMC dans une Zone identifiée par un cercle noir sous Contrôle USMC [14.1], dans la Location contenant le symbole d'entrée □. L'entrée en jeu des Renforts de Compagnie ne pénalise pas le joueur en terme de PV.

10.2. RENFORT BLINDÉ

A partir du tour 2, le joueur peut également faire entrer comme renfort un support M1A2 'Abrams' [5.1.3]. Il doit alors être placé dans une Section de Rue le long du bord



EXEMPLE DE PHASE DE SOUTIEN

C'est le début du tour 5 et le joueur souhaite progresser rapidement sur son flanc droit afin de déborder les défenses ennemies. Pour cela, il veut savoir si une progression sur les toits est envisageable à partir de la Zone 22 afin d'effectuer des 'Flooding' [13.4.8] et prendre plus rapidement le contrôle des Zones 32 et 41. Il contrôle la Zone 12 (sa base de départ) et la Zone Voisine 22 a été Activée à la fin du tour précédent (apparition de 2 mar-queurs 'Suspect'). Lors de la Phase de soutien, il obtient une Mission de reconnaissance ('Dragon Eye UAV Report': d10 = 6; en orange) et ac-tive les deux Zones Adjacentes entre elles 32 et 41. Il pioche un marqueur 'Activated Zone' pour la Zone 32 (Zone normale) [4.1.3] puis y place 2 marqueurs 'Suspect' dans les Locations indicées 1 et 2. De même, il pioche un marqueur 'Activated Zone' pour la Zone 41 puis y place 2 marqueurs 'Sus-pect' dans les Locations indicées 2 et R. Etant donné que ces 2 Zones ne sont pas Retranchées, le joueur peut Activer les marqueurs 'Suspect' qui y sont présents [5.3.3]. Au final, la Mission de reconnais-sance a permis de vérifier que la Zone 32 était vide et de débuser deux groupes de combattants dans la Zone 41. L'unité 'Mar-tyrs' retranchée sur les toits ne pouvant pas être pris pour cible par un support M1A2 'Abrams', ce sera le travail du squad USMC de réduire ce point de résistance. Afin de préserver ses troupes et son timing, le joueur décide de ne pas engager les marqueurs 'Sus-pect' de la Zone 22. Il demande et obtient une Mission de soutien (AH-1W CAS: d10 = 3; en rouge) qui lui permet de retirer de la carte ces 2 marqueurs 'Suspect'. Le joueur met alors fin à la Phase de soutien du tour 5. Lors de la Phase de mouvement (en bleu), son squad USMC #8 quitte la Zone 12 (hors illustration) pour rejoindre la Location indicée C dans la Zone 22 [12.5]...

nord adjacente à une Zone sous Contrôle USMC. L'entrée en jeu d'un support M1A2 'Abrams' ne pénalise pas le joueur en terme de PV.

10.3. RENFORTS DE BATAILLON

A partir du tour 9 (du tour 7 dans la variante [15]), le joueur peut décider d'engager tout ou partie de ses Renforts de Bataillon [6.3]. Pour cela, il place un squad USMC dans une Zone identifiée par un cercle noir sous Contrôle USMC [14.1], dans la Location contenant le symbole d'entrée  Engager des Renforts de Bataillon pénalise le joueur en terme de PV [7.2.1].

10.4. RENFORTS IRAKIENS

A partir du tour suivant la prise de Contrôle [14.1] par le joueur d'une Zone Voisine à la Zone 26, le joueur peut faire entrer comme renfort ses 3 squads IIF [5.1.6]. Ils entrent en jeu ensemble et sont placés dans des Zones identifiées par un cercle noir sous Contrôle USMC, dans les Locations contenant le symbole d'entrée . L'entrée en jeu des squads IIF ne pénalise pas le joueur en terme de PV.

11. PHASE DE TIR

11.1. GÉNÉRALITÉS

Un squad USMC dans une Zone Contrôlée par le joueur [14.1], de même qu'un support M1A2 'Abrams' dans une Section de Rue, peut effectuer un Tir sur un marqueur 'Suspect' ou une unité 'Insurgés' placé dans une Zone Adjacente ou Voisine vide de toute unité USMC. Le joueur résout ses Tirs un à un sans déclaration préalable.

11.1.1. Les Tirs ne sont pas autorisés à l'intérieur d'une Zone (i.e., si l'unité USMC et sa cible se situent dans la même Zone). Pour les Tirs à travers la Zone 27, voir 4.1.2.1 et 4.3.1.2.

11.1.2. Si le squad USMC qui fait feu est renforcé d'un support CAAT disposant encore d'un marqueur 'Ammo' et que cette pile se situe dans une Location indiquée C ou R, alors le joueur peut appliquer (s'il le souhaite) le bonus du support CAAT [11.1.2.1].

11.1.2.1. Le marqueur 'Ammo' d'un support CAAT se caractérise par un modificateur de +2 au FC du squad USMC d'affectation, applicable uniquement lors des Tirs. Les valeurs situées sur les bords du marqueur 'Ammo' indiquent le nombre de Tirs auxquels le support CAAT peut participer (4 en début de partie). Après chaque application de ce modificateur, le marqueur 'Ammo' est pivoté de 90° vers la droite afin de décompter les munitions. S'il s'agissait de la dernière munition, le marqueur 'Ammo' associé au support CAAT est retiré du jeu.

11.1.3. Un support M1A2 'Abrams' ne peut pas effectuer de Tir sur un marqueur 'Suspect' ou une unité 'Insurgés' placé dans une Location indiquée R. De plus, un support M1A2 'Abrams' dans une Location indiquée OG [12.6.2] ne peut pas effectuer de Tir.

11.2. RÉOLUTION DES TIRS

11.2.1. Le joueur lance un d10 et applique les modificateurs suivants (cumulables):

- +1 : unité 'Insurgés' dans une Location non indiquée R.
- +2 : unité 'Insurgés' dans une Zone Retranchée.
- +1 : unité 'Martyrs' dans une Zone normale.
- +1 : marqueur 'Suspect'.
- 1 : événement 'Phantom Fury' [13.4.3.2].

Exemple 1: Un Tir contre une unité 'Martyrs' située dans une Location indiquée 1 d'une Zone normale recevra un modificateur de +2.

Exemple 2: Un Tir contre un marqueur 'Suspect' situé dans une Location indiquée 1 d'une Zone Retranchée recevra un modificateur de +1.

Toute unité 'Insurgés' dans la Zone 26 bénéficie de facto d'un modificateur de +3.

11.2.2. Si le résultat final du d10 est inférieur ou égal au FC de l'unité USMC (éventuellement renforcé par un support CAAT), le joueur applique le résultat suivant en fonction de la cible:

- une unité 'Insurgés' subit un Pas de Pertes et est donc éliminée [5.2.1].
- un marqueur 'Suspect' est Activé [5.3.3; 5.3.4].

11.2.3. Si le résultat final du d10 est supérieur au FC de l'unité USMC, le Tir est sans effet (le marqueur 'Suspect' reste en place dans sa Location ou l'unité 'Insurgés' est indemne).

11.2.4. Dans tous les cas, si le résultat non modifié du d10 est égal à 9, le Tir est sans effet.

11.3. UNITÉS FIRED

Une unité USMC qui a effectué un Tir voit son pion pivoté vers la droite afin de pouvoir lire la mention 'FIRED'. Une unité USMC Fired ne peut pas se déplacer lors de la Phase de mouvement, ni attaquer lors de la Phase d'assaut.



11.4. ATTAQUE DE SNIPER

11.4.1. Suite à un Tir et à l'Activation d'un marqueur 'Suspect', le squad USMC à l'origine de cette Activation peut être victime d'une Attaque de Sniper. Il n'y a pas d'Attaque de Sniper possible suite à un Tir de support M1A2 'Abrams'.

11.4.1.1. Le joueur comptabilise le nombre d'unités 'Insurgés' et de marqueurs 'Suspect' (y compris celui pris pour cible) situés dans les Zones Adjacentes et Voisines de la Zone occupée par le squad USMC concerné. Si ce nombre est nul, il n'y a pas d'Attaque de Sniper. Dans le cas contraire, il lance un d10. Si le résultat du d10 est inférieur ou égal à ce nombre, le squad USMC est Pinned [11.5].

11.4.1.2. De plus, si le résultat du d10 est égal à 0, le squad USMC subit un Pas de Pertes.

11.4.2. Lors de la traversée d'une Section de Rue [12.5.2], le squad USMC concerné peut être victime d'une Attaque de Sniper.

11.4.2.1. Le joueur comptabilise le nombre d'unités 'Insurgés' situées dans les Zones Adjacentes à la Section de Rue occupée par le squad USMC concerné. Si ce nombre est non nul, il lance un d10. Si le résultat du d10 est inférieur ou égal à ce nombre, le squad USMC subit un Pas de Pertes. Dans le même temps, le joueur comptabilise le nombre de marqueurs 'Suspect' situés dans les Zones Adjacentes à la Section de Rue occupée par le squad USMC concerné. Si ce nombre est non nul, il lance un d10. Si le résultat du d10 est inférieur ou égal à ce nombre, le squad USMC est Pinned [11.5].

11.4.2.2. Si la Section de Rue est occupée par un support M1A2 'Abrams', on ne tient pas compte des marqueurs 'Suspect' lors de la résolution de l'Attaque de Sniper et un résultat 'Pas de Pertes' est transformé en résultat 'Pinned'.

11.4.2.3. Les deux résultats (Pas de Pertes et Pinned) peuvent se cumuler lors d'une même Attaque de Sniper.

11.5. UNITÉS PINNED

Un squad USMC qui subit un résultat Pinned voit son pion pivoté vers la gauche afin de pouvoir lire la mention 'PINNED'. Un squad USMC Pinned ne peut pas Tirer lors de la Phase de tir, ni se déplacer lors de la Phase de mouvement, ni attaquer lors de la Phase d'assaut. Un squad USMC Pinned ignore tout autre résultat Pinned.



12. PHASE DE MOUVEMENT

12.1. GÉNÉRALITÉS

12.1.1. Au cours de cette Phase, le joueur peut déplacer de manière séquentielle et unique tout ou partie de ses unités (squads USMC/IFF et support M1A2 'Abrams')

à concurrence de leur CM. Une unité Pinned [11.5] ou Fired [11.3] ne peut pas se déplacer durant la Phase de Mouvement.

12.1.2. “After the structure has been cleared, the squad must immediately conduct a detailed search of the house for weapons. The search must be quick, but thorough, leaving nothing untouched. [...] Another continuing action is to render the interior and exterior doors unable to close. This action helps if the structure needs to be cleared again later.”

Un squad USMC qui débute son mouvement ou qui entre dans une Zone sous Contrôle des insurgés ne contenant aucun marqueur ‘Suspect’ et aucune unité ‘Insurgés’ doit rester dans cette Zone et y finir son mouvement.

12.2. EMPILEMENT

12.2.1. Dans une Zone contrôlée par les insurgés

Afin de limiter les tirs fratricides, chaque squad USMC se voit attribuer une Zone spécifique à nettoyer.

12.2.1.1. Une Zone Contrôlée par les insurgés ne peut contenir qu’un seul squad USMC (la présence d’un support M1A2 ‘Abrams’ est sans conséquence [12.6.2]). Cette limite s’applique à tout instant.

Noter bien qu’un Security Element n’est pas considéré comme un squad USMC: il en est un élément. De même pour un support CAAT et un marqueur ‘Hero’.

12.2.1.2. Chaque Location d’une Zone Contrôlée par les insurgés ne peut contenir qu’une seule unité ‘Insurgés’ ou un seul marqueur ‘Suspect’. Un marqueur ‘Suspect’ ou une unité ‘Insurgés’ ne peut pas occuper la même Location qu’un squad USMC.

12.2.2. Dans une Zone contrôlée par les troupes USMC

Chaque Location d’une Zone sous Contrôle USMC [14.1] ne peut contenir qu’un seul squad USMC, plus l’éventuel support CAAT qui lui est affecté. Exception: Traversée d’une Section de Rue [12.5.3]. Cette limite est vérifiée à la fin de la Phase de mouvement. Il n’y a pas de restriction d’empilement temporaire lors du mouvement d’un squad USMC (i.e., il peut traverser une Location occupée par un autre squad USMC).

12.2.3. Dans une Section de Rue

12.2.3.1. Un squad USMC peut se déplacer à travers une Section de Rue [12.5] (y compris si elle est occupée par un support M1A2 ‘Abrams’) mais il ne peut pas volontairement y finir son mouvement [12.5.3; 12.5.4].

12.2.3.2. Une Section de Rue peut contenir un seul support M1A2 ‘Abrams’ et un seul squad USMC. Cette limite s’applique à tout instant.

Cette limite implique que si un squad est Pinned dans une Section de Rue, aucun autre squad ne peut y entrer.

12.3. MOUVEMENT AL’INTÉRIEUR D’UNE ZONE

12.3.1. Un squad USMC se déplace à l’intérieur d’une Zone de Location en Location Adjacentes [4.2.2]. Chaque Location parcourue coûte 1 Point de Mouvement (PM). Un squad USMC ne peut pas entrer dans une Location occupée par un marqueur ‘Suspect’ ou une unité ‘Insurgés’.

12.3.2. Sécurisation d’une Zone

“The squad should be organized by using the traditional three elements of assault, support and security. [...] The security element is responsible for clearing and securing the courtyard or rooftop foothold prior to the assault element moving to the entry point. When assault and support make entry into the structure, two Marines are left behind to isolate the house (rooftop) and secure the squad’s entry point. The rest of the Marines will fall in the stack behind the support section.”

12.3.2.1. Un squad USMC situé dans une Location indiquée C ou R peut détacher son Security Element [5.1.2] afin de se couvrir [12.7.2] et d’interdire aux unités ‘Guerillas’ de quitter la Zone lors d’un Mouvement de Repli [13.6.4]. Cette opération coûte 1 PM et intervient avant tout Tir Défensif [12.7]. Un marqueur ‘Security Element’ est alors placé dans la Loca-



tion occupée par le squad, qui peut poursuivre son mouvement.

12.3.2.2. Durant tout le temps de ce détachement, le squad USMC concerné ne peut pas quitter la Zone qu’il occupe avec son Security Element. De plus, ce squad USMC voit son FC réduit de 1 (indiqué par ‘-1’ sur le marqueur ‘Security Element’).

12.3.2.3. Un squad USMC réintègre automatiquement son Security Element lors de la Phase de situation report [14.3.1] si la Zone qu’il occupe est sous Contrôle USMC. Si la Zone est sous Contrôle des insurgés, le squad USMC doit dépenser tous ses PM (en restant dans sa Location) pour réintégrer son Security Element lors d’une Phase de Mouvement ultérieure. Une fois réintégré, le marqueur ‘Security Element’ est retiré de la carte.

12.4. MOUVEMENT D’UNE ZONE VERS UNE AUTRE ZONE

“In traditional MOUT training, making nonstandard entry points, such as walls and windows, is taught. Unfortunately, Marines were responsible for clearing 50 to 60 structures a day. There simply was not enough time or explosives to breach the walls or barred windows. Almost all of the entry points were existing doors.”

12.4.1. Un squad USMC est autorisé à faire mouvement d’une Zone vers une Zone uniquement si celles-ci sont Adjacentes [4.1.1] et uniquement entre deux Locations Adjacentes [4.2.2]. Le coût d’entrée dans ces Locations est de 1 PM.

12.4.2. Restrictions

Aucune unité USMC ne peut entrer dans la Zone 26, à l’exception du support M1A2 ‘Abrams’ [12.6.2] et des squads IIF [5.1.6.1]. Aucune unité ne peut entrer dans la Zone 27.



12.4.3. Mise à Couvert

Un squad USMC peut quitter une Zone sous Contrôle des insurgés uniquement s’il a subi un Pas de Pertes et uniquement pour rejoindre une Zone Adjacente ou Voisine sous Contrôle USMC. Si ce squad USMC se situe dans une Zone identifiée par un cercle noir et qu’aucune Zone Adjacente ou Voisine n’est sous Contrôle USMC, il est retiré du jeu mais le joueur subit uniquement une pénalité de -2 PV [7.2.1] et non -5 PV.

12.5. TRAVERSÉE D’UNE SECTION DE RUE

12.5.1. Pour se rendre dans une Zone Voisine, un squad USMC doit quitter une Location contenant un symbole d’entrée de porte , puis entrer dans une Section de Rue Adjacente [4.3.1] et enfin entrer dans une autre Location Adjacente contenant un symbole d’entrée de porte . Le coût d’entrée d’une Section de Rue est de 1 PM.

12.5.2. Si au moins une des Zones Adjacentes à la Section de Rue parcourue par le squad USMC est occupée par un marqueur ‘Suspect’ ou une unité ‘Insurgés’, ce squad subit une Attaque de Sniper [11.4.2].

12.5.3. “Casualties must never be left behind!”

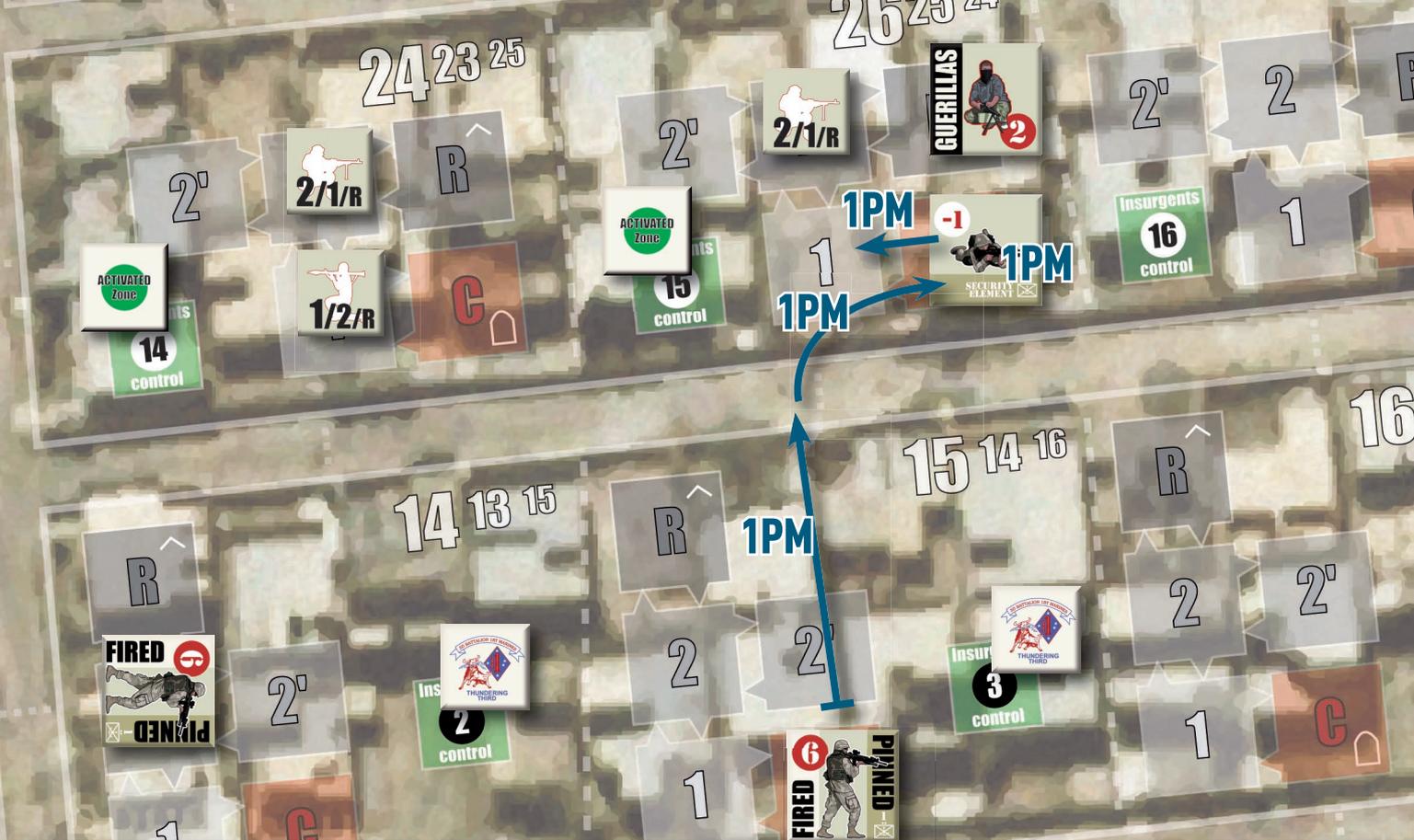
Cette règle interdit au joueur de poursuivre son déplacement si le squad a subi une Perte en traversant une Section de Rue. Elle simule la mise à l’abri des blessés.

Si le squad USMC (ou le support CAAT qui le renforce) subit un Pas de Pertes lors d’une Attaque de Sniper, il retourne automatiquement dans la Location qu’il occupait précédemment et son déplacement est terminé. Si le squad subit un résultat ‘Pinned’, son déplacement se termine dans la Section de Rue.

12.5.4. Un squad USMC ne peut pas franchir deux Sections de Rue consécutives. De même, un squad USMC qui débute son mouvement dans une Section de Rue ne peut pas directement entrer dans une autre Section de Rue.

12.6. MOUVEMENT D’UN SUPPORT M1A2 ‘ABRAMS’

12.6.1. *Cette règle simule les aléas de circulation (éboulements, roadblocks, câbles électriques, etc.) que peuvent rencontrer les chars lourds dans les rues étroites du District de Jolan. Elle réintègre également les dégâts superficiels (ex: optiques détériorés) subis par les chars lors des combats.*



EXEMPLE DE TRAVERSÉE DE RUE :

Lors de la Phase de Tir, le squad USMC #4 (Zone 2) tire sur le marqueur 'Suspect' situé dans la Location indiquée R de la Zone 15 (d10 = 5 avec un modificateur de +1 pour le marqueur 'Suspect' [11.2.1], soit au final 6) et l'active (d10 = 6; pioche d'une unité 'Guerillas' de FC=2). Lors de la Phase de Mouvement qui suit, le squad USMC #1 s'élance de la Zone 3 dans la Section de Rue (1 PM) et subit une Attaque de Sniper [12.5.2]. Le joueur dénombre 1 unité 'Insurgés' et 3 marqueurs 'Suspect', puis lance deux d10 (résultats respectifs: 3 et 4). Le squad USMC #1 franchit la rue indemne [11.4.2] et entre dans la Location indiquée C de la Zone 15 en dépensant 1 PM pour détacher son Security Element [12.3.2]. Il subit dans cette Location le Tir Défensif de l'unité 'Guerillas' (d10 = 2 avec un modificateur de +1 grâce à son Security Element) et en sort indemne, sans pour autant activer le marqueur 'Suspect' dans la Location indiquée 2 [12.7.3] (d10 = 4, inférieur ou égal à son FC de 5). Enfin, il avance dans la Location indiquée 1 (1 PM) et se prépare à donner l'Assaut contre le marqueur 'Suspect'

La CM d'un support M1A2'Abrams' est déterminée à chaque Phase de mouvement de manière individuelle. Quand le joueur décide de déplacer un support M1A2'Abrams', il lance un d10 et consulte la table suivante pour connaître sa CM:

0-1	CM = 4
2-5	CM = 3
6-8	CM = 2
9	CM = 1

D10	MC
0-1	4
2-5	3
6-8	2
9	1

12.6.2. Un support M1A2 'Abrams' se déplace uniquement dans les Sections de Rue au coût de 1 PM par Section de Rue parcourue. De plus, il peut se déplacer depuis une Section de Rue vers une Location indiquée OG dans une Zone Adjacente (et réciproquement) pour le même coût de 1 PM.

12.6.3. Un support M1A2 'Abrams' doit finir son déplacement dans une Section de Rue Adjacente à une Zone sous Contrôle USMC ou, s'il occupe une Location indiquée OG, dans une Zone Voisine [4.1.2] à une Zone sous Contrôle USMC.

12.7. TIRS DÉFENSIFS

12.7.1. Un squad USMC qui entre dans une Location indiquée C ou OG dans une Zone Contrôlée par les insurgés subit un Tir Défensif de la part de toutes les unités 'Insurgés' présentes dans cette même Zone.

12.7.2. Résolution des Tirs Défensifs

Pour chaque unité 'Insurgés' autorisée, le joueur USMC lance un d10 et applique

les modificateurs suivants:

- 1 : squad USMC seul dans une Location indiquée OG.
- +1 : squad USMC accompagné d'un support M1A2'Abrams' dans une Location indiquée OG [12.6.2].
- +1 : squad USMC dans une Location indiquée C avec son Security Element [12.3.2.1].
- 1 : événement 'Fanatism' [13.4.3.2].
- +1 : squad USMC dans une Location indiquée C dans une Zone en Ruines [4.1.6].

Si le résultat final du d10 est inférieur au FC de l'unité 'Insurgés', le squad USMC subit un Pas de Pertes (mais il peut poursuivre son déplacement). Si le résultat final du d10 est égal au FC de l'unité 'Insurgés', le squad USMC est Pinned [11.5] dans la Location. Pour tout autre résultat, le Tir Défensif est sans effet.

12.7.3. Marqueurs 'Suspect'

Les insurgés non encore révélés vont de préférence attaquer les squads les plus faibles en effectifs ou ceux ayant déjà des blessés (i.e., avec le FC le plus faible). Face à un ennemi plus fort, ils préféreront conserver leur camouflage.

Chaque marqueur 'Suspect' remplissant les conditions de Tir Défensif d'une unité 'Insurgés' [12.7.1] est Activé si le résultat d'un jet de d10 est supérieur au FC du squad USMC concerné (en tenant compte de la réduction due au Security Element [12.3.2.2]; un jet de d10 pour chaque marqueur 'Suspect'). Si cette Activation se traduit par le placement d'une nouvelle unité 'Insurgés', celle-ci effectue immédiatement un Tir Défensif.

13. PHASE D'ASSAUT

"An infantry squad can assault structures using two different methods. Traditionally, the top-down assault is taught as being the most ideal method for clearing a structure. Realistically, this may not be the best option for the infantry squad. [...] Overall, there should not be a standard assault method."

Un squad USMC peut déclarer un Assaut contre un marqueur 'Suspect' ou une unité 'Insurgés' situé dans une Location Adjacente [4.2.2]. En fonction des Locations occupées par ces unités, l'Assaut est de type 'Top-Down', 'Bottom-Up' ou Normal. Un Assaut n'est jamais obligatoire. Le joueur résout ses Assauts un à un sans déclaration préalable.

13.1. ASSAUT DE TYPE 'TOP-DOWN'

L'Assaut est de type 'Top-Down' si :

- le squad USMC occupe une Location indiquée R et l'unité ennemie une Location indiquée 2.
- le squad USMC occupe une Location indiquée 2 et l'unité ennemie une Location indiquée 1.

13.2. ASSAUT DE TYPE 'BOTTOM-UP'

L'Assaut est de type 'Bottom-Up' si :

- le squad USMC occupe une Location indiquée 1 et l'unité ennemie une Location indiquée 2.
- le squad USMC occupe une Location indiquée 2 et l'unité ennemie une Location indiquée R.

13.3. ASSAUT DE TYPE NORMAL

L'Assaut est de type Normal s'il ne remplit pas les conditions d'un Assaut de type 'Top-Down' ou 'Bottom-Up' (ex: si les unités adverses occupent la Location indiquée R dans deux Zones Adjacentes; si un squad USMC occupe la Location indiquée C contre une unité 'Insurgés' qui occupe la Location indiquée 1 dans la même Zone; etc.).

13.4. RÉSOLUTION DES ASSAUTS

"After contact is made the guerillas will disengage and evade. [...] The martyrs want to die by the hands of Marines. Their tactics reflect their purpose. The martyrs will make fortified positions in houses and wait. Marines will come, the martyrs will fight, and they will die in place."

13.4.1. Si un squad USMC lance un Assaut contre un marqueur 'Suspect', celui-ci est immédiatement Activé [5.3.3; 5.3.4] afin de connaître sa véritable nature.

13.4.2. Chaque unité impliquée dans l'Assaut lance un d10 et inflige un Pas de Pertes à l'unité adverse si le résultat final de son d10 est inférieur ou égal à son FC. Tous les modificateurs détaillés ci-après [13.4.4; 13.4.5; 13.4.6] sont cumulables. Dans tous les cas, si le résultat non modifié du d10 est égal à 9, aucun Pas de Pertes n'est infligé à l'unité adverse (voir 13.6.4 en cas de présence d'un Security Element).

On applique le résultat du d10 de chaque unité impliquée de manière simultanée (voir l'exemple ci-après), sauf cas particulier d'un Evènement.

13.4.3. Evènements

Si le résultat non modifié du d10 précédent [13.4.2] est égal à 0, le camp concerné lance un d10 supplémentaire et consulte sa table d'Evènements. Les effets de ces Evènements s'appliquent avant ou après la résolution de l'Assaut en cours conformément à leur description.

13.4.3.1. Evènement Annulé

Si les deux camps (USMC/IFF et insurgés) obtiennent un résultat non modifié égal à 0 lors d'un Assaut, aucun Evènement n'est généré. De même, les Evènements 'Insurgés' sont annulés dans une Zone contenant un marqueur 'No Insurgents Event' [13.6.4].

ÉVÈNEMENTS POUR LES UNITÉS USMC (NE S'APPLIQUE PAS AUX UNITÉS IIF)

d10	Event	Description
0-1	Phantom Fury	See [13.4.3.2]
2-4	Hero	Apparition d'un héros dans le squad USMC [5.1.5] avant la résolution de l'Assaut.
5-7	USMC sniper	Le FC de l'unité 'Insurgés' est réduit de 1 avant la résolution de l'Assaut (prendre l'unité correspondante dans la pioche). Si son FC initial est égal à 1, elle est directement éliminée.
8-9	Fuite	Si l'unité 'Insurgés' est de type 'Guerillas', son FC est réduit de 1 avant la résolution de l'Assaut (prendre l'unité correspondante dans la pioche). Si son FC initial est égal à 1, elle est directement éliminée.

13.4.3.2. Evènement 'PhantomFury'

Le joueur place un marqueur 'Phantom Fury' (0015) dans la Zone où a lieu l'évènement. Jusqu'à la fin du prochain tour de jeu, tous les squads USMC (excepté les squads IIF) dans la Zone contenant ce marqueur et dans les Zones Adjacentes et Voisines bénéficient d'un modificateur de -1 (cumulable) sur leur jet de d10 pour tous les Tirs et tous les Assauts (l'Assaut en cours inclus). Les effets de plusieurs évènements 'Phantom Fury' ne se cumulent pas dans une Zone.



ÉVÈNEMENTS POUR LES UNITÉS "INSURGÉS" FACE AUX UNITÉS USMC

d10	Event	Description
0-1	Fanaticism	See [13.4.3.3]
2-3	Confusion	L'Assaut est annulé avant sa résolution.
4-5	Suicide Bomber	Si l'unité 'Insurgés' est de type 'Martyrs', elle est automatiquement éliminée lors de l'Assaut ainsi que le squad USMC.
6-9	Drugged Fighters	Si l'unité 'Insurgés' doit subir une Perte, elle est en fait remplacée par une unité du même type avec un FC réduit de 1 (prendre l'unité correspondante dans la pioche). Si son FC initial est égal à 1, elle reste inchangée.

13.4.3.3. Evènement 'Fanatism'

Le joueur place un marqueur 'Fanatism' dans la Zone où a lieu l'évènement et dans toutes les Zones sous Contrôle des insurgés appartenant au même Bloc [4.4]. Toutes les unités 'Insurgés' présentes dans ces Zones bénéficient d'un modificateur de -1 (cumulable) sur leur jet de d10 pour tous les Tirs Défensifs et tous les Assauts (l'Assaut en cours inclus). De plus, elles sont exemptées de tout Mouvement de Repli [13.6]. Les effets d'un marqueur 'Fanatism' dans une Zone prennent fin quand la zone passe sous Contrôle USMC (on retire alors de la carte ce marqueur). Une Zone ne peut contenir qu'un seul marqueur 'Fanatism' à la fois.

13.4.3.4. Si l'Assaut est mené par un squad IIF dans la Zone 26 [5.1.6.2], on utilise la table d'Evènements suivante commune aux unités des deux camps (IFF et insurgés).

ÉVÈNEMENTS POUR UN ASSAUT ENTRE UNITÉS IIF ET UNITÉS "INSURGÉS"

d10	Event	Description
0-1	Al Fajr (a new dawn)	Le FC du squad IIF est temporairement augmenté de 2 pour la résolution de l'Assaut.
2-4	Fallujah!	Le FC du squad IIF est temporairement augmenté de 1 pour la résolution de l'Assaut.
5-7	Confusion	L'Assaut est annulé avant sa résolution.
8-9	Drugged	Si l'unité 'Insurgés' doit subir une Perte, elle est en fait remplacée par une unité du même type avec un FC réduit de 1 (prendre l'unité correspondante dans la pioche). Si son FC est déjà de 1, elle reste inchangée.

13.4.4. Modificateurs applicables à tout type d'Assaut

Le joueur applique les modificateurs suivants sur le résultat du d10 de l'unité USMC:

- +1 : Assaut déclenchant l'activation d'un marqueur 'Suspect' [13.4.1].
- +1 : Assaut contre une unité 'Martyrs'.
- +1 : Assaut contre une unité 'Guerillas' dans une Zone Re-tranchée.
- 1 : événement 'Phantom Fury'.

Le joueur applique le modificateur suivant sur le résultat du d10 de l'unité 'Insurgés':

- 1 : événement 'Fanatism'.

13.4.5. Modificateurs spécifiques à un Assaut de Type 'Top-Down'

"Top-down advantages are: – The enemy's defenses may not be prepared [...] and the squad could overwhelm the enemy rapidly. – The squad has more momentum when moving down the ladder wells. – The enemy's egress routes are greatly reduced because the squad can isolate the house by holding security on the back alleys and the front of the house from the roof."

"Top-down disadvantages are: – Once the squad makes entry and contact is made, pulling out of the structure is extremely difficult. – If the squad decides to break contact, they are moving opposite their momentum and more casualties will result."

Le joueur applique un modificateur de -1 sur le résultat du d10 de l'unité USMC. Si l'unité 'Insurgés' n'est pas éliminée lors de l'Assaut, le joueur applique également un modificateur de -1 sur le résultat du d10 de l'unité 'Insurgés'.

Cette application presque rétroactive du modificateur applicable à l'unité 'Insurgés' traduit le fait que le squad USMC a rompu le contact prématurément et quitté la Location (traduction de l'échec du squad USMC à éliminer l'unité 'Insurgés'). À l'inverse, l'élimination de l'unité 'Insurgés' traduit le fait que le squad USMC est allé jusqu'au bout de son assaut et a pris le contrôle de la Location (donc pas de recul de sa part et par conséquent pas de modificateur pour l'unité 'Insurgés').

13.4.6. Modificateurs spécifiques à un Assaut de Type 'Bottom-Up'

"Bottom-up advantages are: – The structure does not have to be flooded. – The structure can be cleared with fewer Marines because the clearing is more controlled and smooth. – Casualties can be pulled out faster and easier simply because gravity is working for the squad."

"Bottom-up disadvantages are: – The squad is moving into the enemy's defenses. It is easy for the enemy to hold the second deck and ladder well. – The squad is slow moving up the ladder well making it harder to maintain momentum. – The enemy has the ability to escape by using its pre-planned routes."

Le joueur applique un modificateur de +1 sur le résultat du d10 de l'unité USMC. Si l'unité 'Insurgés' n'est pas éliminée lors de l'Assaut, le joueur applique également un modificateur de +1 sur le résultat du d10 de l'unité 'Insurgés'.

13.4.7. Conclusion de l'Assaut

13.4.7.1. Unité 'Insurgés'

Si une unité 'Martyrs' survit à un Assaut, elle reste dans sa Location. Si une unité 'Guerillas' survit à un Assaut, elle doit effectuer un Mouvement de Repli [13.6].

Exception: Les unités 'Guerillas' présentes dans la Zone 26 (mosquée) et celles bénéficiant de l'évènement 'Fanatism' [13.4.3.3] n'effectuent pas de Mouvement de Repli: elles restent dans leur Location. Voir également 13.6.4.

13.4.7.2. Unité USMC

Si la Location occupée par le marqueur 'Suspect' ou l'unité 'Insurgés' est vide à l'issue de l'Assaut, le squad USMC doit entrer dans cette Location. De plus, si l'Assaut était de type 'Top-Down' et que le squad USMC occupait une Location indiquée R, celui-ci:

- doit effectuer un 'Flooding' [13.4.8] s'il n'a subit aucun Pas de Pertes (i.e., sur son recto);
- peut effectuer un 'Flooding' [13.4.8] s'il a subit un Pas de Pertes (i.e., sur son verso).

Exception: Une unité USMC ne peut pas effectuer de 'Flooding' dans une Zone Re-tranchée [4.1.5]. Voir aussi 13.4.8.2.



EXEMPLE D'ASSAUT

(suite de l'exemple précédent)

Le squad USMC #1 effectue un Assaut de type 'Bottom-Up' contre le marqueur 'Suspect'. Ce marqueur est tout d'abord activé (d10=9) et remplacé par une unité 'Martyrs' de FC=1 pris dans la pioche. Le résultat du d10 de l'Assaut pour le squad USMC est égal à 4 et celui de l'unité 'Martyrs' est égal à 1. Avec un modificateur de +3 (+1 pour l'activation du marqueur 'Suspect'; +1 contre une unité 'Martyrs'; +1 car 'Bottom-Up' Assaut [13.4.6]), le squad USMC obtient un score final de 7 pour un FC de 5. L'unité 'Martyrs' ne subit pas de Pas de Pertes. En même temps, avec un modificateur de +1 (le squad USMC n'a pas éliminé son adversaire lors de ce 'Bottom-Up' Assaut [13.4.6]), l'unité 'Martyrs' obtient un score final de 2. Le squad USMC sort indemne de cet Assaut qui se conclut avec ces deux unités toujours présentes dans leur Location d'origine [13.4.7.1].



13.4.8. 'Flooding'

"The structure must be flooded with Marines, and Marines have to go over the top of casualties in order to kill the enemy. Momentum must not be lost. [...] If casualties are taken they are nearly impossible to pull up the ladder well with all of their gear and a limp body. This is another reason why the structure must be flooded."

Cette technique permet de prendre le contrôle d'une zone en un seul tour de jeu. Elle peut toutefois s'avérer coûteuse en hommes en cas de forte résistance de la part des insurgés.

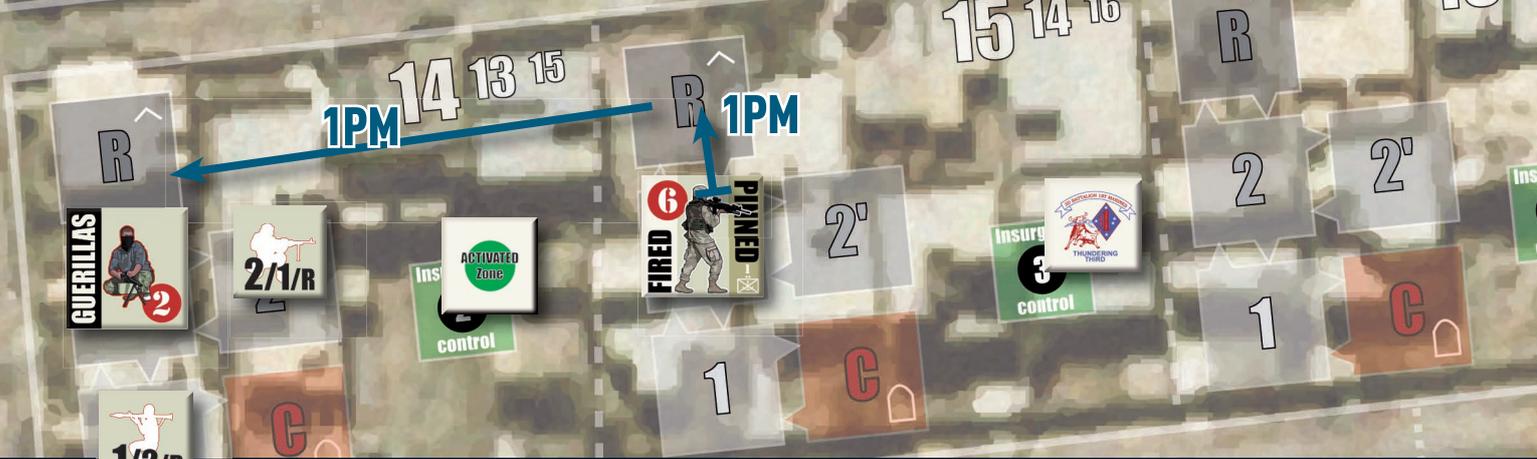
Après avoir progressé dans la Location indiquée 2 depuis la Location indiquée R, le squad USMC va tenter de déclarer un Assaut contre tous les marqueurs 'Suspect' et toutes les unités 'Insurgés' présents dans la Zone, et ce de manière séquentielle dans l'ordre des Locations suivant: 2', 1, 1'. Tous ces Assauts successifs bénéficient des modificateurs spécifiques à un Assaut de type 'Top-Down' [13.4.5].

13.4.8.1. Si la première Location indiquée contient un marqueur 'Suspect' ou unité 'Insurgés', le squad USMC doit immédiatement déclarer un Assaut contre ce marqueur ou cette unité. Si à l'issue de l'Assaut cette Location est vide et s'il n'y a plus de marqueur 'Suspect' ou d'unité 'Insurgés' dans la Zone, le squad USMC doit y entrer. Sinon, le squad USMC doit (si besoin) se déplacer Adjacent à la Location suivante occupée par un marqueur 'Suspect' ou unité 'Insurgés' et déclarer un nouvel Assaut. Cette procédure de 'Flooding' prend fin dès que:

- une unité 'Insurgés' n'est pas éliminée et se maintient dans sa Location, ou
- la Zone est vide de tout marqueur 'Suspect' et de toute unité 'Insurgés', ou
- le squad USMC est restreint par 13.4.8.2, ou
- le squad USMC est éliminé.

Le premier point se présentera systématiquement dans le cas d'une unité 'Martyrs' ou bien dans le cas d'une unité 'Guerillas' qui ne peut pas effectuer de Mouvement de Repli [13.6].

13.4.8.2. *"Top-down disadvantages are: [...] Marine squads may not have enough Marines to effectively flood the structure."*



EXEMPLE DE FLOODING:

Lors de la Phase de mouvement, le squad USMC #1 entre dans la Location indiquée R de la Zone 3 (1 PM), avance dans la Location Adjacente indiquée R (1 PM) de la Zone 2 Adjacente [12.4.1] et se prépare à donner l'Assaut contre l'unité 'Guerillas'.



Lors de la Phase d'assaut, les résultats des deux d10 sont de 5 (squad USMC) et 3 (unité 'Guerillas'), soit au final 4 pour le squad USMC (-1 pour le 'Top-Down' Assault) qui élimine l'unité 'Guerillas' et 3 (pas de modificateur) pour l'unité 'Guerillas'. Le squad USMC sort indemne de cet Assaut et doit immédiatement effectuer un 'Flooding' [13.4.7.2].



The USMC squad must first of all carry out an AsLe squad USMC doit d'abord effectuer un Assaut (1) contre le marqueur 'Suspect' dans la Location indiquée 2' [13.4.8.1]. L'activation du marqueur (d10=2) débouche sur un leurre. Le squad USMC ne peut pas entrer dans la Location 2' vacante: il doit effectuer un Assaut (2) contre le marqueur 'Suspect' dans la Location indiquée 1 [13.4.8.1]. L'activation du marqueur génère une unité 'Guerillas' de FC=1.



Les résultats des deux d10 sont de 6 (squad USMC) et 8 (unité 'Guerillas'), soit au final 6 pour le squad USMC (-1 pour le 'Top-Down' Assault, +1 pour l'activation du marqueur 'Suspect') qui élimine l'unité 'Guerillas' et 8 (sans modificateur) pour l'unité 'Guerillas'. Le squad USMC sort indemne de cet ultime Assaut qui marque la fin du 'Flooding' et progresse dans la Location indiquée 1. A la fin du tour, la Zone 2 passe sous Contrôle USMC.

Un squad USMC avec un FC ≤ 4 (en tenant compte de la réduction due au Security Element [12.3.2.2]) ne peut ni initier ni continuer un 'Flooding'.

13.5. ATTAQUE D'IED (IMPROVISED EXPLOSIVE DEVICES)

Suite à l'Activation d'un marqueur 'Suspect' lors d'un Assaut [13.4.1] ou d'un Tir Défensif [12.7.3], un squad USMC peut être victime d'une Attaque d'IED. Le squad USMC concerné effectue un jet de d10 complémentaire. Si le résultat du d10 est inférieur ou égal à son FC, le squad est Pinned [11.5]. Si le résultat est supérieur à son FC, le squad subit un Pas de Pertes.

13.6. MOUVEMENT DE REPLI

"The egress routes the guerillas use are preplanned and well rehearsed. They move in groups and withdraw perpendicular to the Marines' forward line of troops."

13.6.1. Seules les unités 'Insurgés' de type 'Guerillas' peuvent effectuer un Mouvement de Repli à l'issue d'un Assaut.

Exception: Les unités 'Guerillas' présentes dans la Zone 26 (mosquée) et celles bénéficiant de l'Événement 'Fanatism' [13.4.3.3] n'effectuent pas de Mouvement de Repli: elles restent dans leur Location. Voir également 13.6.4. Les unités 'Martyrs' restent dans leur Location jusqu'à leur élimination.

13.6.2. Le Mouvement de Repli d'une unité 'Guerillas' doit se faire suivant la Egress Route de plus haute priorité [4.1.7].

13.6.2.1. Par défaut, l'unité de 'Guerillas' suit la Egress Route de priorité 1 et sa Location est déterminée suivant 5.3.2 en piochant un marqueur 'Suspect'. Ce marqueur 'Suspect' est ensuite remis dans la pioche.

13.6.2.2. Si l'unité 'Guerillas' est dans l'incapacité de rejoindre une Location vide dans la Zone indiquée par la Egress Route de priorité 1 (parce que toutes les Locations sont occupées [12.2.1.2], parce que la Zone est occupée et sous Contrôle USMC [13.6.3] ou parce qu'elle subit un Isolement [13.6.5]), elle doit suivre la Egress Route de priorité 2 (sa Location est déterminée suivant 13.6.2.1).

13.6.2.3. Si l'unité 'Guerillas' est dans l'incapacité de rejoindre une Location vide dans la Zone indiquée par la Egress Route de priorité 2, elle doit suivre la Egress Route de priorité 3 (sa Location est déterminée suivant 13.6.2.1).

13.6.2.4. Si l'unité 'Guerillas' est dans l'incapacité de rejoindre une Location vide dans l'une des Zones indiquées par les Egress Routes, elle reste sur place dans sa Location actuelle.

13.6.3. Une unité 'Guerillas' ne peut pas effectuer de Mouvement de Repli vers une Zone sous Contrôle USMC contenant un squad USMC, mais elle peut le faire si cette Zone est vide de tout squad USMC, auquel cas la Zone repasse sous Contrôle des in-

surgés (le marqueur 'USMC Control' est retourné sur sa face 'Activated Zone').

13.6.4. Security Element vs. Mouvement de repli

Une unité 'Guerillas' ne peut pas effectuer de Mouvement de Repli si elle se situe dans la même Zone qu'un Security Element. Elle reste sur place dans sa Location actuelle et son FC est réduit de 1 (prendre l'unité correspondante dans la pioche; si son FC initial est égal à 1, elle est éliminée). Exception: Si lors de l'Assaut le résultat non modifié du d10 du squad USMC est égal à 9, l'unité 'Guerillas' ne subit pas de réduction de son FC. De plus, lors des prochains Assauts dans la Zone concernée, tous les Evènements 'Insurgés' sont annulés (placer un marqueur 'No Insurgents Event' dans cette Zone). Ces restrictions disparaissent dès que la Zone ne contient plus de Security Element [12.3.2.3; 14.3.2]. Le joueur retire alors le marqueur 'No Insurgents Event' de la Zone. Dans le cas d'un 'Flooding', le marqueur 'No Insurgents Event' est placé dans la Zone seulement à l'issue de tous les Assauts imposés par ce 'Flooding', i.e. quand l'une des 4 conditions énumérées à la fin de 13.4.8.1 est remplie.

13.6.5. Isolement

"If contact is made with guerillas, and the block is not isolated on all four sides, then their chance of escape increases exponentially. Isolation of the block is absolutely necessary in order to prevent any 'squirters'."

Certaines Egress Routes sont dirigées vers une Zone Voisine séparée par une ou deux Sections de Rue. Si chacune de ces Sections de Rue est:

- occupée par un support M1A2 'Abrams', ou
- Adjacente à une Section de Rue occupée par un support M1A2 'Abrams', ou
- Adjacente à une Zone sous Contrôle USMC contenant un squad USMC, une unité 'Guerillas' ne peut pas effectuer de Mouvement de Repli vers cette Zone Voisine et la règle 13.6.2.2, 13.6.2.3 ou 13.6.2.4 s'applique à elle.

Un squad USMC Pinned dans une Section de Rue ne participe donc pas à un Isolement.

13.6.6. Map EXIT

Toutes les Zones situées le long du bord sud de la carte contiennent une seule Egress Route symbolisée par la mention 'EXIT'. Une unité 'Guerillas' devant effectuer un Mouvement de Repli à partir d'une telle Zone est définitivement retirée de la carte si elle n'est pas bloquée par un Security Element [13.6.4] ou soumise à un Isolement [13.6.5]. Elle ne compte pas dans les PV du joueur USMC [7.2.1]. Dans le cas contraire, la règle 13.6.2.4 s'applique.

13.7. EXPLOSIFS

"Each explosive device (used during the fight for Fallujah) was developed in response to the enemy's tactics and has been proven to work. [...] A 60mm or 81mm white phosphorous mortar round, wrapped three times with detonation cord, and a



EXEMPLE DE MOUVEMENT DE REPLI

Le squad USMC effectue un Assaut contre l'unité 'Guerillas' de FC=1. Les résultats des deux d10 sont de 9 (squad USMC) et 4 (unité 'Guerillas'), soit au final 8 pour le squad USMC (-1 pour le 'Top-Down' Assaut) qui laisse l'unité 'Guerillas' indemne et 3 (-1 pour avoir survécu au 'Top-Down' Assaut) pour l'unité 'Guerillas'. Le squad USMC sort également indemne de cet Assaut. L'unité 'Guerillas' doit alors effectuer un Mouvement de Repli [13.4.7.1].



Pour son Mouvement de Repli, la Egress Route de priorité 1 indique la Zone 14. Le joueur pioche un marqueur 'Suspect' 2/1/R pour le placement de l'unité 'Guerillas'. Etant donné que la Location indiquée 2 est déjà occupée dans la Zone 14, l'unité 'Guerillas' est placée dans la Location indiquée 2' [5.3.2.2] dans la Zone 14. Le marqueur 'Suspect' est remplacé dans la pioche et le squad USMC progresse dans la Location indiquée 1 devenue vacante dans la Zone 2. A la fin du tour, cette Zone passera sous Contrôle USMC.

one-quarter of one-half stick of C4. Used when contact is made in a house, and the enemy must be burned out. [...] All Marines should be familiar with explosives."

13.7.1. Chaque support CAAT a la possibilité une fois dans la partie d'utiliser des explosifs pour épauler son squad USMC d'affectation lors d'un Assaut. Si le joueur choisit cette option lors de la résolution d'un Assaut, il utilise un FC égal à 8 en substitution à celui du squad USMC. A l'issue, le marqueur 'Explosives' associé au support CAAT est retiré du jeu.



13.7.2. Un support CAAT ne peut pas utiliser son marqueur 'Explosives' lors d'un 'Flooding' mené par son squad d'affectation [13.4.8].

14. PHASE DE SITUATION REPORT

14.1. PRISE DE CONTRÔLE D'UNE ZONE

Le joueur va inspecter toutes les Zones afin de déterminer s'il a pris le Contrôle de certaines d'entre elles durant le tour de jeu écoulé.

14.1.1. Si une Zone Contrôlée par les insurgés contient uniquement un squad USMC (cf. 12.2.1.1), elle passe sous Contrôle USMC. Le joueur retourne le marqueur 'Activated Start Zone', 'Activated Zone' ou 'Activated Strong Point' sur sa face 'USMC Control' dans la case prévue à cet effet et retire de cette Zone tout marqueur 'Fanatism'. La prise de Contrôle d'une Zone influe sur les Tirs [11.1] et les empilements [12.2.2] des unités USMC.

phantom fury

14.1.2. La présence unique d'un Security Element (suite au retrait du jeu du squad USMC affilié) ne suffit pas pour prendre le Contrôle d'une Zone.

14.2. CONTACT AVEC LES INSURGÉS

Après la prise de Contrôle d'une Zone par le joueur USMC, celui-ci Active [4.1.3] toutes les Zones Adjacentes et Voisines non encore Activées.

14.3. REGROUPEMENT DES SQUADS USMC

14.3.1. Chaque Security Element présent dans une Zone sous Contrôle USMC est réintégré automatiquement. Le marqueur 'Security Element' est retiré de la carte et le squad USMC associé reste dans sa Location.

14.3.2. Un Security Element dont le squad USMC a été retiré du jeu est également retiré du jeu.

14.3.3. Toutes les unités USMC Fired sont réorientées de manière normale.

14.3.4. Chaque squad USMC Pinned est réorienté de manière normale suite à un jet de d10 individuel inférieur ou égal à son FC. Un squad Pinned dans une Location indiquée C subit un modificateur de +1 sur son jet de d10. Un squad Pinned dans une Location indiquée OG ou dans une Section de Rue ne contenant pas de support M1A2 'Abrams' subit un modificateur de +2 sur son jet de d10. Un squad USMC Pinned est automatiquement réorienté de manière normale si toutes les Zones Adjacentes et Voisines à la Zone/Section de Rue qu'il occupe sont vides de toute unité 'Insurgés' et de tout marqueur 'Suspect'.

14.3.5. Le joueur retire du jeu les supports CAAT qui ont consommé toutes leurs munitions et leurs explosifs, et ce sans pénalité en terme de PV [5.1.4.3].

14.4 INFILTRATIONS ENNEMIES

14.4.1. Le joueur pioche et place [5.3.2] un marqueur 'Suspect' dans chaque Zone sous Contrôle USMC vide de toute unité USMC et Adjacente/Voisine à une Zone sous Contrôle des insurgés contenant une unité 'Insurgés' ou un marqueur 'Suspect' et vide de toute unité USMC. Une telle Zone infiltrée repasse sous Contrôle des insurgés (le marqueur 'USMC Control' est retourné sur sa face 'Activated Zone' / 'Activated Start Zone' / 'Activated Strong Point').

14.4.2. Une Infiltration est impossible entre deux Zones Voisines si celles-ci sont séparées par une Section de Rue:

- occupée par un support M1A2 'Abrams' ou un squad USMC Pinned, ou
- Adjacente à une Zone sous Contrôle USMC et occupée par un squad USMC.

14.4.3. Une Zone qui vient juste d'être Infiltrée ne peut pas servir de base pour une autre Infiltration durant la même Phase de situation report (i.e., pas d'effet "dominos").

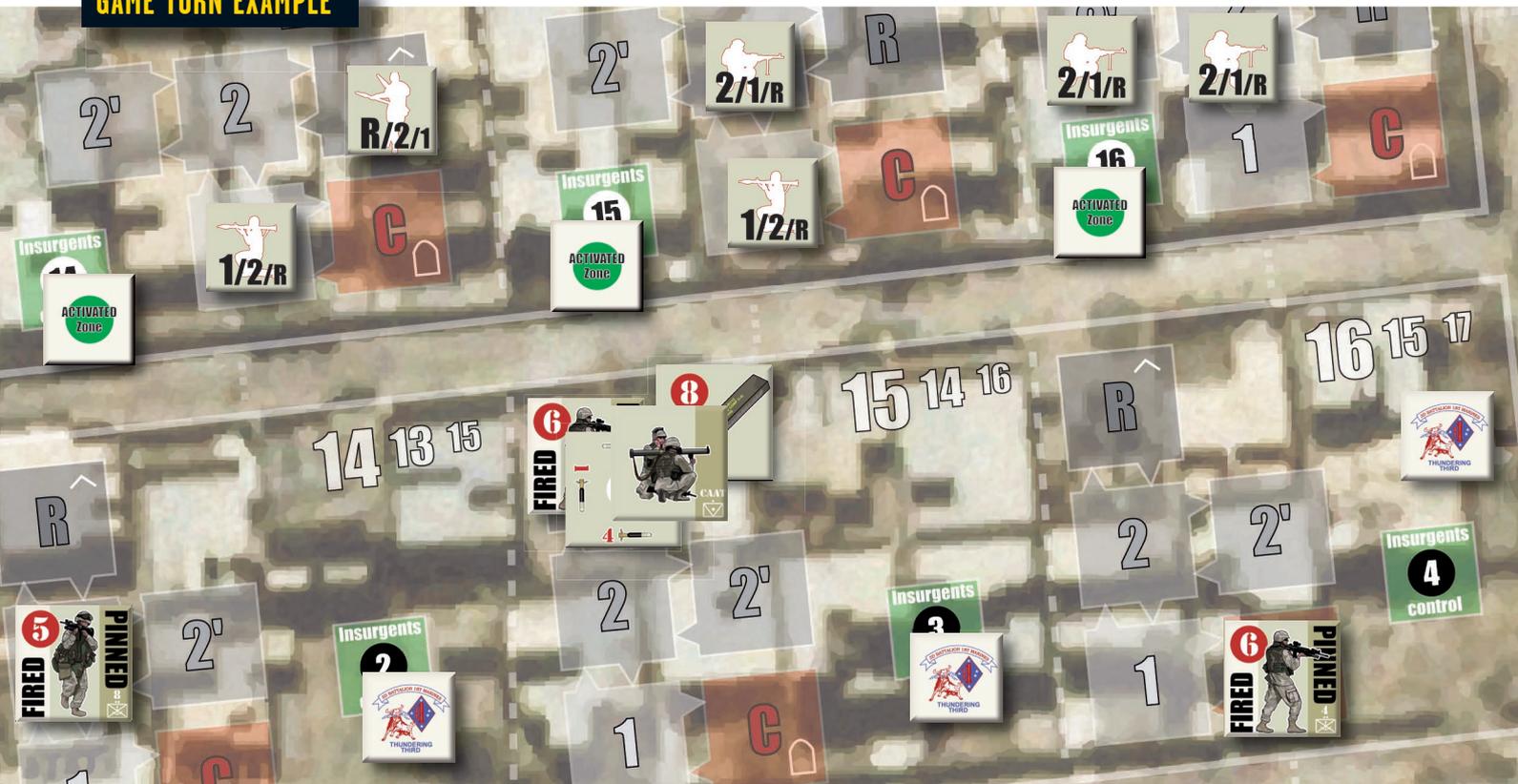
14.5 EVÈNEMENTS

Les marqueurs 'Phantom Fury' (0030) sont retirés de la carte puis les marqueurs 'Phantom Fury' (0015) sont retournés sur leur face 'Phantom Fury' (0030).

15. VARIANTE HISTORIQUE

Sous la pression politique américaine et irakienne, les responsables militaires décident d'engager des moyens blindés supplémentaires afin de prendre le contrôle de la cité dans les plus brefs délais. Le joueur modifie son ordre de bataille initial en ajoutant un deuxième support M1A2 'Abrams' qui entre comme renfort en même temps que le premier ou plus tard. De plus, le joueur ne subit aucune pénalité en PV pour l'entrée en jeu de ses Renforts de Bataillon. Enfin, la partie prend fin au plus tard à l'issue du tour 13. des Forces, 2006.

GAME TURN EXAMPLE

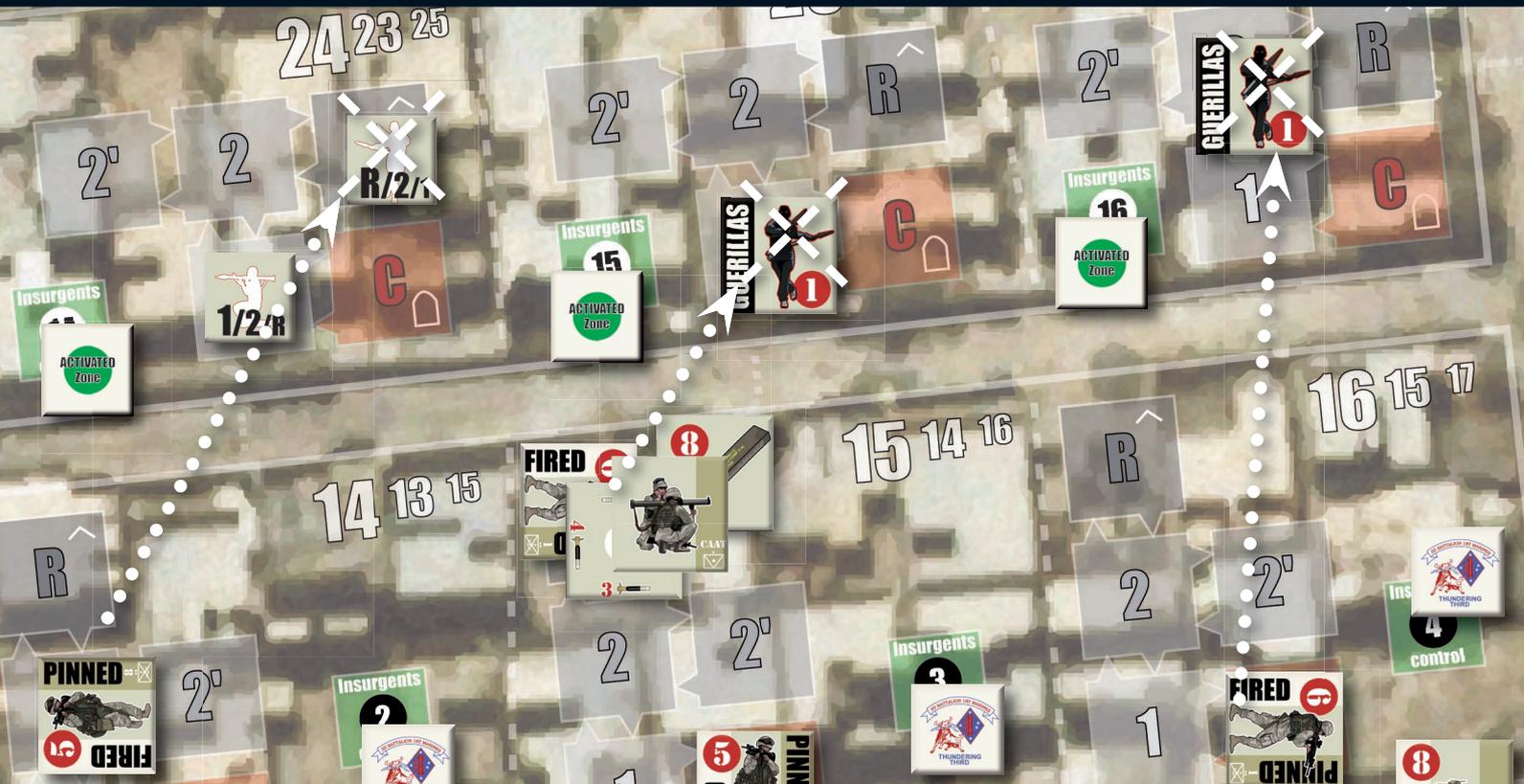


C'est le début du tour 3 et le joueur contrôle le premier block d'habitations (Zones 2, 3 et 4) qu'il va utiliser comme base de départ pour progresser vers la Mosquée. Les 3 Zones 14, 15 et 16 qui lui font face ont été Activées précédemment [14.2]. Le squad USMC #1 avec son support CAAT s'est posté sur les toits de la Zone 3 en position centrale afin de pouvoir faire feu sur ces 3 Zones.



Lors de la Phase de soutien, le joueur demande et obtient une Mission de reconnaissance ('Dragon Eye Unmanned Aerial Vehicle Report': $d10 = 2$) sur les deux Zones Adjacentes 15 et 16. Comme elles sont déjà Activées et non Retranchées, le joueur peut Activer les marqueurs 'Suspect' qui s'y trouvent. Les caméras des drones ne révèlent que deux petits groupes de combattants dans les maisons. Le joueur met fin à ses demandes de soutien.

Lors de la Phase de renfort, le joueur place le squad USMC #12 dans la Zone 3 afin de renforcer cet axe de progression (squads #1/#12 en binôme tir/mouvement) et fait entrer son support M1A2 'Abrams' afin de couvrir les squads qui vont progresser à travers la rue.



Lors de la Phase de Tir, le squad USMC #1 dans la Zone 3 fait feu avec son support CAAT sur l'unité 'Guerillas' présente dans la Zone 15 ($d10 = 5 + 1$ [cible dans une Location non indiquée R]) pour un FC modifié égal à 8) et l'élimine. Le squad USMC #4 dans la Zone 4 fait feu sur l'unité 'Guerillas' présente dans la Zone 16 ($d10 = 3 + 1$ [cible dans une Location non indiquée R]) pour un FC égal à 6) et l'élimine également. Enfin, le squad #8 dans la Zone 2 fait feu sur le marqueur 'Suspect' présent dans la Location indiquée R de la Zone 14 ($d10 = 1 + 1$ [marqueur 'Suspect']) et l'Active ($d10 = 0$). Il subit en retour une Attaque de Sniper [11.4.1] qui le rend Pinned ($d10 = 2$ pour 3 pions ennemis [1 unité 'Guerillas' dans la Zone 13 (non visible) et 2 marqueurs 'Suspect' dans la Zone 14]).

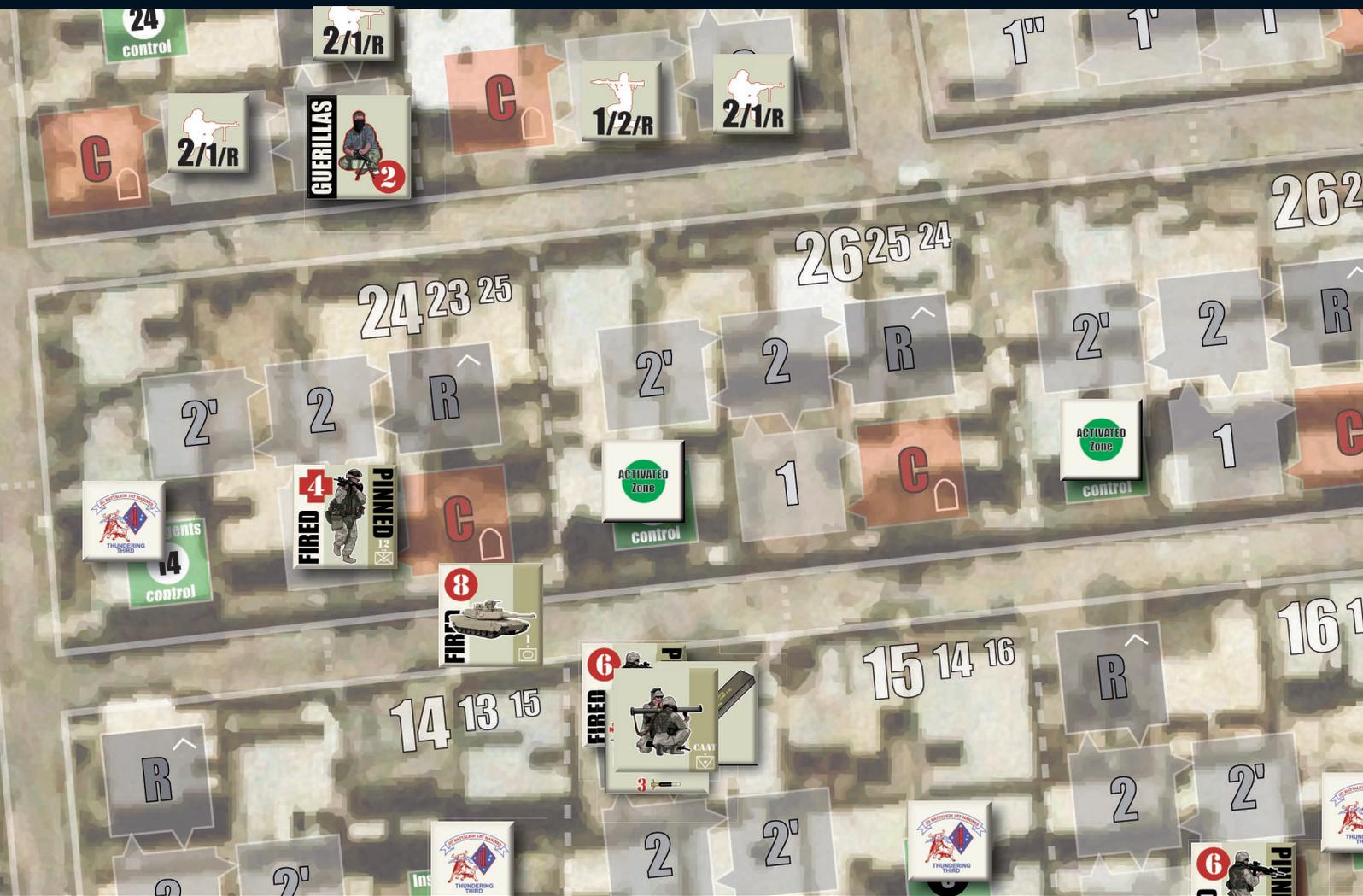


La Phase de mouvement débute par l'entrée en scène du support M1A2 'Abrams' qui se positionne (d10 = 5 soit une CM de 3) afin de couvrir l'avancée du squad USMC #12 et lui permettre de traverser la rue sans encombre [11.4.2.2]. Ce dernier entre dans la Location indiquée C de la Zone 14 en prenant le risque de tirs défensifs qui finalement n'ont pas lieu (d10 = 1 pour un FC égal à 5 [12.7.3]).



La Phase d'assaut se résume à l'action du squad USMC #12 contre le marqueur 'Suspect' qui se trouve dans la Location indiquée 1 dans la Zone 14. Ce marqueur 'Suspect' est tout d'abord Activé (d10 = 8 [13.4.1]) et remplacé par une unité 'Guerillas' avec un FC égal à 3 (piochée au hasard). L'assaut de type normal [13.3] est alors résolu:

- pour le squad USMC: d10 = 4 + 1 (activation d'un marqueur 'Suspect' [13.4.4]) donc élimination de l'unité 'Guerillas';
- pour l'unité 'Guerillas': d10 = 0 (un Pas de Pertes infligé au squad USMC) suivi d'un d10 = 6 sur la table des événements (Combattants Drogés). Au final, l'unité 'Guerillas' n'est pas éliminée mais remplacée par une unité 'Guerillas' avec un FC égal à 2 (à prendre dans la pioche) qui effectue un Mouvement de Repli vers la Zone 24 [13.4.7.1] dans la Location indiquée 2 [13.6.2.1]. Le squad USMC #12 avance dans la Location indiquée 1 qui vient d'être abandonnée.



Le tour se conclut par la Phase de situation report et la prise de contrôle de la Zone 14 (les Zones 15 et 16 sont vides d'unités 'Inurgés' mais pas encore sous Contrôle USMC). Cette prise de contrôle entraîne le placement de nouveaux marqueurs 'Suspect' dans les Zones Voisines 23 (hors image), 24 et 25 [14.2]. Le squad USMC #8 réussit son test (d10 = 4; la Zone 13 - hors image - Adjacente contient un marqueur 'Suspect') et perd son statut 'Pinned' [14.3.4]. L'illustration ci-dessous résume la situation à la fin du tour 3 dans ce secteur de la carte.