

# 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	<b>KIA</b> , traité comme un "Dependant" et peut être pris en compte dans les conditions de victoire de certains scénarios
2-3	2-4	<b>WIA</b> , 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