

AMBUSH ALLEY

MISE EN PLACE

11. Choisir un scénario
12. Tirer les cartes "Fog of War" comme déterminé par le scénario
13. Tirer les cartes "Asset" désignées par le scénario
14. Placer les décors
15. Placer les "Hot Spots"
16. Déployer les Réguliers
17. Déployer les Insurgés

SÉQUENCE DE JEU

21. À partir du second Tour : Jet de Renfort pour les Insurgés
22. Activation de la première unité de Réguliers
23. Les Insurgés peuvent effectuer des Interruptions
24. L'unité de Réguliers finie son Activation
25. Répéter les phases 22 à 24 jusqu'à Activation complète de toutes les unités régulières
26. Une fois que toutes les unités de Réguliers ont été activées, le joueur Insurgé peut faire se déplacer et/ou tirer toutes ses unités qui n'ont pas effectuées d'Interruption

LE MÉCANISME UNIVERSEL

Jet de Dé réussi sur **4+**

Jet d'Opposition remporté si le résultat du Dé est 4+ **ET** supérieur au Jet de l'adversaire

FICHE DE RÉFÉRENCE RÉGULIERS

MOUVEMENT

INFANTERIE :

À l'arrêt : +1 aux Tests de Réaction

Prudent : 6"

+1 aux Tests de Réaction

Rapide : 12"

-1 aux Tests de Réaction

-1 Dé de Puissance de Feu

VÉHICULES :

Patrouille : 12"

Croisière : 24"

ne peut pas tourner et doit terminer son déplacement dans la même orientation qu'au départ

TESTS DE RÉACTION

Si le Joueur Insurgé remporte le Jet d'Opposition, l'Interruption est résolue avant que les Réguliers ne puissent réagir

Autrement : le Joueur Régulier peut choisir de réagir en tirant sur les Insurgés OU en terminant son déplacement avant que l'Interruption ne soit résolue

Si le Joueur Régulier obtient un "1" sur son Jet de Dé, il tire une carte "Fog of War"

PORTÉE OPTIMALE

Elle est égale à la Qualité de l'Unité en Pouces

Pour les Armes d'Appui elle est le double de la Portée Optimale normale de l'Unité

PUISSANCE DE FEU

Nombre de Figurines + Dés d'Armes d'Appui = Nombre de Dés de Qualité pour la Puissance de Feu

+1 Dé si à Portée Optimale

-1 Dé pour chaque Interruption, après la première, à laquelle l'Unité a réagi lors de son Activation

-1 Dé en Tir Défensif contre un Assaut

-1 Dé si l'Unité a effectué un Mouvement Rapide

+1 Dé si l'Unité ciblée est Exposée ou en Mouvement Rapide

La Puissance de Feu ne peut JAMAIS excéder 10 Dés

CIBLES POSSIBLES

Untrained : ne peut engager qu' **1** cible

Trained : peut engager **2** cibles

Veteran : peut engager **3** cibles

Elite : peut engager **4** cibles

DÉFENSE

Nombre de Figurines + Dés de Couverts + Dé d'Armure = Nombre de Dés de Qualité en Défense

-1 Dé si effectuant un Assaut

+1 Dé si À Couvert

+1 Dé si derrière Abri Solide

+1 Dé si porte "Light Body Armor"

La Défense ne peut JAMAIS excéder 10 Dés

TEST DE MORAL

Une Unité de Réguliers doit effectuer un Test de Moral à chaque fois :

- ▶ qu'elle subit des Pertes
- ▶ qu'un IED explose dans les 10"
- ▶ qu'elle blesse ou tue des civils non-combattant suite à un Tir

TABLE DE PREMIERS SOINS

Lancer un D6 : utiliser la colonne **A** si l'Unité a un "Medic", sinon utiliser la colonne **B**

A	B	Statut du combattant
1	1	KIA , traité comme un "Dependant" et peut être pris en compte dans les conditions de victoire de certains scénarios
2-3	2-4	WIA , devient un "Dependant" à moins d'être évacué
4-6	5-6	Rien de grave : de retour au combat, au début du Tour suivant

"DEPENDANTS"

Les "Dependants" sont des personnes à charge de l'Unité (prisonniers, blessés, etc...). Leur présence apporte les malus suivants à l'Unité :

-1 Dé de Puissance de Feu
Mouvement Rapide interdit

Si ce ne sont que des Pertes de l'Unité, elle peut tenter un Mouvement Rapide en passant un Test de Qualité

AMBUSH ALLEY

MISE EN PLACE

11. Choisir un scénario
12. Tirer les cartes "Fog of War" comme déterminé par le scénario
13. Tirer les cartes "Asset" désignées par le scénario
14. Placer les décors
15. Placer les "Hot Spots"
16. Déployer les Réguliers
17. Déployer les Insurgés

SÉQUENCE DE JEU

21. À partir du second Tour : Jet de Renfort pour les Insurgés
22. Activation de la première unité de Réguliers
23. Les Insurgés peuvent effectuer des Interruptions
24. L'unité de Réguliers finie son Activation
25. Répéter les phases 22 à 24 jusqu'à Activation complète de toutes les unités régulières
26. Une fois que toutes les unités de Réguliers ont été activées, le joueur Insurgé peut faire se déplacer et/ou tirer toutes ses unités qui n'ont pas effectuées d'Interruption

LE MÉCANISME UNIVERSEL

Jet de Dé réussi sur **4+**
Jet d'Opposition remporté si le résultat du Dé est **4+ ET** supérieur au Jet de l'adversaire

FICHE DE RÉFÉRENCE INSURGÉS

MOUVEMENT

INFANTERIE :

À l'arrêt : +1 aux Tests de Réaction

Hors de Contact

Prudent : 6"

+1 aux Tests de Réaction

Rapide : 12"

-1 aux Tests de Réaction

-1 Dé de Puissance de Feu

VÉHICULES :

Patrouille : 12"

Croisière : 24"

ne peut pas tourner et doit terminer son déplacement dans la même orientation qu'au départ

TEST D'INTERRUPTION

Sans Leader : Test de Qualité

Avec Leader : pas de Test

TESTS DE RÉACTION

Si le Joueur Insurgé remporte le Jet d'Opposition, l'Interruption est résolue avant que les Réguliers ne puissent réagir

Autrement : le Joueur Régulier peut choisir de réagir en tirant sur les Insurgés OU en terminant son déplacement avant que l'Interruption ne soit résolue

Si le Joueur Régulier obtient un "1" sur son Jet de Dé, il tire une carte "Fog of War"

CIBLES POSSIBLES

Untrained : ne peut engager qu' **1** cible

Trained : peut engager **2** cibles

Veteran : peut engager **3** cibles

Elite : peut engager **4** cibles

PORTÉE OPTIMALE

Elle est égale à la Qualité de l'Unité en Pouces

Pour les Armes d'Appui elle du double de la Portée Optimale normale de l'Unité

PUISSANCE DE FEU

Nombre de Figurines + Dés d'Armes d'Appui = Nombre de Dés de Qualité pour la Puissance de Feu

+1 Dé si à Portée Optimale

-1 Dé en Tir Défensif contre un Assaut

-1 Dé si l'Unité a effectué un Mouvement Rapide

+1 Dé si l'Unité ciblée est Exposée ou en Mouvement Rapide

La Puissance de Feu ne peut JAMAIS excéder 10 Dés

DEFENSE

Nombre de Figurines + Dés de Couverts + Dé d'Armure = Nombre de Dés de Qualité en Défense

-1 Dé si effectuant un Assaut

+1 Dé si À Couvert

+1 Dé si derrière Abri Solide

+1 Dé si porte "Light Body Armor"

La Défense ne peut JAMAIS excéder 10 Dés

PERTES

Effectuer un Jet de Dé pour allouer les Pertes à l'unité

Si la Perte est un Leader celui-ci n'est pas remplacé

Si la Perte est une Arme d'Appui : effectuer un Jet de Qualité pour savoir si l'arme est récupérée par un autre Insurgé

TEST DE MORAL

Une Unité d'Insurgés doit effectuer un Test de Moral à chaque fois :

- ▶ qu'elle subit un Tir si elle n'a pas de Leader
- ▶ qu'elle subit une Perte
- ▶ qu'une frappe aérienne, ou un tir d'artillerie Régulier, frappe à moins de 6" d'elle

"DEPENDANTS"

Les "Dependants" sont des personnes à charge de l'Unité (prisonniers, blessés, etc...). Leur présence apporte les malus suivants à l'Unité :

-1 Dé de Puissance de Feu
Mouvement Rapide interdit

Si ce ne sont que des Pertes de l'Unité, elle peut tenter un Mouvement Rapide si elle réussit un Test de Qualité