NEVEH

WE ARE COMING

LIVRET DE RÈGLES

NUTS!
WARGAMES

TABLE DES MATIÈRES

1.0 Introduction 2
2.0 Matériel et concepts 2
3.0 Mise en place 5
4.0 Séquence de jeu 7
5.0 Mouvement 7
6.0 Phase de combat 9
7.0 Règles spéciales 12
8.0 Victoire et défaite 14
9.0 Règles optionnelles 16
10.0 Jeu en solitaire 17
11.0 Récapitualtif du matériel 19
Crédits 20

1.0 INTRODUCTION

We are Coming, Nineveh! est un jeu de simulation qui étudie la libération de Mossoul par les forces de sécurité irakiennes en 2017. Des milliers de soldats et civils irakiens ont perdu la vie pendant cette campagne. En fait, les combats à Mossoul comptent parmi les opérations militaires les plus difficiles depuis la Deuxième Guerre mondiale.

La ville, qui est la deuxième ou troisième plus grande ville d'Irak, avec une population en temps de paix de plus d'un million de personnes avait été capturée trois ans plus tôt par Daech (EEIL ou « État islamique en Irak et au Levant ») et imposé un brutal règne de terreur.

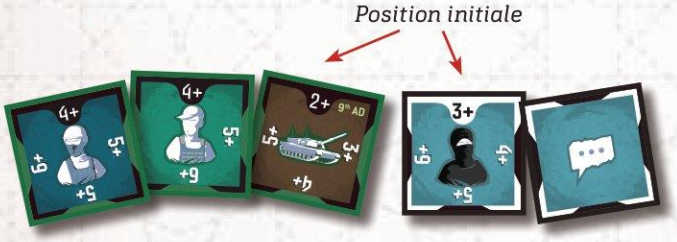
C'est là qu'en juin 2014 les djihadistes radicaux ont annoncé la naissance de leur nouveau « califat » d'envergure mondiale. En 2016, les forces de sécurité irakiennes (FSI) soutenues par leurs alliés de la Coalition occidentale et l'Iran ont annoncé l'opération We Are Coming, Nineveh (قادمون يا نينوى) pour reprendre le gouvernorat de Ninive et la ville de Mossoul elle-même.

Le jeu représente les dernières étapes de la campagne, particulièrement le combat dans et autour de la vielle ville et Mossoul-ouest de février à juillet 2017.

2.0 MATÉRIEL ET CONCEPTS

Un exemplaire du jeu contient ceci : 93 blocs, des marqueurs, deux dés à six faces, cinq paquets de cartes (priorités de Daech et des FSI, unités et capacités de Daech, unités et capacités des FSI, Événements, Conseil Militaire) et ces règles. Pour une liste complète, voir la section 12.0.

2.1 Unités



Les blocs fournis pour les deux camps sont : des blocs VERTS pour les forces de sécurité irakiennes (FSI) et des blocs NOIRS pour Daech. Chaque bloc représente une unité avec des valeurs numériques sur plusieurs côtés du bloc, indiquant sa force d'attaque et son nombre de pas. La valeur numérique (par exemple 4+) indique le jet de dé nécessaire pour obtenir une touche en combat. Lorsqu'une unité est touchée, le bloc pivote en sens contraire, augmentant ainsi le jet de dé nécessaire pour toucher. Ceci s'appelle « prendre un pas de perte » et représente les pertes, la baisse de moral, la désorganisation et la perte de matériel au cours du combat. Une unité qui doit prendre un pas de perte au-delà de son point de rupture est éliminée. La position initiale d'un bloc est indiquée par la valeur en noir sur fond blanc.

! NOTE

Les blocs sont normalement placés avec leur face vierge tournée vers l'ennemi afin de maintenir le « brouillard de guerre ». Il est extrêmement important de conserver l'orientation des blocs en les déplaçant ou en les révélant, sinon un joueur pourrait accidentellement subir ou récupérer une perte de pas.

2.11 Ressources de Daech

Les ressources de Daech sont réparties en quatre types :

>> **Unités de Combat :** elles comprennent le Leader, les Vétérans, la Milice et en option les Ashbal (enfants soldats), Techniques (camions armés), Mortiers et Arrière-Gardes. Toutes ces unités peuvent bouger.

>> **Unités de Production :** ces unités optionnelles comprennent les fabriques d'EEI, les Caches d'Armes et le Centre des Media. Aucune de ces unités ne peut bouger.

>> **Engins Explosifs Improvisés (EEI) :** ils comprennent les gros EEI et les véhicules piégés EEI (VEEI). Ce ne sont pas des unités. Seuls les VEEI peuvent bouger.

>> **Rumeurs :** ce ne sont pas des unités, mais elles peuvent bouger. Elles représentent la désinformation et le « brouillard de guerre ».

Leader, Vétéran, Milice, Ashbal, Fabrique d'EEI

2.12 Forces de Sécurité Irakiennes

Les forces de sécurité irakiennes (FSI) sont réparties en trois groupes d'unités de combat. Chaque groupe dispose d'une unité Quartier Général (QG) et d'une couleur de fond distincte.

>> **L'armée irakienne :** elle est composée de la 9e division blindée (9e DB) et des unités optionnelles des 1re, 15e et 16e divisions d'infanterie (1re, 15e et 16e DI), sur fond marron.

>> **Le ministère de l'Intérieur :** il est composé des unités de la Division de Réponse d'Urgence (DRU) et de la Police Fédérale (PF), sur fond bleu.

Jet nécessaire pour que l'unité obtienne une touche.

Unités de la 9e division blindée, police fédérale et service anti-terroriste.

>> **Le service anti-terroriste (SAT) :** il est composé des forces des opérations spéciales irakiennes, sur fond jaune.

Si elles sont utilisées, les Forces de Mobilisation Populaire (FMP) ne sont affiliées à aucun quartier général des FSI.

En plus des blocs unités, *We Are Coming, Nineveh!* comprend aussi des blocs spéciaux 3-2-1-0 pour indiquer le nombre d'ordres spéciaux qui restent à chaque unité de QG.

2.2 Le plateau de jeu

Sur le plateau se trouve une carte qui représente Mossoul-ouest. Elle a été subdivisée en zones pour gérer le mouvement et le combat. Ces zones représentent les quartiers urbains et les routes principales qui les traversent. En conséquence, le déroulement du jeu reflète le va-et-vient des opérations urbaines réelles. Chaque zone a un indicateur de terrain représenté par un cercle marron foncé (terrain Dégagé), marron clair (terrain Urbain) ou gris foncé (terrain Vieille Ville). Sont aussi représentées sur la carte les routes principales les plus importantes qui permettent de bouger rapidement (lignes jaunes) ainsi que les carrefours névralgiques (cercles jaunes). Les noms des faubourgs ou des bâtiments sont purement cosmétiques et n'ont aucun effet sur le jeu. Le bâtiment dans la Vieille Ville indique la position de la grande mosquée al-Nouri où le Leader de Daech, Abou Bakr al-Baghdadi a déclaré l'établissement du Califat en juin 2014.

Une partie de Mossoul-est est représentée sur la carte, de l'autre côté du fleuve près de la Vieille Ville. Cette partie n'est en aucun cas jouable.

Vous trouverez également sur le plateau trois pistes pour indiquer le Temps (le tour de jeu en cours), les Dommages Collatéraux et les Pertes des FSI.

Temps, Dommages Collatéraux, pertes des FSI.

2.3 Paquets de Cartes

We Are Coming, Nineveh! contient cinq paquets de cartes.

Daech et les FSI ont tous deux des cartes priorité, qui seront jouées secrètement avant le premier tour de jeu (3.0).

Daech et les FSI ont tous deux des paquets unités et capacités, composés des unités principales, des unités optionnelles et de capacités optionnelles supplémentaires. Ce sont les cartes de référence qui décrivent les capacités, valeurs de combat et effets spéciaux des unités. Des cartes d'unités et capacités supplémentaires sont achetées (en utilisant des points de capacités) avant que le premier tour de jeu ne commence (3.2).

Le paquet événement (6.5) est composé d'un certain nombre d'événements spéciaux qui sont déclenchés lorsqu'un 1 ou un 6 (en fonction de la carte) est obtenu pendant la Phase de Combat. Ces cartes représentent les événements importants et tournants décisifs de la bataille de Mossoul qui ont aidé ou gêné les actions des FSI pour libérer la ville. Ces cartes peuvent inclure des changements à la piste des Dommages Collatéraux, des effets sur les unités, des décisions tactiques ou des avantages pour la préparation et l'organisation. Quelques cartes événement vierges optionnelles (9.3) sont aussi fournies pour que les joueurs puissent créer leurs propres événements.

! CONTEXTE

Les cartes événement cherchent à illustrer le concept de friction de Clausewitz, car « d'innombrables petits détails dont on ne tiendrait jamais compte sur le papier entravent l'action et nous retiennent très en deçà du but fixé ». Nous espérons qu'elles créent un sentiment d'incertitude qui illustre la « friction » de la prise de décision du combat en temps réel.

Les cartes Conseil Militaire ne sont utilisées que pour le jeu en solitaire (10.0).

2.4 Relances

Les effets de certaines cartes permettent aux joueurs de relancer un dé. Lorsqu'une relance est faite, ignorez tous les effets que le dé initial aurait pu avoir.

2.5 Contrôle

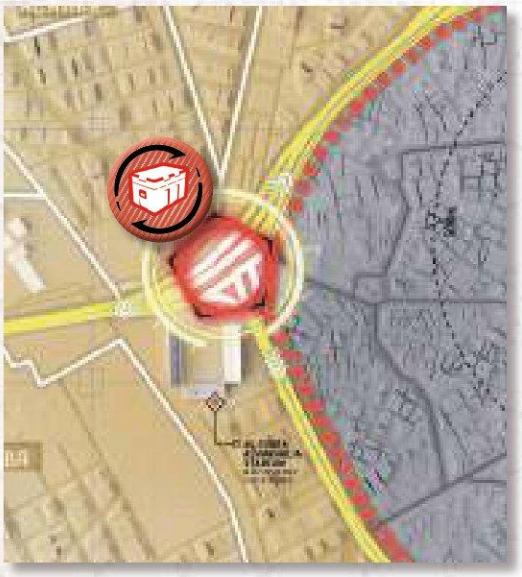
Une zone est sous le « contrôle » de Daech ou des FSI lorsqu'elle est occupée uniquement par un ou plusieurs blocs d'un seul camp. Dans le cas de Daech, ces blocs peuvent être de n'importe quelle sorte, y compris les Rumeurs ou les EEI.

3.0 MISE EN PLACE

Les deux joueurs se mettent d'accord pour choisir le camp qu'ils joueront. Chaque joueur doit aussi secrètement choisir laquelle des trois métriques de victoire (Temps, Pertes ou Dommages Collatéraux) est la plus importante en prenant la carte Priorité appropriée et en la mettant face cachée dans l'espace dédié du plateau. Les autres cartes doivent être mises de côté, également face cachée. Cette métrique sera révélée en fin de partie et comptera double pour les points de victoire (9.0). Si c'est votre première partie, nous suggérons que Daech choisisse Temps ou Dommages Collatéraux et que les FSI choisissent Pertes ou Dommages Collatéraux.

Retirez les cartes optionnelles « événement de joueur » (9.3) du paquet Événement si elles ne sont pas utilisées. Mélangez les cartes Événement pour former une pioche et mettez-la dans l'espace dédié du plateau avec la valeur de déclenchement face visible et le texte descriptif face cachée.

Mettez le marqueur Temps dans la case 1 de la Piste de Temps pour marquer le premier tour. Mettez les marqueurs Dommages Collatéraux et Pertes à côté de leurs pistes (car elles commencent à zéro). Mettez le marqueur ravitaillement face « ravitaillé » visible près du carrefour adjacent à la Vieille Ville (indiqué par un pentagone), ou dans un autre endroit pratique.



Placement du marqueur ravitaillement Daech.

- *Support*
- *Mouvement*
- *Combat*
- *N'importe quand*
- *Mouvement rapide*
- *Entre dans la Vieille Ville*
- *Jet de dé*

3.1 Unités de base

Joueur FSI

Le joueur FSI reçoit gratuitement les cartes des unités de base suivantes, ainsi que les unités associées indiquées sur les cartes.

- >> Quartiers généraux
- >> 9e division blindée
- >> Service anti-terroriste
- >> Division de réponse d'urgence (DRE)
- >> Police fédérale

Joueur Daech

Le joueur Daech reçoit gratuitement les cartes des unités de base suivantes, ainsi que les unités associées indiquées sur les cartes.

- >> Leader
- >> Vétérans
- >> Milice
- >> EEI (engins explosifs improvisés)
- >> Gros EEI
- >> VEEI (véhicules piégés EEI)
- >> Rumeurs

3.2 Unités et capacités supplémentaires

Avant le début de la partie, chaque joueur reçoit 30 points de capacité, qui sont à dépenser pour acheter des unités et capacités supplémentaires. Ceci représente la planification de la campagne par les deux camps et les divers ressources, entraînement et équipement que chaque camp peut amener sur le champ de bataille. Ces achats sont faits en secret et toute carte capacité achetée doit être gardée face cachée jusqu'à sa première utilisation (ou révélée par la carte *HUMINT*). Le coût des cartes représente à la fois leur disponibilité et leur efficacité pendant les opérations de combat à Mossoul-ouest.

Les coûts des unités et capacités supplémentaires sont notés sur les cartes associées. Les unités et capacités ne peuvent être achetées qu'une seule fois, à moins que deux coûts ne soient indiqués sur la carte. Dans ce cas, le coût le plus bas permet d'acheter moins d'unités que le coût le plus élevé. Par exemple, dans le cas des unités Ashbal (enfants soldats), le joueur Daech peut acheter 3 unités pour un coût de 2 points de capacités ou 6 unités pour un coût de 6 points.

Coût de la carte *Nombre d'unités*

Si des unités supplémentaires sont achetées, elles sont en général déployées pendant la mise en place.

D'autres capacités sont utilisées pendant une phase de jeu particulière, comme indiqué sur la carte. Certaines capacités peuvent être utilisées à chaque tour. Ceci peut être indiqué par « pivotez » la carte (la faire tourner d'1/4 de tour) pour montrer que la capacité a été utilisée pour ce tour et en réinitialisant les cartes à la fin de chaque tour de jeu.

D'autres capacités peuvent être à usage unique. Dans ce cas, la carte est retirée du jeu une fois utilisée. La carte *Attaque Précipitée* dispose de règles spéciales, voir la section 9.2 pour les détails.

Dans les règles, la référence à « l'appui aérien » ne s'applique qu'aux cartes Appui Aérien de la Coalition ou des FSI et ne s'applique pas aux UAV sauf mention contraire.

3.3 Déploiement

Finalement, les joueurs placent leurs unités. Les blocs sont placés debout, avec leur valeur actuelle vers le haut et leur face vierge visible par l'adversaire. Ceci sert à maintenir le « brouillard de guerre » en cours de jeu.

Le joueur FSI a trois zones de départ sur le bord sud de la carte. Elles sont indiquées par un symbole étoile. Le joueur doit placer un groupe de forces (Armée, Intérieur, ou Service Anti-Terroriste) dans chaque zone de départ. Il n'y a pas de limite d'empilement dans ces zones.

- **Armée (fond marron) :** QG d'armée, 6x 9e division blindée. Il est également possible d'acheter 3x unités d'armée supplémentaires (éléments des 1re, 15e et 16e divisions d'infanterie).
- **Ministère de l'Intérieur (fond bleu) :** QG du ministère de l'Intérieur, 4x ERD, 4x Police Fédérale.
- **Service anti-terroriste (fond jaune) :** QG SAT, 8x SAT.
- **Forces de mobilisation populaire :** si ces unités optionnelles sont achetées, elles doivent toutes commencer dans l'une des trois zones de départ.

Le joueur FSI doit aussi placer les trois blocs ordres spéciaux (avec 3-2-1-0) sur la carte QG avec la face « 3 » vers le haut. Ceci indique combien il reste d'ordres spéciaux à chaque unité QG.

Lorsque le joueur FSI a terminé, le joueur Daech peut placer ses unités n'importe où sur la carte (à l'exclusion des trois zones de départ irakiennes).

- QG Leader, 12x Milice, 5x Vétérans, 2x EEI, 1x Gros EEI, 1x VEEI, 8x Rumeurs
- Unités supplémentaires achetées : Ahsbal, Mortiers, Techniques, Caches d'Armes, Fabrique d'EEI, Centre des Media, EEI supplémentaires/ Gros EEI/VEEI.

Le joueur Daech doit aussi placer un bloc ordres spéciaux face « 3 » vers le haut sur la carte Leader.

La campagne pour Mossoul-ouest a commencé fin février 2017. Chaque tour de jeu représente de dix jours à deux semaines de temps réel. À chaque tour de jeu il y a deux tours de joueur (un pour les FSI suivi d'un pour Daech). Un tour de joueur est composé d'une Phase de Soutien, une Phase de Mouvement et une Phase de Combat. Lorsque les deux tours de joueur sont terminés, il y a une Phase de Fin de Tour.

4.0 SÉQUENCE DE JEU

4.1 Tour de joueur

4.11 Phase de Soutien

>> Si Daech n'est pas ravitaillé au début de la Phase de Soutien de Daech (7.1), une unité Ashbal ou de Milice prend un pas de perte.
>> Les QG amis regagnent un ordre spécial (7.1).
>> Des ordres spéciaux de ralliement peuvent être donnés pour retirer la désorganisation (7.1).
>> Le joueur utilise n'importe quelles cartes capacités qui sont à jouer pendant la Phase de Soutien. Les effets sont décrits sur les cartes.
>> Si le joueur Daech a acheté des unités de production (Centre des Media, Fabrique d'EEI, Cache d'Armes), il peut tenter de produire une unité ou un effet, comme indiqué sur les cartes capacité.

4.12 Phase de Mouvement

Toutes les unités éligibles du joueur peuvent bouger en se conformant aux règles régissant le mouvement (5.0).

4.13 Combat Phase

Un combat a lieu entre les unités amies et ennemies occupant la même zone, en se conformant aux règles régissant le combat (7.0). Pendant la Phase de Combat uniquement, un joueur qui obtient un 1 ou un 6 peut immédiatement déclencher une carte événement (6.5).

Pendant la Phase de Combat des deux tours de joueur, certains ajustements seront faits sur les pistes des Dommages Collatéraux et des pertes FSI en fonction des cartes événement, cartes capacité et autres effets spéciaux qui pourraient se produire en cours de jeu.

4.14 Phase de fin de tour

>> Les deux joueurs remettent debout les unités qui ont été révélées (posées à plat) pendant le combat.
>> Les cartes pivotées sont réinitialisées (voir 3.2).
>> Les marqueurs tunnel dans les zones sous contrôle FSI sont retirés.
>> Enfin, le marqueur Temps est avancé d'une case sur la piste Temps.
>> Le prochain tour de jeu commence par le tour de joueur FSI.

4.2 Fin de partie

La partie prend fin quand toutes les unités de combat Daech (voir 2.1) dans la Vielle Ville sont éliminées, ou à la fin du tour 12.

5.0 MOUVEMENT

Pendant la Phase de Mouvement de son tour de joueur, un joueur peut bouger, toutes, quelques-unes ou aucune de ses unités éligibles. Toutes les unités FSI, toutes les unités de combat Daech, les VEEI et les Rumeurs sont éligibles au mouvement. Les unités Daech EEI, gros EEI et production ne peuvent pas bouger une fois placées.

Une unité peut bouger d'une zone à une zone adjacente. En général, chaque unité ne peut bouger que d'une seule zone, une fois par tour. Les exceptions sont les ordres de Manœuvre (7.2) ou le Mouvement Rapide (5.1).

Les unités doivent terminer leur mouvement pour le tour lorsqu'elles entrent dans une zone contenant une unité ennemie.

Certaines cartes capacité peuvent altérer les règles de mouvement.

5.1 Mouvement rapide

Toutes les unités FSI ainsi que les unités Daech VEEI et Techniques peuvent utiliser le réseau routier principal pour un déplacement accéléré.

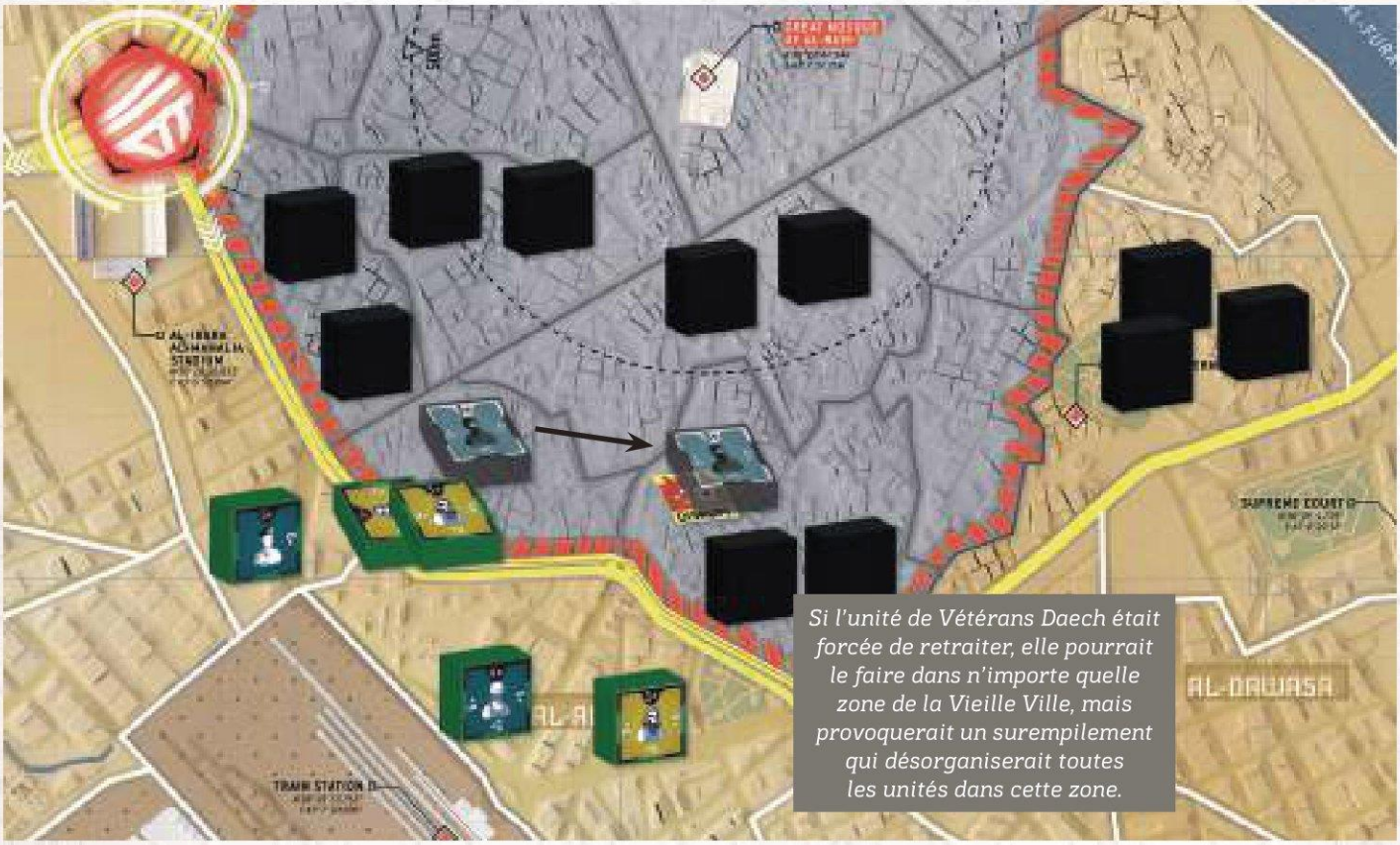
Les routes principales sont indiquées par des lignes jaunes parallèles. Lorsqu'elle bouge, une unité éligible peut traverser un nombre illimité de zones vides ou sous contrôle ami adjacentes à une route. Dès que l'unité entre dans une zone occupée par l'ennemi, elle doit s'arrêter dans cette zone. Elle peut aussi s'arrêter n'importe quand dans une zone précédente.

EXEMPLE DE MOUVEMENT RAPIDE

L'unité de l'armée FSI utilise le mouvement rapide pour voyager sur une route principale (ligne jaune). Toutefois, lorsqu'elle atteint ce point, elle est stoppée par la Rumeur dans la zone adjacente. Mettez l'unité blindée dans cette zone. Les unités utilisant le mouvement rapide s'arrêtent toujours dans la première zone contenant des blocs ennemis.

Les unités Daech à Al-Thawra peuvent bouger et attaquer les unités FSI au nord, ou bouger dans une des autres zones adjacentes : Abi Tamam, Al-Abar ou Al-Uruba.

EXEMPLE DE SUREMPILEMENT



Si l'unité de Vétérans Daech était forcée de retraiter, elle pourrait le faire dans n'importe quelle zone de la Vieille Ville, mais provoquerait un surempilement qui désorganiserait toutes les unités dans cette zone.

5.2 Empilement

Les limites d'empilement dépendent du type de terrain de la zone et du nombre d'unités amies dans cette zone :

- **Zones dégagées :** jusqu'à 4 unités amies.
- **Zones urbaines :** jusqu'à 3 unités amies.
- **Zones de la Vieille Ville :** jusqu'à 2 unités amies.
- Les limites d'empilement ne s'appliquent pas aux forces FSI dans les trois zones de départ FSI.

Les unités ennemies ne comptent pas dans les limites d'empilement. Les EEI (y compris gros EEI et VEEI), les Rumeurs et les Boucliers Humains ne sont pas des unités mais COMPTENT dans les limites d'empilement de Daech.

5.21 Surempilement

Il y a une seule circonstance où il peut y avoir plus d'une unité dans une zone que la limite autorisée, violant ainsi la limite d'empilement.

Si une unité est forcée de retraiter en combat (6.4) et qu'il n'y a pas de zone vacante ou occupée par des unités amies dans les limites d'empilement, l'unité qui retraite peut se surempiler en entrant dans une zone adjacente en dépassant sa limite normale d'empilement. Si ceci se produit, cette unité et toutes les unités amies dans cette zone sont Désorganisées. Voir 6.3 pour plus d'informations sur la Désorganisation.

5.3 Ruelles et rues étroites

La 9e division blindée FSI et toutes les unités QG FSI n'ont pas le droit d'entrer dans les zones de la vieille ville.

5.4 Carrefours majeurs

Les grands cercles indiquent des carrefours de routes principales. Une zone qui touche un carrefour est considérée adjacente à toutes les autres zones qui touchent ce même carrefour.

5.5 Tunnel

Le joueur Daech peut déplacer certaines unités entre des marqueurs tunnel comme si elles étaient dans des zones adjacentes, si cette capacité est en jeu. Ces règles sont décrites plus en détail sur les cartes capacité *Petit* et *Grand Réseau de Tunnels*.

6.0 PHASE DE COMBAT

6.1 Procédure de combat

Pendant la Phase de Combat d'un tour de joueur, un combat doit avoir lieu dans chaque zone contenant des forces opposées. C'est le joueur attaquant (celui dont c'est la phase) qui détermine l'ordre de résolution des combats. Dans chaque zone, le combat se déroule ainsi :

- Les deux joueurs révèlent les blocs qu'ils ont dans la zone. Attention à ne pas changer l'orientation des blocs. Toutes les Rumeurs sont retirées.
- Le joueur en défense (celui dont ce n'est pas la phase) fait un jet pour toucher avec chaque unité dans la zone. Le score nécessaire pour toucher est indiqué en haut du bloc unité (*ex : une unité de Police Fédérale commence avec 5+, par conséquent, un jet de 5 ou 6 indique une réussite*). Certaines unités peuvent avoir des pénalités ou bonus à cause du terrain, des capacités spéciales ou de la désorganisation. Voir les cartes unités.
- Le joueur en attaque (celui dont c'est la phase) choisit comment distribuer les pertes parmi les unités en attaque. Certaines unités, celles de la 9e division blindée, ont droit à un jet de sauvegarde de 5+ pour annuler les effets d'une touche. Ceci est indiqué sur leur carte unité. Les pertes sont indiquées en faisant pivoter un bloc de 90 degrés en sens contraire. Les unités sont éliminées lorsqu'elles n'ont plus de rotations disponibles, voir 6.3.
- Après avoir résolu un round de combat, le joueur en défense peut choisir de faire retraiter tout ou partie des unités qui lui restent (6.4). Si le joueur en attaque est maintenant le seul à occuper la zone, les unités du joueur en attaque resteront dans la zone.
- Si les unités en défense choisissent de rester dans la zone, les unités SAT FSI ou Vétérans

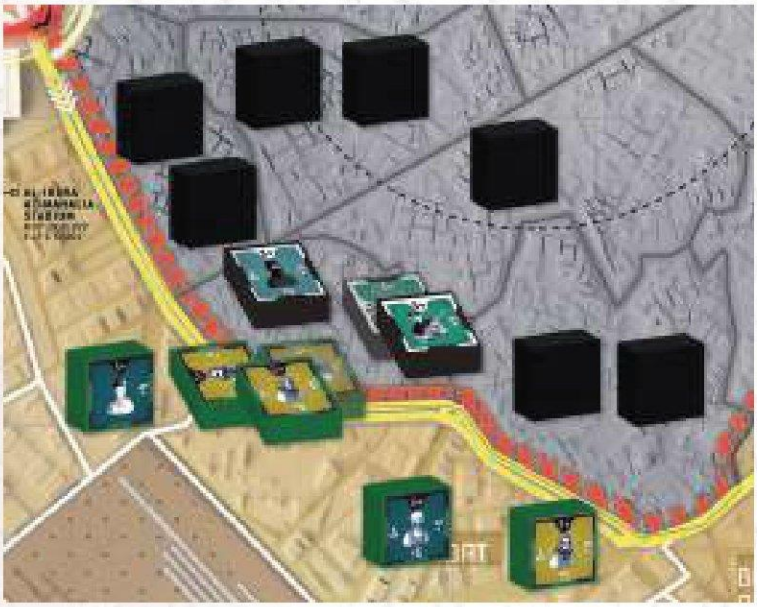
Daech encore présentes peuvent choisir de ne pas retraiter et livrer un second round de combat dans la zone. Dans ce cas, toutes les unités en défense peuvent à nouveau tirer en premier.

>> Sinon, toutes les unités en attaque doivent retraiter dans une ou des zone(s) adjacente(s) éligible(s) (6.4).

>> Si un second round de combat est livré et qu'il reste encore des unités en défense dans la zone, toutes les unités en attaque doivent retraiter.

>> Lorsque toutes les unités d'une zone donnée ont attaqué, le joueur attaquant choisit maintenant une nouvelle zone pour résoudre un combat. La procédure de combat est répétée jusqu'à ce que toutes les unités du joueur attaquant aient résolu leur combat. Lorsque tous les combats ont été résolus, aucune zone ne devrait encore contenir des unités des deux camps.

EXEMPLE DE COMBAT



Les deux unités SAT (jaunes) attaquent les unités Daech dans la Vieille Ville. Le joueur Daech en défense fait d'abord son jet pour son unité de Vétérans et obtient 2. Le dé est modifié en 3 à cause du combat dans la Vieille Ville et fait une touche. Le bloc Ashbal obtient un 4 et ne touche pas. Ensuite, le joueur FSI choisit de subir la perte avec son unité de Vétérans à pleine puissance. Les deux unités en attaque ont survécu, font leurs jets, et obtiennent 3 et 4, pour une touche. Le joueur Daech prend la perte avec l'unité Ashbal et décide de retraiter (voir l'exemple en 6.4). L'unité Ashbal reste pour couvrir la retraite. Comme c'est leur capacité spéciale, les deux unités SAT décident de livrer un second round de combat.

6.2 Modificateurs de combat

Terrain : selon la densité de la zone, le combat peut être modifié pour prendre en compte les avantages du terrain, l'expérience des troupes, la portée et les effets des armes. Le modificateur utilisé est déterminé par le terrain où se déroule le combat. (*ex : si une unité de la 9e DB attaque une unité de milice Daech en terrain Dégagé, les modificateurs de terrain sont appliqués selon les modificateurs de combat du terrain Dégagé*). Les modificateurs de terrain sont indiqués sur les cartes unité individuelles.

>> Le terrain **Dégagé** donne un modificateur au dé de +1 en combat aux unités de la 9e division blindée.

>> Le terrain **Vieille Ville** donne un modificateur au dé de +1 en combat aux unités Vétérans Daech.

Désorganisation : une unité désorganisée subit un modificateur de -1 à tous ses jets de combat.

Cartes : certaines cartes Capacité ou Événement ont des effets de combat qui sont appliqués pendant la Phase de Combat. Les effets spécifiques sont indiqués dans la description de la carte.

6.3 Résultats du combat

Perte de pas : lorsqu'une unité est touchée en combat, elle prend un pas perte, indiqué en faisant pivoter le bloc de 90 degrés en sens contraire (ce qui augmente généralement la valeur pour toucher de l'unité). Les unités sont retirées lorsqu'elles sont pivotées sur une face vierge (sans valeur pour toucher) ou lorsqu'elles ont fait un tour complet. Une unité éliminée à cause de pertes de pas ne peut pas revenir en jeu.

Notez que les unités de la 9e division blindée ont l'opportunité d'éviter une perte de pas lorsqu'elles sont touchées en faisant un jet de 5+ comme indiqué sur leur carte. Ceci représente les avantages d'un blindage lourd.

Chaque unité FSI éliminée fait augmenter le total « Pertes FSI » de deux : avancez le marqueur sur la piste des pertes pour indiquer le score (ceci est important à la fin de la partie).

6.31 Désorganisation

Si une unité a été désorganisée à cause d'un surempilement, d'une carte Capacité ou Événement, mettez un marqueur Désorganisation sous l'unité. Tant que le marqueur est en place, l'unité subit un -1 à tous ses jets de combat (toutefois, si elle obtient un 6 à son jet pour toucher, le joueur tire quand même une carte Événement). Si une autre désorganisation est subie pour quelque raison que ce soit, l'unité ne prend pas de marqueur désorganisation supplémentaire ; à la place elle prend un pas de perte. Les marqueurs désorganisation ne peuvent être retirés que par un ordre spécial de QG (7.2).

! NOTE

La désorganisation est un modificateur de combat qui cherche à modéliser les effets de la baisse du moral, de munitions et de matériel. La désorganisation peut être causée par le surempilement, ou infligée par des cartes Capacité comme la carte Mortier, Drone Rudimentaire ou Tireur d'Élite.

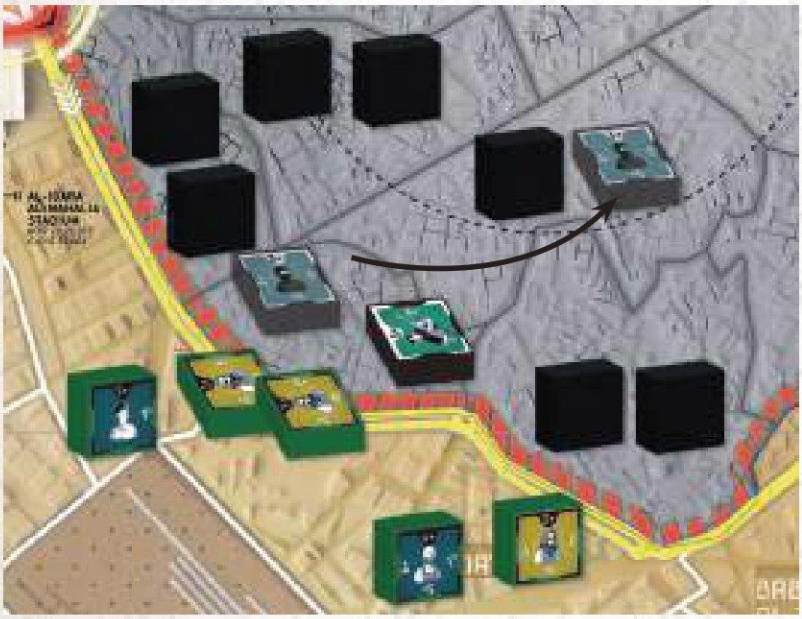
6.4 Contrôle de zone et retraite

Lorsqu'un combat dans une zone a été résolu, les unités du joueur attaquant doivent rester dans la zone ou retraiter.

Si le joueur attaquant a retiré toutes les unités adverses de la zone ennemie, ses unités resteront dans la zone.

S'il reste des unités Daech en défense dans la zone, elles peuvent y rester, ou bien, tout ou partie de ces unités peuvent retraiter dans une ou des zone(s) adjacente(s) éligible(s).

EXEMPLE DE RETRAITE



L'unité Vétérans veut retraiter. Son seul choix est d'aller avec l'unité de Milice au nord. Les autres zones sont contrôlées par l'ennemi ou mèneraient à un surempilement. Le surempilement en retraite n'est possible que s'il n'existe aucune autre option.

Si les forces en attaque incluent des SAT FSI ou Vétérans Daech, ces unités peuvent opter pour un second round de combat. Dans ce cas, tous les défenseurs tireront à nouveau en premier et les unités SAT ou Vétérans survivantes peuvent riposter.

Dans tout autre cas, ou si les unités SAT ou Vétérans choisissent de retraiter, toutes les unités en attaque doivent retraiter dans une ou des zone(s) adjacente(s) éligible(s) (voir ci-dessous). Si un second round de combat est livré et qu'il reste encore des unités en défense dans la zone, toutes les unités en attaque doivent retraiter.

Lorsqu'une unité retraite après combat, elle doit retraiter dans une « zone sécurisée ». Une zone sécurisée doit être adjacente et vide ou contenir des unités amies. Elle doit aussi remplir les conditions suivantes :

- Le joueur Daech doit retraiter dans une zone sécurisée qui doit être plus proche du bord nord de la carte ou de la Vieille Ville. Les unités Daech dans la Vieille Ville peuvent retraiter dans n'importe quelle zone de la Vieille Ville.
- Le joueur FSI doit retraiter dans une zone sécurisée qui est plus proche du bord sud de la carte ou du QG de l'unité.
- Les unités FMP (si elles sont utilisées) peuvent aussi retraiter vers les bords sud ou ouest de la carte.
- Les unités de l'armée irakienne peuvent aussi retraiter vers l'ouest si la capacité *Manœuvre de Contournement* a été prise. Dans ce cas, les forces FSI peuvent aussi retraiter hors carte à l'ouest. Mettez toutes les unités qui ont retraité de la sorte sur la carte *Manœuvre de Contournement*, qui n'a pas de limite d'empilement. Elles doivent revenir sur la carte dans n'importe quelle zone du bord ouest à leur prochain tour.

Une zone doit être plus proche, mais n'a pas besoin d'être la plus proche parmi les zones éligibles. Pour déterminer si une zone est « plus proche » d'un bord de la carte, mesurez depuis son extrémité. En d'autres termes, si n'importe quelle partie de la zone est « plus proche » du bord de carte ou de la zone adéquat, la zone est considérée plus proche.

Les unités provenant d'une même zone peuvent retraiter dans des zones différentes.

Si une retraite mène à un surempilement, toutes les unités qui retraitent, plus toutes les unités amies déjà dans la zone sont immédiatement désorganisées.

Si aucune zone sécurisée n'est disponible, les unités du joueur attaquant peuvent retraiter dans n'importe quelle autre zone adjacente vacante ou contenant uniquement des unités amies, mais chaque unité qui retraite doit aussi prendre un pas de perte (ainsi qu'une éventuelle désorganisation causée par le surempilement).

Si aucune retraite n'est possible, l'unité qui doit retraiter est éliminée.

6.5 Cartes Événement

Si un joueur obtient un UN ou un SIX non modifié (« naturel ») à l'un de ses jets pour toucher de la Phase de Combat, consultez immédiatement la carte en haut de la pioche Événement. Si elle indique le nombre obtenu, prenez la carte et exécutez immédiatement l'événement avant d'appliquer les effets du combat (*notez qu'il peut être possible de ne pas entièrement exécuter ce que dit la carte; essayez d'en faire autant que possible en fonction de ce que la situation peut permettre*). Plusieurs événements peuvent être déclenchés de cette façon pendant une même Phase de Combat. Lorsqu'une carte Événement se réfère à une zone, cela signifie la zone dans lequel le combat a lieu lorsque la carte est tirée (sauf mention contraire). Les jets de dés pendant les autres phases ne déclenchent pas d'événements.

7.0 RÈGLES SPÉCIALES

7.1 Ravitaillement

Les opérations FSI contre Daech se déroulent dans d'autres zones que Mossoul et ses environs, refermant lentement l'étau autour du groupe. Les unités Daech peuvent s'infiltrer derrière les lignes irakiennes pour couper des routes de ravitaillement vitales.

- >> Daech est ravitaillé si un chemin continu via un mouvement routier libre et/ou de zones sous contrôle Daech peut être tracé depuis le carrefour adjacent à la Vieille Ville (indiqué par le pentagone) jusqu'à l'une des zones adjacentes au bord nord de la carte (aussi indiquées par des pentagones). Si Daech n'est pas ravitaillé au début de sa Phase de Soutien, le joueur Daech prend un pas de perte dans une unité Ashbal ou Milice à cause du manque d'approvisionnement, du contrôle et commandement désorganisés, ainsi que la désertion et la fuite du champ de bataille. Si aucune unité Ashbal ou Milice n'est disponible, il n'y a aucun effet.
- >> Une unité FSI est ravitaillée si un chemin de mouvement peut être tracé depuis l'unité jusqu'à une zone de départ irakienne en traversant un nombre illimité de zones adjacentes non occupées par l'ennemi.
- >> Les unités QG FSI et certaines unités de production Daech sont plus efficaces lorsqu'elles sont ravitaillées.

Le statut de ravitaillement de Daech peut être indiqué en mettant le marqueur ravitaillement à côté du carrefour (ou autre endroit pratique) et en le retournant sur la face appropriée en fonction des changements de statut du ravitaillement.

7.2 Ordres spéciaux des QG

We are Coming, Nineveh! comprend quatre unités QG différentes : trois pour les Forces de Sécurité irakiennes et une pour Daech. Chaque unité QG est une unité mobile avec un seul pas de perte et une valeur pour toucher de 5+. Elles peuvent donner des ordres spéciaux pendant la Phase de Soutien à une ou plusieurs unités à portée de commandement et qui font partie de leur formation.

Le joueur FSI a une unité QG pour chaque formation principale : le Service Anti-Terroriste (SAT, fond jaune), le ministère de l'Intérieur

(DRU et Police Fédérale, fond bleu) et l'armée irakienne (9e Division Blindée et unités optionnelles de 1re/15e/16e Divisions d'Infanterie, fond marron). Les unités QG FSI ne peuvent donner des ordres spéciaux qu'à des unités de leur formation et qui sont dans leur rayon de commandement de trois zones. Les Forces de Mobilisation Populaire, si elles sont utilisées, n'ont pas de QG.

Le joueur Daech a une unité Leader qui agit comme une unité QG. Elle peut donner un ordre spécial à n'importe quelle unité Daech dans son rayon de commandement d'une zone.

7.21 Unités QG

Les unités QG peuvent donner trois sortes d'ordres spéciaux :

- **Ralliement :** un marqueur désorganisé est retiré d'une unité. Cet ordre est donné pendant la Phase de Soutien du joueur.
- **Manœuvre :** une seule unité peut faire un mouvement supplémentaire. Cet ordre est donné pendant la Phase de Mouvement du joueur.
- **Leadership :** une seule unité peut faire une relance en combat. Cet ordre est donné pendant la Phase de Combat de n'importe quel joueur. Les événements prennent effet avant la relance.

Chaque QG commence la partie avec trois ordres spéciaux. Le nombre d'ordres disponibles est indiqué par un bloc d'ordres spéciaux avec 3-2-1-0, qui est mis sur la carte QG appropriée avec la valeur appropriée en haut du bloc. Le nombre d'ordres spéciaux disponibles est indiqué en faisant pivoter le bloc. Lorsqu'un ordre spécial a été donné, faites pivoter le bloc ordres spéciaux (PAS l'unité QG) sur la carte de 90 degrés en sens contraire pour indiquer qu'il reste un ordre de moins à donner. Une unité QG peut donner plus d'un ordre par tour et une unité peut recevoir plus d'un ordre spécial. Une unité QG ou Leader désorganisée doit d'abord se réorganiser elle-même avant de pouvoir donner d'autres ordres spéciaux.

Au début de la Phase de Soutien du joueur FSI, chaque QG FSI qui peut tracer une ligne de ravitaillement à travers des zones non-Daech jusqu'à une zone de départ sur le bord sud est considéré ravitaillé et regagne un ordre spécial (jusqu'à un maximum de trois).

Au début de la Phase de Ravitaillement Daech, le QG Daech regagne aussi un ordre spécial (jusqu'à un maximum de trois) quel que soit son statut de ravitaillement.

7.3 Unités de production

Daech a plusieurs unités de production (Caches d'Armes, Centre des Média et Fabriques d'EEI) qui peuvent générer des unités ou des effets spéciaux. Toutes les unités de production sont des unités immobiles à un seul pas de perte et une valeur pour toucher de 6+. Pendant la Phase de Soutien Daech, chaque unité peut choisir UNE opération parmi celles indiquées sur sa carte Unité Supplémentaire. Lancez un dé pour voir si l'opération a réussi, en ajoutant 1 si Daech est ravitaillé. Vous devez obtenir supérieur ou égal à la valeur indiquée sur la carte pour obtenir l'effet désiré (par exemple, un 3 ou plus est nécessaire pour qu'une Fabrique d'EEI produise un EEI).

7.4 Rumeurs

Le joueur Daech a plusieurs blocs « Rumeurs » à placer en début de partie. Ils représentent les rumeurs, les leurres et le « brouillard de guerre ». Ces blocs ne sont pas des unités mais comptent dans la limite d'empilement d'une zone. Lorsqu'une Rumeur est exposée, pour quelque raison que ce soit, elle est immédiatement éliminée.

Certaines cartes Capacité FSI (artillerie, appui aérien) ciblent une zone plutôt qu'une unité en particulier. À cause de ça, l'identité du bloc affecté n'a pas besoin d'être révélée à l'attaquant et une Rumeur peut être retirée pour satisfaire une perte de pas. Le joueur Daech peut aussi retirer une Rumeur de la carte à tout moment.

Il peut y avoir au maximum 9 Rumeurs en jeu en même temps.

7.5 Engins explosifs improvisés

Les engins explosifs improvisés (EEI, gros EEI, VEEI) sont immédiatement déclenchés lorsqu'une unité FSI entre dans leur zone. Résolvez l'effet de l'EEI contre l'unité qui le déclenche, puis retirez l'EEI.

Seuls les VEEI peuvent bouger une fois placés. Les VEEI peuvent bénéficier du mouvement rapide mais ne peuvent pas utiliser les tunnels. Si un VEEI entre dans une zone contenant des unités FSI, il est immédiatement déclenché, l'effet est résolu et le VEEI est éliminé. S'il y a plus d'une unité FSI dans la zone, le joueur FSI peut choisir celle qui est affectée.

Un EEI de n'importe quel type peut être exposé et retiré comme perte lorsque des cartes Capacité FSI (ex : artillerie, appui aérien) infligent une perte de pas dans la zone qu'il occupe.

Un EEI n'est pas retiré lorsqu'il est retiré par une carte Capacité *HUMINT*, *RSR Amélioré*, ou *UAV de la Coalition* (bien qu'il soit retiré si un UAV fait ensuite une attaque réussie).

Notez qu'un seul bloc est utilisé pour représenter les trois types d'EEI, orientez simplement le bloc avec le type correct vers le haut. Le joueur Daech est limité à un maximum de dix blocs EEI en jeu en même temps (c'est le nombre de blocs fournis dans la boîte).

8.0 VICTOIRE ET DÉFAITE

Mesurer la « victoire » dans une complexe opération de contre-insurrection est délicat, étant données les dimensions militaires et politiques du conflit. *We are Coming, Nineveh!* prend trois métriques en considération :

- >> Le **TEMPS** pris par les Forces de Sécurité irakiennes pour débarrasser les unités de combat Daech de Mossoul ouest.
- >> Les **PERTES** prises par les FSI et leurs alliés ce faisant.
- >> Les D**OMMAGES COLLATÉRAUX**, physiques, économiques et sociaux, infligés à la ville et sa population pendant les opérations.

Elles sont suivies en utilisant les pistes sur le côté gauche du plateau. Les pistes indiquent les résultats de la bataille, permettant aux joueurs de mesurer leurs progrès par rapport aux résultats obtenus lors de la bataille livrée par le Lt. Gen. Abdul Amir Rashid Yarallah et les FSI.

Pendant la partie, aucun suivi ne peut dépasser 12. Si un marqueur aurait dû dépasser 12, peu importe de combien, s'il est réduit, il redescend à 11 et ainsi de suite.

Il y a deux façons de déterminer la victoire dans *We are Coming, Nineveh!* Le système de « concurrence narrative » peut donner une issue ambiguë, voire contestée, un peu comme dans la réalité où les conséquences politiques peuvent ne pas être connues avant des années. Les joueurs peuvent aussi utiliser le système des « points de victoire » pour une détermination plus définitive. Les concepteurs utilisent généralement les deux systèmes combinés pour obtenir un résultat confus convenable.

8.1 Ajustements de fin de partie

Quel que soit le système utilisé, appliquez les ajustements suivants aux pistes en fin de partie. Ces ajustements peuvent augmenter le total à plus de 12 (contrairement aux ajustements en cours de jeu, qui ne peuvent jamais dépasser 12) :

- >> Pour chaque unité FSI (sauf les QG) sur leur dernier pas de perte en fin de partie, ajoutez 1 aux Pertes.
- >> Pour chaque unité de combat Daech sur la carte en fin de partie, lancez un dé. Les Rumeurs, EEI et unités de production ne sont pas des « unités de combat ». Soustrayez deux si l'unité est hors de la Vieille Ville.
- >> 1-2 : aucun effet
- >> 3 : ajoutez 1 au Temps
- >> 4 : ajoutez 1 aux Dommages Collatéraux
- >> 5-6 : ajoutez 1 au Temps ou aux Dommages Collatéraux (au choix du joueur Daech)

Les deux joueurs révèlent maintenant la métrique choisie en priorité.

8.2 Concurrence narrative

Vérifiez les diverses pistes (Temps, Pertes et Dommages Collatéraux) puis consultez les descriptions narratives ci-dessous avant de calculer la victoire :

8.21 Temps

>> **6 (ou moins) :** les forces de sécurité irakiennes ont surpris tout le monde avec leur incroyable vitesse de progression et en conséquence la réputation de Daech en a pris un sérieux coup. *Si la partie se termine aussi rapidement, le joueur irakien peut considérer que c'est une victoire majeure, peu importe ce qu'indiquent les autres métriques.*

>> **7-8 :** les FSI ont fait une campagne efficace, malgré la résistance de Daech et les problématiques des opérations urbaines. La ville a été libérée plus rapidement qu'en 2017.

>> **9 :** bien que Daech ait opposé une féroce résistance, le joueur FSI a surpassé ses homologues historiques.

>> **10 :** la campagne a été épuisante et difficile, Daech contestant farouchement la Vieille Ville et les autres zones de Mossoul ouest. *C'est le résultat historique : le Premier ministre irakien Haider al-Abadi a officiellement déclaré la victoire le 10 juillet, bien que des affrontements isolés aient continué dans quelques zones pendant les deux semaines qui ont suivi.*

>> **11 :** Daech a combattu de façon obstinée, ralentissant l'avance des FSI.

>> **12 (ou plus) :** Daech s'est révélé être un ennemi robuste et adaptable, bien que sa défaite finale reste inévitable. *Si Daech a encore un nombre significatif d'unités de combat dans la ville à ce point, ils peuvent clamer haut et fort une victoire des relations publiques, peu importe ce qu'indiquent les autres métriques.*

8.22 Pertes

>> **0** : les pertes irakiennes ont été extraordinairement faibles. *Si les FSI ont fait une avancée majeure dans la campagne et que les Dommages Collatéraux ont été limités, le joueur irakien peut prétendre à une victoire morale, peu importe ce qu'indiquent les autres métriques.*

>> **1-2 :** les FSI ont perdu quelques centaines d'hommes ainsi qu'un grand nombre de blessés au combat.

>> **3-4 :** les FSI ont perdu quelques centaines d'hommes ainsi qu'un grand nombre de blessés au combat.

>> **5-6 :** les FSI ont perdu plus d'un millier d'hommes et plusieurs milliers ont été blessés au combat.

>> **7 :** les FSI ont perdu 1400 hommes et subi plusieurs fois ce nombre de blessés au combat. Certaines unités, notamment le service anti-terroriste, ont subi près de 40 % des pertes. *Ceci représente le résultat historique de la bataille.*

>> **8-10 :** les pertes irakiennes ont été très élevées avec près de 2000 tués au combat.

>> **10 (ou plus) :** l'armée irakienne, le ministère de l'Intérieur, le service anti-terroriste et les forces de mobilisation populaire ont perdu plus de 2000 hommes et plus de 10000 ont été blessés. Peu importent les progrès militaires ou les Dommages Collatéraux, les FSI seront forcés de marquer une pause et se reconstituer avant de pouvoir aller libérer d'autres régions d'Irak, offrant ainsi à Daech l'opportunité de se regrouper et de préparer ses défenses. *Le « calife » autoproclamé de Daech, Abou Bakr al-Baghdadi est fort satisfait des performances de ses commandants sur le champ de bataille, peu importe ce qu'indiquent les autres métriques.*

8.23 Dommages Collatéraux

>> **0 :** les FSI ont pris d'extraordinaires précautions pendant les opérations, limitant les pertes civiles et les dégâts causés à la ville. La population est reconnaissante et les habitants sunnites de Mossoul donnent leur soutien au gouvernement de Bagdad. *À condition que de substantiels progrès aient été faits dans les opérations militaires contre Daech, le camp irakien peut prétendre à une victoire politique, peu importe ce que pourraient suggérer les autres métriques.*

>> **1-3 :** les Dommages Collatéraux causés à la ville ont été étonnamment légers, faisant l'éloge du professionnalisme des FSI par les habitants de Mossoul, des groupes des droits de l'homme ainsi que des alliés de la coalition.

>> **4-6 :** les difficiles opérations urbaines ont causé de sérieux dégâts à la ville, forçant des milliers d'habitants à fuir. La reconstruction prendre un temps considérable.

>> **7 :** Débarrasser Mossoul de Daech a causé plus de 2500 pertes civiles, plusieurs milliers de blessés et près d'un demi-million de personnes déplacées de force hors de la ville. La majorité de la Vieille Ville et des zones environnantes ont été rasées et des engins explosifs improvisés et des munitions non-explosées constellent encore la région. Il faudra plusieurs années pour reconstruire. *C'est le résultat historique.*

>> **8-9 :** de grandes parties de Mossoul sont maintenant en ruine. Plusieurs milliers de personnes ont été tuées et la majorité de la population locale a fui la ville. Ceci a généré un fort tollé politique car de nombreux autochtones sentaient que le gouvernement de Bagdad dominé par les Chiites se souciait peu des citoyens sunnites.

>> **10-11 :** les pertes civiles sont estimées à plus de 5000 pendant les opérations du gouvernement irakien, lui rapportant une condamnation généralisée. Des déplacements massifs de la population civile ont mené à l'augmentation de la crise humanitaire dans l'Irak du nord.

>> **12 (ou plus) :** l'important nombre de victimes civiles causées par les opérations des FSI a déclenché une

crise politique majeure en Irak. Les volontaires locaux et les agences humanitaires sont submergés. Pendant ce temps, des scènes de destruction apocalyptique à Mossoul prédominent dans les vidéos de propagande de Daech. *Peu importe ce qu'indiquent les autres métriques, le joueur Daech peut prétendre que l'issue est une victoire politique.*

8.3 Points de victoire

Si les joueurs souhaitent avoir un rapport plus précis de qui a gagné et qui a perdu, additionnez les trois métriques. La métrique choisie en priorité en secret par un joueur en début de partie (2.5) compte double, ou triple si les deux joueurs l'ont choisie :

>> **Inférieur à 35 :** victoire majeure irakienne
>> **35-45 :** victoire irakienne
>> **46-50 :** victoire Daech
>> **Supérieur à 50 :** victoire majeure Daech

Si le résultat ci-dessus semble différer des résultats suggérés par le résultat narratif, les joueurs sont libres de débattre pour savoir qui a réellement gagné la bataille. Les victoires militaires et politiques peuvent être ambiguës et contestées, et il est tout à fait possible pour les deux camps d'estimer qu'ils ont gagné (ou perdu).

9.0 RÈGLES OPTIONNELLES

9.1 Scénario historique

Les nouveaux joueurs pourraient se sentir submergés par le grand nombre de cartes Capacité parmi lesquelles choisir, ou pourraient souhaiter refaire la campagne en termes historiques. Dans ce cas, les joueurs choisissent ces cartes Capacité en début de partie :

>> FSI : UAV Coalition, Appui Aérien Coalition, Appui d'Artillerie irakien, Observateur Avancé Coalition, Mission d'Entraînement Coalition, Tireurs d'Élite, HUMINT, Pause Opérationnelle.
>> Daech : Grande mosquée d'al-Nouri, Tireurs d'Élite, Drone Rudimentaire, Trous de Souris, Mortier, Centre des Media, Cache d'Armes, Fabrique d'EEI, Ashbal, EEI Supplémentaire.

9.2 Scénario *Attaque Précipitée*

Le joueur FSI peut choisir d'attaquer rapidement, avant d'avoir terminé tous les préparatifs, en utilisant la carte Capacité Attaque Précipitée. Ceci coûte 25 points de capacité. Les 5 points de capacité restants aux FSI ne peuvent être dépensés qu'en appui aérien, UAV, hélicoptère ou appui d'artillerie.

La carte *Attaque Précipitée* est jouée juste avant le début de la partie. Le joueur Daech doit défausser aléatoirement des cartes Capacité, l'une après l'autre, jusqu'à avoir défaussé 5 points ou plus. Les cartes et toutes les unités associées sont ensuite retirées du jeu.

La partie continue normalement. À la fin de la partie, soustrayez 2 de la piste Temps pour la détermination de la victoire.

9.3 Partie plus « mouvementée »

Avant le début de la partie, les joueurs peuvent se mettre d'accord pour ignorer les nombres sur les cartes Événement (comme expliqué en 6.5) et à la place tirer la carte lorsqu'un 1 ou un 6 est obtenu au dé. Ceci vous permettra d'expérimenter plus d'événements mais cela ralentira la partie. Si cette règle optionnelle est utilisée, soustrayez 3 au total de Dommages Collatéraux en fin de partie pour compenser les destructions supplémentaires qui seront causées.

Le jeu inclut aussi quelques cartes « événement de joueur ». Si ces cartes sont utilisées, avant le début de la partie, chaque joueur doit secrètement écrire un événement et un effet déclenché par la carte adéquate. Utilisez votre imagination et appliquez votre propre compréhension du conflit ! Si la carte est déclenchée, lisez l'événement et appliquez les effets. Les effets devraient être relativement limités ; la perte d'un pas, une désorganisation ou effet semblable.

10.0 JEU EN SOLITAIRE

We Are Coming, Nineveh! peut être joué en solitaire. Les FSI sont contrôlées par le joueur en utilisant les règles précédentes. Les actions de Daech sont déterminées à l'aide des cartes *Conseil Militaire* (al-Majilis al-Askari). Dans la mesure du possible, le brouillard de guerre sera maintenu en gardant les blocs Daech cachés à la vue du joueur, sauf pour la révélation pendant les combats.

Le système solitaire ne peut pas anticiper toutes les situations possibles et parfois Daech pourra avoir plusieurs options possibles pendant la mise en place ou en cours de jeu. Dans ce cas, le joueur doit faire agir Daech de la façon la plus judicieuse possible en fonction de la situation tactique. En effet, nous préférons donner au joueur certaines opportunités d'utiliser au mieux son jugement, plutôt que de scripter entièrement chaque situation possible.

10.1 Préparation

Le joueur FSI choisit une priorité opérationnelle, achète des capacités et se déploie en premier de la façon habituelle. Certaines capacités FSI fonctionnent différemment :

- >> *EW/SIGNINT :* ignorez le texte de la carte. L'effet est déterminé par les cartes Conseil Militaire.
- >> *Attaque Précipitée :* retirez aléatoirement deux blocs Daech du groupe Mossoul avant de les placer. Soustrayez 2 de la piste Temps lors de la détermination de la victoire.
- >> *HUMINT :* révélez seulement des blocs, car Daech n'aura pas de cartes Capacité.
- >> *Tireurs d'Élite :* La carte Tireur d'Élite n'est pas perdue lorsque vous obtenez un 1.

Le camp Daech n'achète ni n'utilise de cartes Capacité et les Leaders Daech et les diverses unités de production (Cache d'Armes, Fabrique d'EEI, Centre des Media) fonctionnement normalement. Néanmoins leur utilisation est contrôlée par les cartes *Conseil Militaire*.

Mélangez les cartes *Conseil Militaire* et mettez-les face cachée. Mélangez les cartes Priorité Daech et choisissez-en une sans la regarder. Elle sera révélée à la fin de la partie.

Ensuite, triez les blocs Daech pour former les deux groupes suivants :

- >> **Vieille Ville :** Leader, Cache d'Armes, Fabrique d'EEI, Centre des Media, 4x Vétérans, 2x Milice, 2x Gros EEI.
- >> **Mossoul :** Mortiers, 1x Vétérans, 10X Milice, 4x Ashbal, 5x EEI, 9x Rumeurs.

Mettez-les debout selon les règles de mise en place avec leur valeur de départ vers le haut du bloc et mélangez chaque pile de façon que l'identité de chaque bloc soit cachée du joueur. Mettez de côté les blocs inutilisés.

Placez les unités sans les voir sur la carte en utilisant la séquence suivante. Lorsque plusieurs localisations sont possibles, placez les unités dans la zone éligible qui semble le mieux renforcer les défenses de Daech.

- >> Mettez un bloc du groupe de la Vieille Ville dans chaque zone de la Vieille Ville. Ceci épuisera complètement le groupe de la Vieille Ville.
- >> Faites un jet pour chaque zone Urbaine adjacente à la route principale qui entoure la Vieille Ville. Sur 1-4, mettez-y un bloc. Sur 5-6, mettez-y deux blocs.
- >> Mettez un bloc dans chaque zone vide adjacente au Tigre.
- >> Faites un jet pour chaque zone Urbaine vide qui touche un carrefour et qui n'est pas dans une zone de départ FSI. Sur 5+, mettez-y un bloc.
- >> Faites un jet pour chaque bloc restant qui n'a pas encore été placé, sauf le dernier :

1. Mettez-le dans la Vieille Ville.
2. Mettez-le dans une zone Urbaine adjacente à une zone de départ FSI.
3. Mettez-le dans une zone occupée adjacente à un carrefour. S'il n'y en a aucune disponible, Mettez-le dans une zone Urbaine inoccupée adjacente à un carrefour.
4. Mettez-le dans une zone Urbaine hors de la Vieille Ville et ne contenant qu'un bloc.
5. Mettez-le dans une zone Urbaine vide au nord-ouest de la Vieille Ville.
6. Mettez-le dans la zone vide la plus proche du bord sud de la Vieille Ville.

>> Faites preuve de discernement pour mettre le dernier bloc dans la zone où les défenses de Daech semblent les plus faibles.

10.2 Déroulement du jeu en solitaire

Dans le jeu en solitaire, Daech joue en premier, suivi du joueur FSI.

Pendant le tour de Daech, tirez la première carte Conseil Militaire. Elle indiquera deux ou trois ensembles d'actions que Daech entreprendra. Dans certains cas, l'effet de la carte varie selon que le Leader ou certaines cartes Production sont encore en jeu ou non, ou si Daech est encore ravitaillé. La carte indique à quelle(s) phase(s) les effets s'appliqueront.

Les actions du Leader, Caches d'Armes, Fabrique d'EEI, Centre des Media et Mortiers de Daech sont entièrement déterminées par les cartes Conseil Militaire.

Daech ignore les pertes de pas causées par l'interruption du ravitaillement (7.1) dans le jeu en solitaire. À la place, cet effet est déterminé par certaines cartes Conseil Militaire.

Ignorez toute instruction de mouvement qui causerait un surempilement des unités Daech.

Les blocs Daech sont déplacés sans être révélés au joueur. Ils ne sont révélés que lorsqu'ils subissent des pertes de pas, ou lorsqu'ils doivent être révélés pour résoudre un combat. Attention à garder leur orientation correcte !

Lorsque les FSI engagent le combat dans une zone, résolvez toutes les attaques d'EEI dans cette zone avant de commencer le combat. Si un EEI ou Gros EEI a « bougé » pour attaquer selon les actions d'une carte Conseil Militaire, traitez-le comme une VEEI à la place. Faite immédiatement le jet pour son effet, avant de résoudre le combat régulier.

À la fin du tour Daech, tous les blocs Daech révélés doivent être remis face cachée pour préserver le brouillard de guerre.

10.3 Problèmes communs & bon sens

Comme indiqué précédemment, le joueur doit faire preuve de bon sens pour résoudre des problèmes qui ne sont pas directement traités par une carte Conseil Militaire ou les règles de jeu en solitaire.

Le joueur FSI ne peut pas regarder les blocs Daech, sauf lorsqu'ils sont révélés par les actions des cartes Capacité, Événement ou en combat. Lors du placement de nouvelles unités ou d'EEI, ne surempilez pas.

Si une carte Conseil Militaire demande qu'un EEI ou une unité de combat soit placée sur la carte mais qu'il n'y en aucune disponible, ignorez l'effet.

Les cartes Événement suivantes sont modifiées pour le jeu en solitaire :

- *Transfuge :* si 3+ est obtenu, révélez 1 bloc Daech à la place.
- *Accident de Travail :* mettez un marqueur désorganisation sur une unité Daech adjacente à la Grande Mosquée al-Nouri.

Si une carte Événement doit causer un surempilement lors d'une partie en solitaire, alors cette carte n'a aucun effet.

10.4 Ajustement de la difficulté du jeu en solitaire

Si le jeu en solitaire se révèle trop facile, ajustez la difficulté du jeu avec un ou plusieurs des éléments suivants :

- Ajoutez un Technique, les secondes Caches d'Armes et Fabriques d'EEI au groupe Mossoul.
- Tirez une seconde carte Conseil Militaire aux tours 1, 2 et 3.
- Mettez le niveau de départ des Pertes et Dommages Collatéraux à 1.

Les Caches d'Armes et Fabriques d'EEI supplémentaires ne doublent pas les effets indiqués sur une carte Conseil Militaire. Cependant cela augmente la difficulté à éliminer complètement cette capacité pour les FSI.

11.0 RÉCAPITULATIF DU MATÉRIEL

- >> 3 cartes Priorité Daech
- >> 20 cartes Conseil Militaire Daech
- >> 7 cartes Unités de Base Daech
- >> 8 cartes Unités Supplémentaires Daech
- >> 18 cartes Capacité Daech
- >> 3 cartes Priorité FSI
- >> 5 cartes Unités de Base FSI
- >> 3 cartes Capacités Supplémentaires FSI
- >> 25 cartes Capacités FSI
- >> 71 cartes Événement

10x marqueurs Désorganisation

Dommages Collatéraux

1 marqueur « Appel au Djihad »

1x marqueur Pertes

1x marqueur Dommages Collatéraux

1x marqueur Temps

1x marqueur Ravitaillement Daech (recto verso)

4x marqueurs Tunnel (recto verso)

>> 35 blocs Forces de Sécurité Irakiennes

3x 1re/15e/16e Division d'Infanterie

6x 9e Division Blindée

4x Police Fédérale

4x Division de Réponse d'Urgence

8x Service Anti-Terroriste

4x Forces de Mobilisation Populaire

3x QG

3x Ordres de QG

>> 57 blocs Daech

2x Cache d'Armes

5x Vétérans

1x Leader Daech

1x Ordres de Leader

4x EEI (bleus au départ)

12x Milice

1x Mortier

2x Forces d'Arrière-Garde

6x EEI (vert = supplémentaire)

7x Ashbal

1x Centre des Médias

9x Rumeurs

2x Boucliers Humains

2x Fabrique d'EEI

2x Techniques

CRÉDITS

Conception et développement : Juliette Le Ménahèze, Harrison Brewer, Rex Brynen et Brian Train.

Testeurs : Robert Burks, John Burtt, Laurent Closier, Florent Coupeau, Tom Fisher, Jerry Hall, Nick Hare, Keiko Ivinson, Steve Lieske, Tom Mouat, Sam Plantowski, Phil Pournelle, Brianna Proceviat, Pierre Razoux, David Redpath, David Robson, Teodora Spiridonica, Ben Taylor, Akito Train, Paul Van Etten et d'autres.

Module Vassal : Dave Deitch.

Conception graphique : Nicolas Roblin.

Mise en page : Julia Brétéché.

Traduction : Noël Haubry.

Relectures : Florent Coupeau.

FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ
ASSOCIATION
OU
MAGASIN
OU
DÉCHÈTERIE
Adresses sur quefairedemesdechets.fr

NUTS!
WARGAMES