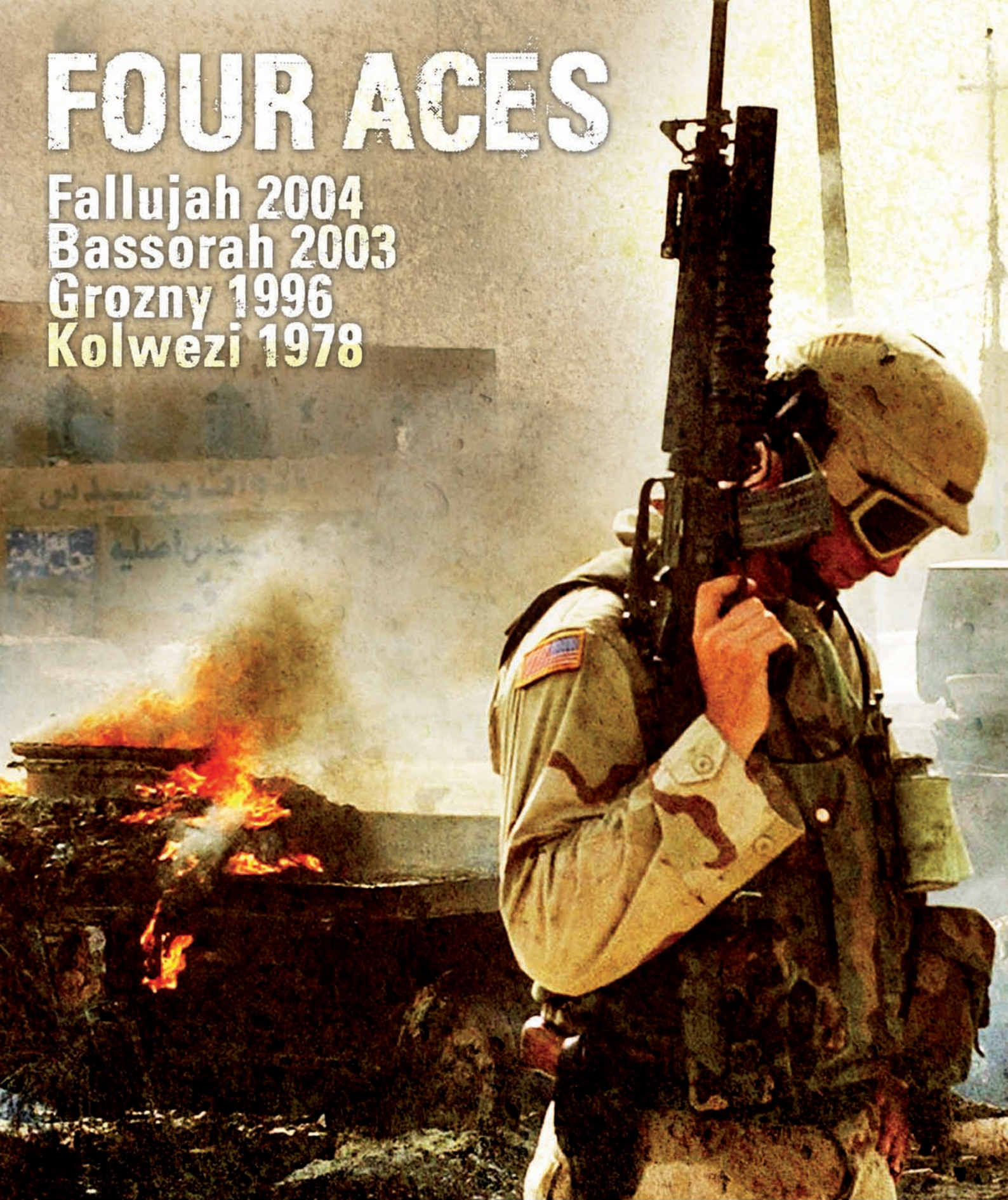


FOUR ACES

Fallujah 2004
Bassorah 2003
Grozny 1996
Kolwezi 1978



A great campaign for
URBAN OPERATIONS

A game by
S. de Peyret

La légion saute sur Kolwezi

Thomas Pouchin

Kolwezi

19 mai 1978, 15 heures 40

Le 11 mai 1978, plusieurs milliers de rebelles katangais s'emparent de la ville minière de Kolwezi où habitent près de 3000 Européens. Alors que le gros des troupes rebelles quitte la ville vers le nord, laissant près de 500 soldats, les exactions envers la population civile se multiplient. Soucieux de protéger leurs ressortissants et appelés à l'aide par le président zaïrois, la France et la Belgique préparent une intervention militaire. Les désaccords entre les deux pays sont nombreux quant aux objectifs et aux modalités de l'opération, retardant ainsi de plusieurs jours la décision d'intervenir. Devant l'urgence de la situation, la France décide de partir seule et de parachuter le 2^e Régiment Etranger de Parachutistes.

Un largage à 250m d'altitude est planifié en urgence directement sur la ville de Kolwezi, sans moyens lourds ni antenne médicale. A peine au sol, les quatre compagnies parachutées se lancent à l'assaut de la ville.

Durée : 12 tours

Initiative : Le joueur français garde l'initiative pendant toute la partie, sauf si la carte "renforts" est jouée par le joueur Katanga, auquel cas ce dernier conserve l'initiative pour le restant de la partie. Le joueur Katanga setup en premier.

Environnement : Placer un pion "population" dans le bâtiment 36.2 de la carte B. Mélanger 5 pions "population" et 3 pions "barricade" et les placer face cachée dans les bâtiments 64.1 de la carte B et 1.1, 1.10, 11.2, 15.2, 18.2, 19.2 et 28.1 de la carte A.

Les pions "population" représentent les civils cachés ou pris en otage et les pions "barricade" des charniers.

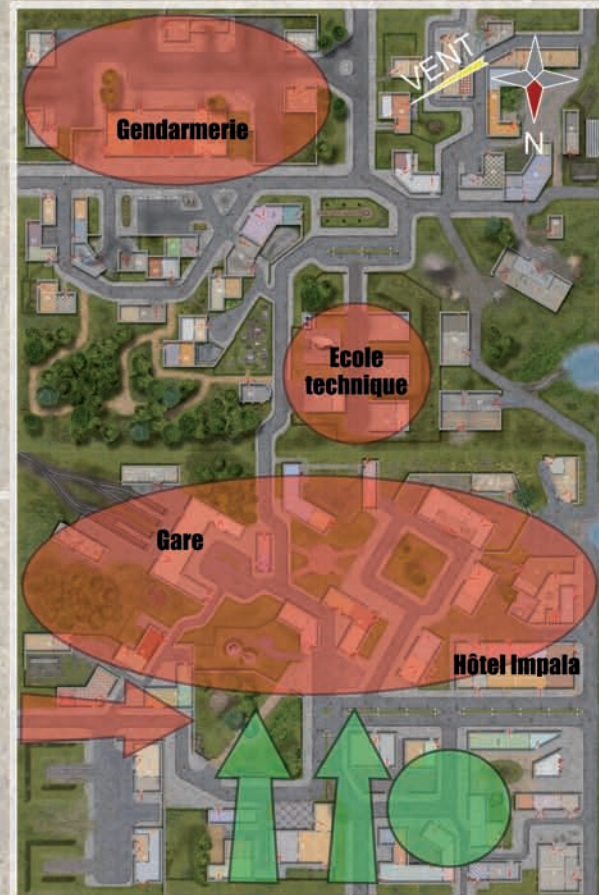
Conditions de victoire à la fin du tour 12 :

L'objectif du joueur Français est de sécuriser la population civile. Un pion "population" est sécurisé si aucun bloc katangais n'est à moins de 10 PE du pion (qu'il soit dévoilé ou non).

- Victoire décisive France : les 6 pions "population" sont sécurisés ET la carte "A l'assaut de la vieille ville" a été jouée.
- Victoire marginale France : les 6 pions "population" sont sécurisés
- Situation indécise : au moins 4 pions "population" sont sécurisés
- Victoire marginale Katanga : un maximum de 2 pions "population" est sécurisé
- Victoire décisive Katanga : aucun pion "population" n'est sécurisé

Décaler d'un niveau de victoire en faveur du joueur Katanga (cumulable) :

- si la carte "renfort" a été jouée
- si au moins un bloc du camp Katanga est présent dans l'un des bâtiments 20, 21 ou 22 de la carte A.



Carte A et B - Un cours d'eau marécageux sépare les cartes A et B. Les hexagones à cheval sur les deux cartes, ainsi que les hexagones adjacents, coûtent 6 PM (à l'exception des hex 2224/2225 - carte A et 1624/1625 - carte B, qui représentent des ponts. Leur coût est de 1 PM).



Résultat historique : Immédiatement, de violents combats de rue s'engagent. Arrivées dans le quartier de la gare, les 2^e et 3^e sections sont attaquées par un peloton d'automitrailleuses AML et un groupe de Katangais. Deux blindés sont détruits, le reste prend la fuite, permettant ainsi aux légionnaires d'investir la ville nouvelle. Le reste de ville ainsi que le quartier de Manika sont libérés dans la foulée, les Katangais bousculés par des actions débordantes fuient en laissant de nombreux morts. A 18h00 la ville est sous contrôle, les otages libérés.

Chechen Christmas

Grozny (Russie)
7 janvier 1995, 10h00

Thomas Pouchin

Le bilan de l'offensive russe lancée le 31 décembre 1994 est catastrophique. Les colonnes de blindés, sensées rallier le centre ville dans une spectaculaire démonstration de force, sont tombées dans de gigantesques embuscades soigneusement préparées par les rebelles Tchétchènes. Les chars et les transports de troupes, engagés sans protection rapprochée de l'infanterie, furent détruits par dizaine. L'infanterie, composée de conscrits démotivés, sans entraînement sérieux, a subi des pertes considérables.

Dès les premiers jours de janvier, les Russes se ressaisissent. Les responsables sont limogés, des troupes aguerries (parachutistes, infanterie de marine...) sont engagés et surtout, l'armée réapprend les fondamentaux du combat urbain : pas de chars engagés sans infanterie, plus d'infanterie engagée sans appui et une progression méthodique, bâtiment par bâtiment, bloc par bloc.

En ce 7 janvier, jour du Noël orthodoxe, c'est un adversaire d'une toute autre trempe que vont devoir affronter les rebelles Tchétchènes.



Carte A avec encart "souterrains"

Durée : 10 tours

Initiative : Le camp Russie a l'initiative. Aux tours suivants, le joueur Tchétchènes lance le dé avec un modificateur de +1 par bloc "éclaireur" sur la carte. Sur un résultat de 8 ou plus, il prend l'initiative pour le tour.

Périmètre fortifié : Les rebelles tchétchènes préparaient depuis des mois la défense de la ville, fortifiant certains bâtiments et aménageant des passages souterrains.

- Bâtiments fortifiés : *les Tchétchènes avaient muré les ouvertures des rez de chaussée et des premiers étages et aménagé les caves en bunkers et dépôts logistiques.* Un pion "fortifié" placé dans un bâtiment signifie que tout le bâtiment est fortifié, avec les effets suivants : les ouvertures deviennent des brèches non créées (flèches orange) et tout bloc présent dans le bâtiment (y compris sur le toit) bénéficie d'un modificateur de +2. Le joueur Tchétchènes peut placer 5 pions "fortifié" en début de partie.

- Souterrains : *Des passages entre les caves avaient été aménagés et les Tchétchènes connaissaient parfaitement les réseaux d'égouts.* Le joueur Tchétchènes place, face cachée, les pions "souterrains" A et B à 6 PE minimum et 8 PE maximum l'un de l'autre et fait de même pour les pions F et G. Ces pions renvoient vers les souterrains de l'encart "souterrains". Il place ensuite l'ensemble des autres pions "souterrains", face cachée, à 5 PE minimum les uns des autres. Ces pions sont utilisés comme leurres et pour l'entrée en jeu des blocs du camp Tchétchènes. Un bloc à pied sur une position adjacente peut consommer une action pour retirer le pion souterrains du jeu.

- Connaissance du terrain : *Les Tchétchènes se battaient dans leur ville et avaient soigneusement préparé des itinéraires pour circuler rapidement, à l'abri de l'ennemi.* Les blocs Tchétchènes considèrent toutes les brèches non créées comme des ouvertures, pour le mouvement seulement.

- Environnement : Le joueur Tchétchènes place, à 2 PM minimum les uns des autres : 6 pions "barricade", 3 pions "véhicule", 4 pions "IED/UXO" et 2 pions "toxique". Il peut également placer 4 pions "brèche" à l'endroit de son choix.

Conditions de victoire, fin du tour 10 :

- Le camp Tchétchènes compte les blocs rouges éliminés : 5 points par bloc "véhicule" ou "CDU", 3 points par bloc "CDS" et 1 point par autre bloc.
- Le camp Russie compte 1 point par bloc vert éliminé.

Le camp qui compte le plus de points remporte une victoire marginale. Un écart de 10 points signifie une victoire décisive.



Résultat historique : La journée du 7 janvier est le théâtre de combats d'une rare intensité. L'offensive est mieux préparée et coordonnée, lancée avec des troupes aguerries et accompagnée d'un déluge de bombes et d'obus de tous calibres. L'armée russe est loin d'avoir retrouvé le domaine d'expertise des combats urbains qu'avait l'armée rouge en 1945, mais l'évolution par rapport aux premiers jours de la bataille est assez spectaculaire.

Les Tchétchènes, submergés par le nombre, écrasés par les bombardements et à court de munitions, reculent inexorablement. Le palais présidentiel tombera dans les jours suivants, les Tchétchènes seront chassés de la ville.

Operation Sinbad

Sébastien de Peyret

Bassorah (Irak)

6 avril 2003, 17h00

L'action a démarré il y a 4 heures. Dès les premiers mouvements les équipages de blindés et de chars britanniques sont sur la défensive : des lignes de mines sont détectées, des positions défensives identifiées. Des T55 et BMP sont rapidement détruits, mais la vigilance reste de mise. Distinguer les combattants réguliers des miliciens et du reste de la population est délicat, et quelques jours plus tôt deux Challenger 2 ont subi des tirs fratricides. La nuit tombe dans moins de deux heures.

Du côté irakien la zone n'est plus tenue que par des éléments résiduels : maintenant que la population est consciente que l'ère Saddam Hussein est sur la fin les civils pressent les combattants de ne pas provoquer de combats dans leurs quartiers. Il reste donc des éléments résiduels du 4ème Corps et du 18ème groupe d'artillerie divisionnaire dans l'académie, d'où les canons irakiens frappaient les positions britanniques il y a encore quelques heures. Sans coordination avec ces défenseurs, les milices faraaheedi ont déployé des équipes antichars. De plus les groupes de pillards commencent à converger vers la zone, pour récupérer toutes sortes d'équipements abandonnés.

Durée : 10 tours

Initiative : Le camp UK a l'initiative au tour 1. Tours suivants : 0 à 2 au D10, le camp Irak a l'initiative pour le tour, sinon initiative au camp UK. Mise en place : pions environnement, puis camp Irak.

Environnement : Les deux joueurs placent 6 pions «barricade», 6 pions «épaves», 2 pions «toxique» et 3 pions «IED/UXO» face cachée. Les joueurs les placent par alternance, un par un.

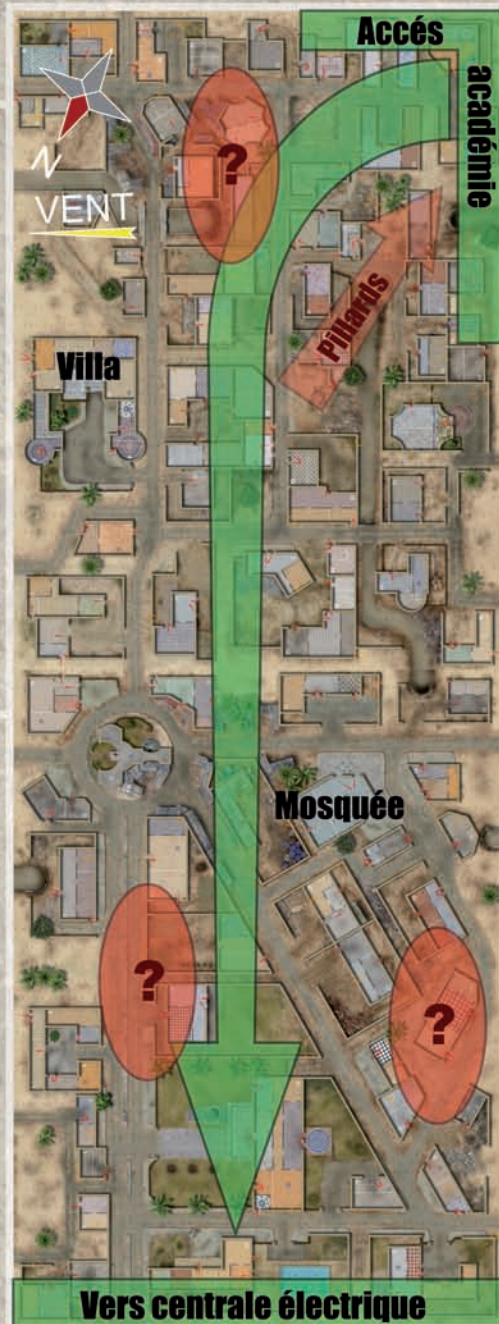
Les deux camps connaissent les accès au réseau d'égouts souterrains. Les règles du combat de nuit s'appliquent dans les souterrains. Aucun bloc n'est équipé de moyens de vision nocturne. L'accès aux égouts souterrains de la carte D est impossible.

Conditions de victoire, fin du tour 10 :

- Victoire décisive Grande-Bretagne : les forces britanniques contrôlent les bâtis 1-2 et 17-18 (carte D). Aucun pillard n'a pu sortir de la carte par l'accès vers l'académie.
- Victoire marginale Grande-Bretagne : les forces britanniques contrôlent les bâtis 1-2 et 17-18 (carte D).
- Victoire marginale Irak : les forces britanniques ne contrôlent pas les bâtis 1-2 et 17-18 (carte D).
- Victoire décisive Irak : les forces britanniques ne contrôlent pas les bâtis 1-2 et 17-18 (carte D). Au moins un bloc pillard a pu sortir de la carte par l'accès vers l'académie.

Décaler d'un niveau de victoire en faveur du joueur Irak pour tout bloc pillard victime d'un effet des armes britannique.

Règles spéciales pillards : ils constituent une impulsion du côté irakien. Ils sont levés en début de partie, n'ouvrent pas le feu et progressent comme des blocs à pied. S'ils sont éclairés ils continuent l'ensemble de la partie face contre le sol et poursuivent leur déplacement vers l'accès à l'académie. Une carte event peut les faire devenir combattants, dans ce cas ils sont « dévoilés » jusqu'en fin de partie et sont intégrés à l'impulsion milice irakienne. Un bloc pillard ne peut approcher à plus d'1 PM d'un bloc britannique à pied, ou à 2 PM d'un bloc véhicule britannique. Un bloc britannique peut disperser un bloc pillard (voir règle 8.2.6 « je disperse la population »). Un bloc pillard subissant un effet des armes britannique est immédiatement éliminé.



Carte C et D - Encart "égout enterré" connecté avec la carte C (placer le pion "souterrains" A en 44.1).

Résultat historique : Les principales actions de combat se sont déroulées dans le secteur de l'académie, où les éléments résiduels ont été neutralisés méthodiquement. Les forces britanniques ont continué à être harcelées par des tirs venus de la rive opposée du fleuve ou par des contre-attaques localisées jusqu'au lendemain matin. La tâche principale a été de contrôler les pillages, pour éviter le chaos. Le Fusilier Kelan Turrington est mort au combat lors de la conquête des abords de la centrale électrique.

Phantom Fury

Thomas Pouchin

Fallujah (Irak) 9 novembre 2004, 17h00

La ville de Fallujah est aux mains des insurgés irakiens, mêlant des troupes de la rebellion et des éléments d'Al Qaida. Les forces armées américaines et quelques unités des Iraqi Intervention Force assiègent la ville depuis plusieurs mois. Ce temps a été très utile pour reconnaître le champ de bataille, frapper nombre de cibles et vider la ville de sa population civile.

Une offensive foudroyante, minutieusement préparée, est lancée le 9 novembre, après deux jours d'attaques de diversion et de raids sur des points stratégiques aux abords de la ville.

L'opération commence par deux raids blindés dans la profondeur, destinés à fragmenter et isoler la défense. Juste après, les Marines de la 1st Division ont la lourde tâche de nettoyer le terrain méthodiquement, maison par maison.

La vitesse de progression est la clé du succès. Il ne faut pas laisser le temps à l'ennemi de s'organiser. Un enlèvement pourrait conduire à un nouveau retrait, comme en mai dernier.



Scénario solo : Phantom Fury est un scénario destiné à être joué seul ou en coopération. Il convient avant tout de lire les règles spéciales dans le livret de campagne et de se munir de la fiche scénario et de l'aide de jeu dédiée.

Durée : 8 tours (partie courte) ou 16 tours (partie longue)

Conditions de victoire à la fin du tour 8 :

- Victoire décisive US : idem "victoire marginale" ET au moins un bâtiment au sud de la ligne d'hex est sécurisé.
- Victoire marginale US : idem "situation indécise" ET tous les blocs de l'impulsion 4 sont "pleinement opérationnel" ET au moins 1 action 3D de chaque appui est encore disponible.
- Situation indécise : tous les bâtiments au nord de la ligne d'hex 2001-2007-1807-1814-1615-1625 sont sécurisés.
- Victoire marginale Insurgés : idem "situation indécise" à l'exception de 3 bâtiments.
- Victoire décisive Insurgés : idem "situation indécise" à l'exception de 4 bâtiments ou moins.

Décaler d'un niveau de victoire en faveur des insurgés :

- pour chaque impulsion (sauf impulsion 4) qui a perdu un moins 1 bloc infanterie
- si un bloc US (c'est-à-dire tout bloc excepté impulsion 4) a pénétré dans la mosquée (bâtiments 4, 6, 9 et 10)

Conditions de victoire à la fin du tour 16 :

- Victoire décisive US : tous les bâtiments de la carte sont sécurisés.
- Victoire marginale US : tous les bâtiments au nord de la ligne d'hex 901-907-807-825 sont sécurisés ET au moins 2 des bâtiments 1, 33, 34 ou 61 sont sécurisés.
- Situation indécise : aucun bâtiment au sud de la ligne d'hex 901-907-807-825 n'est sécurisé.
- Victoire marginale Insurgés : la mosquée (bâtiments 4, 6, 9 et 10) n'est pas sécurisée.
- Victoire décisive Insurgés : la mosquée (bâtiments 4, 6, 9 et 10) et le bâtiment 57 ne sont pas sécurisés.

Décaler d'un niveau de victoire en faveur des insurgés :

- par impulsion (sauf l'impulsion 4) qui a perdu 2 ou 3 blocs infanterie
- si un bloc US (c'est-à-dire tout bloc excepté impulsion 4) a pénétré dans la mosquée (bâtiments 4, 6, 9 et 10)

Cartes C - les égouts sont du terrain clair



Résultat historique : Débordés et désorganisés par le raid blindé, les Insurgés sont rapidement bousculés par les Marines bien entraînés au combat urbain et très lourdement armés. Les frappes aériennes et obus de 155mm, combinés avec l'appui direct des M1A2 Abrams, ne laissent aucune chance aux poches de résistance les plus tenaces. Malgré des pertes, assez faibles au regard de la violence des engagements, les Marines sécurisent le quartier en quelques heures.

Les Insurgés avaient parié sur le fait qu'aucune armée occidentale ne se risquerait dans des combats hasardeux et meurtriers dans une ville dense. Ils en furent pour leurs frais...

Phantom Fury

"Phantom Fury" est un scénario jouable en solo ou en multi-joueur en mode coopératif. Les insurgés sont joués par le système de jeu. L'ensemble des règles de jeu s'applique normalement pour le camp «Marines» (blocs verts), à quelques exceptions près.

Les règles ci-dessous décrivent ces exceptions et fournissent le système qui permet de simuler les actions des insurgés.

PREPARATION DU SCENARIO

1. Placer l'aide de jeu scénario "Phantom Fury" devant la carte C et se munir de l'aide de jeu "Phantom Fury", de la table d'événements (verso du livret de campagne) et de la carte événement «Semper Fi».
2. Mélanger face cachée 5 pions «barricade», 4 pions «véhicule», 3 pions «IED» et 2 pions «toxique». Les placer aléatoirement dans les hex 2907, 2814, 2820, 2006, 2207, 1809, 2014, 2319, 1719, 1204, 1308, 0810, 1114 et 1119.
3. Placer un pion «fortifié» dans les bâtiments 4, 6, 9, 10 et 57. Placer un pion «barricade» dans les bâtiments 53 et 56 (maisons écroulées, ignorer ces bâtiments).
4. Préparer deux pioches avec les blocs «infanterie» rouges :
 - **pioche «insurgés déployés»** : mélanger les blocs des sections rouge, jaune et verte (donc 9 blocs en tout)
 - **pioche «réserve insurgés»** : blocs de la section bleue (3 blocs). Les insurgés utilisent la carte unité «insurgés».
5. Faire la mise en place des blocs du camp «Marines» (voir la fiche scénario)
6. Le joueur prend la carte «Semper Fi» dans sa main.
7. Commencer la partie par la séquence d'événements. Chaque impulsion est jouée dans l'ordre décidé par le joueur. Le camp Insurgé ne joue aucune impulsion.

CONCEPTS DE BASE

L'objectif du camp Marines est de nettoyer toute une partie du quartier de Jolan dont il a la charge. Les Marines vont devoir neutraliser deux types de menaces :

1. **Les bâtiments** : chaque bâtiment est susceptible d'abriter des insurgés ou des pièges. Ils doivent donc tous être reconnus un à un et leurs éventuels défenseurs insurgés doivent être neutralisés.
2. **Les obstacles** : les rues ont été parsemées de barricades et pièges en tout genre pour causer des pertes aux attaquants et en ralentir la progression. Chaque pion obstacle représente un périmètre défensif s'étendant bien au delà de l'hexagone dans lequel il est posé. La reconnaissance d'un obstacle peut donc s'accompagner de tirs d'armes légères ou plus lourdes.

Le plan global d'attaque des Marines sur Fallujah prévoit une exécution très rapide pour déborder les insurgés. Le temps est donc un facteur clé de la réussite de l'opération.

LES BATIMENTS

Chaque bâtiment (désigné par un numéro et délimité par des murs de façade) est considéré comme étant une unique position, les limites de zone et les cloisons sont donc ignorées, que ce soit pour le combat ou le mouvement.

Entrer et sortir d'un bâtiment ou tirer dans ou depuis celui-ci se fait conformément aux règles par ses ouvertures, des brèches ou un accès au toit (voir la table d'éclairage). En d'autres termes, un bâtiment est considéré comme étant une unique pièce avec potentiellement plusieurs ouvertures ou brèches.

Un bâtiment est **sécurisé** :

- lorsqu'un bloc du camp «Marines» termine son action à l'intérieur, la menace potentielle ayant donc été neutralisée.
- lorsqu'un bloc rouge est éliminé par un tir ou une action 3D.
- lorsqu'un pion IED a été détruit

Un bloc vert (non utilisé dans le scénario) est immédiatement placé sur le bâtiment, couché à plat sa face informative cachée, pour marquer sa sécurisation.

Note : l'ensemble des bâtiments dans lesquels les blocs du camp «Marines» peuvent être mis en place au début du jeu sont considérés comme définitivement sécurisés, l'événement «infiltrations» ne peut donc pas être joué sur ces bâtiments.

LES OBSTACLES

Lors de l'éclairage de chaque obstacle, retourner le pion et lancer 1D10 sur la table de réaction des insurgés et appliquer immédiatement les effets. Une fois le pion retourné, aucun jet ne peut plus intervenir (sauf événement «forte résistance»).

LES INSURGES

Les insurgés sont matérialisés par des blocs rouges, déployés ou non sur la carte. Les blocs rouges sont déployés suite à un jet de dé sur la table d'éclairage. Lorsqu'une unité est déployée, piocher un bloc rouge dans la pioche «insurgés déployés» et le placer dévoilé dans le bâtiment adéquat. Deux types d'unités peuvent être ainsi révélées :

- **les «fanatiques»** (section rouge), insurgés fanatisés qui se battent jusqu'à la mort en espérant infliger le maximum de pertes
- **les «guerillas»** (sections verte, bleue ou jaune) dont l'objectif est de tendre des embuscades meurtrières, puis de décrocher le plus vite possible.

Les unités révélées sont retirées des bâtiments dans deux circonstances : si elles sont éliminées ou si elles réussissent à prendre la fuite (cf. «désengagement» ci-après). Les blocs insurgés éliminés sont immédiatement remplacés dans la pioche «insurgés déployés».

ACTIONS DES MARINES

Les blocs du camp Marines peuvent effectuer tous les mouvements (à l'exception du mouvement hors de la vue de l'adversaire) et toutes les actions prévues dans les règles du jeu. Les actions décrites ci-dessous subissent quelques modifications.

ECLAIRAGE

- **bâtiments** : Un bloc PEUT éclairer un bâtiment à distance (conformément aux règles), mais un bâtiment ne peut être éclairé à distance qu'une seule fois par partie. Un bloc Marines DOIT éclairer un bâtiment en entrant à l'intérieur. Dans les deux cas, lancer 1D10 sur la table d'éclairage (aide de jeu) et appliquer le résultat.
- **Obstacles** : Immédiatement après avoir éclairé un pion «obstacle», lancer 1D10 sur la table de réaction des insurgés (aide de jeu).

TIR

Les règles de tir s'appliquent normalement. Les blocs «insurgés» cible d'un tir ont les réactions suivantes :

- **Guerillas** : le bloc riposte au tir, puis tente immédiatement un désengagement
- **Fanatiques** : le bloc riposte immédiatement au tir

Les pions «véhicule» représentent des véhicules piégés. Ces pions répondent exactement aux mêmes règles que les IED à l'exception qu'ils peuvent être détruits par un tir. Dans ce cas, appliquer l'effet des armes et retirer le pion du jeu.

ACTION 3D

Les règles s'appliquent normalement en tenant compte, pour l'effet des armes, qu'un bâtiment est considéré comme une seule et même pièce.

- **Bâtiments fortifiés** : seul l'appui F/A-18 peut être utilisé contre un bâtiment fortifié.
- **Obstacles** : l'appui 3D «Dragon Eye» est utilisé pour éclairer les obstacles.

ASSAUT

Un assaut peut être mené contre un bâtiment vide ou un bloc rouge. Contrairement aux règles, un bloc qui mène un assaut est d'abord déplacé dans la pièce concernée (sans coût de MP supplémentaire).

Surprise

Préalablement à tout assaut, une fois le jet effectué sur la table d'éclairage, lancer 1D10 sur la table de surprise. Le résultat est un modificateur qui s'applique uniquement au cours du premier assaut d'un bloc «Marines».

Assaut contre un bloc

Les règles d'assaut s'appliquent conformément aux règles avec les modifications suivantes.

Une même action d'assaut se déroule en plusieurs rounds consécutifs, jusqu'à ce que l'un des blocs soit éliminé, que le bloc «insurgés» se désengage ou que le bloc du camp «Marines» effectue une rupture de contact.

Lors du premier round d'assaut, et uniquement celui-ci, lancer le dé sur la table de surprise.

Les blocs «insurgés» réagissent aux assauts de la manière suivante :

- **Fanatiques** : le bloc «insurgés» reste sur la position jusqu'à son élimination, l'élimination du bloc du camp «Marines» ou une rupture de contact de ce dernier.
- **Guerillas** : une fois le round d'assaut résolu, le bloc insurgé tente immédiatement un désengagement.
- **Désengagement** : un bloc insurgé qui se désengage quitte le bâtiment par une ouverture, une brèche (réalisée ou non) ou un accès au toit. Son désengagement est impossible :
 - en passant par la brèche / ouverture / accès au toit d'entrée que bloc du camp «Marines» a utilisé
 - si l'assaut est lancé en passant par un toit (présence d'un *security element* sur le toit)
 - si un bloc du camp «Marines» est dans l'arc de tir de chaque ouverture/brèche ou bénéficie d'une LOS sur l'ouverture accès au toit (dans tous les cas, le bloc doit avoir une LOS et se trouver à portée de tir)

Un bloc insurgé qui ne peut se désengager perd 1 VO supplémentaire et demeure sur sa position. Un bloc réussissant son désengagement est placé dans la pioche «réserve insurgés».

RUPTURE DE CONTACT

Le jet de dé d'un bloc du camp «Marines» effectuant une rupture de contact est modifié dans les conditions suivantes :

- **Assaut surprise** : un bloc du camp «Marines» effectuant une rupture de contact après un assaut lancé à partir d'une brèche bénéficie d'un modificateur de +1 au jet de dé (la brèche doit avoir été réalisée le même tour de jeu que l'assaut).
- **Flooding** : un bloc du camp «Marines» effectuant une rupture de contact après un assaut lancé à partir d'un accès au toit est pénalisé par un modificateur de -1 au jet de dé.

PHASE FINALE

Lors de la phase finale, compter le nombre de bâtiments qui ont été sécurisés dans le tour :

- **Deux bâtiments ou moins** : l'offensive des Marines manque de rythme, les insurgés en profitent pour se réorganiser. Placer un bloc rouge précédemment éliminé dans la pioche «réserve insurgés». Si aucun bloc éliminé n'est disponible, transférer un bloc de la pioche «insurgés déployés» vers la pioche «réserve insurgés».
- **Trois bâtiments ou moins** : l'avancée est tout juste assez rapide pour pouvoir remplir les objectifs...
- **Quatre bâtiments ou plus** : les insurgés sont débordés, transférer un bloc de la pioche «réserve insurgés» vers la pioche «insurgés déployés». Oorah !



Conseils tactiques

Il existe 3 possibilités d'entrer dans une pièce, chacune apportant avantages et inconvénients :

- **Ouverture** : c'est précisément là où l'attaque est attendue ! l'effet de surprise est faible et l'ouverture peut-être piégée. En revanche cet assaut est simple à mettre en oeuvre.
- **Toit** : prendre d'assaut par le toit (tactique de *flooding*) est excellent pour obtenir un effet de surprise et empêcher toute fuite du bâtiment (*security element* sur le toit). Mais la rupture de contact est plus compliquée.
- **Brèche** : c'est la méthode idéale pour entrer là où l'on n'est pas attendu et bénéficier d'un effet de surprise maximal. En revanche, cette méthode nécessite souvent plus de préparation et de coordination.

Les tireurs d'élite sont d'une très grande utilité pour interdire les toits aux insurgés qui se désengagent et pour éclairer les obstacles à grande distance.

Les chars sont l'une des unités essentielles du dispositif. Ils sont invulnérables aux RPG des insurgés, permettent un appui feu destructeur et sont une couverture très efficace lors de l'éclairage des obstacles.

Le timing étant très serré, la vitesse d'exécution est la clé du succès. En outre, une progression à rythme soutenu permettra de vider plus rapidement la pioche «réserve insurgés».

Chaque joueur lance 1D10 lors de la séquence d'événement et consulte la table de son camp :

OPERATION SINBAD

D10	Irak	Royaume Uni	D10
0	Débandade	Action 3D indisponible	0
1			1
2	Action 3D indisponible	Tirs fratricides	2
3	Emission permanente	Emission permanente	3
4	Conforme au plan	Panne mécanique tourelle	4
5		Evacuation des blessés	5
6	Groupe armé	Leader offensif	6
7	Renforts	Tir sur obstacle ou mine AC	7
8			8
9			9

Débandade : Le bloc irakien le plus proche en PE d'un bloc ennemi se débande. Eliminer le bloc.

Action 3D indisponible : l'action 3D demandée le tour précédent est annulée, mais elle n'est pas consommée.

Evacuation des blessés : La chaîne logistique est engorgée par les blessés. Aucune action de soutien autorisée ce tour.

Emission permanente : Panne radio. Les bonus du CDU (+2 blocs actifs) et des CDS (+1 au combat) ne s'appliquent pas pour le tour.

Conforme au plan : Tout se déroule comme prévu, aucun effet.

Panne mécanique tourelle : Un véhicule* ne peut effectuer aucun tir, ni tir d'opportunité (assaut possible).

Tirs fratricides : Des tirs fratricides ont été signalés dans le secteur. Une impulsion* ne peut pas tirer, mais peut effectuer des tirs d'opportunité ou un assaut.

Leader offensif : Le joueur peut activer deux impulsions consécutivement, (l'une puis l'autre), sans passer la main à son adversaire.

Tir sur obstacle ou mine AC : Un char ou un blindé à portée (et avec une LOS) d'un obstacle ou d'une mine AC peut l'éliminer. Appliquer un effet des armes conforme à une action "je brèche".

Groupe armé : Le bloc pillard le plus proche en nombre de PM du bâti 49 (carte C) rejoint les rangs des milices faraheedi.

Le bloc est dévoilé jusqu'à la fin de partie. Il est intégré à l'impulsion 1.

Renforts : Des renforts arrivent par l'hexagone 2101 (carte D), ils intègrent l'impulsion 2. La première fois que cet événement est tiré, faire entrer le char, la seconde le blindé et l'infanterie et la troisième le tireur d'élite. La quatrième fois, l'événement devient "conforme au plan".

* Pour déterminer quelle impulsion est concernée, sélectionner celle dont le CDS est le plus éloigné (en PE) du CDU. Pour déterminer quel bloc véhicule est concerné, sélectionner le plus proche (en PE) d'un bloc ennemi. Placer un marqueur "panne" sur le véhicule. En cas d'égalité, trancher au hasard avec le D10

Le joueur lance 1D10 lors de la séquence d'événements et consulte la table. Appliquer un modificateur de -1 par bloc dans la pioche "réserve insurgés".

PHANTOM FURY

D10	Marines
0	Contre-attaque des insurgés
1	
2	Forte résistance
3	
4	Infiltrations
5	Appui 3D disponible
6	Frappe d'opportunité
7	Oorah !
8	Phantom Fury
9	

Contre-attaque des insurgés : Compter le nombre de blocs dans la pioche "réserve insurgés" et appliquer le résultat suivant :

3 blocs ou plus - "tir mortier" : sélectionner l'obstacle (dévoilé ou non) le plus proche en PE d'un bloc du camp "Marines" (trancher les égalités au hasard). -1VO pour tous les blocs dans un rayon de 5 PE.

2 blocs - "snipers" : Tous les CDS, CDU et Obs. avancés à plus de 10 PE d'un bloc "Tireur d'élite" perdent 1 VO.

1 bloc "Tirs de harcèlement" : sélectionner l'obstacle (dévoilé ou non) le plus proche en PE d'un bloc du camp "Marines" (trancher les égalités au hasard). Poser un marqueur "activé" sur tous les blocs dans un rayon de 5 PE.

0 bloc "insurgés débordés" : relancer le dé sur la table d'événements avec un modificateur de +3.

Forte résistance : Compter 1 point par obstacle détruit et 0,5 point par obstacle éclairé. Si le total est inférieur au chiffre du tour en cours, sélectionner l'obstacle le plus proche (en PE) d'un bloc du camp "Marines" (trancher les égalités au hasard) et appliquer un résultat "RPG/AK47/Sniper" sur la table de réaction des insurgés.

Infiltrations : Si la pioche "réserve insurgés" n'est pas vide, sélectionner le bâtiment sécurisé libre de tout bloc (excepté bâtiments de setup) le plus proche du bord sud de la carte (tirer les égalités au hasard). Le bâtiment n'est plus sécurisé (retirer le bloc vert), placer un bloc rouge de la pioche "insurgés déployés". Si la pioche "réserve insurgés" est vide, retirer sur la table d'événements en ajoutant +3 au dé.

Appui 3D disponible : Pour ce tour, traiter tout résultat "T+1" comme "T" pour le premier jet de dé sur la table des appuis.

Frappe d'opportunité : Un hélicoptère repère un groupe d'insurgés en mouvement dans une rue. Eliminer un bloc de la pioche "réserve insurgés". Si la pioche est vide, traiter cet événement comme "Appui 3D disponible".

Oorah ! : Si la carte "Semper Fi" a été jouée, elle est à nouveau disponible.

Phantom Fury : Pour ce tour, une impulsion au choix du joueur bénéficie d'un bonus de +1 aux assauts et d'un bonus supplémentaire de +2 sur la table de surprise.