

CONTRAT AVEC LES ENNUIS

[CONTRACTING TROUBLE]

UN SCÉNARIO D 'INITIATION POUR AMBUSH ALLEY!



©2007 Ambush Alley Games

©2009 Sébastien Toussaint (sebastien_toussaint@yahoo.fr)

Notices :

Malgré tous les efforts apportés afin de préparer un document précis, complet et sans erreur, vos commentaires et suggestions concernant des améliorations à ce manuel d'utilisation sont les bienvenus. Pour toute suggestion et demande d'éclaircissement vous pouvez nous contacter à l'adresse suivante : dscarpenter@gmail.com

Copyright :

Ambush Alley! ©2007 Ambush Alley Games. Tout droit réservé. La reproduction de ce document, par quelques moyens que se soient, est expressément interdite sans la permission écrite de l'éditeur. Tous les personnages, noms, lieux, articles, illustrations et textes significatifs sont la propriété exclusive de Shawn Carpenter.

Ce produit est un travail de la fiction. N'importe quelle similitude à des personnages réels, aux organismes, aux endroits ou aux événements ne serait que pure coïncidence.

Ambush Alley Games :

Ambush Alley Games ©2006 Shawn Carpenter, Robby Carpenter, David « Dark Paw » Phipps & Peggy Carpenter

Historique de publication :

Publication	Version	Date
Contrat avec les ennuis! (Contracting Trouble!)	2.0	4 septembre 2008
Ce document a été imprimé le		5 septembre 2008

Dernière révision : 4 septembre 2008

Version française :

Ce document est la traduction des règles d'initiation « Contracting Trouble! ». Cette traduction a été réalisée et est la propriété intellectuelle de Sébastien Toussaint. Pour toute information concernant cette traduction (et uniquement cette traduction), vous pouvez le contacter à l'adresse suivante : sebastien_toussaint@yahoo.fr

Dernière révision : 13 avril 2009

Ambush Alley Games

SOMMAIRE

INTRODUCTION.....	1
NOTE SUR L'ÉCHELLE.....	1
NOTE SUR LES DIMENSIONS DE LA TABLE.....	1
NOTE SUR LES FIGURINES.....	1
UNITES DE BASES.....	3
RÉGULIERS ET INSURGÉS.....	3
NIVEAU DE QUALITÉ DE LA TROUPE ET MORAL.....	3
COHÉSION D'UNITÉ.....	3
Leader.....	3
Leaders rejoignant une unité.....	3
MOUVEMENT.....	3
A l'arrêt (ou en état d'alerte).....	
Mouvement prudent.....	
Mouvement rapide.....	
SEQUENCE DE JEU.....	
Mise en place de la table.....	
Mise en des points chauds insurgés.....	
Mise en place des unités régulières.....	
Mise en place des unités insurgées.....	
Arrivée de nouveaux insurgés.....	
Activation de la première unité régulière.....	
Unités insurgées interrompant les actions des réguliers.....	
Activation alternée des unités régulières.....	
Mouvement et maintien des unités insurgées.....	
LES BASES DU JEU.....	
LE MÉCANISME (PRESQUE) UNIVERSEL.....	
INTERRUPTIONS ET TESTS DE RÉACTION.....	
Interruptions insurgées des mouvements ou des tirs des réguliers.....	
Déroulement d'une interruption insurgé.....	
Tests de réaction.....	
Passer un test de réaction.....	
Interruption par le tir.....	
Interruption par le mouvement.....	
ETAT D'ALERTE.....	

TIR.....

Distance optimale.....

Résolution des tirs.....

Défense.....

Puissance de feu.....

Lancé d'attaques.....

Pertes humaines chez les unités régulières.....

UNITÉS AVEC BLESSÉS.....

MORAL.....

TESTS DE MORAL.....

Tests de moral chez les insurgés.....

Tests de moral chez les réguliers.....

Effets.....

Effets chez les réguliers.....

Effets chez les insurgés.....

Description des effets.....

SCÉNARIO 1 : CONTRAT AVEC LES ENNUIS!.....

PLUS D'INFOS SUR AMBUSH ALLEY! ET LES PRODUITS AMBUSH ALLEY.....

INTRODUCTION

Ce livret contient un scénario pour **Ambush Alley!** et toutes les règles nécessaires pour y jouer. Seules les règles de base sont présentées ici mais nous espérons que cet avant-goût vous convaincra et que vous aurez envie de posséder la version complète des règles.

En quoi **Ambush Alley!** est-il différents des wargames modernes et pourquoi devriez-vous dépenser votre argent durement gagné pour la version complète du jeu ?

Commençons tout d'abord par vous expliquer pourquoi pensons que notre jeu est un peu différent des autres. Nous avons développé **Ambush Alley!** en ayant certains points à l'esprit :

- Nous voulions un jeu rapide, furieux et plaisant à jouer. La plupart des gens n'ont pas le temps de jouer pendant cinq heures en ayant préalablement passé deux heures à mettre le jeu en place.
- Nous voulions un jeu qui puisse être joué sur une table de petite taille – nous n'avons pas tous une pièce avec une énorme table prévue pour le jeu.
- Nous voulions un jeu qui récompenserai la meilleure tactique et par conséquent le meilleur stratège et non pas celui qui investirait le plus d'argent afin d'aligner la meilleure armée.
- Nous voulions un jeu qui soit à la fois simple et réaliste sans qu'il soit nécessaire de se torturer l'esprit en apprenant les règles.

Nous pensons avoir atteint tous ces buts et nous espérons que vous serez d'accord avec nous après avoir joué une ou deux fois à **Contrat avec les ennuis**.

Si vous avez des questions au sujet de ces règles d'initiation, ou si souhaitez tout simplement en savoir plus au sujet de la version commerciale complète, vous pouvez nous contacter à l'adresse suivante :

AmbushAlley@gmail.com

NOTE SUR L'ÉCHELLE

Ambush Alley! est destiné à être joué avec des

figurines de 15mm ou 28mm. Si vous utilisez des figurines 28mm, il est nécessaire d'augmenter toutes les mesures de 150%.

L'équilibre et l'échelle du temps ne sont pas définies. Nous comprenons que ceci puisse vous conduire à faire une apoplexie. Cependant, afin de rendre le jeu plus fluide, nous avons fait volontairement l'impasse sur ces principes, finalement abstraits, que les échelles de mouvement, de portée des armes ou encore de temps.

NOTE SUR LES DIMENSIONS DE LA TABLE

Comme mentionné précédemment, **Ambush Alley!** a été développé pour être joué sur une table de petite taille. Les scénarios vous indiquerons la taille de table idéale sur laquelle la partie doit être jouée. Vous constaterez que nous demandons rarement une table de 4' x 4' et que bien souvent la surface requise est de 2' x 2'.

N'hésitez pas à jouer à **Ambush Alley!** sur des tables plus grandes, mais ne vous y sentez pas obligé! Essayez de jouer les scénarios sur des tables plus petites en commençant avec les unités directement en contact, les parties n'en seront que plus rapides. A contrario, une table plus grande vous permettra d'avoir une marge de manoeuvre plus importante avec des espaces plus ouverts.

NOTE SUR LES FIGURINES

Dans les exemples de parties, vous pourrez voir des exemples de figurines provenant de plusieurs fabricants dont vous trouverez ci-dessous une liste non exhaustive :

Rebel Minis :

<http://www.rebelminis.com>

QRF :

<http://quickreactionforce.co.uk>

Peter Pig :

<http://www.peterpig.co.uk>

Cannon Fodder Miniatures :

<http://candofmins.com>

Nous avons trouvé des figurines et des services chez ces quatre fabricants qui peuvent être

parfaitement utilisé à **Ambush Alley!**

Rebel Minis a été associé au projet Ambush Alley pour le développement de la « boîte de jeu », **Opération Darkstar**, qui contient à la fois trois scénarios et toutes les figurines nécessaires pour y jouer.

Dans **Ambush Alley!**, les figurines sont soclées individuellement. Nous trouvons que les pièces de 1 cent font des socles parfaits pour les figurines 15mm. Si vous souhaitez utiliser d'autres socles, vous êtes libre de le faire – les socles doivent avoir pour taille environ un demi-pouce.



Une unité de reconnaissance investit la place d'un village

UNITES DE BASES

REGULIERS ET INSURGES

Tous les unités dans *Ambush Alley!* sont réparties en deux grandes catégories. Il y a soit les **Réguliers**, soit les **Insurgés**.

Les Réguliers sont des soldats professionnels. Dans la majorité des jeux d'*Ambush Alley*, ils représentent les contre-terroristes. Dans ce scénario, ils sont représentés par les US Marines envoyés pour secourir des contrators blessés.

Les insurgés sont, et bien, des insurgés. Généralement, ils ne sont pas particulièrement bien entraînés mais ils sont extrêmement motivés. Dans ce scénario, ils sont représentés par une foule composée de civils armés à la hâte et dirigée par une poignée de « combattants de la liberté » étrangers.

NIVEAUX DE QUALITÉ DE LA TROUPE ET MORAL

Toutes les unités ont deux attributs de bases : la Qualité de la troupe et le Moral. Chacune d'elles ont un type de dé spécifique.

La Qualité de la Troupe représente sa bonne formation au combat, et à un degré moindre, son bon équipement.

Les Marines dans ce scénario ont un niveau de Qualité de Troupe de 1d8. Les insurgés ont un niveau de Qualité de Troupe de 1d6, tandis que leurs leaders on un niveau de Qualité de Troupe de 1d8.

Le Moral représente l'enthousiasme d'une unité à prendre part au combat contre l'ennemi ou à s'enfuir lorsque les choses se compliquent.

Les Marines dans ce scénario ont un Moral de 1d10, tout comme les insurgés et leurs chefs.

COHÉSION D'UNITÉ

Toutes les figurines doivent se trouver au maximum à 1" les unes des autres, ou, l'unité entière doit se trouver dans un rayon de 4" par rapport à la figurine de référence située au centre

de l'unité. Les unités qui ont du rompre leur cohésion à cause d'un mouvement ou du terrain doivent se regrouper afin de restaurer la cohésion de l'unité lors de leur prochaine activation.

LEADER

Les leaders peuvent se déplacer librement sur la table. Ils ne sont pas sujet aux règles de cohésion d'unité. Cependant, les leaders qui ne sont pas rattachés à l'unité ne peuvent pas agir comme leader de cette unité.

Les figurines de leaders sont plus importantes chez les insurgés que chez les réguliers. Les réguliers ont une chaîne de commandement établie et si leur leader vient à disparaître, un subordonné prendra alors sa place.

Les unités insurgées doivent avoir un leader afin de ne pas avoir à passer un Test de Moral.

Exemple 1 : une unité d'insurgés souhaitent ouvrir le feu une une unité de réguliers. Les insurgés ont un leader rattaché, l'attaque peut donc être immédiatement résolue.

Exemple 2 : une unité d'insurgés souhaitent ouvrir le feu une une unité de réguliers. Les insurgés n'ont pas de leader rattaché. Avant que l'attaque soit résolue, l'unité d'insurgés doit lancer un dé et réussir un 4+ en passant un Test de Moral. Si le test est réussi, l'attaque peut alors être résolue. Si le test est un échec, l'attaque ne être résolue et le tour de l'unité est fini.

LEADERS REJOIGNANT UNE UNITÉ

S'il le souhaite, un leader indépendant peut se joindre à une unité, en rejoignant celle-ci. Si l'unité que rejoint le leader a déjà été activée durant ce tour, le leader et donc l'unité ne peuvent pas effectuer d'autres actions durant ce même tour. Si l'unité n'a pas encore été activée avant qu'un leader ne la rejoigne, elle peut être activé plus tard dans le tour. Elle ne pourra tirer mais elle ne pourra pas bouger. Un leader rejoignant une unité compte comme mouvement pour l'unité entière.

MOUVEMENT

Quand une unité est activée (sujet abordé plus tard), elle peut soit bouger et tirer, soit tirer et

bouger. Les unités disposent de trois types de mouvement : à l'arrêt, prudent ou rapide.

Les unités en mouvement prudent peuvent se déplacer jusqu'à 6". Les unités en mouvement rapide peuvent se déplacer de 12".

A L'ARRÊT (OU EN ÉTAT D'ALERTE)

Si l'unité ne bouge pas ou si elle est en état d'alerte, elle est considérée à l'arrêt. Les unités stationnaires ou les unités en état d'alerte sont considérées comme étant à l'arrêt reçoivent un +1 contre les attaques pour les tests de réactions.

MOUVEMENT PRUDENT

Les unités se déplaçant en mouvement prudent, peuvent se déplacer jusqu'à 6" par tour.

Les unités régulières utilisant le mouvement prudent reçoivent un +1 à tous leurs tests de réaction afin de refléter leur formation et leur expérience dans la détection de dangers potentiels telles que de probables situations d'embuscades. Les unités insurgées ne reçoivent pas de tel bonus.

MOUVEMENT RAPIDE

Les unités se déplacent de plus de 6" pendant un tour, utilisent un mouvement rapide. Les unités ne peuvent cependant pas se déplacer de plus de 12".

Une unité ayant utilisé un mouvement rapide reçoit un -1 de pénalité à tous ces tests de réaction et 1 perd un dé de Puissance de feu.



SÉQUENCE DE JEU

La séquence de jeu est décrite ci-dessous. Elle fait référence aux sujets qui seront couverts plus tard dans les règles, mais elles fournissent un premier regard sur la structure complète du jeu.

Réguliers contre Insurgés Séquence de jeu

1. Mise en place de la table en fonction du scénario
2. Mise en place des points chauds pour les insurgés
3. Mise en place des unités régulières sur la table par rapport au scénario
4. Mise en place des unités insurgés sur la table par rapport au scénario
5. Après le premier tour, le joueur insurgé lance un dé contre le Niveau d'Insurrection pour déterminer l'arrivée de nouvelles unités
6. Le joueur régulier active sa première unité
7. Les unités insurgées peuvent tenter une interruption
8. Répéter les étapes 6 et 7 jusqu'à ce que toutes les unités régulières aient été activées
9. Une fois que toutes les unités régulières aient été activés, le joueur insurgé peut déplacer les unités qui n'ont pas réagi
10. Répéter les étapes 5 à 9

MISE EN PLACE DE LA TABLE

Chaque scénario comprend une description sur comment la table doit être mise en place, incluant la localisation des routes, des bâtiments et des différents éléments de décors.

Les tailles des tables à **Ambush Alley!** peuvent varier de 2'x2' à 4'x4'.

La mise en place de la table pour ce scénario est décrite dans le briefing de mission à la fin de ces règles.

EMPLACEMENT DES POINTS CHAUDS POUR LES INSURGÉS

Au début du jeu, il y a lieu de placer les 5 points chauds des insurgés sur la table.

Les points chauds indiquent les lieux par où les insurgés arrivent. Chaque point chaud doit être marqué d'un numéro de 1 à 5. Il doit y avoir au minimum 6" entre les différents points chauds.

Quand les renforts insurgés sont disponibles, il y a lieu de lancer 1d6 pour connaître par quel point chaud les renforts insurgés arrivent. Sur un résultat de 6, le joueur insurgé choisi le point chaud par lequel ses renforts arrivent.

Une fois déterminés, les renforts insurgés doivent être placés à 4" maximum du point chaud qui résulte du résultat du dé (ou qui a été choisi par le joueur insurgé sur un résultat de 6).

Les points chauds peuvent être neutralisés par les unités régulières. Pour neutraliser un point chaud, une unité régulière doit rester à son contact pendant un tour. Les points chauds neutralisés sont retirés de la table.

Si le résultat du lancer de dé indique un point chaud déjà neutralisé, le joueur insurgé ne peut pas recevoir de renfort. Le joueur insurgé ne peut pas relancer son dé pour déterminer un autre point chaud qui lui serait actif.

MISE EN PLACE DES UNITÉS RÉGULIÈRES

Le scénario indiquera combien le joueur régulier reçoit d'unités, leur composition ainsi que leur emplacement sur la table. La mise en place des unités régulières est indiquée dans le briefing de la mission.

MISE EN PLACE DES UNITÉS INSURGÉES

Le joueur insurgé a généralement une petite quantité d'unités en début de partie mais il reçoit continuellement, durant le jeu, des renforts, basé sur le niveau insurrectionnel du scénario.

Les unités insurgées sont placées sur la table comme décrites dans le scénario. Il arrive parfois

que les unités insurgées n'aient aucune ligne de vue sur les unités régulières mais il arrive également que les unités commencent « au contact ». Voilà une des caractéristiques spécifiques d'*Ambush Alley!*

ARRIVÉE DE NOUVEAUX INSURGÉS

Après le premier tour, le joueur insurgé lance un dé pour déterminer l'arrivée de nouveaux insurgés. Pour ce faire; il lance 1d6. Si le score est égale ou inférieur au niveau insurrectionnel du scénario, il lance alors les dés sur la table des renforts insurgés pour savoir combien de nouveaux insurgés arrivent en jeu et comment ils sont armés.

Les renforts insurgés arrivent par les points chauds précédemment mis en place sur la table.

ACTIVATION DE LA PREMIÈRE UNITÉ RÉGULIÈRE

Une des caractéristiques des conflits entre Réguliers et Insurgés réside dans le mode d'action et réaction : Les Unités Régulières ont tendance à se déplacer dans un but précis, avec discipline et conformément à un plan coordonné, tandis que les Insurgés ont tendance à réagir aux actions des forces régulières.

Ambush Alley! reflète ceci en donnant l'initiative au joueur régulier à chaque tour.

Chaque unité du joueur régulier sera activée l'une après l'autre, tandis que les unités insurgées seront obligées de réagir contre elles.

Le joueur régulier peut choisir quelle unité il souhaite activer en premier.

Une fois activée, une unité peut soit bouger et tirer, soit tirer et bouger.

UNITÉS INSURGÉES INTERROMPANT LES ACTIONS DES RÉGULIERS

Les unités insurgées peuvent tenter d'interrompre une unité régulière active qu'elles voient.

Une unités insurgés ne peut interrompre qu'une seule fois par tour.

ACTIVATION ALTERNÉE DES UNITÉS RÉGULIÈRES

Les unités régulières sont activées au fur et à mesure et les unités insurgées peuvent répondre jusqu'à ce que toutes les unités aient été activées.

MOUVEMENT ET MAINTIEN DES UNITÉS INSURGÉES

Une fois que toutes les unités régulières ont été activées, les unités insurgés qui n'ont pas interrompu durant le tour peuvent bouger et tirer ou tirer et bouger. Continuez à jouer jusqu'à ce que un des côté est complété les conditions de victoire.



LES BASES DU JEU

LE MÉCANISME (PRESQUE) UNIVERSEL

Ambush Alley! possède un mécanisme (presque) universel permettant de résoudre une large gamme d'actions pour chacune des unités. Il suffit d'obtenir un 4+ pour réussir une action.

Si l'action appelle un jet d'opposition, il y a lieu d'une part de réussir un 4 ou plus pour réussir l'action, mais également de réussir un jet supérieur à celui de votre adversaire.

Le mécanisme (presque) universel

Jet de 4+

Si jet d'opposition, jet de 4+ et résultat supérieur au jet de votre adversaire

INTERRUPTIONS ET TESTS DE RÉACTION

Interruptions insurgées de mouvements ou de tirs réguliers

Lorsqu'une unité régulière se déplace ou fait feu dans la ligne de vue (LDV/LOS) d'une unité insurgée, cette dernière peut tenter d'interrompre le mouvement ou le tir de celle-ci. Le joueur insurgé doit indiquer avec laquelle de ses unités il interrompt et s'il interrompt le tir ou le mouvement de l'unité régulière. Si le joueur décide d'interrompre le mouvement, ce dernier doit indiquer à quel endroit à lieu l'interruption.

Les unités insurgées peuvent aussi sacrifier une action d'interruption en tirant sur des unités régulières qui **Battre en retraite** ou **Accrochées**.

Une unité régulière peut-être interrompue par plus d'une unité insurgée, mais chaque unité insurgée ne peut interrompre qu'une seule fois par tour une unité régulière.

DÉROULEMENT D'UNE

INTERRUPTION INSURGÉE

Si une unité insurgée n'a pas de leader rattaché, elle doit passer un test sous la caractéristique de la Qualité de la Troupe et obtenir un 4+ pour réussir son action d'interruption. Les unités possédant un leader n'ont pas à passer ce test.

Test de réaction insurgée

Sans leader : jet de 4+ sous Qualité de la Troupe, si manqué aucune autre action possible jusqu'à la fin du tour

Avec leader : aucun test nécessaire

TESTS DE RÉACTION

Quand une unité insurgée tente d'interrompre le mouvement ou le tir d'une unité régulière, un test de réaction doit être effectué afin de déterminer si l'interruption est réussie.

Une unité régulière dont le mouvement ou le tir a été interrompu peut toujours réagir. Les unités régulières peuvent également réagir lorsque des unités insurgées se déplacent dans leur ligne de vue (LDV/LOS) ou qu'elles sont la cible de tirs après que toutes les unités régulières a été activées.

Les unités régulières qui auraient dans leur ligne de vue (LDV/LOS) une unité amie victime d'une interruption, peuvent également réagir si elles n'ont pas déjà été activées. Une telle réaction compte comme l'activation de l'unité pour le tour et elle ne peut donc pas prendre part à une autre nouvelle action.

Les unités placées en état d'alerte peuvent toujours réagir à une interruption si celle-ci a lieu dans sa ligne de vue (LDV/LOS).

PASSER UN TEST DE RÉACTION

Quand le mouvement ou le tir d'une unité régulière est interrompu, il y a lieu d'effectuer un Test de Réaction. Les deux unités impliquées lancent les dés sous leur caractéristiques de Qualité de Troupe.

Le joueur insurgé doit obtenir un 4+ et son résultat doit être supérieur à celui du joueur régulier afin de l'interrompre avant que le joueur régulier puisse réagir.

Les unités régulières effectuant un mouvement prudent ou étant stationnaires, reçoivent un +1 à leur test de Qualité de Troupe pour le test de réaction. Les unités régulières effectuant un mouvement rapide reçoivent un -1 à ce test lors du lancer de dé.

Si le test des insurgés est réussi, c'est à dire qu'ils obtiennent 4+ et que leur résultat est supérieur à celui des réguliers, alors ils réussissent leur test d'interruption avant que les réguliers n'aient pu réagir. Une fois que l'interruption a été résolue (voir **Interruption par le Tir** et **Interruption par Mouvement**), les unités régulières peuvent réagir en tirant à leur tour. Si leur mouvement a été interrompu, elles peuvent finir leur mouvement une fois que l'interruption et la Réaction sont résolues.

Si le joueur insurgé rate son lancé de dé (c'est à dire qu'il obtient moins de 4+ ou que son résultat est inférieur à celui du joueur régulier), l'interruption aura lieu mais le joueur régulier réagira en premier. Le joueur régulier peut soit faire feu sur l'unité qui l'interrompt, avant que celle-ci puisse effectuer son action, ou se déplacer à couvert ou en dehors de la ligne de vue (LDV/LOS) de l'unité insurgée.

Les unités régulières perdent 1 dé de Qualité de Troupe pour leur **Puissance de feu** et perdent 1" de mouvement à chaque fois qu'elles sont interrompues. Ces modificateurs se cumulent.

Résultats de test de réaction

Les insurgés obtiennent 4+ à leur lancé de dé et leur résultat est supérieur à celui des réguliers : interruption est résolue avant la que les réguliers ne puissent réagir.

Les insurgés ratent leur lancé de dé : le joueur régulier peut tirer sur les insurgés ou finir son mouvement avant que l'interruption soit résolue.

INTERRUPTION PAR LE TIR

Si une unité régulière rate son Test de Réaction et qu'elle est interrompu par un tir insurgé, le tir doit être immédiatement résolu. Les troupes régulières qui survivent à cette attaque doivent effectuer un **Test de Moral**. Si elles ne sont pas obligées de **Battre en Retraite** ou **Accrochées**, elles peuvent alors faire feu sur l'unité qui les a prise pour cible et finir leur mouvement.

Les unités insurgées reçoivent un -1 de pénalité à leur tir si l'unité ciblée se déplace en mouvement prudent.

Si une unité régulière **réussi** son test de réaction avant d'être se faire tirer dessus par les insurgés, il est possible de :

- Faire feu sur l'unité interrompant. Une fois que le tir a été résolu, les insurgés doivent nécessairement faire un **Test de Moral**. Les insurgés survivants qui ne sont pas **Affectés Psychologiquement** ou **Secoués**, peuvent alors faire feu. Une fois le combat résolu, le joueur régulier peut finir le mouvement de son unité.
- Les unités régulières lancent un dé de moins pour la résolution du tir pour chaque interruption après la première.
- Se déplacer pour se mettre à couvert ou pour sortir de la ligne de vue (LDV/LOS) des insurgés. L'unité régulière peut se déplacer de son mouvement régulier (6"). Si leur déplacement a été interrompu, elles peuvent simplement bouger de leur mouvement restant.

INTERRUPTION PAR LE MOUVEMENT

Si une unité insurgée interrompt le déplacement d'une unité régulière en se déplaçant, il suffit de simplement déplacer l'unité insurgée. Celle-ci peut se déplacer de la distance appropriée, soit en utilisant un mouvement prudent ou un mouvement rapide. L'unité interrompu peut réagir comme décrit ci-dessus.

Les unités régulières qui n'ont pas encore été activées ou celles placées en état d'alerte peuvent également réagir à l'interruption d'une unité insurgées.

Les unités régulières qui n'ont pas encore été activées perdent leur tour si elles réagissent à une interruption insurgée.

ETAT D'ALERTE

Seules les unités régulières peuvent être placées en état d'alerte. Une unité peut être mise en état d'alerte lors de son activation.

Les unités en état d'alerte peuvent interrompre les actions des unités insurgées si celles-ci passent dans leur ligne de vue (LDV/LOS). Elles peuvent également interrompre les interruptions des unités insurgées.

Les unités en état d'alerte ne peuvent pas être interrompu par des unités insurgées.

Les unités en état d'alerte perdent un dé de Qualité de Troupe sous la **Puissance de Feu** pour chaque interruption après la première. Elles peuvent interrompre jusqu'à ce qu'elles ne puissent plus lancer de dés.

Quand une unité en Etat d'alerte interrompt une interruption d'une unité insurgée, il y a lieu de faire un Test de Réaction comme décrit précédemment. Si l'unité en état d'alerte réussit son test de réaction, elle ouvre tir avant l'unité insurgée. En cas d'échec, elle tire après l'unité insurgée.

Les unités en état d'alerte tire avant que les unités régulières qui ont été interrompues n'aient fait leur test de réaction.



TIR

Les tirs ont lieu chaque fois qu'une unité ouvre le feu sur une autre unité, que ce soit lors d'une action directe, d'une interruption ou d'une réaction. Vous trouverez dans cette section une description du déroulement des combats lors d'échange de tirs et comment ils sont résolus dans **Ambush Alley!** Vous ne trouvez cependant pas de schémas et autres tableaux.

DISTANCE OPTIMALE

De nombreuses armes peuvent aisément faire feu d'un bout à l'autre de la table notamment à cause des tailles de celles-ci dans **Ambush Alley!** Cependant, les unités ont plus de chance de causer des dégâts lorsqu'elles tirent sur la distance optimale. Les troupes qui sont le mieux entraînées et qui possèdent le plus d'expérience ont une meilleure distance optimale que les unités adverses inexpérimentées.

La Distance Optimale ne doit pas être confondue avec la « distance effective » qui est un terme avec une signification très spécifique. La Distance Optimale correspond à la distance sur laquelle une arme fera le plus de dégâts et donc de pertes humaines. La distance effective correspond à la distance maximale à laquelle une arme peut tirer. Les armes utilisées dans le jeu peuvent parfois tirer à une distance plusieurs fois supérieure à la grandeur de table de jeu y compris pour les plus grandes tables.

Les unités tirant à une Distance Optimale reçoivent un dé supplémentaire pour leur puissance de feu.

Dans ce scénario, les Marines possèdent une distance optimale de 8", tandis que les insurgés ont une distance optimale de 6".

Les armes d'appui tirent au double de la distance optimale possédée par la figurine.

RÉSOLUTION DES TIRS

Pour résoudre les tirs, les deux unités impliquées déterminent combien elles ont de dé en Qualité de Troupe, leur Puissance de feu et leur Défense. Chaque unité lance le nombre approprié de dés pour leur Qualité de Troupe et doivent obtenir 4+

pour chaque dé.

Chacune des unités lancent le nombre de dés correspondant à sa Qualité de troupe. Chaque résultat de 4+ est une réussite. Ensuite, les résultats des dés sont comparés. Pour pouvoir sauvegarder, l'unité ayant reçue les tirs doit avoir des résultats sur ses dés supérieurs à ceux de l'unité ayant ouvert le feu. En cas d'infériorité ou d'égalité, elle reçoit une blessure pour chaque dé non sauvegardé.

DÉFENSE

Un soldat mieux entraîné et mieux formé saura probablement mieux utiliser son environnement afin de se dissimuler aux yeux de son ennemi et ainsi profiter au maximum des différents couverts qu'il aura à sa disposition. Cet élément est simulé en liant la Qualité de Troupe de l'unité à sa Défense.

La défense de l'unité est déterminé en additionnant le total des figurines de l'unité, le nombre de dés pour la couverture et l'armure. La défense de l'unité ne peut cependant pas excéder dix dés (10D).

Défense de l'unité

Défense = nombre de figurines de l'unité prise pour cible + Dés de couverture + Dés d'armure
Défense de l'unité maximum : 10D

DÉS DE COUVERTURE

Dans les environnements urbains comme ceux simulés dans **Ambush Alley!**, les grandes avenues ou places ouvertes sont moins communes que des rues jonchées de débris, dans lesquelles sont garées (ou détruites) des voitures. La plupart des joueurs n'ont souvent pas assez de décors pour reproduire cet environnement riche en couverture sur leur de table, nous supposons donc que n'importe quelle unité qui n'est pas **Exposée** profite des avantages de terrain invisibles (voir les règles concernant l' exposition à la **Puissance de feu**).

Les unités reçoivent un dé supplémentaire basé sur la présence d'élément de couverture sur le

champ de bataille profitant ainsi de ces différents couverts.

Dé des couvertures

Mouvement prudent : +1 dé en défense
A couvert : +1 dé en défense
Couvert solide : +1 dé en défense
Exposée : +1 dé en Puissance de feu pour l'attaquant

Mouvement prudent (+1 dé en défense)

: si une unité se déplace prudemment, elle reçoit un bonus d'un dé en défense.

A couvert (+1 dé en défense) : Une unité qui passe son tour peut déclarer qu'elle est accroupie. De plus, les unités accrochées peuvent aussi revendiquer le fait qu'elles soient accroupies. Ce bonus est cumulable avec d'autres dés de couverture.

Couverts solides (+1 dé en défense) :

Les couverts offrent une chance d'échapper aux tirs ennemis, encore plus s'il s'agit de couverts solides. Ces derniers incluent les bâtiments, les sacs de sable, les murs de pierres, APC détruits, etc. A couvert et Couverts solides peuvent être cumulés. Une unité à couvert, derrière un couvert solide reçoit 2 dés supplémentaires en défense.

Exposée (+1 dé en Puissance de feu pour l'attaquant) :

Une unité se trouvant dans un espace ouvert, sans décors représentant un couvert à moins de 2" d'elle, est considérée comme exposée. Les unités exposées sont extrêmement vulnérables aux tirs. Les unités ouvrant le feu sur des unités exposées reçoivent un dé supplémentaire sous leur Puissance de feu.

DÉS D'ARMURE

Les unités équipées d'un gilet pare-balles reçoivent un dé en défense supplémentaire.

Dans ce scénario, les Marines reçoivent un dé supplémentaire pour leur gilet pare-balles. Les insurgés n'en portant pas, ils ne reçoivent aucun dé supplémentaire.

Exemples de défense :

Exemple n° 1 : Une unité de Marines se déplace dans une rue quand elle est prise pour cible. Il y a quatre figurines dans l'unité, la défense de base est donc de 4 dés. Les Marines sont munies de gilet pare-balles, ils reçoivent donc un dé supplémentaire, leur défense s'élève alors à 5 dés, soit dans ce cas 5d8.

Exemple n° 2 : La même unité, toujours prise pour cible, est à couvert dans un bâtiment. L'unité étant composée de 4 membres, elle dispose d'une défense de base de 4 dés. Ces membres étant munis d'un gilet pare-balles, elle reçoit un dé en défense supplémentaire. Le bâtiment dans lequel elle se trouve est considéré comme un couvert solide, elle reçoit donc un dé en défense supplémentaire. Au final, la défense correspond à 4+1+1 soit 6d8.

Exemple n° 3 : Une unité de 6 insurgés se déplace dans un espace ouvert. Elle dispose donc d'une défense de base de 6 dés. Ces membres ne portant pas de gilet pare-balles, elle ne reçoit pas de dé de défense supplémentaire. De plus, ne se trouvant pas à moins de 2" d'un couvert, l'unité la prenant pour cible reçoit un dé supplémentaire de bonus sous sa Puissance de feu.

PUISSANCE DE FEU

La puissance de feu d'une Unité représente sa capacité à tirer efficacement sur l'ennemi. Comme précédemment abordé, **Ambush Alley!** prend d'avantage en considération la qualité de l'homme utilisant son arme que les différences mineures entre les armes elles-mêmes au sein de la même classe d'armes. Par conséquent, la Qualité de Troupe d'une Unité est le facteur le plus important dans la détermination de sa Puissance de feu.

Pour déterminer la puissance de feu d'une unité, il y a lieu d'additionner le nombre de figurines dans l'unité armées de fusils d'assaut, d'AK, de M4, etc. Ensuite, il faut soustraire le nombre de dé perdu à cause des interruptions ou des états d'alerte. Le résultat détermine la puissance de feu de base de l'unité.

Ensuite, il y a lieu d'ajouter les dés pour les armes spéciales déterminant ainsi la Puissance de feu totale de l'unité.

La puissance de feu totale de l'unité ne peut cependant pas dépasser dix dés (10D).

DÈS DES ARMES D'APPUI

Une figurine utilisant une arme d'appui ajoute un dé supplémentaire à la puissance de feu de l'unité, en plus du dé attribué à la figurine elle-même.

Dans ce scénario, il y a seulement deux types d'armes spéciales disponibles : Légères et Moyennes.

Les unités de Marines possède une mitrailleuse M249 SAW et un lance-grenades M203. Ces armes ajoutent chacune un dé supplémentaire à la Puissance de feu pour chacune des unités auxquelles elles sont rattachées.

Les insurgés possédant des mitrailleuses légères, ajoutent pour chacune un dé supplémentaire à la Puissance de feu, et deux dés pour les lance-roquettes RPG.

Exemple de puissance de feu

Exemple n° 1 : Une unité de 4 Marines prend pour cible une unité d'insurgés. L'unité à une puissance de feu de base de 4D8. Une des figurines est armée d'un M249 SAW et une autre d'un M203, ajoutant ainsi 2 dés supplémentaires. La Puissance de feu de l'unité est donc maintenant de 6D8. Si l'unité insurgé prise pour cible est à Distance Optimale, l'unité reçoit un dé supplémentaire, le total est donc maintenant de 7D8. L'unité insurgée étant exposée, l'unité de Marines reçoit encore un dé supplémentaire. Sa puissance de feu est alors de 8D8.

Exemple n° 2 : Une unité de 5 insurgés prend pour cible une unité de Marine. 4 des insurgés sont armés avec de petites armes tandis que le dernier possède un RPG. L'unité possède 5D6 de base et additionne les 2D6 pour le RPG, soit un total de 7D6. L'unité tirant sur une Distance Optimale, elle ajoute 1D6 supplémentaire, soit 8D6. Si la cible est exposée, elle ajoute encore 1D6, le total de la Puissance de feu est alors de 9D6.

LANCÉ D'ATTAQUES

Afin de déterminer l'issu d'un combat, l'attaquant lance le nombre de dés égale à sa puissance de feu, tandis que le défenseur lance le nombre de dés égale à sa défense.

L'attaquant lance un nombre de dés égale à sa Puissance de feu et se défausse de tous les dés inférieures à 4, si l'unité ciblée est à distance optimale, ou de tous les dés inférieures à 7, si l'unité ciblée est au delà de cette distance.

Le défenseur lance un nombre de dé égale à sa défense.

Le défenseur compare alors le résultat de ses dés à ceux de l'attaquant. Tous les dés égaux ou supérieurs à ceux de l'attaquant sont conservés, les autres sont défaussés.

N'importe quel dé de l'attaquant avec un score de 4 ou plus qui ne peut pas être égalé ou dépassé par un dé de Défense indique une blessure.

Exemple : Une unité de 4 marines (2 avec fusils, un avec un M249 SAW, un avec un M203) prend pour cible une unité de 3 Feddayin accroupie derrière un mûr de boue. Les Feddayin sont à Distance Optimale de tir.

La puissance de feu du joueurs Marines est de 7D8 (un pour chaque figurine, soit 4D8, un pour le M249 SAW, un pour le M203 et un pour la Distance Optimale).

Les Feddayin ont une défense de 5D6 (un pour chaque figurine, soit 3D6, un pour être à couvert et un pour être derrière un couvert solide).

L'unité de Marines lance 7D8 et obtient : 7, 6, 5, 4, 4, 3 et 2. Les 3 et 2 sont défaussés car inférieurs à 4.

L'unité de Feddayin lance 5D6 et obtient : 5, 5, 4, 4 et 3. Le 3 est défaussés car inférieurs à 4.

Le défenseur compare ses dés avec ceux de l'attaquant en essayant de les dépasser ou de les égalet.

Il arrange les dés comme bon lui semble :

7-x, 6-4, 5-5, 4-5, 4-4

Comme le défenseur ne peut pas dépasser le 7, il ne met pas de dé en face préférant contrer les autres dés plus accessibles. Cependant, ce dé n'étant pas sauvegarder, un des Feddayin est blessé.

Le 6 ne peut également par être contrer, le 4 lui

étant inférieur. Un second Feddayin est donc blessé. Les 3 autres dés étant sauvegardés, puisqu'il y a égalité ou supériorité, un des Feddayin survit à l'attaque.

mouvement rapide au lieu d'un mouvement prudent prudent et ce jusqu'à la fin de la partie. Cela reflète le fait que les hommes dans l'unité sont un peu moins désireux de combattre après avoir vu ce qui était arrivé à leurs camarades.

PERTES HUMAINES CHEZ LES UNITÉS RÉGULIÈRES

Les Insurgés ayant reçue une blessure sont immédiatement retirés du jeu. Les Réguliers, étant entraînés à apporter les Premiers Soins à leurs camarades, lancent, pour chaque blessure, 1D6 et se rapporte à la table ci-dessous pour déterminer les conséquences des blessures.

Table de premier secours

Lancer un D6

1-2 : Les blessures de la figurines sont légères, aucune incidence.

3-4 : Les blessures de la figurine sont modérées, cependant elle devient une Personne à charge.

5-6 : Les blessures de la figurines sont sérieuses. Elle devient donc une Personne à charge. De plus, l'unité doit passer un test moral.



UNITÉS AVEC BLESSÉS

Si N'IMPORTE LAQUELLE des figurines d'une unité Régulière est enlevée comme pertes humaines, l'unité doit faire un test de Qualité de Troupe chaque fois il essaye de se déplacer d'un

MORAL

Même les unités les plus motivées ont leurs limites - une unité qui a été mal malmenée prendra souvent un moment pour réfléchir afin de savoir s'il vaut mieux rester en vie, ou la risquer pour l'appât du gain. Dans *Ambush Alley!*, ces moments d'introspection du champ de bataille sont représentés par des Tests de moral.

TESTS DE MORAL

Les réguliers et les insurgés doivent effectuer un Test de moral dans différentes circonstances. De manière générale, des troupes Insurgées sont plus sensibles et doivent donc effectuer d'avantage de Tests de moral durant la partie que les troupes régulières.

Quand une unité est amenée à passer un Test de moral, il y a lieu de lancer un dé pour chaque figurine de l'unité, d'appliquer les modificateurs, et enfin de consulter le tableau du Test de moral approprié.

TESTS DE MORAL CHEZ LES INSURGÉS

Les insurgés font un test de moral :

POINTS DE TEST DE MORAL INSURGÉ

- A chaque fois qu'une unité insurgée sans leader ouvre le feu
- A chaque fois qu'une unité insurgée subie des dommages

TESTS DE MORAL CHEZ LES RÉGULIERS

Les réguliers font un test de moral :

POINTS DE TEST DE MORAL RÉGULIER

- A chaque fois qu'une unité régulière subie des dommages

EFFETS

Si une unité est obligée de faire un Test de moral, il y a lieu de lancer un dé pour chaque figurine de l'unité. Tous les jets de 4+ sont comptés comme des réussites, tous les jets inférieurs à 4, sont comptés comme des échecs. Ensuite, il faut additionner d'une part toutes les réussites et d'autre part tous les échecs, et consulter les règles décrites ci-dessous pour les réguliers ou les insurgés.

EFFETS CHEZ LES RÉGULIERS

Les réguliers subissent trois types d'effets : **Tenez bon !**, **Accrochées** ou **Battre en retraite**.

Tenez bon ! : Si lors du test de moral les réguliers obtiennent plus de réussites (+4) que d'échecs, l'unité garde le moral et ne subit aucun effet défavorable.

Accrochée : Si lors du test de moral les réguliers obtiennent autant de réussites (4+) ou plus d'échecs, l'unité est **Accrochée**.

Battre en Retraite : Si une unité qui est déjà **Accrochée** est **Accrochée** une nouvelle fois, elle doit **Battre en retraite** et doit donc reculer sauf si elle est déjà en position défensive.

EFFETS CHEZ LES INSURGÉS

Les insurgés subissent trois types d'effets : **Tenez bon !** (mais **Affecté Physiologiquement**), ou être **Secoué**.

Tenez bon ! : Si lors du Test de Moral les insurgés obtiennent plus de réussites (4+) que d'échecs, l'unité garde le moral mais elle est affectée psychologiquement.

Affecté psychologiquement : Même si l'unité réussit son Test de moral, elle peut encore être affectée psychologiquement. Les figurines ayant obtenue un 1 aux jets de dés, sont retirées du jeu.

Secoué : Si lors du test de moral les insurgés obtiennent autant de réussites (4+) ou plus d'échecs, l'unité est **Secouée**. Il y a lieu de réduire le moral de l'unité d'un niveau. Les unités dont le moral est réduit au-dessous de d6 sont

démoralisées et prenne la fuite - de telles unités sont retirées de la parties.

DESCRIPTION DES EFFETS

DEBOUT

Les unités ayant réussie leur Test de moral ne subissent aucun effet négatif.

ACCROCHE

Même les soldats les mieux entraînés et les plus motivés ont parfois besoin de faire une pause lorsqu'ils se souviennent subitement qu'ils peuvent mourir sous le feu ennemi. Ils se retrouvent donc abasourdis. Cette baisse de morale, généralement temporaire, correspond à un état Accroché dans **Ambush Alley!**

Les unités Accrochées doivent se déplacer vers un couvert s'il leur reste du mouvement. Elles ne peuvent pas se déplacer vers une unité ennemie lorsqu'elles se déplacent vers un couvert.

Une unité Accrochée qui ne pourrait pas se déplacer vers un couvert sans qu'elle se déplace vers une unité ennemi peu se mettre **A Couvert**.

Les unités Accrochées peuvent tirer sur une unité ennemie durant leur activation ou lors de l'interruption du déplacement de l'unité ennemie. Cependant, les unités Accrochées perdent un dé de Qualité de troupe pour n'importe quel test qu'elles sont amenées à passer.

Le dé de Moral d'unités Accrochées reste inchangé à moins qu'une Carte Morale n'en décide autrement.

Les unités Accrochées ne sont plus Accrochées à la fin du tour durant lequel elles étaient Accrochées.

BATTE EN RETRAITE

Les unités Accrochées peuvent se retrouver obliger à Battre en retraite si elles sont Accrochées une seconde fois dans le même tour. Une unité obligée de battre en retraite s'éloignera immédiatement de l'unité ennemi l'ayant prise pour cible afin de se mettre à l'abris derrière un couvert et ainsi pouvoir se reformer. Il est possible alors de bouger à nouveau de 6" (même si l'unité s'est déjà déplacée) mais elle doit se déplacer vers le couvert le plus proche.

Les unités qui ont été forcées à battre en retraite, doivent se reformer lors du tour suivant. Elles peuvent tirer ou se mettre en état d'alerte pendant le regroupement, mais elles ne peuvent pas se déplacer. A la fin du tour, elles sont considérées comme s'étant regroupées et pourront donc se redéplacer dès le tour suivant.

Une unité qui a du battre en retraite et qui s'est ensuite regroupée, peut être à nouveau accrochées et si elle est accrochée une seconde fois dans le même tour, elle devra à nouveau battre en retraite.

AFFECTÉE PSYCHOLOGIQUEMENT

Les unités insurgées qui ont du passer un Test de moral peuvent être affectée psychologiquement si elles ont réussi leur test. Cet élément représente la tendance qu'ont les membres les moins motivés des unités insurgées à continuer à se battre lorsque les choses se compliquent.

A chaque fois qu'une figurine obtient un 1 lors du test de moral, elle est retirée de la partie. Les insurgés munies d'une arme spéciale sont toujours retirés en dernier lors des affectations psychologiques.

Les leaders insurgés ne sont jamais retirés de cette façon. Ils sont trop dévoués à la cause pour être affecté psychologiquement.

SECOUÉ

Les unités insurgées qui ont raté leur Test de moral (les échecs sont plus nombreux que les réussites) sont secouées. Le niveau de moral de l'unité est réduit d'un niveau (une unité avec un moral de d10, passera à un moral de d8 puis d6). Une unité ne pouvant pas descendre d'un niveau supplémentaire lorsqu'elle a atteint d6, elle est alors retirée de la partie.

Une unité secouée doit bouger vers un couvert s'il lui reste du mouvement. Elle ne peut pas bouger vers l'ennemi afin de se rendre vers un couvert.

Une unité secoué doit passer son prochain tour pour récupérer sa volonté de se battre. Elle ne peut que bouger en s'éloignant de l'ennemi et ne peut pas prendre part à des actions agressives (tirs).



SCÉNARIO 1 : CONTRAT AVEC LES ENNUIS

Ce scénario introduit les concepts de base d'*Ambush Alley!* Aucune règle spéciale ne s'applique. Aucune carte pour le Brouillard de Guerre n'est tirée même lors des jets de Réactions.

Briefing de la mission

Un 4x4 transportant des Contractors civils a été pris pour cible par des tirs alors qu'il se déplaçait à proximité d'une des zones les plus dangereuses de la ville.

Les premières informations transmises par le drone de reconnaissance indique que les Contractors sont blessés mais en vie. Voilà un quart d'heures que les deux Contractors parviennent à tenir à l'écart le groupe d'insurgés qui les a pris pour cible mais des hommes mieux armés ont été observés convergeant vers le 4x4 endommagé.

Une escouades d'US Marines se trouvant dans le voisinage, peut se rendre sur le site dans l'heure.

Objectif des réguliers

Les Marines doivent localiser les Contractors et les escorter au sud ou dans le coin ouest. Les Contractors sont blessés et non plus de munitions lorsque les Marines entre en jeu. Ils ne sont donc plus en mesure de faire feu sur les insurgés. Il est important que les pertes chez les Marines soient minimales.

Objectifs des insurgés

Les insurgés doivent empêcher les Contractors de quitter la table. A cause de leur mauvais commandement et contrôle, le joueur insurgé ne peut pas capturer les Contractors. Il ne peut pas non plus les tuer avant que les US Marines les aient atteints.

Mise en place de la table (2' x 2' 15mm, 4' x 4' 28mm)



- M** : Escouade de Marines
- C** : Contractors et 4x4 détruit
- 1** : 6x insurgés avec petites armes
- 2** : 4x leaders insurgés
- 3** : 1x insurgé avec RPG (arme d'appui)
- 4** : 1x leader insurgé, 1x insurgé avec RPG (arme d'appui)
- 5** : 1x insurgé avec RPG (arme d'appui)

Niveau insurrectionnel

Le niveau insurrectionnel dans ce jeu est « Automatique ». Les renforts insurgés arrive automatiquement à la fin de chaque tour.

Pour déterminer quel type de renfort arrive, lancez 2d6 et consultez le tableau ci-dessous :

Résultat du jet	Unité insurgée
2	1d6 avec armes légères + 1 avec arme de support légère
3	1 avec RPG*
4	1d6 avec armes légères et relancer les dés
5	1 avec RPG*
6	1d6+2 avec armes légères
7	1d6 avec armes légères + leader + 1 avec arme de support légère
8	1d6+2 avec armes légères
9	1d6 avec armes légères et relancer les dés
10	1 avec arme de support légère
11	1d6 avec armes légères + leader + 1 avec RPG*
12	2d6 avec armes légères

***Lancez 1d6 – un jet de 5 ou 6 indique un AT-RPG**

Lancez 1d6 pour les unités qui n'ont pas de leader. Sur un jet de 1, remplacez une des figurines par celle d'un leader. Sinon, les leaders arrivent en jeu selon le tableau ci-dessus.

Lancez les dés pour savoir à partir de quel point chaud les renforts arrivent. Si le jet sur le tableau des renforts indique des arrivées multiples, lancez un dé pour chaque unité afin de déterminer les différents points chauds.

Composition de la force Marines

Le joueur régulier possède une unité de Marines comprenant :

1x Caporal (Leader)
2x Escouades (comportant chacune 2x fusiliers, 1x M203, 1x M249 SAW)

Les Marines ont une Qualité de Troupe Entraînée (1d8) et un morale de 1d10.

Aucun actif de combats n'est disponible.

Composition de la force Insurgée

Les forces insurgées, hormis celles mises en place au début de la partie, arrivent en jeu aléatoirement. Tous les insurgés dans ce scénario ont une Qualité de Troupe de 1d6 et un Morale de 1d10.

Brouillard de Guerre

Il n'y a pas d'effets dû au Brouillard de Guerre dans ce scénario.

Conditions de victoire pour les Réguliers

- Par Contractors évacués par les Marines : 5 points.
- Les Marines n'abandonnent aucun blessé ami ou de prisonnier de guerre derrière eux : 5 points.

Rappel : Une fois que l'escouade de Marines a commencé à escorter les Contractors sur la table, ces derniers sont considérés au sein de

l'escouade comme personne à charge.

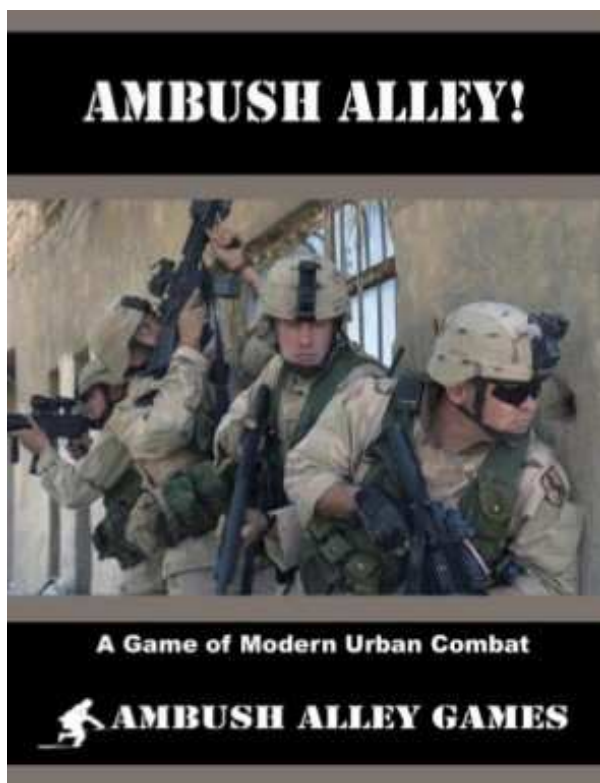
Conditions de victoire pour les Insurgés

- Par Marines blessé : 1 point.
- Par Marines tué : 2 points
- Par prisonnier à la fin de la partie (contractor ou Marines) : 5 points

Règles spéciales**Déplacement des Contractors**

Les Réguliers peuvent déplacer les Contractors dès qu'il y a contact - autrement dit, aussitôt qu'une figurine Régulière entre en contact avec la figurine d'un Contractor, les Contractors sont absorbés dans l'Unité Régulière et sont considérés comme des Personnes à charge. L'unité Régulière peut continuer à se déplacer s'il lui reste du mouvement et elle peut tirer si elle n'a pas encore tiré. Les Insurgés ne peuvent pas du tout déplacer les Contractors. Ils peuvent seulement empêcher des unités contenant les Contractors de quitter la table. Ils peuvent capturer les Contractors lors d'un contact au Corps à Corps. Les Contractors ne peuvent pas être éliminés si l'unité à laquelle ils sont rattachées se fait tirer dessus.

PLUS D'INFOS SUR AMBUSH ALLEY! ET LES PRODUITS AMBUSH ALLEY



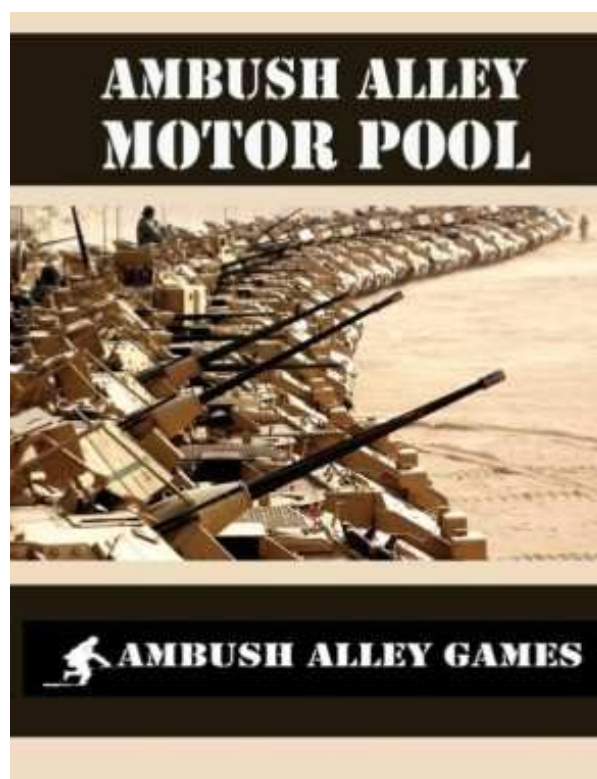
Ambush Alley! a la réputation de fournir des jeux rapides et furieux – et Contrat avec les ennuis ne vous donne qu'un aperçu de la profondeur du jeu.

Ambush Alley! contient les règles complètes pour tous les éléments clés de la contre-insurrection et du combat de rue modernes en incluant.

Les civils sur un champ de batailles
Les règles pour les véhicules
L'assistance spéciale et en dehors de la table de jeu
Le support
Le combat de nuit
Les IED et VBIED (Vehicle Borne Improvised Explosive Device – véhicule piégé)
Le nettoyage de bâtiments et BIEN PLUS ENCORE !

Ambush Alley! inclus cinq scénarios et les tables d'organisation des Forces Américaines,

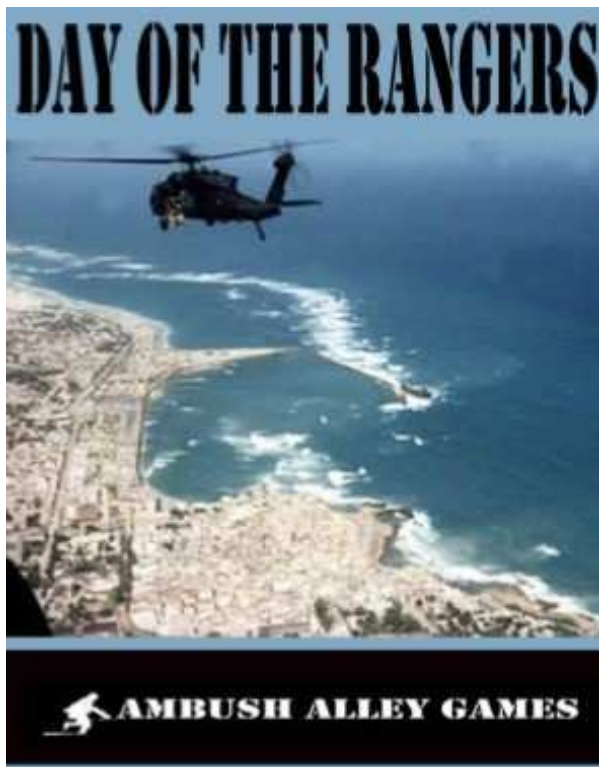
Britanniques et Australiennes. Le jeu peut-être joué à une échelle de 15mm. Les scénarios en 15mm font appeler à des tables de 2' x 2' tandis que les scénarios en 28mm font appeler à des tables de 4' x 4'. Ambush Alley! est très facile à transporter y compris avec les quelques figurines nécessaires pour y jouer. Les scénarios ne nécessitent que 10 figurines pour les Réguliers et une douzaine pour les Insurgés. Ambush Alley! vous offre également toutes les règles pour pouvoir y jouer en solitaire, vous pouvez donc y jouer même si vous n'avez pas sous la main un joueur en chair et en os. Ambush Alley! est actuellement disponible au format PDF for \$20 (USD).



Ambush Alley Motor Pool contient les statistiques de jeu pour les véhicules de 20 nations, fournissant aux joueurs toutes les informations pour les APC (Armoured personnel carrier – véhicule léger blindé), IFV (infantry combat vehicle – véhicule d'infanterie de combat) ou AFV (véhicule de combat blindé) comme c'est le cas sur les champs de batailles modernes. Motor Pool contient également une section avec les règles des véhicules classiques mises à jour et clarifiées et un guide permettant la création de véhicules non inclus dans le supplément et tout ça

pour seulement \$10 (USD).

Nous devons être comme un de ces vendeurs fous de cosmétiques, mais nous, nous avons des tanks !



DAY OF THE RANGERS est un pack de scénarios de combats de rue pour Ambush Alley! comprenant les règles d'extension basées sur des actions militaires des USA lors de l'Opération Gothic Serpent ayant abouti aux événements violents et dramatiques représentés dans le best seller de Marc Bowden intitulé Black Hawk Down (La Chute du Faucon Noir).

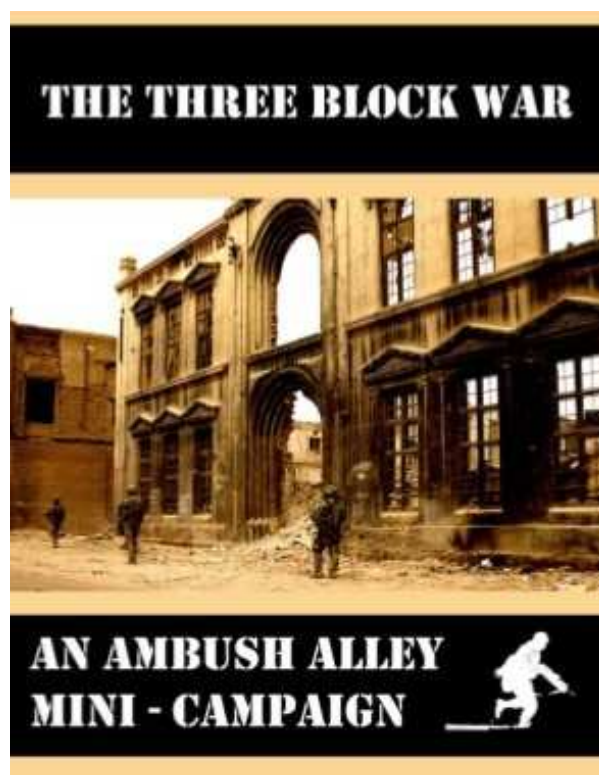
DAY OF THE RANGERS contient 10 scénarios, incluant les éléments historiques mais aussi cinématographiques. Egalement inclus les Ordres de Batailles pour les foces US, les caractéristiques pour les MH60 Black Hawk et AH6 Little Bird, et de nouvelles règles couvrant des sujets tels que :

- Forces insurgées sous l'effet de la drogue
- Unités de civiles et combattantes au sein de la même foule
- Civiles hostiles
- Unités furtives
- Armes avec silencieux

- Tirs rapprochés
- Stress du combattants
- Leaders positifs
- Opérations hélicoptérées – incluant les insertions en descente à la corde et les tirs des appareils

DAY OF THE RANGERS permet aux joueurs de se replonger dans les affrontement sanglants et héroïques que le nom de « Mogadiscio » représente désormais.

Achetez maintenant **DAY OF THE RANGERS** pour \$15 (USD).



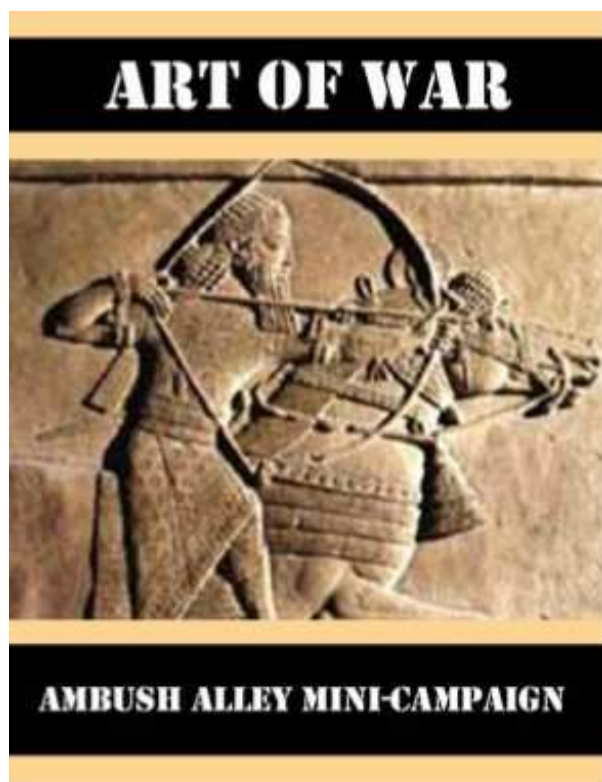
L'insurrection couve dans les rues de Duwala et, comme d'habitude, vous et vos hommes êtes en plein milieu de tout ça ! Une simple mission pour assurer la sécurité d' une livraison d'aide humanitaire s'est métamorphosée en émeute. Une étincelle, même petite, pourrait enflammer ce baril de poudre. Par conséquent, la vigilance et la prudence sont les mots d'ordre du jour - si seulement les miliciens aux yeux sauvages s'approchant du nord avaient eu aussi ce mémo!

The Tree Block War est une mini-campagne pour

Ambush Alley! comprenant 3 scénarios s'interférants. Le résultat de chaque scénario détermine quelles forces le joueur Régulier aura de disponibles lors du prochain. Les scénarios peuvent également être joués en solitaire si vous le souhaitez.

Située dans une ville fictive, **The Tree Block War** contient une force régulière générique qui pourrait être tirée de n'importe quelle origine et impliquée dans une guerre asymétrique. La campagne, elle aussi établie de façon générique, peut-être facilement transplantée dans n'importe quel lieu géographique en remplaçant les noms. Bien qu'écrit pour Ambush Alley!, ces scénarios peuvent être facilement employés dans n'importe quel jeu contemporain d'escarmouches.

The Tree Block War contient toutes les informations et les règles spéciales nécessaires pour jouer avec des exemples photographiques de tables pour Ambush Alley! **The Tree Block War** est maintenant disponible au format PDF au prix de \$10 (USD).



De retour dans la ville fictive de Dawala et dans la ville voisine de Fadiz, un vivier d'activités criminelles et insurgées ! Rejoignez le 2ème peloton ayant pour mission de contrecarrer les

plans d'un cartel criminel pillant les trésors culturels nationaux et utilisant ces revenus pour financer des opérations insurgées !

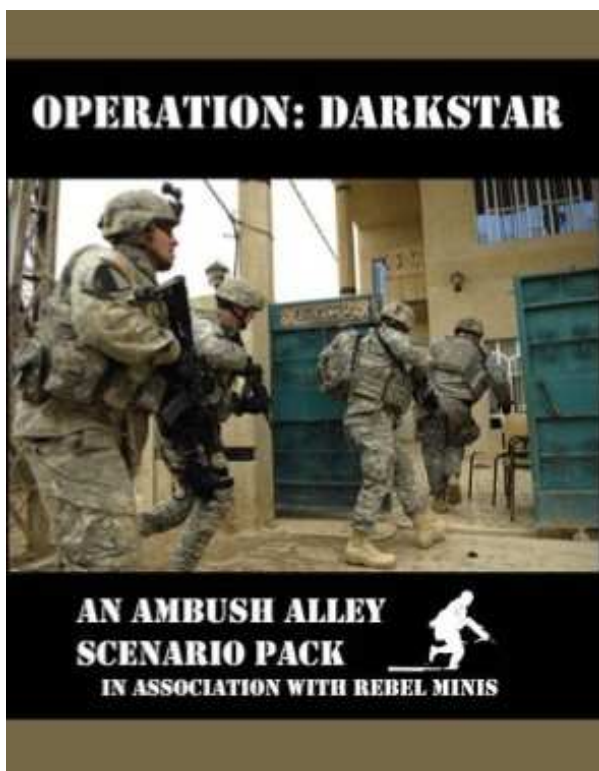
Des Gangsters, des insurgés et la statue d'un homme lion avec des ailes et cinq jambes ! Que pouvez vous demander de plus sur cette mission ?

Art of War est une mini-campagne pour **Ambush Alley!** Elle comprend trois scénarios pouvant être joués séparément ou au sein d'une campagne narrative dont l'issue de chaque scénario a des influences sur le suivant.

Art of War revient à Dawala, une ville fictive présentée dans Three Block War, et avec les fidèles hommes du 2ème peloton du Lieutenant Meuse.

Dawala pourrait être un point de conflit n'importe où en Irak, en Afghanistan ou, avec un peu d'imagination, un autre point de conflit dans le monde. De même, les détails "du 2ème Peloton" ont été spécialement laissés vagues - cela pourrait être un peloton de Rangers Américains, de British Marines, ou encore les soldats de n'importe quelle nation actuellement impliquée sur l'un différents points chauds recouvrant la planète.

Art of War peut-être acheté au format PDF pour \$10 (USD).



En collaboration avec Ambush Alley Games, Rebel Minis présente OPERATION: DARK STAR.

OPERATION: DARK STAR contient une mini-campagne exclusive écrite pour Ambush Alley! Additionnées à cette mini-campagne, 13 figurines en 15mm de Force Spéciales représentant une Task Force Black Response Team et 24 terroristes masquées, et un otage malchanceux – représentant toutes les figurines dont vous avez besoin pour jouer la campagne (et la plupart des scénarios présentés dans les règles d'Ambush Alley!, soit tout pour démarrer) !

La campagne consiste en trois scénarios s'interférant, tournant autour de la mission de Task Force Black qui commence par le sauvetage d'un simple otage et culminant dans une bataille désespérée pour empêcher la sortie d'un agent biologique de la Zone Verte de Bagdad.

Ce set est disponible chez Rebel Minis (www.rebelminis.com) pour \$19,95 (USD).