

Exemple de vague humaine

Cet exemple correspond à un possible déclenchement de l'embuscade lors du scénario *Sur la route de Mangalmé*. Il illustre l'effet des tireurs d'élite et le fonctionnement d'une vague humaine. La résolution de la vague humaine comprend la résolution de différents assauts, contre infanterie et contre véhicule.

Nota : parfois, par simplicité, quand toutes les unités d'un hexagone ont les mêmes marqueurs, seul un marqueur de chaque est mis sur l'hexagone.

Situation initiale

Le convoi français progresse sur la route. La Jeep se trouve au milieu des touches de piano en O0805, le Berliet citerne et le TBU logistique suivent à 300 m de distance (distance de poussière, P0905). Chiaroni est à bord de la Jeep, des tireurs d'élite (TE) sont à bord du TBU.

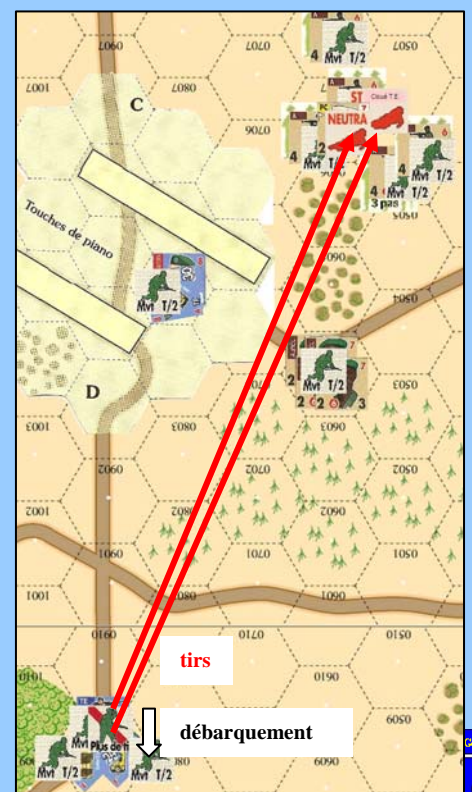
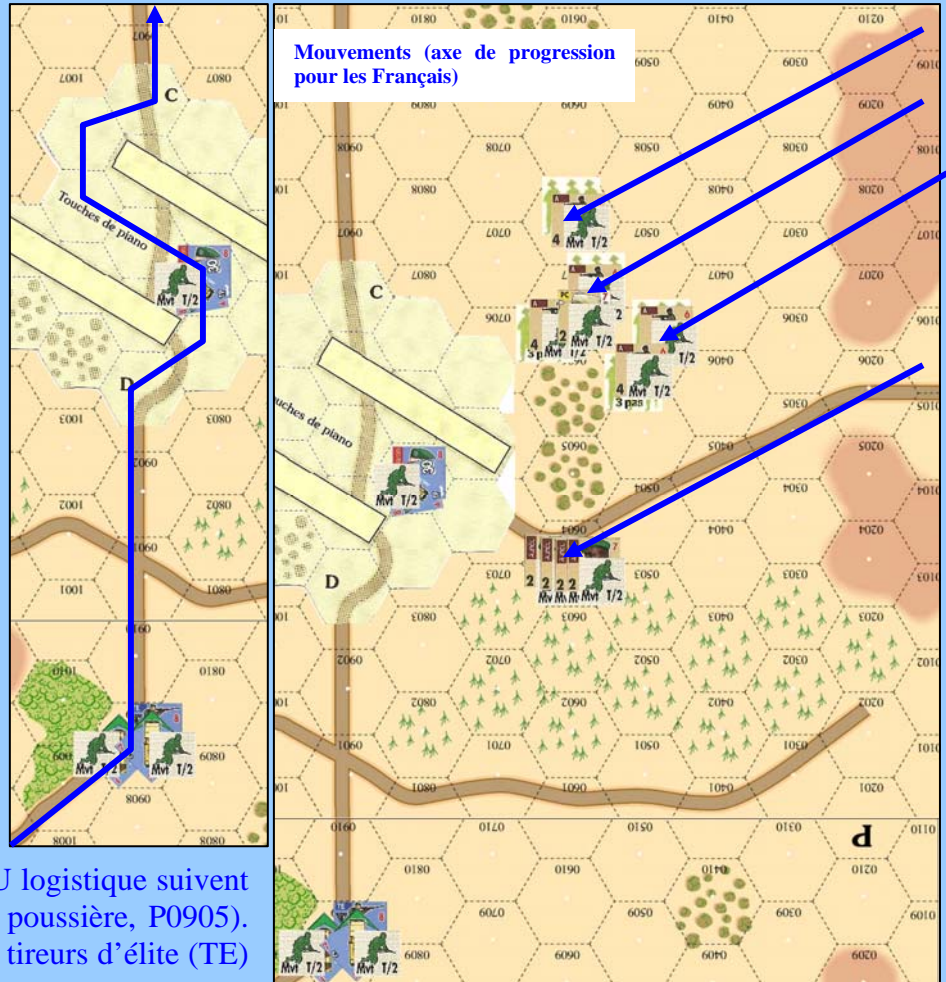
L'embuscade tchadienne se déclenche. Les deux formations tchadiennes sont activées automatiquement. Une masse de Tchadiens coupe la route plus au Nord (hors carte), une autre se rue droit vers la Jeep en marche forcée (noter les marqueurs « 3 pas » sous les groupes de combat tchadiens, qui ont trois pas de perte). Les véhicules français ne sont pas armés, et Chiaroni et les TE sont embarqués donc ne peuvent pas tirer. Il n'y a pas de tir d'opportunité possible.

Règle spéciale du scénario : suite au déclenchement de l'embuscade, Chiaroni et les TE sont activés gratuitement (pas les véhicules).

Les TE ouvrent le feu

Les TE débarquent du TBU de dépannage. Les Tchadiens ne tirent pas (ils sont trop loin pour que cela en vaille la peine). Les TE choisissent de tirer à mi-puissance (une arme lourde sans mise en batterie – sans verso – peut faire une demi-action comme un débarquement et tirer à mi-puissance).

Les TE tirent sur l'hex O0607. Des TE ne peuvent tirer que sur une unité par hex. Ils choisissent le PC tchadien. Puissance 6 (x1/2 car les TE ont bougé), modificateur +3 (à cause des broussailles en O0802, O0703, et des bosquets en O0606), 2+1 aux dés donnent un résultat modifié de 6. Le PC tchadien fait un test N. 5+3=8 supérieur à son moral, il est neutralisé.



EN POINTE TOUJOURS!

Les TE tentent un deuxième tir. Test de cadence 1+2=3 réussit. Cette fois, les TE visent toujours l'hex O0607. Ils choisissent cette fois comme cible un des deux groupes de combat. Puissance 6 (x1/2 car les TE ont bougé), modificateur +3 (à cause des broussailles en O0802, O0703, et des bosquets en O0606), 3+2 aux dés donnent un résultat modifié de 8. Le groupe tchadien fait un test S. 5+4=9 supérieur à son moral, il est stoppé. De plus, un groupe qui subit un résultat S ou N suite à un tir de TE reçoit un marqueur Cloué TE.

Les TE tentent un troisième tir. Test de cadence 5+4=9 raté. Plus de tirs.

Chiaroni débarque

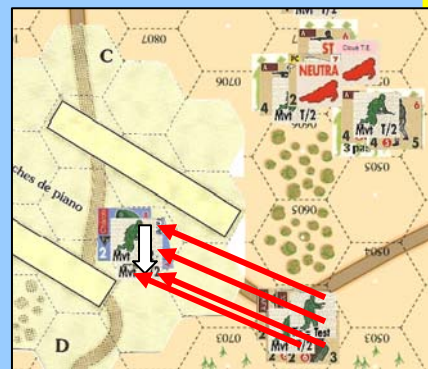
Chiaroni débarque de la Jeep. Tous les Tchadiens, qui sont à portée de tir, se déchaînent contre lui en tir d'opportunité, malgré leur faible puissance de feu (rappel : les caractéristiques des groupes de combat sont 0-0-0, ils ne peuvent pas tirer. Seul le PC et les équipes de tireurs peuvent tirer). Objectif : au moins le stopper, pour l'empêcher d'échapper à la vague humaine qui va suivre.

La première équipe de tireurs tire. Puissance 1 (x1/2 car elle a bougé), modificateur -2 (mouvement de Chiaroni). 5+3 donnent un résultat modifié de 6, pas d'effet.

La deuxième équipe de tireurs tire. Puissance 1 (x1/2 car elle a bougé), modificateur -2 (mouvement de Chiaroni). 4+2 donnent un résultat modifié de 4, Chiaroni fait un test S1. Il obtient 3+4=7, comparé à son moral modifié de 7 (8-1), pas d'effet.

La troisième équipe de tireurs tire. Puissance 1 (x1/2 car elle a bougé), modificateur -2 (mouvement de Chiaroni). 5+5 donnent un résultat modifié de 8, pas d'effet.

Une quatrième équipe de tireurs tire. Puissance 1 (x1/2 car elle a bougé), modificateur -2 (mouvement de Chiaroni). 2+2 donnent un résultat modifié de 2. Chiaroni fait un test N. Il obtient 4+1=, pas d'effet.



Chiaroni s'éloigne

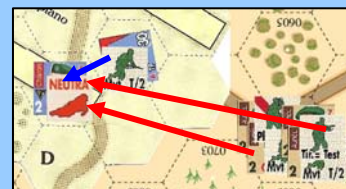
Chiaroni s'éloigne d'un hexagone. Il se réfugie dans le fossé proche. Il est toujours à portée de tir des équipes de tireurs. Ceux-ci continuent leurs tirs.

La première équipe de tireurs tire. Test de cadence 5+2=7, échec. Plus de tirs.

La deuxième équipe de tireurs tire. Test de cadence 5+1=6, réussit. Puissance 1 (x1/2 car elle a bougé), modificateur -1 (mouvement de Chiaroni -2, rebord du fossé +1). 4+2 donnent un résultat modifié de 5, Chiaroni fait un test S1. Il obtient 3+4=7, comparé à son moral modifié de 7 (8-1), pas d'effet.

La troisième équipe de tireurs tire. Test de cadence 6+5=11, échec. Plus de tirs.

La quatrième équipe de tireurs tire. Test de cadence 4+1=5, réussit. Puissance 1 (x1/2 car elle a bougé), modificateur -1 (mouvement de Chiaroni -2, rebord du fossé +1). 2+1 donnent un résultat modifié de 4, Chiaroni fait un test N. Il obtient 5+4=9, comparé à son moral de 8. Chiaroni est neutralisé.



Fin de tour

Retrait de tous les marqueurs Mouvement, Plus de tir, Stoppé. Par contre, le groupe en O607 conserve son marqueur Cloué TE.

Le PC tchadien neutralisé en O0607 teste son moral. 3+3=6, comparé à son moral-1 = 6, le test est réussi. Le PC redevient opérationnel et va pouvoir lancer la vague humaine.

Chiaroni neutralisé teste son moral. 4+4 = 8, comparé à son moral-1 = 7, le test est raté. Chiaroni reste neutralisé.

Début de la vague humaine

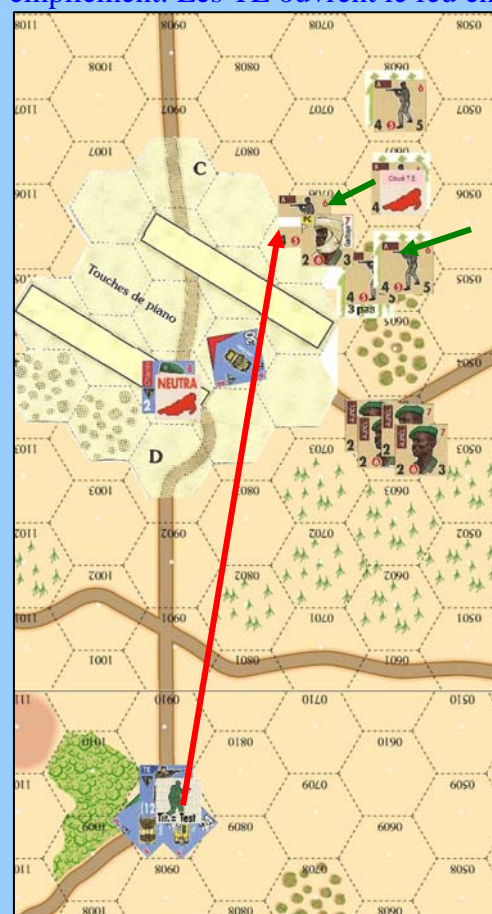
Début du tour suivant, les règles de scénario précisent que les Tchadiens bénéficient automatiquement de l'initiative. Normalement, le lancement d'une vague humaine nécessite de réussir un test de moral. D'après les règles de scénario, ce test n'est pas nécessaire pour la première vague humaine du scénario. Les Tchadiens lancent donc leur vague humaine. Doivent y participer un PC plus au moins trois unités, toutes devant se trouver adjacentes les unes aux autres et à 4 hex au plus des hex cibles, et une au moins doit avoir une LdV sur les hex cibles. Les hex cibles peuvent être jusqu'à trois hex contigües.

Les Tchadiens choisissent comme hex cibles la Jeep plus Chiaroni (O0905 et O0804). Le groupe en O0608 est trop loin de Chiaroni, il ne peut pas participer à la vague humaine. Le groupe en O0607 avec le marqueur Cloué TE n'a pas le droit de bouger, il ne peut donc pas participer à la vague humaine. Il reste le PC et trois groupes de combat, c'est suffisant pour réaliser la vague humaine. Ces quatre unités vont avancer en même temps, hex par hex, sans tenir compte du terrain. Toutes les unités avancent d'un hexagone, en respectant les règles d'empilement. Les TE ouvrent le feu en tir d'opportunité.

Ils ne peuvent viser qu'un hexagone, car le mouvement est simultané. Ils choisissent l'hexagone O0706. Comme des TE ne peuvent atteindre qu'une seule des unités présentes, ils choisissent le groupe de combat :

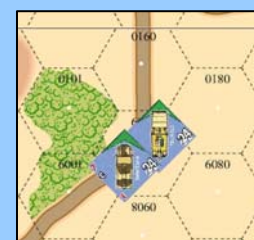
- Puissance 12, modificateur -2 (cible en mouvement normal). 5+1 donnent un résultat modifié de 4. Le groupe subit un résultat « 1 ».
- Quand un TE tire sur un groupe, un résultat « 1 » est transformé en neutralisation automatique. Le groupe subit donc une neutralisation.

- Le groupe a trois pas de perte. Un groupe à trois pas de perte en vague humaine remplace un résultat neutralisé par la perte de deux pas de combat, et continue à avancer. Il faut donc retirer le marqueur « 3 pas », et retourner le groupe sur son verso (bande blanche). Le groupe ainsi réduit continue la vague humaine.



Suite de la vague humaine

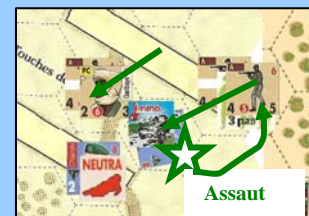
Les unités en vague humaine avancent d'un hex de plus (en vague humaine, le coût du terrain n'est pas pris en compte). Les TE font un nouveau tir d'opportunité. Test de cadence 6+6=12. Sur un 12 naturel, des TE n'ont plus de munitions et sont retirés du jeu.



EN POINTE TOUJOURS!

Les unités en vague humaine avancent d'un hex de plus. Deux groupes entrent dans l'hexagone de la Jeep. L'assaut est résolu.

- Un véhicule ne peut pas reculer avant assaut. Un véhicule combat le dernier lors d'un assaut. Les Tchadiens bénéficient d'un modificateur de -3 (-2 véhicule non blindé, -1 vague humaine).
- Assaut livré par le premier groupe : 5+5 donnent un résultat modifié de 7. Le groupe tchadien est Bleu, il faut 4 ou moins. Echec.
- Assaut livré par le deuxième groupe : 4+3 donnent un résultat modifié de 4. Le groupe tchadien est Bleu, il faut 4 ou moins. Pour un véhicule, un résultat égal donne immobilisé. La Jeep est immobilisée.
- La Jeep riposte contre un des groupes. C'est un véhicule non blindé donc elle utilise la ligne Bleu. Pas de modificateur. 2+1 donnent 3, résultat éliminé (le pilote, planqué à proximité, avait des tonnes de grenades en réserve !). Un groupe à trois pas de perte remplace l'élimination par la perte de deux pas. Il faut donc retirer le marqueur « 3 pas », et retourner le groupe sur son verso (bande blanche).
- La Jeep n'ayant pas été détruite, les unités attaquant doivent revenir en O0705 (un assaut contre véhicule ne dure qu'un round).



Assaut final contre la Jeep

Les unités en vague humaine avancent d'un hex de plus. Un groupe avec perte et le PC entrent dans l'hexagone de Chiaroni, les deux autres groupes entrent dans l'hexagone de la Jeep. Les assauts sont résolus.

Assaut contre la Jeep qui est immobilisée :

- Un véhicule ne peut pas reculer avant assaut. Un véhicule combat le dernier lors d'un assaut. Les Tchadiens bénéficient d'un modificateur de -5 (-2 véhicule non blindé, -2 véhicule immobilisé, -1 vague humaine).
- Assaut livré par le premier groupe : 6+5 donnent un résultat modifié de 6. Le groupe tchadien est Bleu, il faut 4 ou moins. Echec.
- Assaut livré par le deuxième groupe : 5+3 donnent un résultat modifié de 3. Le groupe tchadien est Bleu, il faut 4 ou moins. Pour un véhicule, un résultat inférieur strictement donne détruit. La Jeep est détruite. Etant de taille très petite, elle ne laisse pas d'épave.



Assaut final contre Chiaroni

Assaut contre Chiaroni, premier round :

- Chiaroni est neutralisé, il ne peut pas reculer avant l'assaut.
- Test de l'ordre des assauts : Chiaroni dé = 5 + 8 (moral) -2 (neutralisé) donne 11. PC dé = 1 + 7 (moral) + 1 (attaquant 1^{re} phase) donne 9. Groupe dé = 4 + 6 (moral) + 1 (attaquant 1^{re} phase) donne 11. Le groupe et Chiaroni attaquent en même temps, puis c'est au tour du PC.
- Le groupe tchadien, qualité Bleu, attaque Chiaroni, modificateur 0 (perte +1, vague humaine -1). 5+4 donnent 9 raté.
- En même temps, Chiaroni, qualité Choc, attaque le PC, modificateur +5 (neutralisé +3, PC +2). 5+2 donnent 12 raté.
- Le PC, qualité Ligne, attaque Chiaroni, modificateur +1 (PC +2, vague humaine -1). 6+3 donnent 10 raté.
- Chiaroni, neutralisé, ne peut pas reculer. Les Tchadiens ne veulent pas reculer. L'assaut continue.



EN POINTE TOUJOURS!

Assaut contre Chiaroni, deuxième round :

- Test de l'ordre des assauts : Chiaroni dé = 4 + 8 (moral) -2 (neutralisé) donne 10. PC dé = 4 + 7 (moral) donne 11. Groupe dé = 2 + 6 (moral) donne 8. Le PC attaque, puis Chiaroni, puis c'est au tour du groupe.
- Le PC, qualité Ligne, attaque Chiaroni, modificateur +1 (PC +2, vague humaine -1). 5+2 donnent 8 raté.
- Chiaroni, qualité Choc, attaque le groupe, modificateur +5 (neutralisé +3, PC +2). 2+2, donnent 9 soit une perte. Le groupe est éliminé.
- Chiaroni, neutralisé, ne peut pas reculer. Les Tchadiens ne veulent pas reculer. L'assaut continue.



Assaut contre Chiaroni, troisième round :

- Test de l'ordre des assauts : Chiaroni dé = 3 + 8 (moral) -2 (neutralisé) donne 9. PC dé = 2 + 7 (moral) donne 9. Le PC et Chiaroni frappent en même temps.
- Chiaroni, qualité Choc, attaque le PC, modificateur +5 (neutralisé +3, PC +2). 1+1, donnent 7 soit une perte. Le PC est éliminé
- En même temps, le PC, qualité Ligne, attaque Chiaroni : modificateur +1 (PC +2, vague humaine -1). 2+2 donnent 5 soit une perte. Chiaroni est éliminé.

Fin de la vague humaine

Toutes les unités ennemies dans les hex cibles sont éliminées, et toutes les unités en vague humaine ont atteint les hex cibles (ou ont atteint l'empilement maximal possible dans et autour des hex cibles).

La vague humaine est finie.

Les Tchadiens doivent encore activer leur groupe en O0607 (qui ne peut pas bouger) et leurs équipes de tireurs en O0604.

