

URBAN OPERATIONS

A game by S. de Peyret



ERRATA & CLARIFICATIONS

Lead a combined arms combat team in an urban environment

Errata Règles

ER1: Une action 3D offensive (bombardement, etc.) peut viser un bloc dans un building, sur les cartes, il faut lire "Loc" et non "Hex".

ER2: 4.3.3 est erronée, c'est 8.2.1.3 qui est correct, le bloc ami reçoit immédiatement un marqueur ACTIVE.

ER3: 5.1.7.2 Niveau des obstacles: supprimez épaves au niveau 1. "Niveau 1: Les buttes, épaves, et murs d'enceinte ».

ER4: Page 14 (Effet Plateau) : remplacez "A (sur le toit) ne voit pas B, le bati 28 générant un effet plateau" par "A (sur le toit) ne voit pas B, le bati 25 générant un effet plateau ».

ER5: Page 41 (impulsions / réaction des blocs / Rupture de contact) remplacez "Lancez 1D10: 0=critique -2 VO, 1 à 6..." par "Lancez 1D10: 0 à 1 = critique -2 VO, 2 à 6..."

ER6: 5.2.3.5 ajouter « La gêne occasionnée par une barricade sur le mouvement dans les hexagones adjacent au pion/bloc, ne s'applique que dans un rayon d'1 PE autour de la barricade ».

ER7: Il n'y a pas d'information sur les cartes A, B, C et D, seule l'image du scénario permet de savoir quelles cartes utiliser. Voir aussi en dernière page de ce document.

ER8: Sur la carte BOIVIKI lire "PLT LEADER" et pas "COMMAN- DER".

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

- Changer "Le bloc souhaitant réaliser un tir d'opportunité peut d'abord éclairer gratuitement le bloc en mouvement"

par "Le bloc souhaitant réaliser un tir d'opportunité peut d'abord éclairer gratuitement le bloc visé".

ER11: 8.2.4.4

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

par "Le bloc «unité à pied» est retiré de l'aide de jeu scénario et placé sur la carte, dans une position adjacente au véhicule qui le transportait et à un maximum de 2 EP" (donc pas de débarquement directement sur un toit).

ER12: 10.4.1

- Ajouter "un binôme peut aussi être créé immédiatement lors du débarquement d'un bloc du véhicule (débarquement d'assaut). Le bloc unité à pied est alors placé directement dans la case de son véhicule de transport et les 2 activations sont terminées. Il n'est pas possible de faire un tir de réaction sur le bloc unité à pied lors de la création d'un binôme en débarquement d'assaut".

ER13: 9.2

- Ajouter « Exception : quand une arme a une portée minimum pour pouvoir tirer (comme les canons des chars ou les lance-rocket), les cases vides qu'elles représentent s'incrémentent toujours en 5 PE. Ces cases représentent une limitation physique de l'arme qui n'est pas impactée par la nuit ».

ERVF1 (spécifique version française) : « l'effet des armes de zone » (page 23 - 8.2.1.2), se lit « l'effet des armes dans un rayon »

Changement de règles

ER9: Lors d'un tir de toit à toit, tous les hex/position coûtent 1 EP seulement (pas de coût additionnel pour le franchissement). La même règle s'applique lors d'un tir depuis un toit vers le sol ou sur un toit depuis le sol, sauf une exception : lorsque le bloc le plus bas est immédiatement derrière une brèche/ouverture, ce franchissement est de 2 EP.

ER10: 8.3.1

- Changer "un bloc ne peut réaliser un tir d'opportunité que sur un bloc en mouvement (mais pas effectuant une rupture de contact)"

par "un bloc peut réaliser un tir d'opportunité sur un bloc entrant dans une position (sauf lors d'une rupture de contact)

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

Errata Scénario

Scénario Phantom Fury

Page 5 / Conditions de victoire à la fin du tour 16: remplacez "Situation indécise : aucun bâtiment au sud de la ligne d'hex 901-907-807-825 n'est sécurisé" par "Situation indécise : aucun bâtiment au nord de la ligne d'hex 901-907-807-825 n'est sécurisé".

Page 7 / Phase finale : remplacez "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 »."

par "L'offensive des Marines manque de rythme, les insurgés en profitent pour se réorganiser. transférer un bloc de la pioche « insurgés déployés » vers la pioche « réserve insurgés »."

Scénario Alone in the Mog

Le crash site est indiqué en 0817 (selon le livret), C'est évidemment 2716.

Le bloc US déployé dans le bâtiment 4 doit en fait être déployé dans le bâtiment 40.

Scénario Tiger Trap

Ajouter un Observateur Avancé (CP3) ONU dans l'impulse force 3 en zone C.

Scénario Good Morning Lenin

Ajouter un Observateur Avancé (CP3) ONU dans l'impulse force 1 en zone CP.

Appliquer les valeurs du JFO US pour le JFO français (valeurs absentes sur la carte).

Scénario The Cavalry

Ajouter un Observateur Avancé (CP3) ONU dans l'impulse force 3 en zone CP.

Scénario Operation Sinbad

Dans le livret de jeu, partie environnement, ce sont 6 pions épaves et non véhicules qui sont à placer.

Scénario They're Coming

Pour l'action AA US M163 Vulcain et pour l'action soviétique ZSU 23-4 lire 0-2 I et 3-9 T sur la table d'intervention.

Scénario The great escape

Pour l'action AA US M163 VADS lire 0-3 I et 4-9 T sur la table d'intervention.

Scénario No Mercy

Pour l'action AA US M163 Vulcain lire 0-2 I et 3-9 T sur la table d'intervention.

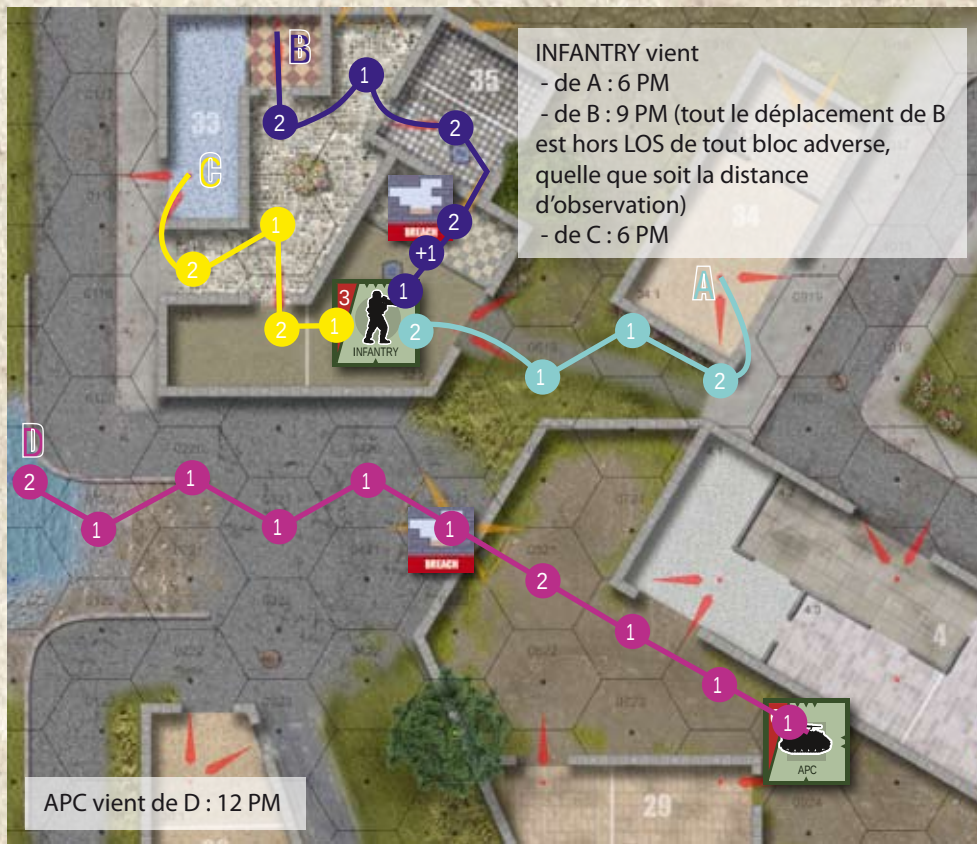
Sur l'aide de jeu soviétique, la couleur de l'impulse force 1 est bleu, pas rouge.



Maps



Points de Mouvement



PRINCIPE

Les coûts en PM ne sont pas cumulatifs

EXPLICATION

Entrer dans un hex / zone coûte 1 PM ; si un mur / cloison ou une ouverture / brèche est franchie on prend en compte le franchissement et non le coût d'entrée dans l'hex / zone.

Pour venir de :

A : il consomme 2 PM à chaque passage d'ouverture.

B : il franchit deux ouvertures, puis une brèche, avant de passer une cloison (+1 PM).

C : il consomme 2 PM à chaque passage d'ouverture. Il respecte les arcs de tir pour entrer dans 32.1. (règle 8.1.4).

D : il entre sur la carte par le ½ hex d'eau (hex d'eau : 2 PM), puis traverse une brèche dans un mur d'enceinte (2 PM).

Pour venir de :

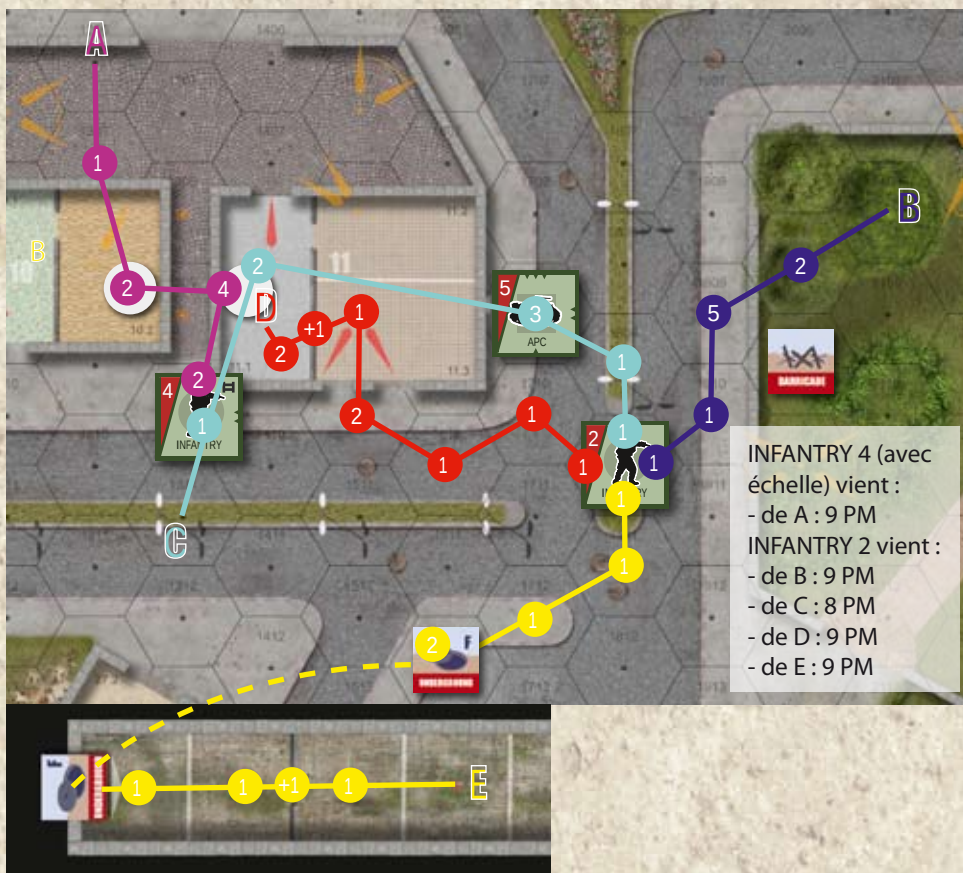
A : le bloc INFAENTRY 4 avec échelle monte sur le toit de 10.2 avec son échelle (2 PM), puis passe d'un toit à l'autre (4 PM) et redescend du toit avec son échelle (2 PM).

B : le bloc INFAENTRY 2 consomme 2 PM pour passer par un hex adjacent à la barricade. La barricade n'a plus d'effet une fois que le bloc a franchi le mur sans échelle (5 PM). **Note :** cette règle est un complément à la règle 5.2.3.5. La gêne occasionnée par une barricade ne s'applique que dans un rayon d'1 PE autour de la barricade.

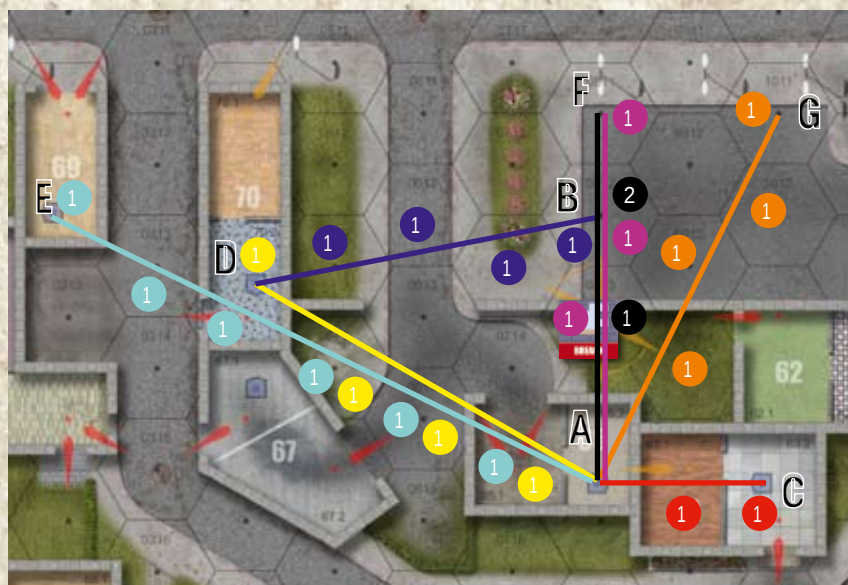
C : il monte sur le toit en 11.1 pour un total de 3 PM (règle 8.1.7 : 1 pour passer le bloc INFAENTRY 4 avec échelle, puis 2 pour accéder au toit). Puis il descend du toit pour un total de 3 PM (règle 8.1.7 : 2 pour descendre du toit, puis 1 pour passer sur le bloc APC).

D : il descend du toit en 11.1 (2 PM) puis franchit une cloison (+1 PM) et une ouverture (2 PM).

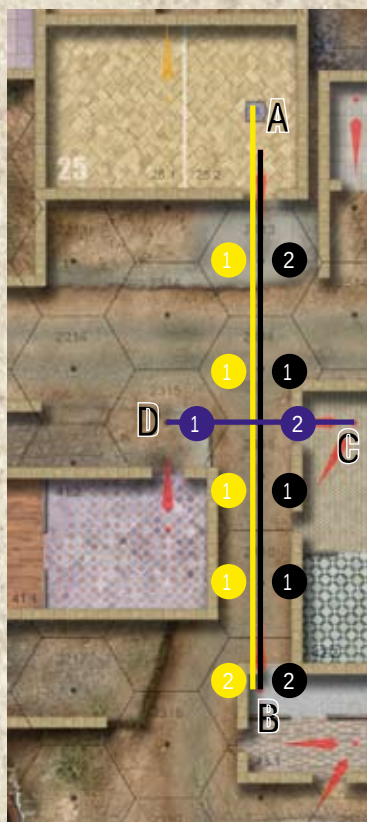
E : il franchit les limites de zone et les cloisons du souterrain comme dans un bâti, puis passe de l'encart « souterrain » au pion « souterrain » sur la carte pour 2 PM (règle 8.1.10).



Points d'effet



- Tous les calculs d'EP lors d'un tir d'un toit au sol ou sur un autre toit comptent pour 1. La seule exception est quand un bloc est à un niveau différent de l'autre et qu'il est en même temps derrière une brèche ou une ouverture. Dans ce cas la dernière position coûte 2 (pour le franchissement)
- Dans les exemples suivants A, C, D et E sont sur un toit. B, F et G sont au sol.
- A à B coûte 3 car B est immédiatement derrière la brèche. A à F coûte le même nombre d'EP bien que F soit un hexagone plus loin que B
- Tous les autres coûts sont limités à 1 par hex/location. Les murs (A à G pour un total de 4), les bâtiments (A à C pour un total de 2 et A à D pour un total de 4), les terrains (D à B pour un total de 4), et les façades (A à E pour un total de 6)



- Quand un tir est fait depuis le sol on calcule le coût par la voie la plus directe
- Si A est sur le toit le coût pour sortir du toit est 1 comme rappelé dans l'image en haut de la page (tracé jaune, pour un total de 6). Mais si A est dans le bâtiment et non sur le toit, le coût de l'ouverture adjacente au tireur est compté et la distance en EP est supérieure de 1 (Tracé noir pour un total de 7).
- Peu importe que la LoS passe entre 2 hex (C à D). Dans ce cas on compte la traversée entre les 2 hex sur un des 2 hexagones (le moins cher en EP), ou le franchissement à la place s'il y en a un, comme dans le cas d'un tracé bleu.



- Tous les calculs de distance pour les EP (3D, distance de commandement...) sont faits au niveau du sol, exception faite dans le cas d'un tir de toit à toit.
- Tous les exemples au dessus sont pour le calcul d'EP exception faite d'un tir. Dans ce dernier cas la LoS est directe jusqu'à la cible.
- Traverser une brèche, une ouverture, une façade ou un mur coûte 2 (A à G, A à B...), à l'exception de la traversée d'une brèche dans un mur extérieur. Dans tous ces cas il faut compter le franchissement et non le terrain de l'hexagone/position suivant.
- Les partitions sont ajoutées au total (D à E)
- La distance pour une cible sur un toit doit passer par les escaliers (D à E)