

Urban operations

Blocs

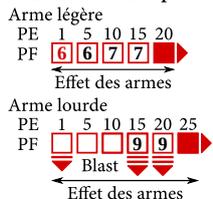
Types et qualité

- Unité à pied
- Véhicule non blindé
- Blindé
- ▲ Char
- ☆☆☆ Élite
- ☆☆ Vétéran
- ☆ Recrue

Armement

- Tire sur ○ ●
- Tire sur ○ ● ■
- ▲ Tire sur ○ ● ● ▲
- ▲ Tire sur ○ ● ● ▲
- ◆ Brèche au contact
- ◆ Brèche à distance
- ☐ Ne peut tirer depuis un bâtiment

Puissance de feu et portée (Sauf nuit)



Bâtiments

Hauteur Type	
3	Arbres
2	Bâtiments, Fumées, Épaves
1	Murs extérieurs, véhicules et buttes
0	Terrain clair
-1	Surface en eau, égouts (à l'air libre ou souterrains) et réseaux souterrains

1 tour : **Phase Préliminaire** + **Impulsions** + **Phase finale**

Phase préliminaire

- Masquage des blocs dévoilés** Sauf les blocs à 3 PE ou moins d'un bloc adverse et dans sa LOS.
- Mouvement de la population** 1 PM dans la direction déterminée par 1D10.
- Vérification de la stabilité IED/UXO et épaves** (les épaves restent en jeu même après explosion)

1D10	Résultat
0-3	l'IED/UXO/épave explose
4-9	l'IED/UXO/épave reste en place et doit être testé au tour suivant

- Événements** Chaque joueur pioche une carte de sa pile. Pour les cartes, si le titre est **rouge**, on effectue la carte immédiatement, s'il est **noir** la carte peut être utilisée selon le choix du joueur. S'il y a une table d'événement (Phantom Fury, opération Sinbad) lancer 1D10 et consulter la table.
- Actions 3D**

- Demande d'annulation ou modification pour actions T+1. Résolution des actions du tour précédent (Effet des armes, Fortification : 1 VO de moins perdue)
- Demande d'action pour le tour suivant (pas besoin de LOS, 1 max par bloc)

Portée	Qui	Quoi
15 PE	CDS	Mortier, Artillerie, Fumigène, Éclairant
20 PE	JFO	Toutes les actions

Les actions sont limitées par le scénario : X/Y dans la colonne # signifie activable X fois au total et au maximum Y fois par tour.

- Réorganisation de l'ordre de bataille** Chaque camp peut échanger des blocs entre impulsion
- Détermination de l'initiative** (Choix de commencer ou non) Voir la fiche de scénario.

Impulsions

Les joueurs jouent alternativement leurs impulsions (1 impulsion activable max 1 fois par tour), un joueur peut passer son impulsion, si les deux joueurs passent, le tour est fini (phase finale)

Nombre de blocs activables par impulsion (⚙️)

Nb	Condition
3	Le CDS n'est pas sur la carte (même si CDU)
5	Le CDS est sur la carte (élimination du CDS)
7	Le CDS est à 6 PE ou moins du CDU avec le bloc PC (☞) sur la carte

Activation des blocs (🚫)

- Mouvement** En PM, voir la fiche d'aide pour le décompte précis.

Type	Full hors LOS ennemie (sauf nuit)	Mouvement uniquement	Mouvement+Action (ordre indifférent)
À pied	9 (sauf souterrain)	6	3
Véhicule	18	12	6 (mouvement fractionnable)

Modifié par: Barricades(2), Cloisons(2), Ouvertures(2), Toits(2/3), Murs(2/3/5), Eau (2).

Actions

- Soutien** +1 VO (possible sur soi) uniquement si l'autre bloc lui est adjacent, Les activations sont forcément consécutives (mouvement non fractionnable), action pour les deux blocs. Uniquement entre blocs appartenant à la même impulsion.
- Destruction** (2 PM gratuits)/**Pose** sur les pions du no man's land ou barricades des deux camps
- Embarquer/Débarquer** Active ○+ ●/■/▲. Les activations sont forcément consécutives (mouvement non fractionnable). Transférer le bloc depuis/vers la fiche de scénario. Capacité : ○ ≤ ■ / ● / ▲ (○ subit pertes de VO) (⚙️ Superstructure)
- Éclairer** Bloc normal : 5 PE / Bloc ☞ ☞ ☞ : 10 PE. Gratuit sur un tir d'opportunité, nécessite LOS libre,
- Disperser la population** Population adjacente au bloc, 6 PM max par le joueur actif, pas au contact d'un autre bloc (ami ou ennemi)
- Brèche**
 - ◆ Au contact : L'action a un rayon de 2 PE et le bloc doit obligatoirement bouger de 2 PM avant l'explosion (ne compte pas comme mouvement). Le bloc doit être dans l'arc de tir de la brèche pour la pose.
 - ◆ À distance : Le bloc doit être à 2 PE ou plus de la brèche (+ portée minimale de l'arme). Le bloc doit être dans l'arc de tir de la brèche.
- Tirer** (tir de fumigène possible depuis ■ ▲, ⚙️ pour ●)
- Donner l'assaut** pas d'effet des armes pour véhicules, assaut sur bâti uniquement si <6 PE du ☞ sauf pour ☆☆☆, assaut possible à travers les cloisons

Tir (⚙️ Appui, ⚙️ Suppression)

- Annonce**
 - Vérification de LOS et portée (si tir depuis un toit, 1 EP par hex/position franchie sauf pour les brèches où le coût est de 2 EP)
 - Possibilité de **rupture de contact** (2 PM pour ○, 4 PM pour ●/■/▲), **effet des armes**, perte de VO inchangée par qualité de l'unité, mouvement obligatoire

1D10	Résultat
0-1	-2 VO
2-6	-1 VO
7-9	Aucun effet

- Si armement inadapté : -2 VO + effet des armes (+ rupture de contact) **sauf si réciproque**
 - Tir de couverture possible (par bloc ami à 3 PE max, impossible sur assauts)
- Aléa** Possibilité de coup critique (7-9), +PF Total uniquement si 1D10 le plus élevé, sinon **Bonus** uniquement.

1D10 Armes	Cible	Bonus	+PF Total
0-6			+1 PF
7-8	○ ●	+1 PF (s'ajoute au +1 PF de l'aléa)	+2 PF
9	○ ●	-1 VO supplémentaire, Ennemi perd le combat	+1 PF
7-8	■ ▲	+2 PF (s'ajoute au +1 PF de l'aléa)	+3 PF
7-8	▲	+1 PF (s'ajoute au +1 PF de l'aléa)	+2 PF
7-9	▲	■ ▲ Destruction , Ennemi perd le combat	+1 PF
9	■ ▲ ▲	■ ▲ Destruction , Ennemi perd le combat	+1 PF
7-9	Sniper (>10 PE)	☞ ☞ Destruction , Ennemi perd le combat	+1 PF
7-8	Assaut	+2 PF (s'ajoute au +1 PF de l'aléa)	+3 PF
9	Assaut	Destruction , Ennemi perd le combat	+1 PF

- Calcul de la puissance de feu** PF + Bonus + Bonus d'aléa (Attention, bonus différent de la valeur du jet de dé !)

Bonus de commandement: +1 PF (< 6 PE du ☞, ⚙️), Infrastructure : +1 PF (derrière une brèche/ouverture, bâtiment fortifié, position dominante/toit, égout), Tir d'opportunité : +2 PF, Valeur opérationnelle ☐ -1 PF.

- Résultat** Application du critique, égalité si double critique « ennemi perd le combat » :

Type	Perdant	Égalité
Tir	-1 VO	-1 VO chacun
Assaut	-2 VO+rupture de contact obligatoire (ou destruction)	-1 VO chacun

- Application de l'effet des armes (obligatoire)**

Type	1D10	Résultat
☆☆☆	6-9	Pertes diminuées d'1 VO
☆	0-3	Pertes augmentées d'1 VO

Si destruction de l'unité ennemie : +1 VO, si ■ ▲ détruit : épave; Si assaut+destruction/rupture de contact : prise de la position (gratuit)

Effet des armes (active le bloc)

Blocs amis ET population Tous les blocs ET population

Protection donnée par fortification (sur action 3D et tir),

Action	Axe de tir /obstacle +2 PE	Autour de l'objectif (obstacles)
● ■ Arme légère	○ -1 VO rayon 2 PE si souterrain	● -1 VO
▲ ▲ Arme lourde	○ ● -1 VO	○ ● -2 VO ■ ▲ -1 VO (si ☐ uniquement)
◆ ◆ Brèche		○ ● -1 VO
☐ Destruction		■ ▲ (2 PE de rayon)
No man's land (IED/épave/mine AT)		○ ● -1 VO ■ ▲ (2 PE de rayon)
Action 3D	Voir la carte	

Réactions (🚫)

1 fois par tour maximum

- Romp le contact** : même table que pour le tir
- Tir d'opportunité** (+2 PF), éclairage gratuit, possible de ne pas tirer

Phase finale

Retirer les marqueurs **activé**, **réaction**, **consommé** et **fumigènes**.

Mise en place

- 1 | Déployer la carte
- 2 | Placer l'aide de jeu du scénario
- 3 | Sélection des cartes appui et unité
- 4 | Lecture des règles spécifiques au scénario
- 5 | Pile de carte événements
- 6 | Placement de l'aide de jeu principale
- 7 | Mise en place des marqueurs
- 8 | Mise en place des impulsions selon le scénario

Pions

Révéls par : éclairage, contact ou effet des armes.

Pion	Règle
	Si retourné, jet d'explo (idem que phase préliminaire), rayon 2 PE Pose/Destruction par , Bloquant, ne gêne pas les tirs ou la LOS.
	Pose selon la direction du vent Test d'explosion en début de tour comme IED/UXO, Inamovible Bloque la LOS (niveau 2)/Tirs
	Infranchissable, Pose/Destruction par 2PM pour traverser un hexagone adjacent (1 PE de rayon, non cumulable) Pas de malus entre zones adjacentes si barricade dans le bâtiment Pas de malus depuis bâtiment si barricade dans la rue Pose/Destruction par (noté sur papier libre) (Mine antipersonnel) Déclenché par uniquement, pion retiré ensuite.
	1D10 Résultat 0-7 Véhicule détruit (placer une épave)+ effet des armes. 8-9 Problème technique, aucun effet Éclairable par et : rayon de 2 PE de détection pendant le mouvement, (limite de 3PM). Si éclairage, la mine n'explose pas.
	Si retourné, (direction du vent) -1 VO si contact avec le nuage (n'affecte pas la population) Ne bloque ni la LOS ni les tirs. Si retourné au contact d'un bloc, fuite de 3 PM pour s'éloigner le plus possible, s'arrête si contact avec un autre bloc, ou fuite impossible Si contact, 3 PM de la population par l'adversaire Infranchissable, interdiction de tirer volontairement (tir, action 3D) sur la population Effet des armes implique destruction
	Bloque la LOS (niveau 1)/Tirs Traversable
	Cf action de brèchage 2PM pour franchir (Infranchissable pour véhicule dans bâti) Inamovible
	+1 PF si dans bâti fortifié Protège de l'effet des armes si 0-7 sur 1D10 1 VO de moins perdue sur action 3D Inamovible
	Pose selon la direction du vent Possible via action 3D ou tir depuis (pas d'effet des armes) Bloque la LOS (niveau 2)/Tirs Si depuis action 3D, -1 VO
	La lettre indique le lien, destruction par 2 PM pour changer de carte Effet des armes autour du tireur -1 VO (rayon 2PE)

Appui 3D

- I/U : indisponible (considéré comme non utilisé); T+1 : tour suivant ; T : ce tour.
- La cible de l'action 3D n'est révélée qu'au tour où elle a lieu.
- Viser un bâtiment vise également le toit et les blocs qui s'y trouvent. Un bloc sur un toit ne subit pas l'effet des armes si l'endroit visé est au niveau du sol et adjacent.

Type	Annulation	Modification
Terrestre	Si ou LOS sur position	Impossible
Aérien	Toujours possible	Si LOS sur position, décalage de 10 PE max (hors LOS possible)

Si appuis anti-aériens (AA) (ne marche pas sur drone) :

- résultats I : appui indisponible, non décompté
- Résultats T : interception, double décompte des actions 3D

Règles de nuit

- Puissance des armes** de 3 en 3 PE (non équipé) ou 4 en 4 PE (équipé) au lieu de 5 en 5, sauf effet des armes et armes à portée minimum qui reste de 5 en 5.
- Éclairage

Bloc	Jour	Nuit équipé	Nuit non équipé
Normal	5 PE	5 PE	3 PE
	10 PE	10 PE	5 PE

Prise de contact

- 1 | Si 3 PE ou même pièce que le bloc adverse
- 2 | Au contact d'un pion no man's land même sans visuel, y compris à travers une cloison
- 3 | Au contact d'un pion population (3 PM au choix de l'adversaire)

Mouvement

Hex : concerne la surface et leur bord; obstacle limite la portée de l'effet des armes 2 PE au-delà, et réduit l'effet de blast; Bloc ami traversable mais 1 bloc max par Hex/Zone;

Type	PM (● ▲)	PM (○)	PE	Niv.
• Normal	1	1	1	0
Butte	1	1	1	1
Arboré	1	1	1	3
Étroit	X	1	1	0
Eau	2	2	1	-1
Mur de façade	X	X	2	2
Mur d'enceinte	X	3 (1+2, par dessus véhicule/)/2 ()	2	1
Brèche d'enceinte	2	2	1	
Porte/Fenêtre/Brèche en façade	X	2	2	
Pièce	X	1	1	
Zone	X	1		
Cloison	X	+1	1	X
Toit	X	2 (escalier)/4 (de toit à toit) 3 (1+2, par dessus véhicule/)/2 ()	1	(escalier) ²
Barricade (central)	X	X		
Barricade (adjacent)	2	2		
Véhicule				1
Fumée				2
Épave				
Toxique	-1 VO	-1 VO		
IED/UXO	X	X		
Population				
Souterrain	X	2		

Sniper

Peut tirer uniquement sur : (sans riposte possible), (riposte possible), (riposte possible si portée OK), ne peut pas descendre en dessous de .

Règles avancées

- Fumigènes bloc** Infanterie ou : rayon 3 PE (tir par dessus obstacle OK/ouverture pour bâti)
- Tir d'appui** Un autre bloc (B) avec LOS sur cible apporte +2 PF (activé), il ne subit pas le résultat du combat
- Tir de suppression** si contre et pas de mouvement : +1 PF; aléa 7-9 : Ennemi perd le combat (remplace la table de critique normale); Si victoire pas de tableau de pertes mais réaction
- Protection sous blindage**
 - 1 | Créer binôme : bloc sur hex du bloc / (0 PM), Active les deux blocs pour ce tour, possible lors du débarquement de l'unité.
 - 2 | **Activation** 6 PM max, active les deux blocs, inactif, / tir ou tir d'opportunité uniquement
 - 3 | **Dissolution** Si bloc éliminé ou activation d'un unique bloc+quitter l'hexagone partagé.
- avec sur : -1 VO après le combat
- avec pour : -1 VO
- Anti-sniping** Si tir/tir d'opportunité de , alors ami peut faire un tir de couverture s'il a une LOS sur tireur et à portée (11/20 PE). Si ami non dévoilé, +2 PF.
- Embuscade anti-véhicule** si avec sur / / , si riposte sans tir de couverture : / / tire à 5 PF quelle que soit la portée du tir.
- Superstructure** ne subit que l'effet des armes de zone/lourdes et actions 3D ; si visé, / / ne subit que l'effet des armes de zone/lourdes et actions 3D ; Mouvement hors LOS impossible pour / /
- Franchissement des murs** Si franchissement d'un mur sans brèche, tir d'opportunité dessus : +3 PF (au lieu de +2 PF), si rupture de contact : -1 sur la table
- Modification de l'ordre de bataille** : avec marqueurs numérotés, transfert de bloc d'une impulsion à l'autre. Actions de tir et assaut impossible.
- Élimination** : 3 blocs activables, perte du +1 PF pour jusqu'à la fin du tour.
- Élimination** :

Type	Nb de blocs activables	1D10 lors de la perte du (dans sa LOS)
☆☆☆	4	Aucun
☆☆	3	0-1 -2 VO 2-7 -1 VO 8 Rien 9 +1 VO
☆	2	0-2 -2 VO 3-8 -1 VO 9 Rien
- Souterrains** destructible depuis la surface (si détruit, poser un bloc barricade , si bloc dessous l'entrée : destruction
- Mines anti-personnel** Équivaut à la pose de 2 mines AC. Pose dans un bâti possible, éclairage comme une mine AC (mais pion IED/UXO si éclairée). Si dessus, explosion : -2 VO (-1 VO sur rayon d'1 PE)
- Mouvement de la population** pour chaque bloc, 1 PM si déplacement

0 Dispersion (enlevé)	1- 1 nord, 4 sud, 6 etc	7 Immobile	Choix « rouge »	9 Choix « vert »
-----------------------	-------------------------	------------	-----------------	------------------
- Ruines** Effondrement possible sur action 3D. 1D10, si 9, effondrement : 1D10, **pair** : bloc éliminé + barricade, **impair** : bloc éliminé + fortifié - brèches