

WARFARE

MODERN TACTICAL COMBAT



Règles du jeu

INTRODUCTION	2	CHAPITRE 5	23
COMPOSANTS PRINCIPAUX	2	ARMES AA.....	23
CHAPITRE 1	5	CLOSE AIR SUPPORT	23
UNITÉS.....	5	FURTIVITÉ.....	24
MOUVEMENT	6	AMPHIBIE	24
TRANSPORT	7	DRONES D'ESCOUADE	24
PLACER / ENLEVER LES BARRAGES ROUTIERS.....	8	AÉROPORTÉ.....	24
FORTIFICATIONS.....	10	GÉNÉRATEUR DE MISSION	25
CHAPITRE 2	10	GÉNÉRER UNE MISSION.....	25
LIGNE DE VUE (LdV)	10	NOMBRE DE TROUPES À DÉPLOYER	25
COMBAT	11	<i>Horde sans fin</i>	25
TIRER	11	MISE EN PLACE DU TERRAIN ET DE LA CARTE	25
NEUTRALISATION ET RALLIEMENT	12	TYPES DE MISSION.....	26
DÉGÂT PHYSIQUE	13	CAMPAGNE	30
ASSAUT.....	14	INTRODUCTION	30
OTAGES / BOUCLERS HUMAINS.....	15	<i>Campagne Solo, 2 joueurs et multijoueur</i>	30
DÉPLACER UNE FOULES/DES CIVILS.....	15	THÉÂTRE D'OPÉRATIONS.....	31
COUVIR.....	15	SCENARIOS D'ENTRAINEMENT	34
LANCER DES GRENADES FUMIGÈNE	16	SCÉNARIOS INDIVIDUELS	37
CHAPITRE 3	16	MULTIJOUEURS	53
MARQUEURS D'APPUI	16	SOLO	53
DEMANDER UN SOUTIEN D'ARTILLERIE OU DE MORTIER.....	17	INTRODUCTION	53
MARQUEURS INCONNUS ET RECONNAISSANCE	17	DOCTRINE TACTIQUE.....	54
MARQUEURS D'EEI ET DE MINES.....	18	COMMENT UTILISER UNE TABLE TACTIQUE DE L'IA	54
ÉLIMINATION D'UN EEI ET DÉMINAGE	18	<i>Remarques Générales</i>	54
GRAVATS	19	DÉFENDRE LE SECTEUR	54
LEURRE	19	MOUVEMENT JUSQU'AU CONTACT.....	58
TIR DE NEUTRALISATION	19	DÉFENDRE UNE POSITION DE COMBAT.....	60
CHAPITRE 4	20	ATTAQUE DÉLIBÉRÉE.....	60
UNITÉS D'HÉLICOPTÈRES	20		
CHASSE A L'HÉLICOPTÈRE.....	20		
SNIPERS	21		
MARTYR.....	22		
UNITÉS DE VEHICULES	22		

INTRODUCTION

Warfare - Modern tactical combat est un jeu de plateau solo ou à 2 Joueurs sur les opérations contemporaines en milieu urbain et extra-urbain. Selon le scénario choisi, les forces régulières et les Insurgés s'affrontent dans des situations symétriques ou asymétriques. Chaque scénario dure de 45 à 90 minutes.

LISTE DES COMPOSANTS

20 Tuiles de cartes double face
144 Pions d'Unités
88 20 mm Marqueurs
1 Piste d'Action
7 Cubes d'Activation multi couleur
30 Cubes rouges
1 Ensemble de Dés ASCS
1 Dé à 6 faces (1d6)
1 Dé à 20 faces (1d20)
1 Plateau de Dés
1 Aide de jeu
1 Aide de jeu pour le mode solo
1 Livre de règle

COMPOSANTS PRINCIPAUX

Avant de jouer à *Warfare*, vous devez mettre en place le jeu et assembler certains composants.

CARTES ET TUILES

Chaque scénario possède sa propre carte. Une carte est constituée de plusieurs tuiles assemblées, comme l'indique la section mise en place du scénario choisi. Cela signifie que le nombre, l'orientation et la combinaison des tuiles varient dans chaque scénario.

Une carte est une représentation approximative de la zone et du terrain où se sont déroulées les opérations simulées par un scénario. Un tel système modulaire de tuiles est très flexible et vous permet également de créer vos propres scénarios à l'aide du générateur de scénarios inclus dans ce livre de règles.

Les tuiles sont dotées d'une grille d'hexagones (ci-après « hex ») qui régit les mouvements et les combats. Un hex représente environ 50 m.

UNITÉS

Les Unités sont des pions montés directement sur un socle (voir *Déploiement des Unités* ci-dessous). Elles peuvent représenter de petites équipes de soldats d'Infanterie (Unités



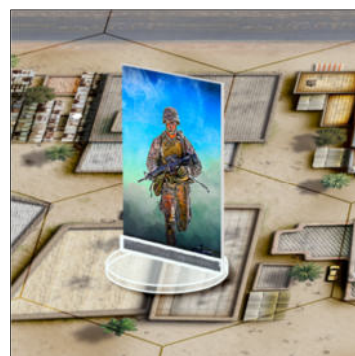
d'Infanterie), un ou plusieurs Véhicules (Unités de Véhicules), ou un ou plusieurs Hélicoptères (Unités d'Hélicoptères), chacune avec des armes et des capacités différentes.

Elles ont un recto et un verso. Le recto montre l'image d'un soldat, d'un véhicule ou d'un hélicoptère appartenant à ce type d'Unité. Le verso présente des symboles et des valeurs utilisés dans le jeu pour identifier l'Unité et lui faire effectuer diverses actions. Reportez-vous au Chapitre 1 pour connaître la signification de chaque symbole et valeur.

La faction des Unités est représentée par une couleur sur le recto et le verso de leurs pions ou marqueurs : Bleu pour les pays Occidentaux, Rouge/Orange pour les pays Orientaux (y compris la Russie), et Vert pour les Insurgés. Toute Unité qui n'est pas une Unité Insurgée est appelée Unité Régulière dans ce livre de règles.

Déploiement des Unités

Pour déployer une Unité, il suffit de détacher son pion de la planche prédécoupée, de l'insérer dans l'un des socles en plastique fournis (les Unités d'Infanterie et d'Hélicoptère verticalement, et les Unités de Véhicule horizontalement), et de la placer sur la carte.



Chaque scénario précise le nombre et le type d'Unités et l'endroit où les déployer sur la carte.

Les Unités doivent être placées sur la carte et déplacées de manière à ne montrer que le recto à l'adversaire. Le verso doit toujours faire face à son propriétaire (sauf pour les combats, où les Joueurs peuvent montrer les valeurs des Unités impliquées si l'adversaire le demande).

MARQUEURS

Les marqueurs sont carrés et plus petits que les pions d'Unité. Au début d'une partie, ils doivent être déployés sur la carte, sur la Piste d'Action, ou n'être disponibles que pour un Joueur donné, comme indiqué spécifiquement dans chaque scénario.

Certains marqueurs ne sont placés sur la carte que lorsque certains événements se produisent (une Unité prend des Dégâts, est Neutralisée, est Sous le Choc, etc.).



PISTE D'ACTION ET CUBES D'ACTIVATION



Placez la Piste d'Action près de vous et de votre adversaire, car il s'agit d'un élément essentiel du jeu, et les deux Joueurs auront besoin d'y accéder facilement et rapidement tout au long de la partie. Il sert à suivre :

- Les **tours**, à l'aide d'un cube de couleur blanche appelé Cube de Tour ;
- Les **appuis disponibles**, à l'aide de divers marqueurs appelés marqueurs d'Appui ;
- La position du Joueur Actif et du Joueur Réactif sur la Piste d'Action.

Chaque Joueur choisit un Cube d'Activation parmi six couleurs différentes : bleu ou gris pour les pays Occidentaux, rouge ou orange pour les pays Orientaux, et vert ou jaune pour les Insurgés. Ces associations ne sont pas obligatoires, mais les couleurs des Unités suivent ces associations.

DÉS

Un ensemble de 9 dés multicolores est fourni. Il s'agit du cœur du système de combat Alea Struggle Combat System (ASCS) de WBS Games utilisé dans ce jeu. Conservez les dés dans l'ordre croissant des teintes, du blanc au noir, comme indiqué dans l'image ci-dessous.



Tous les modificateurs des dés se réfèrent à la couleur du dé et non à son résultat. Par exemple, un modificateur de 1> changera la couleur d'un jet Rouge de base en Bleu. En revanche, un modificateur de < changera la couleur d'un jet Rouge de base en Vert.

Les dés ASCS peuvent être utilisés à deux fins :

- **Jet de combat** - pour vérifier le résultat du combat lors d'un Tir, d'un Assaut ou de l'utilisation d'un Tir d'Appui.
- **Jet de test** - pour vérifier si une Unité parvient à effectuer des actions spéciales ou à déclencher certaines réactions telles que l'explosion de mines ou d'engins explosifs improvisés, la conversion de Civils, etc.

Qu'il s'agisse d'un jet de combat ou d'un jet de test, un seul dé doit être lancé.

Un dé à 6 faces est également fourni pour la dispersion des tirs d'artillerie.

Jet de combat

Référez-vous **uniquement** aux grandes icônes qui se trouvent dans le coin supérieur droit. Les résultats possibles sont :

RESULTATS D'UN JET DE COMBAT

- = Manqué. Pas d'effet.
- = Sous le Choc/Neutralisé.
- = 1 Dégât Physique.
- = 2 Dégâts Physiques.
- = Tué.

Jet de test

Sur chaque dé, une petite icône est gravée dans le coin inférieur gauche : **pour les jets des tests, référez-vous uniquement à ces petites icônes**. Les résultats possibles sont :

RESULTATS D'UN JET DE TEST

- = Échec Critique.
- = Échec.
- = Succès mineur.
- = Succès.
- = Succès majeur.



Chaque test précise la couleur de son dé de base ; si nécessaire, appliquez les modificateurs appropriés et lancez le dé résultant.

PLATEAU DE DÉS



Mettez les dés sur le Plateau de Dés avant de commencer à jouer. Le Plateau de Dés est conçu à la fois comme un endroit pratique pour garder les dés, une aide pour les joueurs, une référence lorsque vous devez passer d'un dé à un autre (en raison de malus ou de bonus de combat, par

exemple), mais a également été développé pour aider les daltoniens.

MISE EN PLACE GÉNÉRALE

Quel que soit le scénario choisi, vous devez suivre quelques étapes générales pour mettre en place une partie :

- Posez les tuiles de carte requises comme indiqué par le scénario sur une surface plane.
- Les joueurs adverses doivent s'asseoir de manière à se faire face.
- Assemblez les pions Unité requis sur leurs supports en plastique et placez-les sur la carte comme indiqué par le scénario.
- Placez sur la carte tout autre marqueur, si le scénario l'indique.
- Les joueurs prennent leur Cube d'Activation approprié en fonction de la couleur de leur faction et doivent le placer sur la Piste d'Action dans la case indiquée par le scénario.
- Placez le Cube de Tour sur la case T1 de la Piste d'Action.
- Prenez tous les marqueurs d'Appui pertinents dans la boîte de jeu et placez-les comme indiqué par le scénario. Si le scénario indique que l'Appui sera disponible à un tour donné, placez le marqueur d'Appui concerné dans la case correspondante de la Piste des Tours [T1, T2, etc.]. Si le briefing du scénario indique que l'Appui donné est disponible dès le début, il doit être prêt à être utilisé par son propriétaire.
- Placez les dés ASCS sur le Plateau de Dés : chaque dé doit être placé dans la case de la couleur correspondante.
- Gardez tous les marqueurs de Dégâts Physiques et au Moral à portée de main pour tous les joueurs.



Ci-dessus. Un soldat américain de la 25e Division d'Infanterie, 4e Equipe de Combat de Brigade d'Infanterie, patrouille dans une province afghane inconnue pendant l'opération Freedom's Sentinel. A l'arrière-plan, un véhicule JLTV accompagne les opérations sur le terrain typique des plaines afghanes.
(Photo : Amber Clay)



CHAPITRE 1

Dans ce chapitre, vous apprendrez à :

- Déplacer des Unités (Infanterie et Véhicules)
- Gérer les Civils et les Foules
- Placer/supprimer des barrages routiers
- Embarquer, transporter et débarquer des Unités à l'aide de Véhicules

UNITÉS



Les pions d'Unités verticaux sont soit des équipes d'Infanterie, soit des sections d'Hélicoptères.

Les pions d'Unités horizontales sont des sections de Véhicules terrestres.

Les Unités affichent plusieurs valeurs sur leur verso.



Icônes, Actions Spéciales et Capacités Spéciales

Certaines actions peuvent être effectuées par n'importe quelle Unité (Mouvement, Tir, Assaut, Couvrir, etc.) ; d'autres ne peuvent être effectuées que par les Unités ayant l'icône d'Action Spéciale appropriée sur le verso de leur pion. Les icônes des Actions Spéciales sont à l'intérieur d'un cercle et sont colorées. La signification de chaque icône peut être trouvée dans la Table des Actions. Le coût des Actions Spéciales est toujours le même que la valeur d'activation des Armes Légères (voir page 11). Certaines Unités ont une icône blanche à l'intérieur d'un pentagone, indiquant qu'elles possèdent une Capacité Spéciale exclusive (par exemple, transporter d'autres Unités, effectuer des opérations aéroportées ou amphibies, etc.) Chaque Capacité Spéciale sera décrite plus loin dans ce livre de règles. Les joueurs dépensent un coût fixe de 1 PA pour activer une Capacité Spéciale.

LA PISTE D'ACTION



Chaque Joueur commence avec un certain nombre de Points d'Action (PA). Vous suivez l'évolution de votre nombre de PA avec votre Cube d'Activation sur la Piste d'Action. La Piste d'Action se compose de deux sections : la Piste d'Action proprement dite (avec des cases foncées) et la Piste de Tour (avec des cases gris clair).

Les Points d'Action sont dépensés pour effectuer diverses actions telles que se Déplacer, combattre (Tir, Tir à Couverture, Assaut), se Rallier, et d'autres actions (voir la Table des Actions). Pour chaque PA dépensé, le Cube d'Activation d'un Joueur se déplace d'une case dans le sens des aiguilles d'une montre, en suivant la direction des flèches.

Une même Unité peut effectuer n'importe quel nombre d'actions dans n'importe quel ordre, à condition que le joueur qui l'active ait un nombre de PA supérieur ou égal à celui de son adversaire sur la Piste d'Action. Le joueur qui a le plus de PA est le Joueur Actif, tandis que son adversaire est le Joueur Réactif. Cela est évalué après chaque action. En cas d'égalité, le Joueur Actif ne change pas.

Le Joueur Actif peut dépenser ses PA pour effectuer n'importe quelle action. Celui qui est maintenant le Joueur Actif peut effectuer une action, et ainsi de suite. Tant qu'un joueur a plus de PA que son adversaire, il peut effectuer plusieurs actions à la suite. Les actions peuvent être effectuées avec les mêmes Unités ou des Unités différentes, dans n'importe quel ordre.

Le nombre de PA ne peut jamais augmenter. Au lieu de cela, le Cube d'Activation (chaque joueur en choisit un d'une couleur différente, en fonction de la faction), se déplace des nombres les plus élevés aux nombres les plus bas sur la piste jusqu'à ce qu'il revienne à la case des 40 PA. Lorsque les jetons de tous les joueurs ont atteint (ou dépassé) la case 40 PA sur la Piste d'Action, le tour se termine, mais seulement APRÈS que l'action du dernier joueur a été entièrement résolue.

Lorsqu'un tour se termine, terminez l'action en cours, puis effectuez les étapes suivantes dans l'ordre :

1. Retirez les marqueurs de Fumigènes (voir page 16).
2. Retirez tous les marqueurs Sous le Choc (voir page 12).
3. Retournez les marqueurs Neutralisé sur leur face Sous le Choc (voir page 12).
4. Déplacez le Cube de Tour d'une case dans le sens des aiguilles d'une montre sur la Piste de Tour (voir page 3).

Au début d'un nouveau tour, chaque Cube d'Activation conserve sa position actuelle ; ils ne doivent pas nécessairement commencer à partir de la case 40 PA de la Piste.

Passer : Un Joueur peut décider de passer, même s'il a plus de PA que son adversaire. Pour cela, il doit déplacer son Cube d'Activation une case après le Cube d'Activation de son adversaire. De cette façon, ce dernier devient le Joueur Actif et pourra effectuer des actions.

MOUVEMENT (ACTION)

Le Mouvement est l'action qui permet à un Joueur de Déplacer ses Unités sur la carte. C'est le Joueur Actif qui effectue généralement les actions de Mouvement. Pour se Déplacer, il doit choisir une de ses Unités disponibles et la Déplacer d'un ou plusieurs hex dans n'importe quelle direction ou combinaison de directions autorisée, le recto de l'Unité faisant face au Joueur adverse, ce qui permet de lui cacher le verso de l'Unité et ses valeurs.



Exemple d'utilisation de la Piste d'Action.

Le tour 1 est presque terminé. Le Joueur Orange, le Joueur Actif, dépense 4 PA et déplace son Cube d'Activation de la case 2 à la case 38.



Le Joueur Bleu est maintenant le Joueur Actif et dépense 3 PA pour Tirer ; il déplace son Cube d'Activation de la case 1 à la case 38. Le Joueur Bleu effectue son action de combat dans son intégralité, puis le tour s'achève. Les étapes de fin de tour sont effectuées dans l'ordre, et le Cube de Tour est ensuite déplacé de T1 à T2 pour indiquer le tour 2.



Le Joueur Bleu est toujours le Joueur Actif mais choisit de passer : il déplace son Cube d'Activation sur la première case disponible après celle occupée par le Cube de son adversaire.



Pour chaque Mouvement, le Joueur doit dépenser le nombre de PA correspondant, en déplaçant le Cube d'Activation sur la Piste d'Action en conséquence. Entrer dans un hex a un coût en PA, qui dépend du type de terrain et de l'Unité qui y entre. L'icône au milieu de l'hex détermine le type de terrain :

- Pas d'icône : Terrain Dégagé (par exemple, routes, zones ouvertes, etc.).
- Point : Terrain à Couvert (par exemple, bâtiments, bois, etc.).
- Triangle : Fortifications (par exemple, avant-poste).
- Losange : Terrain en Hauteur (par exemple, collines, dunes, etc.).
- Vagues : Terrain d'Eau (par exemple, rivières, océan, etc.).

Empilement : Une **seule Unité**, quelle qu'elle soit (y compris les Unités d'Hélicoptères !), peut occuper un hex.

Les Mouvements à travers des Unités amies sont autorisés, à condition qu'ils ne se terminent pas dans un hex déjà occupé par d'autres Unités (amies ou non).

Cependant, il n'y a pas de limite au nombre de **marqueurs** pouvant occuper le même hex.

La seule exception à la règle d'empilement est lorsqu'un Véhicule transporte une Unité. Dans ce cas, pensez à placer tout marqueur lié à une Unité sous son socle pour ne pas mélanger les marqueurs des Unités.

Sur la Table des terrains, vous pouvez vérifier le type de terrain et le coût en PA nécessaire pour y entrer, en fonction de l'Unité qui se Déplace.

Lors d'un Mouvement, le Joueur Actif ne peut pas dépenser plus de PA que ceux dont il dispose avant de devenir le Joueur Réactif. Cela signifie qu'il peut dépenser des PA jusqu'à ce que son Cube d'Activation occupe la case de la Piste d'Action immédiatement après le Cube d'Activation suivant.

Il n'est pas nécessaire d'effectuer toutes les actions de Mouvement d'une Unité avant d'en Déplacer une autre. Vous pouvez, par exemple, Déplacer l'Unité A, puis l'Unité

B, puis à nouveau l'Unité A, tant que vous disposez du nombre de PA suffisants.

NOTE DES AUTEURS

Orientation : Les Unités n'ont pas d'orientation dans le jeu, la seule raison pour laquelle vous devez garder le dos face à vous est de garantir un brouillard de guerre.

Hélicoptères et empilement : La raison pour laquelle les Hélicoptères ne peuvent pas partager un hex avec des Unités terrestres est d'éviter toute confusion liée à

Exemple de Mouvement.

Un LAV du Corps des Marines s'approche des abords d'un petit village afghan. Le Joueur Bleu est le Joueur Actif. Il peut dépenser 1 PA pour Déplacer son LAV à travers 2 hexs Dégagés. A la fin du Mouvement, son Cube d'Activation est dans la même case que celui du Joueur Vert. Il est donc toujours le Joueur Actif.



Le Bleu dispose désormais de nombreuses options et de 1 PA restant. Cependant, seuls les Mouvements ne nécessitant pas plus de 1 PA sont possibles.



Le Joueur Bleu pourrait se Déplacer à travers deux hexs de terrain Dégagé, mais comme le Mouvement complet du LAV est entravé par l'Unité de Marines voisine, la seule option disponible est de se Déplacer d'un seul hex. Malgré tout, un Mouvement d'un seul hex nécessite que le LAV dépense tout de même 1 PA.



TRANSPORT (CAPACITÉ SPÉCIALE)



Transport est l'une des Capacités Spéciales disponibles (icône pentagonale). Comme toute autre Capacité Spéciale, elle peut être activée en dépensant 1 PA. Toutes les Unités de Véhicules montrant l'icône de Transport peuvent embarquer jusqu'à une Unité d'Infanterie ou un marqueur de Civils (pas d'Hélicoptères ou d'autres Unités de Véhicules !). Pour ce faire, l'Unité d'Infanterie (ou le marqueur de Civils, implicite dans le reste de cette section) doit se trouver dans un hex adjacent à l'Unité de Véhicule qui l'embarque (les Civils peuvent se trouver dans le même hex). Une fois embarquée, l'Unité d'Infanterie se Déplace avec l'Unité de Véhicule qui la transporte. Seule l'Unité de Véhicule dépense des PA pour se Déplacer, pas l'Infanterie embarquée.



Si l'Unité de Véhicule est éliminée, l'Unité d'Infanterie embarquée l'est aussi. Seule l'Unité de Transport est affectée en cas d'autre résultat de combat.

La Capacité Spéciale de Transport peut également être activée à tout moment pour débarquer les troupes transportées dans un hex adjacent valide, en dépensant 1 PA.

Une Unité débarquée peut immédiatement effectuer des actions, à condition que le Joueur Actif qui la contrôle ait suffisamment de PA.

Exemple d'un embarquement et d'un débarquement.

Une Unité de Marines pénètre dans un petit village à l'aide d'un LAV pour minimiser les pertes. Le Joueur Bleu dispose de 5 PA pour le Mouvement.

En utilisant 1 PA, l'Unité de Marines est embarquée dans le LAV, qui dépense 1 PA pour se Déplacer de 2 hexs en terrain Dégagé.

Une fois arrivés à destination, les Marines sautent du Véhicule (dépensant 1 PA) pour se Déplacer rapidement de 2 hex à Couvert à travers les ruelles du village (dépensant 2 PA).



Le Joueur Bleu est maintenant le Joueur Réactif.

Les résultats possibles sont :

TEST - CONVERTIR LES FOULES EN CIVILS

-  = **Échec critique.** Laissez le marqueur tel quel. Infligez 1 Dégât au Moral à l'Unité effectuant le test.
-  = **Échec.** Laissez le marqueur tel quel.
-  = **Succès.** Retourner le marqueur sur l'autre face.
-  = **Succès majeur.** Retournez le marqueur sur l'autre face. Enlevez 1 Dégât au Moral de l'Unité qui a tenté la conversion, si elle en a.

Exemple de conversion de Foule.

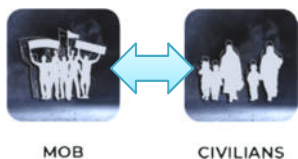
Une Unité de Marines est encerclée par deux Foules hostiles et la situation est tendue. Le Joueur Bleu a 6 PA disponibles, il tente donc d'ouvrir le dialogue avec les deux groupes d'émeutiers.

Il dépense 3 PA et lance le dé vert pour tenter de convertir la Foule à l'est. Le résultat est le suivant : . Les Marines n'ont pas réussi à convertir la Foule, et prennent un Dégât au Moral.

Le Joueur Bleu tente également de convertir la Foule à l'ouest, en dépensant 3 PA et en lançant à nouveau le dé vert. Cette fois, il obtient un  et la Foule est convertie pacifiquement.



CONVERTIR LES FOULES EN CIVILS (ACTION - TEST)



Les marqueurs de population présentent un côté Foule (« Mob ») et un côté Civils (« Civilians »). La Foule représente une Foule menaçante voire hostile, et les Civils une Foule pacifique. Les Unités Régulières peuvent se Déplacer à travers les Civils, mais pas à travers les Foules. Les Insurgés peuvent se Déplacer indifféremment à travers les deux. Pour tenter de convertir une Foule en Civils (et vice versa), une Unité doit être adjacente à un marqueur de Foule sur la carte. Dépensez le même nombre de PA que pour l'activation des armes légères et utilisez le dé de test de la même couleur que la portée des armes légères.

PLACER / ENLEVER LES BARRAGES ROUTIERS (ACTION SPÉCIALE - TEST)



Les Barrages Routiers sont des obstacles infranchissables pour toutes les Unités sauf les Unités d'Hélicoptères et les marqueurs de CAS.

Seules les Unités Régulières ayant l'icône de la Capacité Spéciale Génie, ni Sous le Choc ni Neutralisée, peuvent tenter d'enlever un marqueur de Barrage Routier.

Pour ce faire, une Unité doit être adjacente à un marqueur de Barrage Routier sur la carte. Dépensez le même nombre de PA que pour l'activation des armes légères pour le test. Effectuez un jet de test en utilisant le dé de la même couleur que l'icône du Génie.

Les résultats possibles sont :

TEST – CONVERTIR LES FOULES EN CIVILS

-  = **Échec critique.** Laissez le marqueur tel quel. Infligez 1 Dégât au Moral à l'Unité effectuant le test.
-  = **Échec.** Laissez le marqueur tel quel.
-  = **Succès.** Enlevez le marqueur de la carte.
-  = **Succès majeur.** Enlevez le marqueur de la carte. Déplacez l'Unité effectuant le test d'un hex gratuitement.

N'importe quelle Unité d'Infanterie Insurgée peut placer et enlever des marqueurs de Barrage Routier sans faire de test. Elle paie simplement le coût d'activation des armes légères pour placer ou enlever un marqueur de Barrage Routier adjacent à l'Unité. Cependant, le nombre de Barrage Routier dans un scénario n'est pas illimité. Pour pouvoir en placer un, il faut qu'il y en ai un disponible hors carte.

NOTE DES AUTEURS

L'icône générique de barrage routier sur le marqueur ne représente pas exactement ce que sont les barrages routiers.

Pour les armées régulières, un barrage routier est une position préparée faite de sacs de sable ou de barrières en béton utilisée comme point de contrôle et placée sous la surveillance de plusieurs soldats ou même de véhicules. Son objectif principal est de contrôler l'accès à une zone d'opérations restreinte. Les insurgés utilisent les barrages routiers pour tendre des embuscades et obliger les convois et les troupes ennemies à emprunter des itinéraires bien planifiés, afin de les faire tomber directement dans un piège. Ils sont donc généralement assez mobiles, allant de piles de pneus et de barils d'huile à des camions ou autres véhicules lourds.

Cependant, ils peuvent être beaucoup plus résistants s'ils sont destinés à bloquer les convois blindés et pas seulement à les retarder ou à les dévier de leur route. Dans ce cas, des gravats et des véhicules de toutes sortes incendiés peuvent faire l'affaire.

Les sapeurs américains tentent d'enlever un Barrage Routier qui bloque leur chemin. Le Joueur Bleu n'a que 2 PA disponibles : Il dépense 4 PA pour tenter d'enlever le Barrage Routier en lançant le dé vert. Le résultat est , et le Barrage Routier est enlevé.



Le Joueur Vert est maintenant le Joueur Actif. Il utilise 2 PA pour activer une escouade AA afin d'enlever le Barrage Routier adjacent, puis 2 autres PA pour activer l'escouade AT et placer le Barrage Routier enlevé à côté d'eux. Le Joueur Vert devient Réactif. La situation n'a pas beaucoup changé pour le Joueur Bleu...



Une unité peut effectuer une action Spéciale, même si elle ne possède pas la capacité nécessaire. Dans ce cas, la valeur de force des armes légères fournit le nombre de points d'action requis pour l'action spéciale, comme d'habitude, mais l'unité utilisera un dé gris pour le test, quelle que soit la couleur de sa valeur d'armes légères.

FORTIFICATIONS

Les fortifications sont un type particulier de terrain à Couvert obéissant à des règles spéciales qui, bien qu'assez simples, doivent être clarifiées.

Elles sont représentées sur la carte par des hexs à Couvert comportant un point au centre et une série de triangles en ligne pour indiquer les côtés protégés par les fortifications. Elles ressemblent à des HESCO bastions ou à des sacs de sable. La pointe des triangles pointe "à l'extérieur" de la fortification, tandis que leur base se trouve "à l'intérieur". Les illustrations aident à clarifier ce qui est "à l'intérieur" et ce qui est "à l'extérieur".

Les côtés de l'hex sur lesquels sont imprimés les triangles ne peuvent jamais être traversés, sauf par des Hélicoptères.

Traitez les fortifications comme des hexs à Couvert standards pour ce qui est de la détermination de la LdV (voir le chapitre suivant).

Les Unités qui occupent un hex de fortifications bénéficient d'un modificateur <2 si le Tir ennemi vient de "l'extérieur" (c'est-à-dire que la ligne de tir traverse les triangles), mais elles ne bénéficient d'aucune couverture si le Tir ennemi vient de "l'intérieur" (c'est-à-dire que la ligne de tir ne traverse pas les triangles).

VOUS ÊTES MAINTENANT PRÊT À JOUER LE SCÉNARIO #1

"Gagner les cœurs et les esprits"



Ci-dessus : Un barrage léger en Syrie, en 2019.

CHAPITRE 2

Dans ce chapitre, vous apprendrez à :

- Combattre (Tir et Assaut).
- Se Rallier.
- Prendre/libérer des otages.
- Déplacer des marqueurs de Civils et de Foules.
- Couvrir.
- Lancer des grenades Fumigènes.

LIGNE DE VUE (LDV)

Une ligne de vue est la ligne droite reliant le centre de l'hex d'une Unité qui Tire au centre de l'hex de sa cible. Une ligne de vue est toujours réciproque : si l'Unité A voit l'Unité B, alors l'Unité B voit l'Unité A.



Chaque hex de la carte a une valeur de Niveau, qui ne peut être que 0, 1 ou 2. Le Niveau 0 ne bloque jamais la LdV, mais les Niveaux 1 et 2 peuvent la bloquer, en fonction de leur position dans la LdV de l'Unité. Vérifiez chaque Niveau de terrain sur la Table des terrains.

5 règles d'or régissent la LdV :

- La LdV n'est **JAMAIS** bloquée entre deux hexs adjacents.
- La LdV entre deux hexs est **TOUJOURS** bloquée si l'élévation d'un hex intermédiaire est plus élevée que les deux.
- La LdV entre deux hexs est **TOUJOURS** bloquée si l'élévation d'un hex intermédiaire est supérieure à l'un d'eux et égale à l'autre.
- La LdV entre deux hexs n'est **JAMAIS** bloquée si l'élévation d'un hex intermédiaire est égale ou inférieure aux deux (voir les exceptions à cette règle ci-dessous).
- La LdV entre deux hexs n'est **JAMAIS** bloquée si l'élévation d'un hex intermédiaire est supérieure à l'un d'eux mais inférieure à l'autre.

Chaque fois qu'une LdV touche une partie quelconque d'un hex bloquant, avant d'atteindre son hex cible, cette LdV est bloquée et l'Unité qui souhaite Tirer ne pourra pas voir sa cible et lui Tirer dessus. Reportez-vous à la Table des terrains et à la Table des LdV pour plus d'informations sur chaque élément de terrain et son Niveau.

Les hexs suivants bloquent une LdV même s'ils sont **au même Niveau** que les hexs de l'Unité qui Tire et de l'Unité cible :

- Hexs à Couvert.
- Les hexs contenant des Unités terrestres amies ou ennemies.
- Les hexs contenant un marqueur de Barrage Routier ou de Gravats.
- Les hexs contenant un marqueur de Fumigènes bloquent toujours une LdV à tous les Niveaux.
- Les hexs contenant un marqueur de population (Civils ou Foule), mais uniquement si l'Unité qui Tire est une Unité Régulière.

NOTE DES AUTEURS

Les règles de LdV sont une version simplifiée des règles standard classiques que l'on trouve dans la plupart des wargames, car elles ne tiennent pas compte d'un objet ou d'un élément particulier à l'intérieur d'un hexagone.

Il n'est pas nécessaire d'être aussi précis.

Utilisez simplement une feuille de papier ou tout autre moyen pour tracer une ligne claire et droite jusqu'à l'hex cible.

L'idée est que les membres d'une Unité exploiteront toujours le terrain d'un hex pour engager efficacement l'ennemi, tout en s'abritant le plus possible. Ainsi, dans un hex urbain, par exemple, certains soldats d'une même Unité pourront s'abriter derrière un mur, d'autres pourront se positionner sur le toit d'un bâtiment pour leur fournir un appui depuis une position surélevée.

COMBAT

Il y a deux façons de combattre les Unités ennemies dans le jeu : le Tir ou l'Assaut. Les procédures et les conditions à remplir sont différentes.

N'oubliez pas que les Unités Sous le choc ou Neutralisées ne peuvent jamais Tirer ou donner l'Assaut !

TIRER (ACTION)

Lorsque vous voulez Tirer sur une Unité terrestre ennemie, vous devez suivre ces étapes de base :

- ÉTAPE 1 - Choisissez l'arme à utiliser (armes légères ou armes lourdes).
- ÉTAPE 2 - Assurez-vous que la cible est en vue (vérifiez la LdV).
- ÉTAPE 3 - Assurez-vous que la cible se trouve à portée de l'arme que vous avez choisie.
- ÉTAPE 4 - Si la cible est à la fois en vue et à portée, dépensez le nombre de PA nécessaire.
- ÉTAPE 5 - Lancez un dé de couleur (modifié comme il se doit) et vérifiez le résultat.



ÉTAPE 1

Comme nous l'avons vu précédemment (page 5), les pions d'Unité comportent deux colonnes de deux valeurs chacune sur leur verso : la colonne des armes légères à gauche et la colonne des armes lourdes à droite. Lorsque vous voulez Tirer sur une Unité ennemie, vous devez décider si vous utilisez vos armes légères (en utilisant les valeurs de la colonne de gauche) ou vos armes lourdes (en utilisant les valeurs de la colonne de droite).

Les armes légères peuvent être utilisées contre les pions d'Unités verticaux, comme le rappelle la fente verticale dans le cercle de gauche.

Contre les Véhicules, vous ne pouvez utiliser que la valeur des armes lourdes, comme le rappelle la fente horizontale dans le cercle de droite. Cependant, les armes lourdes peuvent également être utilisées contre les Unités d'Infanterie (pas contre les Hélicoptères : la Capacité Spéciale Chasse à l'Hélicoptère est nécessaire pour cela).

Certaines Unités ont un losange au lieu d'un cercle autour du coût d'activation des armes lourdes. Il s'agit d'Unités équipées de missiles anti-aériens qui ne peuvent engager que des cibles aériennes, mais elles seront abordées dans un autre chapitre.

ÉTAPE 2

Assurez-vous que l'Unité qui Tire peut voir sa cible, c'est-à-dire qu'aucun hex ne bloque la LdV (par exemple, un terrain plus élevé ou des hexs à Couvert) entre l'Unité qui Tire et sa cible.

ÉTAPE 3

La portée d'une arme est le nombre coloré entre crochets au dos du pion d'une Unité : celui de gauche correspond aux armes légères et celui de droite aux armes lourdes.

Comptez le nombre d'hexs entre l'Unité qui Tire et sa cible (sans compter l'hex occupé par l'Unité qui Tire, mais en incluant l'hex de la cible). Si le nombre d'hexs est inférieur ou égal à la valeur de portée, vous pouvez Tirer sur la cible en suivant les étapes suivantes. Sinon, la cible est hors de portée et vous ne pouvez pas lui Tirer dessus.

ÉTAPE 4

Maintenant que vous êtes sûr d'avoir votre cible en vue et à portée, dépensez le coût adéquat pour Tirer. Tirer sur un ennemi est une action ; en tant que telle, vous devez dépenser des PA.

Les chiffres dans les cercles au dos de l'Unité sont les coûts en PA pour Tirer : le cercle de gauche pour les armes légères et le cercle de droite pour les armes lourdes. D'une manière générale, les coûts des actions de Tir varient en fonction du type d'Unité et d'arme.

ÉTAPE 5

Il est maintenant temps de lancer le dé pour connaître le résultat de votre attaque.

Commencez par vérifier la couleur de la valeur de portée de l'arme sélectionnée : c'est la couleur de base du dé.

Appliquez les modificateurs suivants à la couleur du dé :

- La valeur de défense de la cible (voir le dos de la cible)
- Les modificateurs de terrain (consultez la Table des terrains) ;
- Les modificateurs de Dégâts Physiques de l'Unité qui Tir (<1 pour le marqueur 1 Dégât et <2 pour le marqueur 2 Dégâts)

S'il y a un modificateur, à partir de la couleur imprimée sur le pion, déplacez-vous vers la gauche (pour les modificateurs négatifs "<") ou vers la droite (pour les modificateurs positifs ">") sur le Plateau de Dés d'autant de positions que le modificateur à appliquer. Une fois la couleur finale du dé déterminée, lancez le dé et vérifiez le résultat.

RESULTATS D'UN JET DE COMBAT



= Manqué. Pas d'effet.



= Sous le Choc/Neutralisé.



= 1 Dégât Physique.



= 2 Dégâts Physiques.



= Tué.

NEUTRALISATION ET RALLIEMENT (ACTION - TEST)



SOUS LE CHOC



NEUTRALISÉ



Les Unités peuvent subir des Dégâts au Moral et/ou des Dégâts Physiques. Il existe deux niveaux de Dégâts au Moral : Sous le Choc et Neutralisé. Vous devez utiliser les marqueurs appropriés pour indiquer le type et le niveau de Dégâts.

Le marqueur de Moral indique l'état Sous le Choc d'un côté et l'état Neutralisé de l'autre.

Le premier niveau de Dégât au Moral est Sous le Choc, indiquant que la capacité de tir d'une Unité a été perturbée. Le second niveau est Neutralisé et représente une Unité hors d'état d'agir.

Lorsqu'une Unité reçoit un Dégât au Moral supplémentaire, elle se rend et est éliminée du jeu.

Les Unités **Sous le Choc** ne peuvent pas tirer.

Les Unités **Neutralisées** ne peuvent effectuer aucune action (y compris le Tir et le déplacement), à l'exception de demander un Appui (voir pages 16 et 23).

Vous pouvez vous remettre d'un Dégât au Moral de deux façons : à la fin d'un tour ou par un Ralliement.

Toutes les Unités et les marqueurs d'Appui Sous le Choc ou Neutralisés des deux joueurs perdent un Dégât au Moral à la fin d'un tour : les marqueurs Sous le Choc sont retirés et les marqueurs Neutralisés sont retournés du côté Sous le Choc.

Si un Joueur veut améliorer le Moral d'une de ses Unités, il doit déclarer l'Unité qu'il a l'intention de Rallier et dépenser autant de PA que la couleur du dé qu'il souhaite lancer : 1 PA pour le Blanc, 2 pour le Rose, 3 pour le Gris et ainsi de suite.

Le **Ralliement** est une action qui nécessite un jet de test. Suivez les étapes suivantes :

1. Choisissez une Unité Sous le Choc ou Neutralisée à Rallier ;
2. Dépensez autant de PA que la couleur du dé de votre choix ;
3. Lancez le dé correspondant, modifié par l'état de santé de l'Unité (<1 pour 1 Dégât, <2 pour 2 Dégâts ; voir ci-dessous).

Les résultats possibles sont :

TEST - RALLIEMENT



✗ = Échec. Rien ne se passe.



= Succès. Succès. Enlevez 1 Dégât au Moral.



= Succès majeur. Enlevez tous les Dégâts au Moral.

Lors d'une tentative réussie, si l'Unité est Sous le Choc, retirez le marqueur Sous le Choc. Si l'Unité est Neutralisé, retournez le marqueur sur sa face Sous le Choc.

En cas de Succès majeur, retirez le marqueur de Moral de l'Unité.

DÉGÂT PHYSIQUE



Il existe deux niveaux de Dégâts Physiques : 1 Dégât et 2 Dégâts.

Le marqueur de Dégâts indique d'un côté l'état 1 Dégât et de l'autre l'état 2 Dégâts.

Une Unité est éliminée lorsqu'elle subit un troisième Dégât.

Une Unité avec 1 Dégât subit un modificateur <1 à tous ses jets et soustrait 1 au coût en PA de toutes ses actions.

Une Unité avec 2 Dégâts subit un modificateur <2 à tous ses jets et soustrait 2 au coût en PA de toutes ses actions.

Les Dégâts Physiques ne peuvent jamais être guéris.

Exemple de Combat.

Une escouade AT Insurgée tend une embuscade au fer de lance d'une mission de reconnaissance du Corps des Marines. Toutes les Unités Américaines sont dans la LdV de l'escouade AT. Avant de se concentrer sur le LAV, ils décident de Tirer sur les éléments d'Infanterie qui se trouvent à côté. L'élément sud est à couvert, tandis que les Marines à l'ouest sont à découvert, ce qui en fait une cible parfaite.

Le Joueur Vert dispose de 3 PA avant de devenir le Joueur Réactif. Il dépense 2 PA (coût des armes légères) pour Tirer avec le dé rose. Cependant, l'Unité des Marines a une valeur de défense de 1 décalage vers la gauche de la couleur du dé. Les Insurgés vont donc lancer le dé blanc à la place.

Le résultat est : ⬇ Les Marines subissent 1 Dégât au Moral et sont Sous le Choc. Le Joueur Bleu place un marqueur Sous le Choc dans l'hex occupé par les Marines.



Le Joueur Vert est toujours Actif. Il dépense maintenant 5 PA (coût des armes lourdes) pour engager le LAV avec le dé jaune. Le LAV est à découvert mais a une valeur de défense de 2 décalages vers la gauche de la couleur du dé. Le Joueur Vert lance le dé gris.

Le résultat inflige des Dégâts importants au LAV.

Le Joueur Bleu place un marqueur 2 Dégâts Physiques à proximité du LAV.

Le Joueur Vert devient Réactif.



Le Joueur Bleu a suffisamment de PA pour tenter de Rallier les Marines qui sont Sous le Choc. Il choisit le dé vert, dépensant ainsi 3 PA pour un test de Ralliement.

Le résultat est  : il peut retirer le marqueur Sous le Choc.



Si le Joueur Bleu avait décidé de Tirer avec les armes légères du LAV au lieu de Rallier les Marines, il aurait dépensé 4 PA au lieu de 6 et lancé le dé gris au lieu du rouge du dé de base puisque cette Unité a subi des Dégâts importants ; il aurait donc dépensé 2 PA de moins que d'habitude et décalé de deux vers la gauche la couleur du dé.

OPTIONNEL - La règle de Masini : Chaque fois qu'une Unité subit des Dégâts importants  , elle reçoit également un marqueur Neutralisé. C'est ce que nous appelons "la règle de Masini" en l'honneur de notre ami Riccardo Masini qui nous l'a suggérée.

ASSAUT (ACTION - TEST)

Les Unités adjacentes à une Unité ennemie visible peuvent la prendre d'Assaut pour tenter d'occuper sa position.

Pour ce faire, les étapes sont :

1. Choisissez l'Unité avec laquelle vous voulez donner l'Assaut.
2. Dépensez le nombre de PA correspondant : les Unités doivent utiliser la valeur des armes légères contre les Unités d'Infanterie et la valeur des armes lourdes contre les Unités de Véhicules.
3. Reportez-vous à la couleur de la portée de l'arme concernée pour savoir quel dé lancer, puis modifiez-le selon le modificateur de terrain et le marqueur de Dégâts de l'Unité d'Assaut (s'il y en a un).
4. Lancez le dé obtenu.

Les résultats possibles sont :

TEST - ASSAUT

-  = **Échec critique.** L'Unité d'Assaut subit 1 Dégât Physique.
-  = **Échec.** L'Unité d'Assaut dépense 2 PA supplémentaires.
-  = **Succès mineur.** L'Unité en défense subit 1 Dégât au Moral et doit battre en retraite.
-  = **Succès.** L'Unité en défense subit 1 Dégât au Moral, 1 Dégât Physique et doit battre en retraite.
-  = **Succès majeur.** L'Unité en défense est éliminée.

Si l'Assaut échoue, l'Unité d'Assaut reste dans son hex de départ. En cas d'échec critique, l'Unité d'Assaut subit 1 Dégât Physique ; en cas d'échec, le Joueur Actif doit dépenser 2 PA supplémentaires.

Si l'Assaut réussit, l'Unité assaillie (en défense) doit effectuer un Mouvement d'un hex dans la direction opposée à l'Assaut. Si ce Mouvement ne peut être effectué, l'Unité en défense est éliminée. De plus, l'Unité en défense subit 1 Dégât au Moral en cas de Succès mineur, ou 1 Dégât au Moral et 1 Dégât Physique en cas de Succès.

L'Unité d'Assaut doit se Déplacer, sans coût, dans l'hex laissé vacant par l'Unité en défense.

Si dans le même hex que l'Unité en défense il y avait :

- Un marqueur de **Foule**, il bat en retraite avec l'Unité en défense ;
- Un marqueur de **Civils**, il reste dans l'hex sans battre en retraite.

Si l'Assaut est un Succès majeur, l'Unité en défense est éliminée, et l'Unité d'Assaut doit se Déplacer, sans coût, dans l'hex laissé vacant par l'Unité en défense.

Si dans le même hex que l'Unité en défense il y avait :

- Un marqueur de **Foule**, il se replie dans un hex adjacent choisi par le Joueur Insurgé ;
- Un marqueur de **Civils**, il reste dans l'hex sans battre en retraite.

Un **Assaut** ne déclenche jamais un Tir de Couverture (voir page 15)

Les **Véhicules**, les **Hélicoptères** et les **marqueurs d'Appui** ne peuvent jamais donner l'Assaut.

Les **Véhicules** ne peuvent être attaqués que par l'Infanterie utilisant leur valeur d'armes lourdes.

Les **Hélicoptères** et **tous les types de marqueurs** ne peuvent jamais être assaillis.

Exemple d'Assaut.

Le Joueur Bleu voit l'opportunité d'attaquer une escouade AT Insurgée défendant un groupe de bâtiments. Tout d'abord, il dépense 1 PA pour Déplacer une Unité du Génie pour être adjacente aux Insurgés, puis il dépense 4 PA supplémentaires (coût des armes légères) pour donner l'Assaut.

Comme les sapeurs attaquent un hex à Couvert, le Joueur Bleu lance le dé gris pour le test d'Assaut au lieu du vert. Le résultat est le suivant :  l'Unité Insurgée subit 1 Dégât au Moral et doit battre en retraite d'un hex.



Le Joueur Vert doit battre en retraite au nord-est. Le Joueur Bleu devient le Joueur Réactif mais ne risque pas une contre-attaque Verte par l'escouade AT puisqu'elle ne peut ni Tirer ni donner l'Assaut, étant Sous le Choc.



OTAGES / BOUCLERS HUMAINS

Les Civils peuvent être retenus en otage ou utilisés comme boucliers humains par la Faction des Insurgés. Chaque fois qu'une Unité Insurgée, quelle qu'elle soit, occupe un hex avec un marqueur de Civils, ce marqueur de Civils peut être utilisé comme otage/bouclier humain par les Insurgés. Cela signifie qu'une Unité se trouvant dans le même hex avec des otages/boucliers humains ne peut pas se faire Tirer dessus par des forces Régulières.

Seuls les Insurgés et les **Snipers** peuvent tirer sur les Unités ennemies qui se trouvent dans le même hexagone que les Civils.

Le seul moyen d'attaquer une telle Unité Insurgée est de donner l'Assaut. Lorsque l'Assaut réussit, l'Unité assaillante libère les Civils en avançant dans leur hex.

DÉPLACER UNE FOULES/DES CIVILS (ACTION)

Les marqueurs de Civils peuvent se Déplacer avec une Unité de n'importe quelle faction. Pour cela, le marqueur de Civils et l'Unité doivent se trouver dans le même hex. L'Unité doit dépenser 1 PA supplémentaire par hex Déplacé, et le marqueur de Civils doit suivre l'Unité. Il n'y a pas de coût supplémentaire pour "attacher" ou "détacher" un marqueur de Civils qui suit une Unité. Les marqueurs de Foule ne peuvent se Déplacer qu'avec des Unités d'Insurgés, en suivant la procédure ci-dessus. Les Unités qui donnent l'Assaut doivent détacher tous les marqueurs de Civils ou de Foule dans l'hex d'où elles donnent l'Assaut, avant de résoudre l'Assaut. Cela signifie que les Civils ou la Foule n'ont aucun effet sur l'Assaut et ne subissent aucun dommage.

Comme nous l'avons vu précédemment, si une Unité se défendant contre un Assaut est vaincue, tous les Civils attachés seront laissés dans l'hex assailli, tandis que les Foules seront Déplacées gratuitement dans n'importe quel hex adjacent par le Joueur Insurgé.

Exemple d'Assaut avec des Civils/Foule

Si, dans l'exemple d'Assaut précédent, les deux Unités avaient eu respectivement des Civils et une Foule attachés à elles, les choses se seraient déroulées un peu différemment. Dans son approche de l'Unité Insurgée, le Joueur Bleu aurait dépensé 2 PA au lieu de 1 à cause du coût supplémentaire pour Déplacer les Civils.

Les Civils auraient dû être détachés dans l'hex de départ de l'Assaut. D'un autre côté, si les Insurgés avaient subi une défaite majeure et que l'escouade AT avait été éliminée, le Joueur Vert aurait dû Déplacer la Foule dans un hex adjacent de son choix.



NOTE DES AUTEURS

Contrairement au monde réel où les civils sont souvent victimes de la violence et de la guerre, dans *Warfare*, ils ne risquent jamais d'être blessés. Même si on leur tire dessus, ils ne subiront aucun dommage.

COUVRIR (ACTION)

Tous les types d'Unités (si elles ne sont pas Sous le Choc ou Neutralisées), y compris les Véhicules, les Hélicoptères et les Snipers hors carte, peuvent recevoir l'ordre de Couvrir. On dit également qu'elles sont en Couverture. Pour cela, le Joueur Actif dépense 1 PA et en place un cube de bois rouge dans l'hex que l'Unité occupe actuellement, ou sur son marqueur dans le cas d'un Sniper.

Pendant le tour de l'adversaire, une Unité en Couverture peut Tirer sur (mais pas donner l'Assaut) toute Unité ennemie entrant dans un hex à portée d'arme et dans la LdV.

Si l'Unité cible traverse plusieurs hexs de ce type, l'Unité qui Couvre peut décider de l'hex à cibler.

Une fois le Tir de Couverture effectué, le cube rouge est retiré : les Unités ne peuvent Tirer qu'une seule fois par action Couvrir.

La Couverture s'arrête - et le cube rouge retiré - dès lors que l'Unité Tire, se Déplace, entreprend une action ou subit un Dégât au Moral.

LANCER DES GRENADES FUMIGÈNE (ACTION)



SEULES les Unités d'Infanterie peuvent lancer des grenades Fumigènes pour bloquer la LdV.

Pour ce faire, choisissez une Unité éligible et dépensez 1 PA pour cette action.

Choisissez un hex adjacent à l'Unité choisie et placez un marqueur de Fumigènes dans cet hex.

Les marqueurs de Fumigènes gênent la LdV à tous les Niveaux. Par conséquent, une Unité ne peut pas Tirer sur une cible si la LdV vers cette cible touche la moindre portion d'un hex contenant un marqueur de Fumigènes.

Les marqueurs de Fumigènes ne peuvent pas être placés sur des hexs d'eau.

Les marqueurs de Fumigènes sont automatiquement retirés à la fin du tour. Cependant, ils ne peuvent pas être retirés autrement et continueront à bloquer la LdV des Unités des deux camps jusqu'à la fin du tour.

VOUS ÊTES MAINTENANT PRÊT À JOUER LE SCÉNARIO #2

"Sauver les otages"



Ci-dessus: Fumée et gravats envahissent les ruelles de Falloujah lors des échanges de tirs nourris de l'opération Phantom Fury en 2004.

CHAPITRE 3

Dans ce chapitre, vous apprendrez à :

- Le fonctionnement des marqueurs d'Appui.
- Utiliser l'Artillerie/les Mortiers.
- Utiliser la reconnaissance.
- Éliminer une menace d'EEI ou de mine.
- Utiliser les Tirs de Neutralisation.



MARQUEURS D'APPUI

Les marqueurs d'Appui représentent différents types de tirs d'Appui servant à vous aider à accomplir vos tâches et à réaliser les objectifs de votre mission. La plupart d'entre eux sont des Unités hors carte qui n'entrent en jeu ou ne Tirent à distance que lorsqu'elles reçoivent une demande. Pour cette raison, tous les marqueurs d'Appui sont placés hors de la carte au début de la partie et ne sont placés sur la carte que lorsqu'ils sont utilisés par un joueur. Une fois utilisés, ils doivent être placés sur la Piste d'Action jusqu'à ce qu'ils soient à nouveau disponibles.

La procédure est la même pour tous les marqueurs d'Appui :

1. Choisissez le marqueur d'Appui que vous souhaitez utiliser.
2. Dépensez les PA indiqués pour son action.
3. Placez-le sur la carte et utilisez-le (les Appuis peuvent différer légèrement dans la façon dont ils effectuent leur attaque).
4. Une fois utilisé, placez le marqueur d'Appui dans la case de la Piste d'Action actuellement occupée par votre Cube d'Activation.

Il sera à nouveau disponible lorsque, après la fin du tour en cours, votre Cube d'Activation atteindra à nouveau la case où vous avez laissé votre marqueur d'Appui après l'avoir utilisé.

La liste ci-dessous reprend toutes les classes de Supports et leurs caractéristiques :

TYPE DE L'UNITÉ	COÛT EN PA	COULEUR DU DÉ	
			
ARMES LEGÈRES	ARMES LOURDES	DÉFENSE	INS SNIPER
ARTILLERIE	MORTIER	APPUI AÉRIEN (CAS)	SNIPER

Les Hélicoptères sont des Unités et non des marqueurs d'Appui. Contrairement à toutes les autres Unités, vous ne pouvez pas utiliser d'Appui contre eux, à part le CAS.

DEMANDER UN SOUTIEN D'ARTILLERIE OU DE MORTIER (ACTION)

L'Appui de l'Artillerie et des Mortiers fonctionne de la même manière.

Choisissez le marqueur d'Appui d'Artillerie ou de Mortier que vous souhaitez utiliser, s'il est disponible.

Déclarez la valeur que vous allez utiliser en fonction du type d'Unité cible : valeur des armes légères contre les Unités d'Infanterie (valeur de gauche sur le marqueur) ou valeur des armes lourdes contre les Unités de Véhicules (valeur de droite sur le marqueur). Parfois, il n'y a pas de différence entre les valeurs en termes de couleur de dé à lancer.



Placez le marqueur sur l'hex cible. Vérifiez si l'hex cible est dans la LdV de l'une de vos Unités.

Si l'hex cible est dans la LdV : payez le coût correspondant à la valeur choisie et résolvez le Tir d'Appui comme une action de Tir normale (voir page 11).

Si l'hex cible n'est PAS dans la LdV, il y a dispersion : payez le coût correspondant à la valeur choisie et placez un marqueur de Dispersion sur l'hex cible, la flèche pointant vers n'importe quel bord de l'hex (au choix du Joueur Actif). Lancer 1d6. Réferez-vous au résultat obtenu pour trouver l'hex adjacent touché en utilisant le marqueur de dispersion comme une boussole.

Dans le cas où la dispersion déplace une attaque de Mortier ou d'Artillerie déclarée comme valeur d'arme lourde vers un hex inoccupé, résolvez quand même l'attaque, car elle peut créer des Gravats (voir page 19).



Une fois le Tir d'Appui résolu, placez le marqueur dans la case actuellement occupée par le Cube d'Activation du Joueur Actif sur la Piste d'Action. Laissez-le là. Lorsque, au tour suivant, le Cube d'Activation de ce joueur atteindra à

nouveau la case où le marqueur a été laissé, il pourra l'utiliser à nouveau.

MARQUEURS INCONNUS ET RECONNAISSANCE (ACTION SPÉCIALE - TEST)



Plusieurs marqueurs présentent un point d'interrogation sur leur face arrière : ils sont considérés comme des marqueurs Inconnus sur ce côté et ne bloquent jamais la LdV. De nombreux marqueurs sont des marqueurs de situation ; d'autres sont des marqueurs de Sniper ou de Menace sur l'autre face.

Pour déterminer la nature réelle d'un marqueur Inconnu, vous pouvez soit entrer dans l'hex contenant le marqueur pour le révéler (en déclenchant ses effets), soit utiliser des Unités avec l'icône d'Action Spéciale Reconnaissance pour tenter de révéler le verso de ce type de marqueurs à distance de sécurité. Pour ce faire, une Unité non-Neutralisée avec l'icône Reconnaissance doit être adjacente à un hex contenant un marqueur Inconnu.

Si une Unité entre dans un hexagone contenant un marqueur Inconnu, révélant un barrage routier, cette Unité devra dépenser des PA à la fois pour entrer dans l'hexagone bloqué et pour retourner dans l'hexagone d'où elle venait.

Dépensez le même nombre de PA que pour l'activation des armes légères pour le test. Effectuez un jet de test en utilisant le dé de la couleur de l'icône de Reconnaissance, modifié par le marqueur de Dégâts Physiques de l'Unité, s'il y en a un.

Les Unités sans icône de Reconnaissance peuvent toujours tenter une action de Reconnaissance, en dépensant le même nombre de PA que pour l'activation des armes légères comme d'habitude, mais en lançant le dé gris (modifié par le marqueur de Dégâts Physiques de l'Unité, s'il y en a un) pour le test.

Les résultats possibles sont :

TEST - RECONNAISSANCE

- = **Échec.** Le marqueur Inconnu n'est pas révélé. S'il s'agit d'un EEI, il peut exploser.
- = **Succès mineur.** Retournez le marqueur Inconnu. Si c'est un EEI, il peut exploser.
- = **Succès.** Retournez le marqueur Inconnu. Si c'est un EEI, retirez-le.
- = **Succès majeur.** Retournez le marqueur Inconnu et retirez-le. N'appliquez aucun effet.

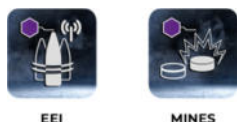
Si l'Unité **rate** le test de Reconnaissance, le marqueur Inconnu reste dans l'hex et son verso n'est pas révélé. S'il y a une icône EEI sur le verso, le Joueur qui possède cet EEI peut décider de le faire exploser ou non (voir ci-dessous). S'il y a une autre icône, rien ne se passe et le marqueur reste sur sa face Inconnue.

Si l'Unité obtient un **Succès mineur** lors du test de Reconnaissance, retournez le marqueur Inconnu : si, sur la face cachée, il y a une icône EEI, le Joueur possédant l'EEI peut décider de le faire exploser ou non (voir ci-dessous). S'il y a une autre icône, il ne se passe rien et le marqueur est retourné sur sa face révélée.

En cas de **Succès**, vous pouvez retourner le marqueur, et s'il s'agit d'un EEI, vous pouvez le retirer du jeu sans déclencher aucun de ses effets.

En cas de **Succès majeur**, retournez le marqueur Inconnu et retirez-le du jeu sans déclencher aucun de ses effets.

MARQUEURS D'EEI ET DE MINES



Les EEI (Engins Explosifs Improvisés) et les mines fonctionnent pratiquement de la même manière : ils ne diffèrent que par la manière dont ils sont activés.

Leurs marqueurs comportent un point d'interrogation d'un côté. Lorsque vous les placez sur la carte, placez le point d'interrogation vers le haut.

Lorsqu'une Unité entre dans un hex contenant l'un de ces marqueurs, retournez le marqueur de l'autre côté. L'EEI ou la mine explose. L'Unité qui a marché sur le marqueur d'EEI ou de mines - ou **qui lui est adjacente, si elle effectue une Reconnaissance** - subit une attaque. Résolez-la comme une action de Tir normale mais sans dépenser de PA. Pour savoir quelle couleur de dé lancer, reportez-vous à la couleur du petit hex à côté de l'icône sur le marqueur. Retirez le marqueur d'EEI une fois l'attaque résolue. Les marqueurs de mines restent en place jusqu'à ce qu'ils aient été Déminés.

NOTE DES AUTEURS

Les EEI se trouvent pratiquement partout dans les zones de guerre modernes et prennent n'importe quelle forme, d'une canette de soda à une fosse remplie de munitions d'obusier.

Tout objet ou situation suspect est considéré comme une menace possible et représenté ici par des marqueurs Inconnus. C'est pourquoi on peut trouver presque n'importe quoi au verso de ces marqueurs.

Le joueur pourrait être surpris de trouver un barrage routier au verso d'un marqueur Inconnu, par exemple, mais dans la vraie vie, un bus occupant toute la chaussée peut n'être qu'une épave (marqueur Barrage Routier) ou un piège explosif (marqueur EEI).



Ci-dessus : Un EEI dissimulé à l'intérieur d'un barrage routier en Irak.

ÉLIMINATION D'UN EEI ET DÉMINAGE (ACTION - TEST)



Seules les Unités ayant l'icône de la Capacité Spéciale Génie peuvent éliminer les EEI ou Déminer.

Pour ce faire, une Unité non Neutralisée avec une icône de Capacité Génie doit être adjacente à l'hex contenant le marqueur d'EEI ou de Mine. Dépensez le même nombre de PA que le coût d'activation des armes légères de l'Unité effectuant le Déminage pour le test.

Faites un jet de test en utilisant le dé de la même couleur que l'icône du Génie, modifiée par le marqueur de Dégâts Physiques de l'Unité, s'il y en a un.

Les résultats possibles sont :

TEST - ÉLIMINATION D'UN EEI ET DÉMINAGE



= **Échec critique.** L'EEI/les mines explosent.



= **Échec.** L'EEI/les mines restent en place et actifs.



= **Succès.** Retirez le marqueur EEI/Mines de la carte.



= **Succès majeur.** Retirez le marqueur EEI/Mines de la carte. Vous pouvez effectuer un Mouvement gratuit d'un hexagone avec cette Unité.

GRAVATS (MARQUEUR)



Les marqueurs de Gravats bloquent la LdV et le Mouvement. Ce sont des obstacles infranchissables et ne peuvent pas être enlevés.

Lorsqu'une Unité ou un marqueur d'Appui Tire sur une Unité ennemie en utilisant la valeur des armes lourdes, placez un marqueur de Gravats dans l'hex cible si le résultat est un de n'importe quelle couleur.

Les Gravats peuvent également être présents sur la carte si la mise en place d'un scénario l'exige.

LEURRE (MARQUEUR)



Les marqueurs Leurres sont des marqueurs Inconnus qui n'ont rien au verso. Ils créent plus d'incertitude chez l'adversaire quant à l'emplacement des mines, des EEI et des autres marqueurs cachés. Ils sont placés sur le plateau en début de partie et retirés une fois révélés par une Unité effectuant une action de Reconnaissance ou si une Unité entre dans leur hex.

TIR DE NEUTRALISATION (ACTION SPÉCIALE - TEST)



Seules les Unités ayant l'icône de l'Action Spéciale Tir de Neutralisation peuvent l'effectuer pour fixer une cible et entraver sa capacité de tir.

Pour ce faire, une Unité n'ayant aucun Dégât au Moral et avec l'icône Neutralisation doit avoir une LdV dégagée vers une Unité ennemie, même dans un hex avec un marqueur de Fumigènes (mais pas à travers !).

Dépensez le même nombre de PA que pour l'activation des armes légères de l'Unité qui Tire pour le test. Faites un jet de test en utilisant le dé de la couleur de l'icône du Tir de Neutralisation, modifié par le marqueur de Dégâts Physiques de l'Unité, s'il y en a un.

Les résultats possibles sont :

TEST - TIR DE NEUTRALISATION

= **Échec.** Pas d'effet.

= **Succès mineur.** Infligez 1 Dégât au Moral à la cible.

= **Succès.** Infligez 2 Dégâts au Moral à la cible.

= **Succès majeur.** Infligez 1 Dégât au Moral et 1 Dégât Physique à la cible.

Le Tir de Neutralisation peut s'avérer très efficace pour entraver les opérations blindées ennemies lorsque le défenseur ne dispose pas d'armes antichars.

Exemple de Tir de Neutralisation

Un groupe mitrailleuses Américain est prêt à Tirer sur un Véhicule Insurgé qui s'approche. Le groupe mitrailleuses ne peut pas Tirer directement sur le Véhicule, mais il peut essayer de le dissuader en effectuant un Tir de Neutralisation.

Le Joueur Bleu dépense 6 PA (coût des armes légères) et devrait lancer le dé vert ; cependant, ayant un marqueur 1 Dégât, la couleur du dé à utiliser pour un test de Tir de Neutralisation passe au gris.

Le résultat est le suivant : la tentative de Neutralisation a échoué.

VOUS ÊTES MAINTENANT PRÊT À JOUER LE SCÉNARIO #3

"Nettoyer la ferme"



Ci-dessus : Une patrouille de Marines américains tombe dans une embuscade tendue par un EEI dans une province inconnue de l'Afghanistan.

CHAPITRE 4

Dans ce chapitre, vous apprendrez à :

- Utiliser les Unités d'hélicoptères.
- Utiliser la Capacité de Chasse à l'Hélicoptère.
- Utiliser l'Appui des Snipers.
- Utiliser la Capacité Martyre.

UNITÉS D'HÉLICOPTÈRES



Les Unités d'Hélicoptères sont comme les autres Unités, mais elles ont quelques caractéristiques supplémentaires et font quelques exceptions car ils volent. Les joueurs doivent être conscients de cette particularité et des différentes caractéristiques de Mouvement (voir la Table des terrains).

Les Hélicoptères peuvent voler à deux altitudes différentes :

BASSE : une Unité d'Hélicoptères dans un hex Dégagé ou dans un hex d'Eau est toujours considérée comme volant à basse altitude et effectuant un Vol Tactique (VT).

Cette altitude est considérée comme le Niveau 0 (voir page 10) : Toutes les règles concernant la LdV s'appliquent. Un Hélicoptère en basse altitude peut être pris pour cible par les armes légères, les armes AA et la Capacité Spéciale Chasse à l'Hélicoptère (voir ci-dessous). Tous les modificateurs de terrains s'appliquent. Un Hélicoptère volant en VT ne peut pas être pris pour cible par le CAS.

HAUTE : Une Unité d'Hélicoptères dans tout autre type de terrain (qui n'est pas un hex Dégagé ou un hex d'Eau) est toujours considérée comme volant en haute altitude et ne bénéficie d'aucun modificateur de terrain.

La haute altitude est considérée comme du Niveau 3 (voir page 10). Toutes les règles concernant la LdV s'appliquent.

Les Unités d'Hélicoptères qui sont en Couverture sont toujours considérées comme étant en altitude haute, même si elles sont dans un hex Dégagé ou dans un hex d'Eau. Lorsqu'elles sont en altitude haute, les Unités d'Hélicoptères peuvent être engagées par les armes AA (voir page 23), le CAS avec ses armes légères (voir page 23) ou en utilisant la Capacité Spéciale Chasse à l'Hélicoptère (voir ci-dessous).

Les Hélicoptères ne peuvent jamais donner l'Assaut ou être assaillis, quelle que soit leur altitude.

OPTIONNEL : Les Hélicoptères ne peuvent utiliser les valeurs des armes légères que contre les Unités d'Infanterie et les valeurs des armes lourdes que contre les Véhicules.



NOTE DES AUTEURS

Concevoir des règles pour les hélicoptères n'a pas été une tâche facile. Nous voulions qu'ils soient présents sur la carte, plutôt qu'une entité abstraite comme dans d'autres jeux.

Les règles ont été écrites en se référant au Field Manual 1-112 de l'armée américaine pour les opérations d'hélicoptères d'attaque. Bien que nous attendions à voir des hélicoptères surgir d'un abri, les opérations réelles actuelles sont beaucoup plus délicates, avec une identification visuelle directe obligatoire, des règles d'altitude de vol très strictes et une chaîne de commandement complexe pour l'autorisation de tir.

CHASSE A L'HÉLICOPTÈRE (CAPACITÉ SPÉCIALE)



Certaines Unités d'Infanterie des Insurgés ont une Capacité Spéciale appelée Chasse à l'Hélicoptère. Ces Unités peuvent utiliser leurs armes lourdes contre les Unités d'Hélicoptères (en plus de contre les Véhicules) en basse altitude.

Comme il s'agit d'une Capacité Spéciale, il faut payer 1 PA pour l'activer et engager une Unité d'Hélicoptères avec les armes lourdes de cette Unité (voir page 11)

Exemple d'activation d'Hélicoptère

Un Mangusta italien opère en VT en terrain Dégagé, entrant dans une petite ville de la campagne afghane. Son équipage ne peut pas voir l'Unité d'Insurgés de l'autre côté du bâtiment, car l'Hélicoptère et les Unités d'Insurgés sont en terrain Dégagé (Niveau 0) et séparés par un hex à Couvert (Niveau 1).



Le Joueur Bleu dépense 1 PA pour Déplacer le Mangusta autour des petites maisons, et ce n'est que lorsqu'il vole de manière adjacente à l'Unité d'Insurgés qu'ils se voient l'un l'autre.



Puisqu'elle Couvre les environs, l'Unité Insurgée est activée avec une mauvaise surprise pour le Mangusta : cette Unité Insurgée a la Capacité Spéciale Chasse à l'Hélicoptère !

Le Joueur Vert dépense donc 6 PA pour Tirer avec l'arme lourde de cette Unité, en utilisant le dé jaune. Cependant, le Mangusta a une valeur de défense de 2 décalages vers la gauche de la couleur du dé, transformant le dé jaune en dé gris. Heureusement pour le Mangusta, le résultat est un échec.



SNIPERS (MARQUEUR D'APPUI)

Un Sniper est un marqueur d'Appui. Au verso, il représente un point d'interrogation : ce côté marqueur Inconnu sera utilisé dans certains scénarios. Pour l'utiliser :

Choisissez le marqueur de Sniper que vous souhaitez utiliser, s'il est disponible.

Dépensez les PA correspondants (les marqueurs de Sniper n'ont qu'une seule valeur et une seule couleur).

Placez le marqueur sur l'hex cible : vous n'avez pas besoin de vérifier la LdV lorsque vous utilisez un Sniper, et aucune valeur de terrain ou de défense de la cible ne s'applique.

Si un Sniper ennemi (disponible) est en Couverture, il peut Tirer sur le Sniper attaquant en premier. Dans ce cas, résolvez l'attaque comme d'habitude et appliquez le résultat comme si le Sniper attaquant était une Unité standard (c'est-à-dire Dégâts Physiques et au Moral).

Après avoir appliqué le Tir de Couverture d'un Sniper ennemi, résolvez l'attaque de votre Sniper s'il est toujours en état de Tirer (c'est-à-dire vivant et sans Dégât au Moral). Suivez les règles standard de Tir, mais n'appliquez aucun autre modificateur que les modificateurs de Dégâts Physiques du Sniper, s'il y en a.

Placez le marqueur de Sniper dans la case actuellement occupée par le Cube d'Activation de son propriétaire, avec le marqueur de Dégâts Physiques et/ou au Moral qu'il a reçu.

Les Snipers ne peuvent pas tirer sur les Véhicules et les Unités d'Hélicoptères, ni sur une Unité dans un hex avec un marqueur de Fumigènes.

Exemple de Tir de Sniper

Un Sniper Insurgé prend pour cible une Unité de Marines à Couvert : le Joueur Vert dépense 2 PA. Cependant, le Joueur Bleu dispose d'un Marine Sniper hors carte qui est en Couverture, il choisit donc de l'utiliser avant que l'Insurgé ne Tire.

Le Joueur Bleu dépense 4 PA et lance le dé vert sans aucun modificateur.

Le résultat est le suivant : ⬇ Étant Sous le Choc, le Sniper Insurgé interrompt son attaque et son marqueur est placé sur la Piste d'Action à la valeur de PA actuelle, de même que le Sniper du Corps des Marines.



MARTYR (ACTION SPÉCIALE - TEST)



Seules les Unités ayant l'icône de la Action Spéciale Martyr peuvent l'effectuer. Il s'agit d'une attaque suicidaire destinée à causer le plus de dégâts possibles à une Unité ennemie adjacente.

Pour ce faire, l'une Unité martyre doit être adjacente à sa cible ennemie et ne pas avoir subi de Dégâts au Moral.

Dépensez le même nombre de PA que pour l'activation des armes légères de l'Unité martyre.

Lancez un dé correspondant à la couleur de l'icône Martyr, en appliquant les éventuels modificateurs.

Les résultats possibles sont :

TEST - MARTYR

-  = **Échec critique.** L'Unité martyre est éliminée. Aucun effet sur l'Unité cible.
-  = **Échec.** La cible subit 1 Dégât au Moral. L'Unité martyre est éliminée.
-  = **Succès mineur.** La cible subit 1 Dégât Physique. L'Unité martyre est éliminée.
-  = **Succès.** La cible subit 2 Dégâts Physiques. L'Unité martyre est éliminée.
-  = **Succès majeur.** La cible et l'Unité martyre sont toutes deux éliminées.

Une seule Unité ennemie peut être sélectionnée comme cible du Martyr, même si plusieurs Unités ennemies sont adjacentes à l'Unité martyre.

Contrairement à la réalité, les Civils et les Foules ne sont pas affectés par ce type d'attaque.

Selon le scénario, l'Action Spéciale Martyr n'est pas forcément disponible pour les Unités qui en sont dotées.



Ci-dessus : Une unité de snipers britanniques dans le bazar de Lakari, en Afghanistan.

NOTE DES AUTEURS

Les joueurs ne doivent pas s'imaginer que le martyr est nécessairement un homme muni d'une ceinture d'explosifs lancé contre une unité ennemie dans une attaque suicidaire.

En fait, le martyr dans *Warfare* a été conçu comme une action fanatique générique entreprise par une Unité insurgée méprisant sa propre vie, qu'il s'agisse de la tentative de lancer une grenade dans l'écouille d'un véhicule blindé ou de se précipiter dans les lignes ennemies avec des grenades armées dans les mains, ou même d'une fusillade fanatique. Nous pensons qu'il n'est pas nécessaire de souligner que nous n'approuvons pas et encore moins que nous soutenons les attaques terroristes : elles sont une expression cruelle de la guerre asymétrique moderne mais nous pensons néanmoins qu'elles devaient être incluses. Si un joueur ne se sent pas à l'aise avec la règle du martyr, il est libre de ne pas l'utiliser, sachant que son impact est à peine plus que négligeable sur l'issue des scénarios.

UNITÉS DE VEHICULES

Les Unités de Véhicules (chars, véhicules de combat d'infanterie, technicals *-pick up armés-*, etc.) fonctionnent comme l'Infanterie, sauf que seules les valeurs des armes lourdes peuvent être utilisées pour les attaquer.

Les Véhicules présentent des caractéristiques de Mouvement différentes de celles de l'Infanterie : en particulier, ils se Déplacent plus lentement à Couvert et dans les hexs en Hauteur, mais plus rapidement en terrain Dégagé (voir la Table des terrains).

Les Unités de Véhicules sont montées avec le côté le plus long de leur pion inséré dans le socle en plastique.

VOUS ÊTES MAINTENANT PRÊT À JOUER LE SCÉNARIO #4

"Ils arrivent !"

CHAPITRE 5

Dans ce chapitre, vous apprendrez à :

- Utiliser des armes AA.
- Utiliser l'Appui aérien.
- Utiliser les Capacités Spéciales des Unités.

ARMES AA



Dans *Warfare*, les armes anti-aériennes sont des SATCP, connus également sous leur acronyme anglophone MANPADS, c'est-à-dire des systèmes portatifs de défense aérienne. Dans les règles, on s'y réfère avec l'acronyme générique « AA », pour anti-aérien.



Lorsque le coût d'une arme lourde se trouve à l'intérieur d'un losange au lieu d'un cercle, cette arme lourde est une arme AA et ne peut être utilisée que contre le CAS et les Hélicoptères (en haute ou basse altitude).

Résolvez une attaque avec une telle arme comme vous le feriez avec n'importe quelle autre attaque ; assurez-vous simplement que votre cible est une Unité de CAS ou d'Hélicoptère.

CLOSE AIR SUPPORT (MARQUEUR D'APPUI)

Le Close Air Support (abrégé CAS) ou Appui aérien, est un marqueur d'Appui. Pour l'utiliser :

Choisissez le marqueur de CAS que vous souhaitez utiliser. Choisissez la valeur que vous voulez utiliser, quel que soit le type de cible, et dépensez le nombre de PA correspondant.

Placez le marqueur sur l'hex cible : vous n'avez pas besoin de vérifier la LdV lorsque vous utilisez un Appui aérien.

Si la cible du CAS ou toute autre Unité ennemie est en Couverture, elle peut Tirer sur le CAS en premier, à condition qu'elle dispose d'une arme AA. Dans ce cas, l'attaque est résolue normalement et les résultats sont appliqués comme si le marqueur de CAS était une Unité, en lui appliquant les Dégâts Physiques et au Moral. En cas de résultat Sous le Choc ou Neutralisé, le CAS abandonne l'attaque et retourne sur la Piste d'Action. Comme d'habitude, les marqueurs d'Appui aérien perdent un Dégât au Moral à la fin du tour en cours.

Résolvez l'attaque de l'Appui aérien : Suivez les règles standard de Tir, en appliquant les modificateurs éventuels.

Après l'attaque de l'Appui aérien et avant qu'il ne quitte la carte, le joueur en défense peut décider de Tirer sur l'Appui aérien en utilisant l'une des Unités AA disponibles (s'il y en a, mais pas celle qui a déjà fait le Tir de Couverture) comme si elle était en Couverture, quelle que soit la portée.

Placez le marqueur de CAS dans la case occupée par le Cube d'Activation du propriétaire avec tout marqueur de Dégât Physique ou au Moral qu'il a reçu.

Exemple d'utilisation du CAS.

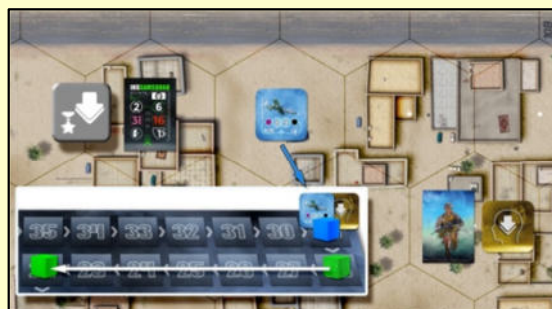
Un *technical Insurgé* a fixé des *Marines* et ceux-ci demandent un appui aérien rapproché. Un A-10 dans la zone répond à la demande par un rassurant "rolling in hot". Il engage la position des *Insurgés* avec ses armes légères (le canon d'un avion est considéré comme tel dans *Warfare*, alors que les bombes sont considérées comme des armes lourdes). Le Joueur Bleu dépense 8 PA.

L'Unité AA de l'Insurgé se trouve à proximité, mais elle ne peut pas attaquer l'avion en approche car elle n'est pas en Couverture.

Le *Technical* est en terrain Dégagé et n'a pas de valeur de défense : Le Joueur Bleu lance le dé violet et détruit le Véhicule.



Alors qu'il fait une ressource, l'A-10 est engagé par l'escouade AA, même si le Joueur Vert est toujours le Joueur Réactif : ce dernier dépense 6 PA et lance le dé rouge, modifié en gris en raison de la valeur de défense de l'A-10 de 3 décalages vers la gauche de la couleur du dé. Le résultat est Sous le Choc : un marqueur Sous le Choc est appliqué à l'A-10 dont le marqueur est ramené sur la Piste d'Action.



Le CAS peut être utilisé pour cibler les Hélicoptères en haute altitude uniquement.

Dans ce cas, utilisez la valeur des armes lourdes pour engager l'Hélicoptère.

Une Unité Aéroportée peut être initialement mise de côté lors de la mise en place de la partie et déployée sur la carte à n'importe quel moment, en dépensant 1 PA. Une fois déployée, elle ne peut plus être retirée de la carte pour être à nouveau parachutée.

FURTIVITÉ (CAPACITÉ SPÉCIALE)



Certaines Unités ont l'icône de la Capacité Spéciale Furtivité sur leur pion, ce qui signifie qu'elles ne déclenchent jamais de Tir à Couverture, grâce à leur tactique ou à leur excellente connaissance de la zone.

Comme il s'agit d'une Capacité Spéciale, elle doit être activée en dépensant 1 PA à chaque fois que le Joueur a l'intention de l'utiliser et elle dure pendant toute la durée de l'activation de l'Unité.

AMPHIBIE (CAPACITÉ SPÉCIALE)



Certaines Unités (Infanterie ou Véhicules) ont l'icône de la Capacité Spéciale Amphibie sur leur pion, ce qui signifie qu'elles peuvent se Déplacer dans des hexes d'eau en dépensant 1 PA par hex dans lequel elles entrent.

Les Unités d'Infanterie ne peuvent pas Tirer lorsqu'elles se Déplacent dans l'eau, mais les Véhicules le peuvent.

Comme il s'agit d'une Capacité Spéciale, elle doit être activée en dépensant 1 PA à chaque fois que le Joueur qui la possède a l'intention de passer de la terre à l'eau et vice versa.

DRONES D'ESCOUADE (CAPACITÉ SPÉCIALE)



Certaines Unités ont l'icône de la Capacité Spéciale Drones d'Escouade sur leur pion, ce qui signifie qu'elles peuvent retirer tous les cubes de Couverture ennemis dans un rayon de 2 hexes.

Les drones peuvent également être utilisés comme observateurs pendant le Tir d'Appui de l'Artillerie : l'Unité qui les possède peut établir la LdV sur la cible, non seulement depuis l'hex qu'elle occupe, mais aussi depuis tout hex situé dans un rayon de 2 hexes.

Comme il s'agit d'une Capacité Spéciale, elle doit être activée en dépensant 1 PA à chaque fois que le Joueur qui la possède a l'intention de l'utiliser. Elle peut être utilisée plusieurs fois de suite.

AÉROPORTÉ (CAPACITÉ SPÉCIALE)



Certaines Unités ont l'icône de la Capacité Spéciale Aéroporté sur leur pion, ce qui signifie qu'elles peuvent être parachutées dans n'importe quel hex vide (sans eau) sur la carte.

VOUS ÊTES MAINTENANT PRÊT À JOUER LE SCÉNARIO #5

“Sécuriser le pont”



Ci-dessus : Une escouade de fusiliers marins déploie un drone Instant Eye (haut) lors de l'évaluation comparative avec le micro-drone Black Hornet (bas) en 2016. (Photo : United States Marine Corps)