

COMBAT OPÉRATIONNEL COOPÉRATIF

BROUILLARD DE GUERRE

SUPPLÉMENT #1 : RÈGLES ET MISSIONS



UN JEU SOLITAIRE OU COOPÉRATIF POUR 1 À 4 JOUEURS D'USAGI3

Auteurs

Règles principales et développement : usagi3

Règles additionnelles : Droopy Team

Testeurs : usagi3, Droopy Team, membres de l'Association des Joueurs Villarois

Illustrations : Olivier Serre, Intelligences Artificielles (Dream, MidJourney)

Logo du jeu : Julien Fernandez (Les Chroniques de Vendetta)

Design des pions : Choucas

Photos : usagi3

Peinture des figurines : usagi3, Félicien, Droopy

Décors : usagi3

Merci aux donateurs : Jérôme Ignazi, Lechienjaune Quiparle, Jean-Christophe Boj, plusieurs anonymes



SOMMAIRE

1) PRÉSENTATION (page 2)

2) NOUVELLES RÈGLES (page 3)

Réactif X+

Ennemis méfiants

Patrouille aléatoire

Neutraliser un Point de Renfort

Brouillard de Guerre

Tank Lourd

Nouvelle Action : Courte-échelle

3) MISSIONS GÉNÉRIQUES (page 8)

Mission A) Assaut frontal parachuté

Mission B) Parachutage en infiltration : regroupement

Mission C) Exfiltration aéroportée

Mission D) Évasan aéroportée

Mission E) Lutte anti-drone

Mission F) Lutte contre Adversaires Fanatiques

Mission G) Lutte anti-tank

Mission H) Lutte anti-hélicoptère

Mission I) Tank contre Javelin

Mission J) Lutte anti-sniper

Mission K) Protection par Snipers

Mission L) Blindé contre Blindé

Mission M) Protection d'Hélicoptère

Mission N) Traversée de Tank

Mission O) Neutraliser le Tank Lourd

4) MISSION ALÉATOIRE (page 23)

Mission aléatoire A) Renseignement et Action

5) MISSIONS BROUILLARD DE GUERRE (page 24)

Mission Brouillard de Guerre A) Sécuriser la zone

Mission Brouillard de Guerre B) Patrouille en zone ennemie

Mission Brouillard de Guerre C) Renseignement et Action en zone non couverte par le renseignement

6) NOTES DE CONCEPTION (page 29)

Combat Opérationnel Coopératif (COC)
par usagi3

Ce jeu a été téléchargé sur <http://usagi3.free.fr/>
ou <https://www.facebook.com/groups/393197246336252>

Ce jeu solitaire ou coopératif (de 1 à 4 joueurs) se veut simple à prendre en main. Il mélange activation aléatoire et cartes d'événements. Il permet de simuler des opérations spéciales menées par des soldats contemporains loin en territoire ennemi.

Il permet par exemple de jouer une attaque de soldats modernes contre des insurgés ou terroristes (combat contre insurrectionnel).

Vous noterez que le jeu utilise des pions à placer à côté des figurines. Ceux qui n'aiment pas cela car cela nuit à l'immersion peuvent garder les effets en mémoire sans problème. Ma philosophie derrière les pions est de diminuer la charge mentale en jeu (surtout en Solitaire) ET de permettre d'interrompre la partie à volonté.

Ne soyez pas surpris de trouver beaucoup de matériel (véhicules, types d'ennemis...) qui ne sont pas utilisés dans les scénarios proposés. Ils sont là pour vous permettre d'inventer votre propre contenu !

Naturellement, la guerre, c'est mal, tuer, c'est pas cool, le terrorisme, c'est immonde, les organisations dites terroristes peuvent être de toute ethnie ou religion... Il s'agit d'un jeu.

Le terme Soldat est employé dans ces règles par souci de simplicité, vous pouvez à loisir le remplacer par Soldate.

Si vous avez des remarques, des louanges, des critiques, des demandes, vous pouvez me joindre :

- sur mon groupe Facebook : <https://www.facebook.com/groups/165123580216045>
- sur le groupe Facebook du jeu <https://www.facebook.com/groups/393197246336252>
- ou m'envoyer un mail à usagi3@wanadoo.fr.

Si ce jeu vous a énormément plu, si vous souhaitez me remercier ou soutenir son développement, vous pouvez me laisser des sous (plein de préférence !!) ici :

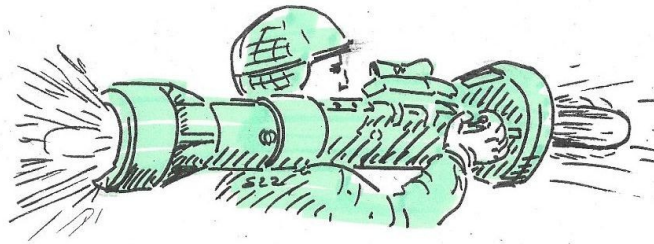
<https://www.buymeacoffee.com/usagi3>

OU

via Paypal entre amis (à l'adresse usagi3@wanadoo.fr).

(et pas de panique, ce jeu est et restera gratuit !)

Si vous créez du contenu pour ce jeu, aucun problème ! Merci néanmoins de me créditer, et si vous pouvez me faire parvenir votre travail, j'en serai très heureux :)



1) PRÉSENTATION

Ce supplément comprend de nombreuses Missions supplémentaires pour le jeu Combat Opérationnel Coopératif (COC). A la différence des Missions du livre de base, elles emploient certaines Cartes Supplémentaires. Assurez-vous donc de les avoir sous la main pour profiter pleinement de ce qui suit !

Ce supplément comprend les règles suivantes :

- la règle spéciale Réactif X+, permettant aux Adversaires de potentiellement réagir avant que vous ne leur tiriez dessus. Elle peut être ajoutée à tous les ennemis de n'importe quelle Mission pour simuler le fait que vous soyez attendus, voir la règle optionnelle Ennemis méfiants ;
- la règle spéciale de Patrouille aléatoire réduit les chances de déplacements inutiles ou illogiques en cas de patrouille aléatoire des Adversaires. Vous pouvez l'ajouter aux Missions d'Infiltration ;
- Neutraliser un Point de Renfort permet d'avoir un nouvel objectif en cours de mission, différent des classiques destructions / neutralisations / escortes / fouilles ;
- Brouillard de guerre change énormément le jeu en rendant les Adversaires à la fois plus imprévisibles et dangereux ;
- Tank Lourd vous permettra d'aligner un nouvel Adversaire redoutable ;
- Le nouvelle Action Courte-échelle permet aux Soldats de franchir des obstacles plus hauts, sans matériel spécifique.

Les 15 nouvelles Missions génériques vous permettront de diversifier vos parties.

La Mission Renseignement et Action est très intéressante à plusieurs titres : vous ne saurez pas exactement quoi accomplir avant d'arriver sur zone, ce qui vous obligera à varier votre équipement, et tout est aléatoire, ce qui assure une énorme rejouabilité.

Vous trouverez également 3 Missions dédiées au nouveau mécanisme de Brouillard de Guerre, dont une adaptation de la Mission Renseignement et Action qui précède.

Enfin, des notes de conception expliciteront certains choix de game design qui pourraient paraître surprenants !

Comme d'habitude, de nouvelles Cartes sont mises à votre disposition avec ce supplément. Il s'agit de Cartes d'aide (des tables), de nouveaux Véhicules (3 nouveaux types de Technicals) et même de 4 anciens Adversaires, revisités pour mieux les simuler si vous le souhaitez !



2) NOUVELLES RÈGLES

Réactif X+

Dès que cette figurine est prise pour cible à distance, elle Tire préventivement sur le Tireur sur X+. Comme dans la réalité, il vaut mieux se mettre à couvert avant d'ouvrir le feu...

Exemple : mon Soldat prend pour cible un Adversaire possédant la règle Réactif 9+. **Avant de résoudre le Tir du Soldat**, jetez 1d10. Sur un résultat de 9 ou 10, l'Adversaire me tire dessus immédiatement !

Ennemis méfiants

Voici un exemple d'application de la règle Réactif X+. Si votre Mission prévoit que les Adversaires sont en alerte, appliquez la règle Réactif X+ à tous les ennemis comme suit : **Insurgés 10+, Miliciens 9+, Soldats réguliers 8+, Soldats d'Élite 6+, Véhicules : selon l'équipage.**

Règle optionnelle : Patrouille aléatoire.

A utiliser lors des Missions en Infiltration. Si aucun mouvement de Patrouille n'est prévu dans la Mission, lancer 2d6 de couleurs différentes (le plus foncé est le dé de Menace). Si le résultat du dé de Menace est plus grand, les Adversaires se déplacent vers le Soldat le plus proche (même hors de vue) de la valeur du dé en pouces. Dans le cas contraire, ils se déplacent aléatoirement de la valeur du dé le plus clair. En cas d'égalité des 2 dés à 6 faces, les Adversaires courent de 9ps vers le Soldat le plus proche (même hors de vue). Pour faciliter cela, il est plus simple de lancer 3 dés simultanément : les 2 d6 et un d10 pour la direction aléatoire si besoin. Cette règle a pour effet de rendre les Patrouilles ennemies plus dangereuses et de minimiser les résultats incohérents.

Attention : cela va complexifier les Missions d'infiltration ! Si vous trouvez cela trop dur, en cas d'égalité, ils se déplacent de 6ps (au lieu de 9ps) vers le Soldat le plus proche (même hors de vue)

Neutraliser un Point de Renfort

Certaines Missions demanderont de sécuriser un point d'entrée des Adversaires.

ATTENTION, ceci n'est possible que si la Mission le demande !! En temps normal, vous ne pouvez absolument pas Neutraliser de Point de Renfort.

Pour faire cela, il faut envoyer un ou plusieurs Soldats au contact du Point de Renfort. Ils devront y dépenser 4 Actions Automatiques (ceci peut se faire avec plusieurs Soldats, sur plusieurs Tours) pour sécuriser l'endroit. Ce Point de Renfort sera alors Neutralisé ; les Adversaires arriveront désormais au Renfort 1d2 au lieu de 1d3. Si 2 Points de Renfort sont Neutralisés, les Adversaires arriveront au dernier Renfort disponible jusqu'à ce qu'un Soldat parvienne à son contact (sans besoin de dépenser les 4 Actions Automatiques : juste arriver au contact). Après cela, plus aucun Adversaire ne pourra entrer sur la table (sauf Hélicoptères).

Brouillard de guerre

Il peut paraître étrange que les Soldats (et les joueurs !) aient une vue d'ensemble parfaite du champ de bataille, avec les positions exactes de leurs ennemis ainsi que leur type... Même si la guerre moderne permet cela, notamment grâce aux drones et images satellites, il peut être intéressant de se confronter à une bataille où on sait que des personnes sont présentes (bruits, drones...) sans savoir exactement de qui il s'agit.

Les Adversaires potentiels sont ici représentés par des **Pions d'Adversaires**. Un **Pion d'Adversaires** est un pion circulaire de 2ps de diamètre, on considère qu'il mesure 28mm de haut si cela est nécessaire. Ils se déplacent comme des Adversaires ordinaires, ou en utilisant les règles de Patrouille Aléatoire ci-dessus (cela sera précisé dans les Missions). Ils suivent les règles normales de déplacement en ce qui concerne les types de terrain traversés. **Il est interdit de Tirer sur un Pion d'Adversaires non converti !** Ce pourraient être des Civils...

Si un Pion se retrouve en ligne de vue d'un Soldat dans ses 12ps (ou 18ps si vous jouez sur une table très dégagée, comme du désert), il est immédiatement **converti**, quelle que soit la Phase du jeu.

Si un Soldat est à l'origine de la conversion pendant son Activation, son Action actuelle (un mouvement sûrement) s'arrête. Il pourra poursuivre son Activation après la Conversion s'il lui reste des Actions.

Si le Pion s'est converti en approchant dans les 12ps d'un Soldat, les Adversaires obtenus restent à l'endroit de la Conversion et Tirent s'ils ont une cible en vue.

Jetez un dé sur la table suivante pour savoir ce que représente un Pion d'Adversaire Converti. Si 2 Armes Lourdes sont indiquées (Mitrailleur/RPG), cela signifie que l'Adversaire est équipé d'une Mitrailleur, **SAUF** si les Soldats contrôlent un Véhicule Blindé. **Quand un Pion d'Adversaire est Converti,** le retirer du jeu et le remplacer par les Adversaires demandés.

Conversion des Pions Adversaires		
1d10	Intitulé	Adversaires
1	Soldats	1d2+1 Soldats Réguliers dont 1 avec Mitrailleur/RPG
2	Soldats	1d2 Soldats Réguliers
3	Miliciens	1d2+1 Miliciens dont 1 avec Mitrailleur/RPG
4	Miliciens	1d2 Miliciens
5	Insurgés	1d2+2 Insurgés
6	Insurgés	1d2+1 Insurgés
7	Insurgés	1d2 Insurgés
8	Civils	1d2 Civils amicaux, neutres ou hostiles (selon la Mission jouée)
9	Civils	1d2 Civils amicaux, neutres ou hostiles (selon la Mission jouée)
10	Rien	Animal, enfant... Inoffensifs.



Si la Mission se déroule en Zone de Guerre, utilisez la table suivante :

Conversion des Pions Adversaires en Zone de Guerre		
1d10	Intitulé	Adversaires
1	Soldats d'Élite	1d2+1 Soldats d'Élite
2	Soldats	1d2+2 Soldats Réguliers dont 1 avec Mitrailleur/RPG
3	Soldats	1d2+1 Soldats Réguliers dont 1 avec Mitrailleur/RPG
4	Miliciens	1d2+2 Miliciens dont 1 avec Mitrailleur/RPG
5	Miliciens	1d2+1 Miliciens dont 1 avec Mitrailleur/RPG
6	Miliciens	1d2 Miliciens
7	Insurgés	1d2+2 Insurgés
8	Insurgés	1d2+1 Insurgés
9	Civils	1d2 Civils amicaux, neutres ou hostiles (selon la Mission jouée)
10	Rien	Animal, enfant... Inoffensifs.

Si des Renforts sont demandés par une Carte IA, ce seront automatiquement UN Pion d'Adversaires, qui apparaîtra au Point de Renfort spécifié par la Carte IA. Le Pion réalisera toute Action supplémentaire écrite sur la Carte IA (s'Active, se déplace...). **Exceptions : si la Carte IA amène un Véhicule ou un Sniper, déployez-le.**

Si une Carte IA mentionne un ou plusieurs Adversaires (exemple : Activez l'Adversaire le plus proche d'un Soldat), un Pion compte comme un Adversaire (pour reprendre l'exemple, si un Pion est l'Adversaire le plus proche d'un Soldat, c'est lui qui s'Activera).

Vous pouvez très facilement rendre les missions utilisant les Pions d'Adversaires plus difficiles en utilisant les Cartes IA et la table de Zone de Guerre.

Si vous souhaitez convertir une Mission ordinaire pour utiliser le Brouillard de Guerre, voici comment procéder. Attention, l'équilibre du jeu n'est plus garanti !!

- Remplacer chaque groupe d'Adversaires par UN Pion d'Adversaires. Exemple : la Mission demande 2 Miliciens au renfort 1d3, disposez UN Pion d'Adversaires au Renfort 1d3.
- Laissez les éventuels Véhicules des Adversaires tels quels (ne les remplacez pas par un Pion d'Adversaires, déployez-le normalement), ainsi que les éventuels fantassins indispensables pour accomplir la Mission.
- Utilisez la règle concernant les Renforts, ci-dessus.



Tank Lourd

Un Tank Lourd des Adversaires est un ennemi formidable, qui ne doit pas être pris à la légère. Les règles qui suivent permettent de lui rendre justice. Si rien n'est spécifié sur un point particulier, il suit alors les règles ordinaires des Véhicules.

Un Tank Lourd a TOUJOURS comme équipage 5 Soldats Réguliers OU 5 Soldats d'Élite.

Il tirera avec ses 3 armes chaque Tour si c'est possible : le Canon antitank, la Mitraillease sur pivot téléopérée et un Adversaire au Poste de Tir extérieur.

Le Canon Antitank ne sera utilisé que contre les Véhicules. Il est considéré comme ayant la règle **Réactif 6+** uniquement contre les Véhicules (grâce à ses systèmes de détection sophistiqués).

La Mitraillease sur pivot téléopérée est considérée comme **Réactif 8+** contre les Fantassins ET le Véhicules (grâce aux systèmes de détection sophistiqués du tank). Elle tirera par ordre de priorité :

- 1 fois sur 2 Fantassins ennemis différents distants de moins de 3ps,
- 2 fois sur le Fantassin armé d'une Arme Lourde le plus proche s'il n'y a pas 2 cibles proches de 3ps,
- ou 2 fois sur un unique Fantassin quelconque.
- sur un Véhiculer en tant qu'Arme Lourde s'il n'y a aucun Fantassin en vue.

L'Adversaire au Poste de Tir extérieur suit les règles ordinaires.



Pour rappel, un Tank Lourd a les caractéristiques suivantes :

Blindé

Très lourd, **PS 10**,

Passagers 5, Sauvegarde 7+,

Arme téléoérée : Mitrailleuse sur pivot (Tire 2 fois OU Arme lourde 1d3),

Arme : canon antitank (Arme Lourde 1d6+6, Grand Gabarit, 1x/Tour),

1 poste de tir extérieur.

Vitesse max. 6ps

Il est plus facile de Toucher un Tank Lourd de -1 (très grande cible).



Nouvelle Action : Courte-échelle

Un Soldat peut en aider un autre à franchir un obstacle. Cela lui permet de franchir un obstacle allant jusqu'à 3 fois sa hauteur. Pour aller plus haut, il faudra l'équipement nécessaire (Carte Personnalisation Matériel d'escalade).

Le Soldat qui souhaite aider son camarade doit avoir été Activé avant celui qu'il veut assister, se trouver en contact avec l'obstacle à franchir, et être en état d'alerte (donc avoir gardé une Action en réserve, en quelque sorte).

Quand le second Soldat arrive au contact du premier Soldat qui l'attend, il devra dépenser une Action Automatique. Enlevez l'état d'alerte du Soldat qui l'a aidé, puis placez-le de l'autre côté de l'obstacle. Son Activation prend fin immédiatement (même s'il lui reste des Actions).

3) MISSIONS GÉNÉRIQUES

Mission A) Assaut frontal parachuté

Pour rassurer le Commandement loyaliste local, une démonstration de force a été décidée. Vous devez démontrer les capacités létales de nos forces. Vous serez largués en parachute au dessus de la zone d'opération. Le but est de frapper fort pour marquer les esprits.

Mise en place, Déploiement, Adversaires initiaux, Points de Renfort

Mettre en place un décor urbain ou non, chargé en décors.

Disposer aléatoirement (cf p.7) 1d3+3 véhicules civils (voitures).

Les Soldats commencent selon les règles de Parachutage : pour rappel, lâcher un papier carré de 1cm de côté à au moins 1m au dessus de la table, à l'endroit de votre choix, pour placer le parachutiste. Refaire si le papier sort de la table, 2 essais. Si c'est toujours raté après 2 essais, placer le parachutiste aléatoirement.

Les 3 points de renfort sont 3 coins de table aléatoires.

Disposer 4 Insurgés à chacun des 3 Points de Renfort. Puis 3 Miliciens séparés, aléatoirement à 1d6+6ps du centre.

Objectif et conditions de victoire

La Mission est réussie si lors de la Phase de Bilan, le décompte des points de victoire atteint 15.

Règles spéciales

Véhicules de départ interdits.

1 Parachute est offert à Chaque Soldat et Allié (Carte Perso Supp 13).

1 Carte IA par Phase des Adversaires, 2 si vous souhaitez plus de difficulté.

Points de victoire : tuer un Insurgé 1pt, un Miliciens 2pts, 1 Soldat ennemi 3 pts, 1 Véhicule 4pts.

Cartes de Mission

Mission 1 : 1d3+4 Insurgés apparaissent au point de Renfort 1d3.

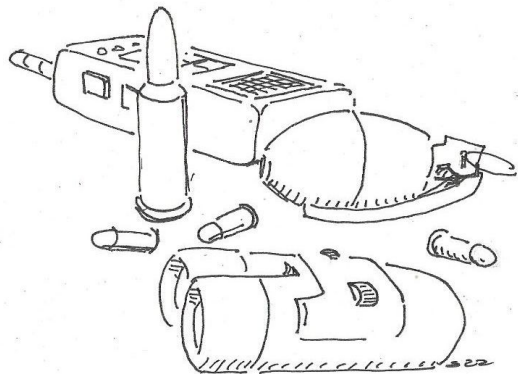
Mission 2 : 1 Technical avec Mitrailieuse, équipage de 2 miliciens (1 pilote, 1 servant), apparaît au point de Renfort 1d3.

Mission 3 : 1d3+2 Miliciens apparaissent au point de Renfort 1d3.

Mission 4 : 1d3+4 Insurgés apparaissent au point de Renfort 1d3.

Mission 5 : 1 Technical avec Mitrailieuse, équipage de 2 miliciens (1 pilote, 1 servant), apparaît au point de Renfort 1d3.

Note : Vous pouvez très facilement ajuster le niveau de difficulté de cette mission en baissant ou augmentant le nombre de points de Victoire à atteindre.



Mission B) Parachutage en infiltration : regroupement

Vous allez sauter sur zone afin de vous tenir prêts à intervenir dès que nous vous enverrons le go. Le vent est très fort, une tempête de sable est en approche ; vous serez vraisemblablement séparés à l'atterrissage. Vous devrez vous regrouper et attendre les ordres.

Mise en place, Déploiement, Adversaires initiaux, Points de Renfort

Mettre en place un décor urbain ou non, chargé en décors.

Disposer aléatoirement (cf p.7) 1d3+3 véhicules civils (voitures).

Les Soldats commencent selon les règles de Parachutage : pour rappel, lâcher un papier carré de 1cm de côté à au moins 1m au dessus de la table, à l'endroit de votre choix, pour placer le parachutiste. Refaire si le papier sort de la table, 2 essais. Si c'est toujours raté après 2 essais, placer le parachutiste aléatoirement.

Les 3 points de renfort sont 3 coins de table aléatoires.

Disposer 4 Insurgés à chacun des 3 Points de Renfort. Puis 3 Miliciens séparés, aléatoirement à 1d6+6ps du centre.

Objectif et conditions de victoire

Le but est de se regrouper au centre de la table et de tenir bon. Dès que les Soldats sont au centre de la table (tous au moins partiellement sous un grand gabarit), interroger le jeu lors de la Phase de Bilan du Tour suivant : « Le QG a-t-il envoyé le GO ? ». Dès que la réponse est oui, la Mission prend fin.

Règles spéciales

Véhicules de départ interdits.

1 Parachute est offert à Chaque Soldat et Allié (Carte Perso Supp 13).

1 Carte IA par Phase des Adversaires, 2 si vous souhaitez plus de difficulté.

Cartes de Mission

Mission 1 : 1d3+4 Insurgés apparaissent au point de Renfort 1d3.

Mission 2 : 1 Technical avec Mitrailleuse, équipage de 2 miliciens (1 pilote, 1 servant), apparaît au point de Renfort 1d3.

Mission 3 : 1d3+2 Miliciens apparaissent au point de Renfort 1d3.

Mission 4 : 1d3+4 Insurgés apparaissent au point de Renfort 1d3.

Mission 5 : 1 Technical avec Mitrailleuse, équipage de 2 miliciens (1 pilote, 1 servant), apparaît au point de Renfort 1d3.



Mission C) Exfiltration aéroportée

Votre Mission est terminée. Évacuation demandée, tenez bon !

Mise en place, Déploiement, Adversaires initiaux, Points de Renfort

Mettre en place un décor urbain ou non très chargé en décors.

Disposer aléatoirement (cf p.7) 1d3+3 véhicules civils (voitures).

Mettez un Bâtiment au centre de la table : c'est la base où sont retranchés les Soldats.

Choisir 3 bords de table au hasard ; les Points de Renfort 1, 2 et 3 sont au centre de ces 3 bords.

Déployez 4 groupes de 1d2+1 Insurgés, chacun entre la base des Soldats et un coin de table aléatoire différent (un seul en aura 2).

Objectif et conditions de victoire

Tenir bon jusqu'à l'arrivée de l'Hélicoptère et gagner la haute altitude à son bord.

Règles spéciales

Pas de Véhicules de départ autorisés.

2 Cartes IA par Phase des Adversaires, 3 si vous souhaitez plus de difficulté.

Lors de la Phase de Bilan du Tour 4, puis tous les Tours, posez la question au jeu :

L'Hélicoptère allié arrive-t-il ? Si la Réponse est OUI, un Hélicoptère Léger Allié avec 1 Soldat Pilote Allié et 1 Soldat Allié au poste de Tir arrive par le milieu du bord de table qui ne comprend pas de Point de Renfort. Il va tenter de se poser près des Soldats et ces derniers devront embarquer. La Mission s'achève lorsque l'Hélicoptère gagne la haute altitude. Les Adversaires agiront et tireront sur l'Hélicoptère comme s'il était un Soldat. La Mission est un échec si l'Hélicoptère est détruit.

Cartes de Mission

Mission 1 : 1 Milicien avec RPG au Renfort 1d3.

Mission 2 : 1 Milicien avec Mitrailleur au Renfort 1d3.

Mission 3 : 1d3+3 Miliciens au Renfort 1d3

Mission 4 : 1d3+3 Miliciens au Renfort 1d3

Mission 5 : 1 Technical avec Mitrailleur, équipage de 2 miliciens (1 pilote, 1 servant), apparaît au Renfort 1d3.



Mission D) Évasan aéroportée

Un soldat est gravement blessé. Protégez-le jusqu'à son évasan (évacuation sanitaire).

Mise en place, Déploiement, Adversaires initiaux, Points de Renfort

Mettre en place un décor urbain ou non très chargé en décors.

Disposer aléatoirement (cf p.7) 1d3+3 véhicules civils (voitures).

Mettez un Bâtiment au centre de la table : c'est la base où sont retranchés les Soldats.

Choisir 3 bords de table au hasard ; les Points de Renfort 1, 2 et 3 sont au centre de ces 3 bords.

Déployez 4 groupes de 1d2+1 Insurgés, chacun entre la base des Soldats et un coin de table aléatoire différent (un seul en aura 2).

Objectif et conditions de victoire

Règles spéciales

Vous recevez un Soldat Allié inconscient.

Pas de Véhicules de départ autorisés.

2 Cartes IA par Phase des Adversaires, 3 si vous souhaitez plus de difficulté.

Lors de la Phase de Bilan du Tour 4, puis tous les Tours, posez la question au jeu :

L'Hélicoptère allié arrive-t-il ? Si la Réponse est OUI, un Hélicoptère Léger Allié **non armé** avec 1 Soldat Pilote Allié et 1 Soldat Allié avec le Rôle Infirmier arrive par le milieu du bord de table qui ne comprend pas de Point de Renfort. Il va tenter de se poser près des Soldats et ces derniers devront embarquer le blessé. La Mission s'achève lorsque l'Hélicoptère gagne la haute altitude avec le blessé à bord. Les Adversaires agiront et tireront sur l'Hélicoptère comme s'il était un Soldat. La Mission est un échec si l'Hélicoptère est détruit.

Cartes de Mission

Mission 1 : 1 Milicien avec RPG au Renfort 1d3.

Mission 2 : 1 Milicien avec Mitrailleur au Renfort 1d3.

Mission 3 : 1d3+3 Miliciens au Renfort 1d3

Mission 4 : 1d3+3 Miliciens au Renfort 1d3

Mission 5 : 1 Technical avec Mitrailleur, équipage de 2 miliciens (1 pilote, 1 servant), apparaît au Renfort 1d3.



Mission E) Lutte anti-drone

L'ennemi a déployé des Drones de plusieurs types dans la zone d'opération. Nettoyez les cieux pour permettre à vos camarades d'intervenir en toute sécurité.

Mise en place, Déploiement, Adversaires initiaux, Points de Renfort

Mettre en place un décor urbain ou non, chargé en décors.

Disposer aléatoirement (cf p.7) 1d3+3 véhicules civils (voitures).

Les Soldats commencent à un coin de table aléatoire.

Les 3 points de renfort sont 3 autres coins de table.

Disposer 1 Drone, 1 Drone Suicide et un Drone Armé à chacun des 3 Points de Renfort, puis 3 Miliciens séparés, aléatoirement à 1d6+6ps du centre.

Objectif et conditions de victoire

Si lors de 2 Phases de Bilan successives, il n'y a plus aucun Drone ennemi sur la table, la Mission est réussie.

Règles spéciales

Pas de Véhicules de départ autorisés.

1 Carte IA par Phase des Adversaires, 2 si vous souhaitez plus de difficulté.

N'oubliez pas de retourner +1 Carte IA si au moins 1 Drone est présent sur la table !

Cartes de Mission

Mission 1 : 1 Drone Suicide au Renfort 1d3.

Mission 2 : 1 Drone Armé au Renfort 1d3.

Mission 3 : 1 Drone au Renfort 1d3.

Mission 4 : 2 Drones Armés au Renfort 1d3.

Mission 5 : 1 Technical avec Mitrailleuse, équipage de 2 miliciens (1 pilote, 1 servant), apparaît au Renfort 1d3.

Note :

Drone : Carte Adv 19

Drone Suicide : Carte Adv Supp 01

Drone Armé: Carte Adv Supp 02



Mission F) Lutte contre Adversaires Fanatiques

Sécurisez la zone. Prenez garde, le renseignement signale des GAT (Groupements Armés Terroristes) hautement fanatisés sur zone.

Mise en place, Déploiement, Adversaires initiaux, Points de Renfort

Mettre en place un décor urbain ou non, chargé en décors.

Disposer aléatoirement (cf p.7) 1d3+3 véhicules civils (voitures).

Les Soldats commencent à un coin de table aléatoire.

Les 3 points de renfort sont 3 autres coins de table.

Disposez 2 Miliciens Fanatiques à chaque Point de Renfort, puis 1d3+4 Insurgés Fanatiques aléatoirement.

Objectif et conditions de victoire

La Mission s'achève dès que les 2 Commandos Suicides sont Neutralisés, tués ou suicidés (issus des Cartes IA de Mission 3 et 4).

Règles spéciales

Pas de Véhicules de départ autorisés.

1 Carte IA par Phase des Adversaires, 2 si vous souhaitez plus de difficulté.

Tous les Adversaires apparaissant grâce aux Cartes IA sont de type Fanatiques (Cartes adv supp 6 à 9). Exemple : la Carte IA indique 1 Insurgé, mettez un Insurgé Fanatique à la place.

Exception : les passagers d'éventuels véhicules ennemis ne sont pas Fanatiques.

Cartes de Mission

Mission 1 : 2 Miliciens Fanatiques au Renfort 1d3.

Mission 2 : 2 Miliciens Fanatiques au Renfort 1d3.

Mission 3 : 1 Commando Suicide (Carte Adv 9) au Renfort 1d3

Mission 4 : 1 Commando Suicide (Carte Adv 9) au Renfort 1d3

Mission 5 : 1 Technical avec Mitrailleuse, équipage de 2 miliciens (1 pilote, 1 servant), apparaît au Renfort 1d3.



Mission G) Lutte anti-tank

Neutralisez les véhicules blindés ennemis sur zone. Équipez-vous en conséquence.

Mise en place, Déploiement, Adversaires initiaux, Points de Renfort

Mettre en place un décor urbain ou non, chargé en décors.

Disposer aléatoirement (cf p.7) 1d3+3 véhicules civils (voitures).

Les Soldats commencent à un coin de table aléatoire.

Les 3 points de renfort sont 3 autres coins de table.

Disposez 1 Tank Léger avec équipage de Miliciens à chaque Point de Renfort, puis 1 Technical au centre de la table.

Objectif et conditions de victoire

Si lors de 2 Phases de Bilan successives, il n'y a plus aucun Véhicule ennemi (Technical, Tank) sur la table, la Mission est réussie.

Règles spéciales

+3 Points de Personnalisation par rapport à la normale.

Véhicules autorisés.

1 Carte IA par Tour, 2 si vous souhaitez plus de difficulté. Utilisez les Cartes IA ZdG (Zone de Guerre).

Cartes de Mission

Mission 1 : 1 Tank Léger avec équipage de Miliciens au Renfort 1d3.

Mission 2 : 1 Tank Léger avec équipage de Miliciens au Renfort 1d3.

Mission 3 : 1 Tank Léger avec équipage de Miliciens au Renfort 1d3.

Mission 4 : 1 Technical avec Mitrailleur, équipage de 2 miliciens (1 pilote, 1 servant), apparaît au Renfort 1d3.

Mission 5 : 1 Technical avec Mitrailleur, équipage de 2 miliciens (1 pilote, 1 servant), apparaît au Renfort 1d3.



Mission H) Lutte anti-hélicoptère

Des Hélicoptères sont signalés sur zone. Abattez-les pour sécuriser nos véhicules au sol.

Mise en place, Déploiement, Adversaires initiaux, Points de Renfort

Mettre en place un décor urbain ou non, chargé en décors.

Disposer aléatoirement (cf p.7) 1d3+3 véhicules civils (voitures).

Les Soldats commencent à un coin de table aléatoire.

Les 3 points de renfort sont 3 autres coins de table.

Disposez 2 Miliciens à chaque Point de Renfort, puis 1 Technical au centre de la table.

Objectif et conditions de victoire

Si lors de 2 Phases de Bilan successives, il n'y a plus aucun Hélicoptère ennemi sur la table, la Mission est réussie.

Règles spéciales

Véhicules autorisés.

1 Carte IA par Tour, 2 si vous souhaitez plus de difficulté. Utilisez les Cartes IA ZdG (Zone de Guerre).

En plus de toute Carte IA, un Hélicoptère de Combat Léger (Carte Adv 21) apparaît au Renfort 1d3 au début des Phases des Adversaires des Tours 1, 4 et 7.

Cartes de Mission

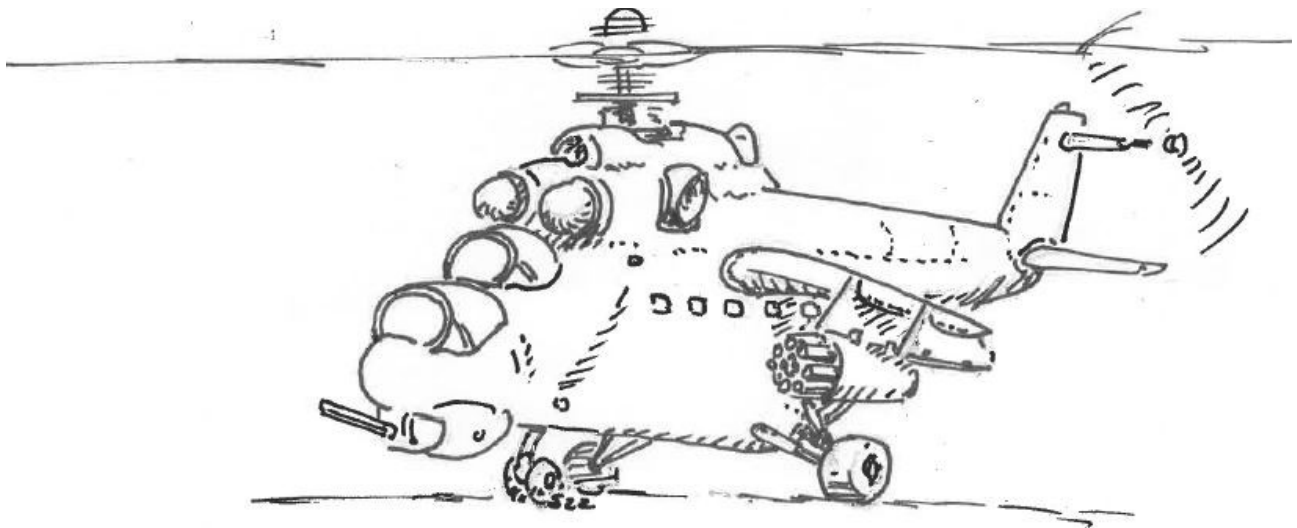
Mission 1 : 1 Hélicoptère de Combat Léger (Carte Adv 21) au Renfort 1d3.

Mission 2 : 1 Hélicoptère de Combat Léger (Carte Adv 21) au Renfort 1d3.

Mission 3 : 1 Hélicoptère de Combat Léger (Carte Adv 21) au Renfort 1d3.

Mission 4 : 1 Hélicoptère de Combat Léger (Carte Adv 21) au Renfort 1d3.

Mission 5 : 1 Hélicoptère de Combat Léger (Carte Adv 21) au Renfort 1d3.



Mission I) Tank contre Javelin

Notre blindé est en difficulté, on signale des ennemis portant des Javelin sur zone... Protégez le blindé.

Mise en place, Déploiement, Adversaires initiaux, Points de Renfort

Mettre en place un décor urbain, chargé en décors.

Disposer aléatoirement (cf p.7) 1d3+3 véhicules civils (voitures).

Les Soldats commencent à un coin de table aléatoire.

Les 3 points de renfort sont 3 autres coins de table.

Disposez 2 Miliciens à chaque Point de Renfort, 1 Soldat Régulier avec Javelin à 2 Renforts aléatoires différents (en plus des Miliciens), puis 1 Technical au centre de la table.

Objectif et conditions de victoire

Faire traverser le Blindé jusqu'au coin de table opposé à celui des Soldats. La Mission s'arrête dès qu'il sort de table par ce coin.

Règles spéciales

1 Tank Léger avec 1 Soldat Pilote Allié est fourni gratuitement. Pas d'autre Véhicule autorisé.

1 Carte IA par Tour, 2 si vous souhaitez plus de difficulté. Utilisez les Cartes IA ZdG (Zone de Guerre).

Cartes de Mission

Mission 1 : 1 Soldat Régulier avec Javelin (Carte Adv Supp 18) au Renfort 1d3.

Mission 2 : 1 Soldat Régulier avec Javelin (Carte Adv Supp 18) au Renfort 1d3.

Mission 3 : 1 Soldat Régulier avec Javelin (Carte Adv Supp 18) au Renfort 1d3.

Mission 4 : 1 Soldat Régulier avec Javelin (Carte Adv Supp 18) au Renfort 1d3.

Mission 5 : 1 Soldat Régulier avec Javelin (Carte Adv Supp 18) au Renfort 1d3.



Mission J) Lutte anti-sniper

La zone est couverte par des snipers ennemis, empêchant toute progression de nos troupes... Sécurisez la zone en neutralisant les tireurs embusqués.

Mise en place, Déploiement, Adversaires initiaux, Points de Renfort

Mettre en place un décor urbain, chargé en décors.

Disposer aléatoirement (cf p.7) 1d3+3 véhicules civils (voitures).

Les Soldats commencent à un coin de table aléatoire.

Les 3 points de renfort sont 3 autres coins de table.

Disposez 2 Miliciens à chaque Point de Renfort, 4 Snipers en haut de 4 bâtiments différents aléatoires, puis 1 Technical au centre de la table.

Objectif et conditions de victoire

Si lors de 2 Phases de Bilan successives, il n'y a plus aucun Sniper ennemi sur la table, la Mission est réussie.

Règles spéciales

Pas de Véhicules de départ autorisés.

1 Carte IA par Tour, 2 si vous souhaitez plus de difficulté.

En plus de toute Carte IA, un Sniper (Carte Adv 6) apparaît en haut d'un bâtiment déterminé aléatoirement qui ne comprend pas d'autre Sniper actuellement, au début des Phases des Adversaires des Tours 1, 4 et 7.

Cartes de Mission

Mission 1 : 1 Sniper est positionné en haut d'un bâtiment déterminé aléatoirement qui ne comprend pas d'autre Sniper actuellement.

Mission 2 : 1 Sniper est positionné en haut d'un bâtiment déterminé aléatoirement qui ne comprend pas d'autre Sniper actuellement.

Mission 3 : 1 Sniper est positionné en haut d'un bâtiment déterminé aléatoirement qui ne comprend pas d'autre Sniper actuellement.

Mission 4 : 1 Sniper est positionné en haut d'un bâtiment déterminé aléatoirement qui ne comprend pas d'autre Sniper actuellement.

Mission 5 : 1 Sniper est positionné en haut d'un bâtiment déterminé aléatoirement qui ne comprend pas d'autre Sniper actuellement.



Mission K) Protection par Snipers

Vous êtes en place, protégez la progression de l'unité Bravo au sol.

Mise en place, Déploiement, Adversaires initiaux, Points de Renfort

Mettre en place un décor urbain, chargé en décors.

Disposer aléatoirement (cf p.7) 1d3+3 véhicules civils (voitures).

Chaque Soldat commence en haut d'un bâtiment de son choix.

L'équipe Bravo commence à un coin de table aléatoire.

Les 3 points de renfort sont les 3 autres coins de table.

Disposez 3 Miliciens à chaque Point de Renfort, puis 1 Technical au centre de la table.

Objectif et conditions de victoire

L'unité Bravo quitte la table par le coin opposé à son déploiement.

Règles spéciales

Pas de Véhicules de départ autorisés.

1 Carte IA par Tour, 2 si vous souhaitez plus de difficulté.

Vous recevez gratuitement l'équipe Bravo (3 Soldats Alliés).

Cartes de Mission

Mission 1 : 1 Milicien avec RPG au Renfort 1d3.

Mission 2 : 1 Milicien avec Mitrailleur au Renfort 1d3.

Mission 3 : 1d3+3 Miliciens au Renfort 1d3

Mission 4 : 1d3+3 Miliciens au Renfort 1d3

Mission 5 : 1 Technical avec Mitrailleur, équipage de 2 miliciens (1 pilote, 1 servant), apparaît au Renfort 1d3.

Vous pouvez corser la difficulté en utilisant les Cartes IA ZdG (Zone de Guerre) si vous le souhaitez.



Mission L) Blindé contre Blindé

Vous avez un tank avec vous, mais la reconnaissance signale que l'ennemi en a déployé lui aussi... Faites le ménage.

Mise en place, Déploiement, Adversaires initiaux, Points de Renfort

Mettre en place un décor urbain, chargé en décors.

Disposer aléatoirement (cf p.7) 1d3+3 véhicules civils (voitures).

Les Soldats commencent à un coin de table aléatoire.

Les 3 points de renfort sont les 3 autres coins de table.

Disposez 2 Miliciens à chaque Point de Renfort, 1 Tank Léger avec équipage de Soldats Réguliers (attention, Tir +1!) au Renfort 1d3, 1 Milicien avec RPG dans 1 des 2 Renforts où il n'y a pas le Tank, puis 1 Technical au centre de la table.

Objectif et conditions de victoire

Détruire 3 Blindés (Tanks Légers).

Règles spéciales

Les Soldats ont gratuitement un Tank Léger. Pas d'autre Véhicule autorisé.

2 Cartes IA par Phase des Adversaires.

Cartes de Mission

Mission 1 : 1 Tank Léger avec équipage de Soldats Réguliers (attention, Tir +1 !) au Renfort 1d3

Mission 2 : 1 Tank Léger avec équipage de Soldats Réguliers (attention, Tir +1 !) au Renfort 1d3

Mission 3 : 1 Tank Léger avec équipage de Soldats Réguliers (attention, Tir +1 !) au Renfort 1d3

Mission 4 : 1 Tank Léger avec équipage de Soldats Réguliers (attention, Tir +1 !) au Renfort 1d3

Mission 5 : 1 Tank Léger avec équipage de Soldats Réguliers (attention, Tir +1 !) au Renfort 1d3



Mission M) Protection d'Hélicoptère

Vous avez brillamment accompli votre mission, mais nos services de renseignement signalent un hélicoptère endommagé au sol en danger... Aidez-le à décoller et à regagner la base.

Mise en place, Déploiement, Adversaires initiaux, Points de Renfort

Mettre en place un décor urbain, chargé en décors.

Disposer aléatoirement (cf p.7) 1d3+3 véhicules civils (voitures).

Les Soldats commencent à un coin de table aléatoire, avec l'Hélicoptère au sol et son Pilote à bord.

Les 3 points de renfort sont les 3 autres coins de table.

Disposez 2 Miliciens à chaque Point de Renfort, 1 Milicien avec Mitrailleur au Renfort 1d3, puis 1 Technical au centre de la table.

Objectif et conditions de victoire

Faire sortir l'Hélicoptère par le coin opposé.

Règles spéciales

Pas de Véhicule autorisé.

1 Carte IA par Phase des Adversaires, 2 si vous souhaitez plus de difficulté.

Les Soldats reçoivent un Hélicoptère de Combat Léger et un Soldat Allié Pilote.

L'Hélicoptère est endommagé et ne peut plus voler en Haute Altitude.

Cartes de Mission

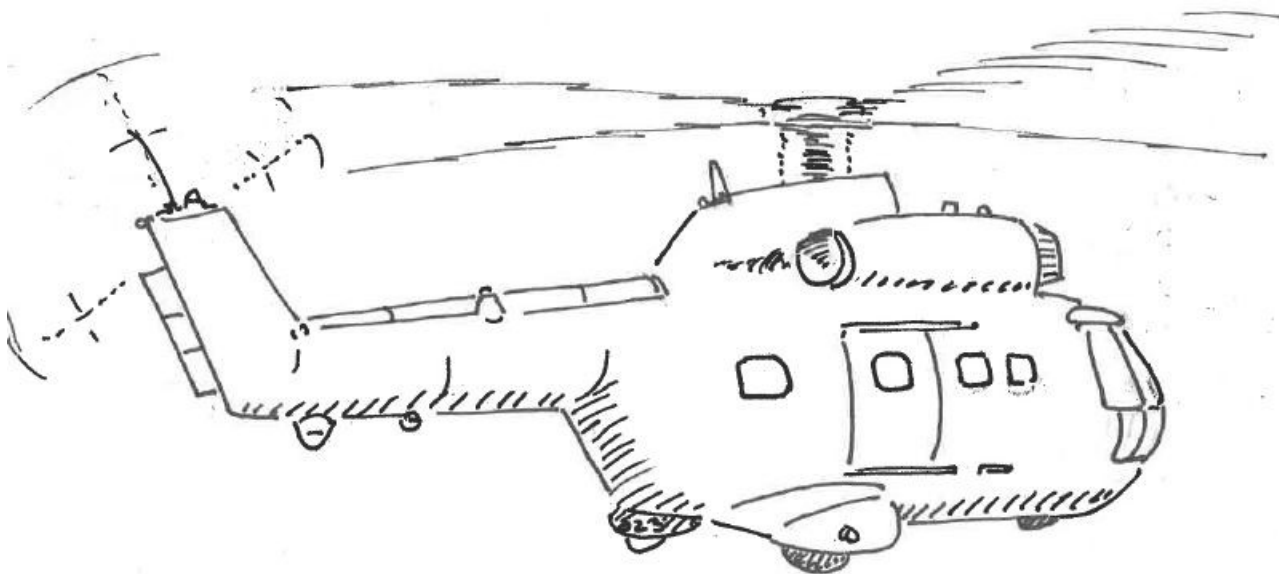
Mission 1 : 1 Milicien avec Mitrailleur au Renfort 1d3.

Mission 2 : 1 Milicien avec Mitrailleur au Renfort 1d3.

Mission 3 : 1 Milicien avec RPG au Renfort 1d3.

Mission 4 : 1 Milicien avec RPG au Renfort 1d3.

Mission 5 : 1 VBL avec équipage de 2 Miliciens (Pilote, servant d'arme) et Mitrailleur, plus 4 Miliciens embarqués.



Mission N) Traversée de Tank

Votre blindé est attendu d'urgence dans la zone de combat suivante pour porter appui à nos forces. Rendez-vous y sans délai.

Mise en place, Déploiement, Adversaires initiaux, Points de Renfort

Mettre en place un décor urbain, chargé en décors.

Disposer aléatoirement (cf p.7) 1d3+3 véhicules civils (voitures).

Les Soldats commencent à un coin de table aléatoire.

Les 3 points de renfort sont les 3 autres coins de table.

Disposez 1 Milicien et 1 Milicien avec Javelin à chaque Point de Renfort, 1 Tank Léger avec équipage de Soldats Réguliers (attention, Tir +1!) au Renfort 1d3, puis 1 Technical au centre de la table.

Objectif et conditions de victoire

Atteindre le coin opposé avec le Tank en état de marche.

Règles spéciales

Les Soldats ont gratuitement un Tank Léger. Pas d'autre Véhicule autorisé.

2 Cartes IA par Phase des Adversaires.

Cartes de Mission

Mission 1 : 1 Tank Léger avec équipage de Soldats Réguliers (attention, Tir +1 !) au Renfort 1d3

Mission 2 : 1 Tank Léger avec équipage de Soldats Réguliers (attention, Tir +1 !) au Renfort 1d3

Mission 3 : 1 Milicien avec RPG au Renfort 1d3

Mission 4 : 1 Milicien avec RPG au Renfort 1d3

Mission 5 : 1 Hélicoptère de Combat Léger avec équipage de Soldats Réguliers (attention, Tir +1 !) au Renfort 1d3



Mission O) Neutraliser le Tank Lourd

Le renseignement signale en Tank Lourd en mouvement... Vous devez impérativement le détruire.

Mise en place, Déploiement, Adversaires initiaux, Points de Renfort

Mettre en place un décor urbain ou non, chargé en décors.

Disposer aléatoirement (cf p.7) 1d3+3 véhicules civils (voitures).

Les Soldats commencent à un coin de table aléatoire.

Les 3 points de renfort sont les 3 autres coins de table.

Disposez 2 Soldats Réguliers à chaque Point de Renfort, 1 Tank Lourd avec équipage de 5 Soldats Réguliers (attention, Tir +1!) au Renfort opposé à celui des Soldats, puis 1 Technical au centre de la table.

Objectif et conditions de victoire

Neutraliser le Tank Lourd avant qu'il n'atteigne le coin de déploiement des Soldats.

Règles spéciales

Les Soldats reçoivent 2 Points de Personnalisation supplémentaires. Véhicules autorisés.

1 Carte IA par Phase des Adversaires, 2 si vous souhaitez plus de difficulté.

Utilisez les Cartes IA Zone de Guerre (ZdG).

Utilisez les règles du Tank Lourd de ce supplément.

Le Tank Lourd des Adversaires avance systématiquement de 6ps vers le coin des Soldats .

Cartes de Mission

Mission 1 : 1 Tank Léger avec équipage de Soldats Réguliers (attention, Tir +1 !) au Renfort 1d3

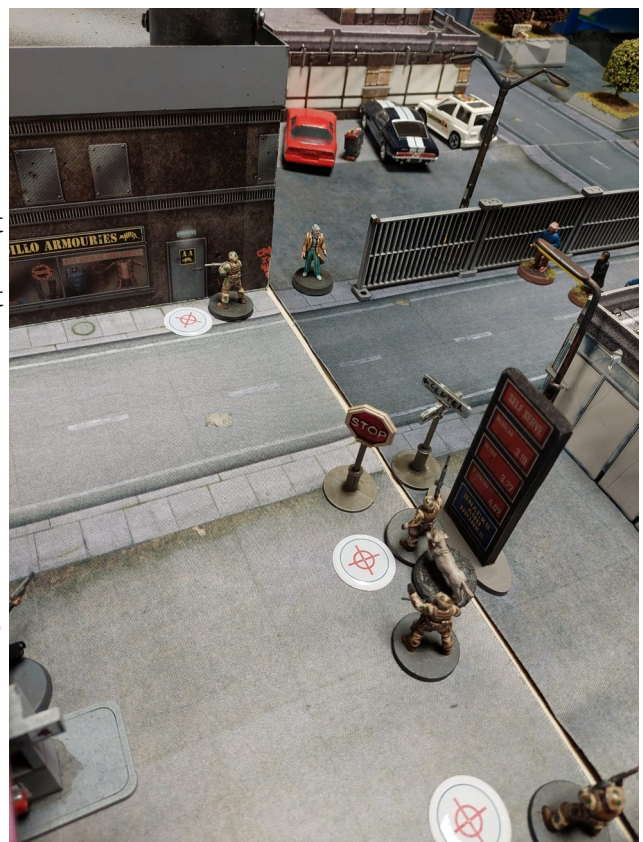
Mission 2 : 1 Tank Léger avec équipage de Soldats Réguliers (attention, Tir +1 !) au Renfort 1d3

Mission 3 : 1 Soldat Régulier avec RPG au Renfort 1d3

Mission 4 : 1 Soldat Régulier avec RPG au Renfort 1d3

Mission 5 : 1 Hélicoptère de Combat Léger avec équipage de Soldats Réguliers (attention, Tir +1 !) au Renfort 1d3

Note : Cette Mission est très difficile. Vous pouvez la faciliter en donnant un VAB armé aux Soldats (supprimez les 2 Points de Personnalisation supplémentaires dans ce cas) ou en donnant plus de Points de Personnalisation aux Soldats.



4) MISSION ALÉATOIRE

Mission aléatoire A) Renseignement et Action

Conseils : Cette Mission va vous confronter à de nombreuses difficultés spécifiques et se déroule en Infiltration. Pensez à adapter vos spécialités et votre équipement !

Mise en place, Déploiement, Adversaires initiaux, Points de Renfort

Mettre en place un décor quelconque (urbain, campagne, désert, villages...) très chargé en décors. Placez aléatoirement 3 véhicules civils (voitures).

Divisez la table en 4 carrés égaux. Les Soldats commencent au Coin donnant sur l'extérieur d'un des carrés déterminé aléatoirement.

Placez un pion Objectif au centre des 2 carrés adjacents au carré de déploiement des Soldats.

Placez un pion Mission au centre du dernier carré (celui opposé aux Soldats).

Disposez 3 Miliciens **Immobilisés** à côté de chaque pion Objectif.

Les Points de Renfort sont les 3 Coins extérieurs des 3 carrés n'étant pas celui de déploiement des Soldats.

Objectif et conditions de victoire

Accomplir les 2 Objectifs, puis réaliser la Mission et s'extraire du champ de bataille.

Règles spéciales

Infiltration, pas de véhicules.

1 Carte IA par Phase des Adversaires, 2 si vous souhaitez plus de difficulté.

Quand un Soldat arrive au contact d'un pion Objectif **ET** qu'il n'y a aucun Adversaire dans les 6ps, dépenser une Action gratuite pour lancer un dé sur la table suivante et savoir ce qu'il faut faire :

1d10	Intitulé	Action à réaliser
1-2	Ordinateur à pirater	Action Complexe 8+, 3 réussites à obtenir, plusieurs essais autorisés jusqu'à réussite.
3-4	Informateur à interroger	Action Complexe 8+, 3 réussites à obtenir, plusieurs essais autorisés jusqu'à réussite.
5-6	Véhicule à fouiller	Le véhicule civil le plus proche doit être fouillé. Aller au contact, le crocheter, dépenser 3 Actions Automatiques pour le fouiller (peut être réalisé par plusieurs Soldats au contact du véhicule).
7-8	Prise d'indices	Prélèvement ADN, Photographies, Relevé d'Empreintes... Action 6+, 4 réussites à obtenir, plusieurs essais autorisés jusqu'à réussite (peut être réalisé par plusieurs Soldats au contact du pion).
9-10	Lancer un drone de reconnaissance	Activer et faire décoller le drone (1 Action sur 4+), réaliser les observations nécessaires (6 Actions Automatiques à cumuler de la part du pilote du drone).

Une fois les 2 Objectifs réussis, jeter 1d10 sur le tableau suivant pour savoir ce qu'il faudra faire au Pion Mission.

1d10	Intitulé	Action à réaliser
1-2	Neutralisation	Placer un Commandant Immobile (Carte Adversaire #10) sur le pion, avec 2 Miliciens en garde . Le Commandant doit être Neutralisé.
3-4	Véhicule piégé	Placer un véhicule civil au niveau du Pion de Mission. Désamorçage : Action 6+, explose si échoué, OU 2 Actions Automatiques et automatiquement désamorcé. Explosion : Grand gabarit, 1 Blessure aux Figurines sous le Gabarit sur 3+, affecte les Véhicules comme une Arme Lourde 1d3+1 (pas de jet de localisation, uniquement des dégâts aux points de structure)
5-6	Extraire un civil	Placer un Civil Allié (Carte Soldat Spéciale) sur le Pion Mission, plus 2 Miliciens Immobiles en garde . Le rejoindre au contact puis l'escorter jusqu'à l'extérieur du champ de mission. Considéré comme un Soldat par les Adversaires dès le contact avec un Soldat. Mission échouée s'il meurt.
7-8	Voler un Véhicule	Placer un Véhicule Civil sur le Pion Mission, avec 2 Miliciens au contact, Immobiles et en garde . Crocheter le véhicule, le démarrer et le sortir de la carte.
9-10	Capturer un leader	Placer un Commandant Immobile (Carte Adversaire #10) sur le pion, avec 2 Miliciens en garde . Le Commandant doit être capturé vivant (voir règles de CAC OU utilisation d'une arme non létale).

Cartes de Mission

Mission 1 : 2 Soldats Réguliers au Renfort 1d3.

Mission 2 : 3 Miliciens au Renfort 1d3.

Mission 3 : 1 Technical Armé avec 2 Miliciens au Renfort 1d3.

Mission 4 : 2 Soldats Réguliers au Renfort 1d3.

Mission 5 : 2 maîtres-chiens au Renfort 1d3.



5) MISSIONS BROUILLARD DE GUERRE

Mission Brouillard de Guerre A) Sécuriser la zone

Mise en place, Déploiement, Adversaires initiaux, Points de Renfort

Mettre en place un décor urbain, chargé en décors.

Disposer aléatoirement (cf p.7) 1d3+3 véhicules civils (voitures).

Les Soldats commencent à un coin de table aléatoire.

Les 3 points de renfort sont les 3 autres coins de table.

Disposez 1 Pion d'Adversaires à chaque Point de Renfort, puis 1 Pion d'Adversaire au centre de la table.

Objectif et conditions de victoire

Neutraliser les 3 Points de Renfort.

Règles spéciales

1 Carte IA par Phase des Adversaires, 2 si vous souhaitez plus de difficulté.

Pas de Véhicules Autorisés.

Utilisez les règles de Patrouille Aléatoire de ce Supplément pour les Pions d'Adversaires.

Cartes de Mission

Mission 1 : Le Pion ou l'Adversaire le plus proche s'Active immédiatement. Si cette Carte IA est piochée pendant la Phase des Adversaires, le Pion ou l'Adversaire s'Activera donc DEUX fois !

Mission 2 : Le Pion ou l'Adversaire le plus proche s'Active immédiatement. Si cette Carte IA est piochée pendant la Phase des Adversaires, le Pion ou l'Adversaire s'Activera donc DEUX fois !

Mission 3 : 2 Pions d'Adversaires à 2 Renforts différents aléatoires.

Mission 4 : Tous les Pions et Adversaires s'Activent immédiatement. Si cette Carte IA est piochée pendant la Phase des Adversaires, l'ignorer, la replacer dans le paquet de Carte IA, mélangez et repiocher une nouvelle Carte IA.

Mission 5 : Tous les Pions et Adversaires s'Activent immédiatement. Si cette Carte IA est piochée pendant la Phase des Adversaires, l'ignorer, la replacer dans le paquet de Carte IA, mélangez et repiocher une nouvelle Carte IA.



Note : Jouez avec les Pions d'Adversaires de Zone de Guerre pour plus de difficulté.

Mission Brouillard de Guerre B) Patrouille en zone ennemie (aller visiter 3 points successivement en restant groupé)

Mise en place, Déploiement, Adversaires initiaux, Points de Renfort

Mettre en place un décor urbain, chargé en décors.

Disposer aléatoirement (cf p.7) 1d3+3 véhicules civils (voitures).

Les Soldats commencent à un coin de table aléatoire.

Les 3 points de renfort sont les 3 autres coins de table.

Disposez 1 Pions d'Adversaires à chaque Point de Renfort, puis 1 Pion d'Adversaire au centre de la table.

Divisez la table en 4 carrés égaux. Disposez un Pion Objectif au centre des 3 carrés ne contenant pas le coin de déploiement des Soldats.

Objectif et conditions de victoire

Visiter chaque Pion Objectif l'un après l'autre (avoir un Soldat au contact qui dépense 2 Actions Automatiques, sans Adversaire dans ses 6ps).

Règles spéciales

1 Carte IA par Phase des Adversaires, 2 si vous souhaitez plus de difficulté.

Pas de Véhicules Autorisés.

Utilisez les règles de Patrouille Aléatoire de ce Supplément pour les Pions d'Adversaires.

Les Soldats sont en patrouille : aucun d'entre eux ne peut se trouver à plus de 6ps d'un autre Soldat. Si ce n'est pas le cas, ses premières Actions seront pour revenir dans les 6ps d'un autre Soldat.

Cartes de Mission

Mission 1 : Le Pion ou l'Adversaire le plus proche s'Active immédiatement. Si cette Carte IA est piochée pendant la Phase des Adversaires, le Pion ou l'Adversaire s'Activera donc DEUX fois !

Mission 2 : Le Pion ou l'Adversaire le plus proche s'Active immédiatement. Si cette Carte IA est piochée pendant la Phase des Adversaires, le Pion ou l'Adversaire s'Activera donc DEUX fois !

Mission 3 : 2 Pions d'Adversaires à 2 Renforts différents aléatoires.

Mission 4 : Tous les Pions et Adversaires s'Activent immédiatement. Si cette Carte IA est piochée pendant la Phase des Adversaires, l'ignorer, la replacer dans le paquet de Carte IA, mélangez et repiocher une nouvelle Carte IA.

Mission 5 : Tous les Pions et Adversaires s'Activent immédiatement. Si cette Carte IA est piochée pendant la Phase des Adversaires, l'ignorer, la replacer dans le paquet de Carte IA, mélangez et repiocher une nouvelle Carte IA.

Note : Jouez avec les Pions d'Adversaires de Zone de Guerre pour plus de difficulté.

Mission Brouillard de Guerre C) Renseignement et Action en zone non couverte par le renseignement

Conseils : Cette Mission va vous confronter à de nombreuses difficultés spécifiques. Pensez à adapter vos spécialités et votre équipement !

Mise en place, Déploiement, Adversaires initiaux, Points de Renfort

Mettre en place un décor quelconque (urbain, campagne, désert, villages...) très chargé en décors. Placez aléatoirement 3 véhicules civils (voitures).

Divisez la table en 4 carrés égaux. Les Soldats commencent au Coin donnant sur l'extérieur d'un des carrés déterminé aléatoirement.

Placez un pion Objectif au centre des 2 carrés adjacents au carré de déploiement des Soldats.

Placez un pion Mission au centre du dernier carré (celui opposé aux Soldats).

Disposez 1 Pion d'Adversaires à côté de chaque pion Objectif, puis 1 Pion d'Adversaires au centre de la table.

Les Points de Renfort sont les 3 Coins extérieurs des 3 carrés n'étant pas celui de déploiement des Soldats.

Objectif et conditions de victoire

Accomplir les 2 Objectifs, puis réaliser la Mission et s'extraire du champ de bataille.

Règles spéciales

1 Carte IA par Phase des Adversaires, 2 si vous souhaitez plus de difficulté.

Pas de Véhicules Autorisés.

Utilisez les règles de Patrouille Aléatoire de ce Supplément pour les Pions d'Adversaires.

Quand un Soldat arrive au contact d'un pion Objectif **ET** qu'il n'y a aucun Adversaire dans les 6ps, dépenser une Action gratuite pour lancer un dé sur la table suivante et savoir ce qu'il faut faire :

1d10	Intitulé	Action à réaliser
1-2	Ordinateur à pirater	Action Complexe 8+, 3 réussites à obtenir, plusieurs essais autorisés jusqu'à réussite.
3-4	Informateur à interroger	Action Complexe 8+, 3 réussites à obtenir, plusieurs essais autorisés jusqu'à réussite.
5-6	Véhicule à fouiller	Le véhicule civil le plus proche doit être fouillé. Aller au contact, le crocheter, dépenser 3 Actions Automatiques pour le fouiller (peut être réalisé par plusieurs Soldats au contact du véhicule).
7-8	Prise d'indices	Prélèvement ADN, Photographies, Relevé d'Empreintes... Action 6+, 4 réussites à obtenir, plusieurs essais autorisés jusqu'à réussite (peut être réalisé par plusieurs Soldats au contact du pion).
9-10	Lancer un drone de reconnaissance	Activer et faire décoller le drone (1 Action sur 4+), réaliser les observations nécessaires (6 Actions Automatiques à cumuler de la part du pilote du drone).

Une fois les 2 Objectifs réussis, jeter 1d10 sur le tableau suivant pour savoir ce qu'il faudra faire au Pion Mission.

1d10	Intitulé	Action à réaliser
1-2	Neutralisation	Placer un Commandant Immobile (Carte Adversaire #10) sur le pion, avec 2 Miliciens en garde . Le Commandant doit être Neutralisé.
3-4	Véhicule piégé	Placer un véhicule civil au niveau du Pion de Mission. Désamorçage : Action 6+, explose si échoué, OU 2 Actions Automatiques et automatiquement désamorcé. Explosion : Grand gabarit, 1 Blessure aux Figurines sous le Gabarit sur 3+, affecte les Véhicules comme une Arme Lourde 1d3+1 (pas de jet de localisation, uniquement des dégâts aux points de structure)
5-6	Extraire un civil	Placer un Civil Allié (Carte Soldat Spéciale) sur le Pion Mission, plus 2 Miliciens Immobiles en garde . Le rejoindre au contact puis l'escorter jusqu'à l'extérieur du champ de mission. Considéré comme un Soldat par les Adversaires dès le contact avec un Soldat. Mission échouée s'il meurt.
7-8	Voler un Véhicule	Placer un Véhicule Civil sur le Pion Mission, avec 2 Miliciens au contact, Immobiles et en garde . Crocheter le véhicule, le démarrer et le sortir de la carte.
9-10	Capturer un leader	Placer un Commandant Immobile (Carte Adversaire #10) sur le pion, avec 2 Miliciens en garde . Le Commandant doit être capturé vivant (voir règles de CAC OU utilisation d'une arme non létale).

Cartes de Mission

Mission 1 : Le Pion ou l'Adversaire le plus proche s'Active immédiatement. Si cette Carte IA est piochée pendant la Phase des Adversaires, le Pion ou l'Adversaire s'Activera donc DEUX fois !

Mission 2 : Le Pion ou l'Adversaire le plus proche s'Active immédiatement. Si cette Carte IA est piochée pendant la Phase des Adversaires, le Pion ou l'Adversaire s'Activera donc DEUX fois !

Mission 3 : 2 Pions d'Adversaires à 2 Renforts différents aléatoires.

Mission 4 : Tous les Pions et Adversaires s'Activent immédiatement. Si cette Carte IA est piochée pendant la Phase des Adversaires, l'ignorer, la replacer dans le paquet de Carte IA, mélangez et repiocher une nouvelle Carte IA.

Mission 5 : Tous les Pions et Adversaires s'Activent immédiatement. Si cette Carte IA est piochée pendant la Phase des Adversaires, l'ignorer, la replacer dans le paquet de Carte IA, mélangez et repiocher une nouvelle Carte IA.

Note : Jouez avec les Pions d'Adversaires de Zone de Guerre pour plus de difficulté.

6) Notes de conception

Parlons un peu de la philosophie derrière les Pions d'Adversaires, et de la définition de la portée de Conversion de 12ps !

Le but de ces Pions est d'apporter de l'incertitude et de l'inquiétude dans un jeu PVE (Player versus Environment, ou JCE, Joueur contre Environnement, jouer contre le jeu en fait!), ce qui augmente réellement la tension ressentie et l'impression de danger imminent. En fait, pour ne rien vous cacher, c'est basé sur le mécanisme des Blips de Space Crusade ou Space Hulk !

A la lecture des règles, vous vous êtes sûrement dit que la distance de conversion de 12ps est ridiculement faible (tout comme mes testeurs dans mon association). Intuitivement, on aurait tendance à définir que la Conversion devrait se faire en ligne de vue, n'est-ce pas ? Même à l'autre bout de la table ? Et en effet, c'est logique...

Mais si c'est logique, ce n'est pas ludique. En effet, un tel mécanisme de conversion autoriserait le Tir sur des Adversaires Convertis fort lointains, enlevant toute tension. Même chose, quand vous vous retrouvez à 15ps d'un Pion non converti, vous ne réagissez pas comme si vous aviez 2 minables Insurgés devant vous ! Vous planifiez, vous couvrez vos unités... et c'est très bien comme ça car c'est ce que feraient de vrais combattants sur le terrain.

Un autre point est la nature du combat urbain. En réalité, il est quasiment impossible de distinguer un Insurgé ou un Milicien d'un Civil... et les soldats ne tirent pas à vue sans savoir à qui ils ont affaire. En revanche, en terrain très dégagé et peu peuplé, la distinction est plus facile à faire (d'où les 18ps indiqués dans ce cas).

Nos tests ont été très clairs sur la nécessité de mettre 12ps comme distance de Conversion, mais comme d'habitude, vous restez seuls décisionnaires de ce qui est le mieux pour vous ! N'hésitez pas à tester d'autres distances de Conversion, mais vraiment, essayez les 12ps... Vous risquez d'être surpris.