

QUI OSE GAGNE ! COMMANDOS EN CYRÉNAÏQUE, 1942

Qui ose gagne ! est un jeu en solitaire qui traite des actions commandos des Long Range Desert Group (LRDG) en Libye en 1942. L'accent est mis sur la capacité des patrouilles à traverser cet immense terrains d'opérations qu'est la Cyrénaique depuis les bases qui se trouvent en Egypte tout en restant furtives.

1 - GÉNÉRALITÉS

Le déroulé général d'une partie est le suivant : vous choisissez des unités qui sont disponibles dans une réserve opérationnelle afin de former une ou plusieurs patrouilles pour lancer une opération. Votre approche de l'objectif doit être la plus discrète, parcourant de très longues distances (parfois plus d'un millier de kilomètres), tout en évitant d'être détecté par les forces de l'Axe (italiennes et allemandes). Vos patrouilles utilisent des Points d'Actions pour mener des actions telles que se déplacer ou partir en reconnaissance. Une fois sur objectif, l'attaque a lieu puis vous engagez vos unités sur le chemin du retour vers la base, généralement poursuivi par les forces ennemis. Enfin, le niveau de succès de la mission est évalué et les unités qui en ont besoin sont placées en maintenance, ce qui impactera leur disponibilité pour les prochaines missions. Si les missions peuvent être jouées indépendamment les unes des autres, les enchaîner permet de faire face à un défi majeur pour ces unités commandos du désert : tenir dans la durée.

Notes de conception: La discréetion de la patrouille à l'aller et au retour de la mission est essentielle. A l'aller, il s'agit de conserver l'effet de surprise le plus longtemps possible et de déjouer les tentatives de repérage par l'ennemi. Au retour, il s'agit de s'enfuir au mieux... Qui ose gagne ! est principalement orienté vers ce jeu de chat et de la souris sur un théâtre d'opération qui apporte à lui seul son lot de dangers.

2 - MATÉRIEL

Les composants sont les suivants :

- Les pions qui représentent des unités ou des marqueurs,
- Une carte au format A3 qui représente la région de la Cyrénaique en Libye, une partie de l'Ouest égyptien. La carte comporte un espace dit stratégique pour les mouvements sur le terrain et un espace dit tactique pour les combats,
- Une aide de jeu,
- Trois dés à 6 faces, noté d6 [non fournis], dont un de couleur différente si possible.

3 - ECHELLE ET EMPILEMENT

• **Echelle:** un pion d'unité LRDG ou SAS représente trois véhicules, camions ou jeep. Les pions de l'Axe représentent l'équivalent d'une section. Une zone carrée sur la carte représente un à cinq km² environ. Un tour de jeu représente environ une journée sur la carte stratégique.

• **Empilement:** il n'y a pas de limite à l'empilement de pions sur n'importe quelle zone ou espaces de la carte.

Terminologie

Patrouille: une patrouille est formée d'un ensemble d'unités qui sont des demi-groupes de combat et des unités supports. Plusieurs patrouilles peuvent être en opérations en même temps sur le terrain tandis que d'autres sont en maintenance, généralement dans les bases des commandos en Egypte (Siwa et Kuffral).

Détachement: un détachement appartient à une patrouille et est composé d'une ou plusieurs unités de cette patrouille.

Disponible: une unité est disponible si son pion est sur sa face recto (donc non réduite) et si elle n'est pas en maintenance.

Réduite: une unité qui dispose de 2 faces (recto-verso) est considérée comme réduite dès qu'elle subit des dégâts. Son pion est retourné sur son verso.

En maintenance: une unité en maintenance ne peut participer à une mission et donc être sélectionnée. Une telle unité est positionnée dans la zone « maintenance » de la carte et a un marqueur MCO (maintenance en condition opérationnelle) sur elle.

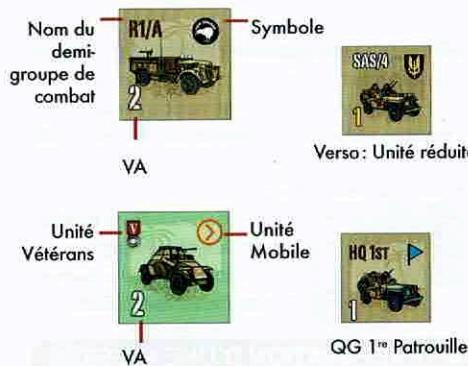
Points d'Actions (PA): une unité dépense des points d'actions pour mener une ou plusieurs actions comme se déplacer. Les PA sont variables d'un tour à l'autre et disponibles pour l'ensemble des unités d'une patrouille (y compris ses détachements).

nd6: lancez un nombre de dé à 6 faces égal à n, **exemple:** 3d6 signifie lancer 3 dés à 6 faces.

Modificateur au Dé (MD): valeur à ajouter au résultat obtenu au lancé de dé.

3.1 - LES UNITÉS

Les informations d'un pion unité sont les suivantes :



VA: valeur d'agressivité de l'unité en combat (attaque ou défense).

Vétéran: une médaille sur une unité de l'Axe indique que l'unité est vétéran, elle peut relancer son jet d'attaque si il est raté (7.3.2).

Unités de soutien: les unités Light, Heavy, Survey, Signal, Det. (pour Detachment) et Waco sont des unités qui peuvent être rattachées à n'importe quelle patrouille. En particulier, les camions Light et Heavy permettent d'apporter une meilleure capacité de maintenance sur le terrain. Les unités Survey et Signal apportent une meilleure capacité de reconnaissance.

Important: les unités Light et Heavy ne peuvent pas se déplacer seules.

Notes de conception: Les véhicules sont tous fortement modifiés pour les alléger du superflu, les armer parfois lourdement (ex: canon Breda) et surtout les équiper du nécessaire pour parcourir de longues distances. Un demi-groupe de combat emporte une puissance de feu considérable relativement à sa surface (3 véhicules) et son agilité. Les camions qui forment le cœur des groupes de combat sont des 4x4 CMP Ford F30 et Chevrolet WA/WB. Les fidèles Jeep Willys sont affectées principalement aux unités de commandement (HQ) et SAS.

Les LRDG disposent également de deux avions (Big WACO et Little WACO) qui opèrent le plus souvent ensemble car non équipés de radio. Ils servent à l'évacuation sanitaire et au ravitaillement (pièces détachées, munitions, etc.).

3.2 - LES MARQUEURS

Le compte-tours: il marque le nombre de tours et avance d'un cran lorsque toutes les étapes d'un tour sont terminées.

Marqueurs Patrouille: en cours de jeu, par commodité, les unités d'une patrouille sont disposées dans la zone qui lui est dédiée et le marqueur patrouille est utilisé pour noter la position sur la carte stratégique. Chaque patrouille est identifiée par son numéro (1st, 2nd, 3rd) et sa couleur (bleu, rouge, jaune). Vous disposez de deux marqueurs par patrouille ce qui permet de suivre les déplacements d'un détachement.

Note: l'utilité des marqueurs patrouille est moindre si vous n'en avez qu'une seule en jeu.



Marqueur MCO: ce pion est placé sur une unité LRDG pour indiquer qu'elle nécessite une maintenance.



Marqueur PA: ce marqueur numéroté permet de comptabiliser le nombre de points d'actions (PA) disponibles en début de tour pour toutes les unités d'une patrouille.



Marqueur Cache: ce marqueur estposé sur une zone pour noter une action « Cache ».



Marqueur Renseignements: ce marqueur est utile pour noter sur la piste numérotée la fin d'une action « Renseignements ».



Marqueur objectif: ce pion fournit la valeur de résistance de l'objectif, comme un aérodrome ou un dépôt d'essence. Plus la valeur de résistance est élevée, plus l'objectif devra encaisser de dégât pour être détruit et plus elle sera protégée par des unités de l'Axe.



Marqueur Reco Axe: il indique la position d'une reconnaissance aérienne de l'Axe.



Marqueur Reco OK: ces marqueurs permettent de garder trace d'une action de reconnaissance ou de renseignement réussie, de prendre l'initiative au combat, de relancer 1d6 lors d'un combat. Une patrouille ne peut avoir **plus de trois** marqueurs « Reco OK ».



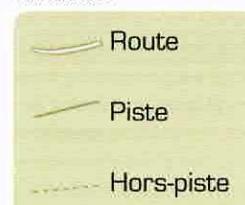
Alarme: ce marqueur indique le niveau d'alerte des unités de l'Axe. Les échecs des tests de Discréption vont le faire évoluer le niveau d'alarme.

3.3 - CARTE D'OPÉRATION

3.3.1 - Carte stratégique

Cette carte sert au déplacement des patrouilles et unités de l'Axe. Elle représente une grande partie de la région de la Cyrénáïque en Syrie et une

partie de l'Egypte. Un réseau de zones carrées reliées entre-elles y est superposé pour permettre les déplacements. Les routes qui relient les zones sont de trois types, ce qui affecte les mouvements des unités :



Deux zones sont **adjacentes** si elles sont reliées.

Les bases de départ des LRGD se trouvent au Sud en Egypte, globalement représentées par les oasis de Koufra et de Siwa.

3.3.2 - Carte tactique

La carte tactique est une abstraction de la position relative des objectifs, des ennemis et des unités LRDG.

- L'espace avec les drapeaux de l'Axe reçoit les unités de l'Axe et les objectifs;
- l'espace avec l'explosion reçoit les unités LRDG qui sont en contact avec les unités de l'Axe;

- tandis que l'espace avec le drapeau britannique reçoit les unités LRDG en réserve. Lorsqu'une unité est hors de combat, son pion est sorti de son espace.

3.3.3 - Autres espaces sur la carte

L'espace « maintenance » permet de stocker les unités en maintenance (donc non disponibles). L'espace « soutien » contient les unités LRDG soutien :

- l'unité aérienne Waco,
- les unités de camions de ravitaillement : Light et Heavy
- les unités spéciales : Survey, Signal, Detachment (Det).

4 - PRÉPARATION D'UNE MISSION

4.1 - CHOIX DE LA MISSION ET ACHAT DES UNITÉS

Choisissez un scénario [voir 8]. La mission indique le budget alloué pour acheter des unités disponibles ou prendre des patrouilles déjà composées.

Achetez vos unités et organisez-les en une à trois patrouilles maximum (1st, 2nd, 3rd) selon le barème suivant :

- Demi-groupe de combat [ex: G/A], Detachment [Det], SAS = **1 point**
- HQ, Light = **2 points**
- Survey, Signal, Heavy, Waco = **3 points**

Chaque patrouille **doit** contenir une unité de commandement (HQ).

Durant le jeu, une patrouille pourra être scindée en détachements.

Exemple : avec un budget de 4 points pour une petite opération, la patrouille est composée d'un HQ (2) et du groupe de combat R/A + B (1 + 1) pour un total de trois pions. Le marqueur patrouille 1st est utilisé pour suivre le déplacement sur la carte.

4.2 - MISE EN PLACE

Pour chaque patrouille, placez le ou les marqueurs PA sur la piste numérotée après les avoir déterminés [5.1].

Placez le Compte-Tours sur la case 1.

Placez ensuite

- le marqueur « Alarm ! » sur la case 0 de la piste Alarme;
- les unités soutiens LRDG disponibles pour la mission dans l'espace « Soutien »;
- le marqueur « objectif » de valeur approprié [ex: 2] sur la zone objectif [ex: Barça], ainsi que le nombre d'unités de l'Axe – faces cachées – demandé par le scénario, dans la zone objectif;
- les unités de l'Axe, faces cachées, dans chaque zone indiquée par le scénario;
- les autres unités de l'Axe à portée de vous, faces cachées;
- le marqueur « Reco Axe » dans sa case.

Enfin, placez les marqueurs Patrouilles (1st, 2nd, 3rd) dans les zones de départs [ex: Siwa] et leurs unités respectives dans les colonnes correspondantes dans l'espace « patrouilles ».

5 - SÉQUENCE DE JEU

Un tour de jeu suit les étapes suivantes :

1. Détermination des Points d'Action (5.1)
2. Actions des LRDG (5.2)

3. Réactions de l'Axe (5.3)

- Effets de l'alarme.
- Déplacements des unités de l'Axe.

En fin de mission uniquement, ces deux phases supplémentaires sont réalisées :

4. Evaluation de la mission (5.4)

5. Maintenance des unités (5.5)

Notes de conception : dans le système de jeu, globalement, faire 6 ou plus sur un d6 n'apporte pas que des bonnes nouvelles...

5.1 - DÉTERMINATION DES POINTS D'ACTION (PA)

Au début de chaque tour, chaque patrouille détermine son nombre de Points d'Action (PA) en fonction de sa taille :

Nb d'unités	PA
1-3	1d6 + 2
4-8	2d6 + 2
9+	3d6 + 2

Avec un **6 naturel** (c.a.d. sans le +2) sur au moins un des d6, un événement se produit (un seul événement par tour).

Lancez **3d6** sur la table suivante avec un MD fonction de la zone au choix où se trouvent des unités de la patrouille. L'effet s'applique immédiatement aux unités de la patrouille et peut durer les tours suivants dans le cas d'un marqueur MCO posé sur une unité.

Zone	MD
Désert rocailleux	+4
Désert	+2
Oasis	-2
Village/Ville/Fort/Aérodrome	-4

Événements

3d6: Effet

0 ou moins: Renseignement et casse technique : la patrouille gagne un pion « Reco OK » et placez un marqueur MCO -2 PA sur unité au choix.

1-2: Le prochain test de discréption est un échec.

3: Renseignement majeur, la patrouille gagne deux pions « Reco OK ».

4-5: Infiltration : le prochain test de Discréption bénéficie d'un MD -1.

6-7: Renseignement mineur, la patrouille gagne un pion « Reco OK ».

8-9: Navigation optimale: +2 PA.

10-11: Pneumatique: placez un marqueur MCO -2 PA sur une unité au choix.

12-13: Faire un test de Discrédition.

14: Essence: placez un marqueur MCO -3 PA une unité au choix.

15: Incident mécanique majeur: placez un marqueur MCO -2 PA sur une unité au choix.

16: Manteau de brume: le prochain test de Discrédition bénéficie d'un MD -2.

17: Enlisé: placez un marqueur MCO -4 PA sur une unité au choix.

18: Immobilisation impérative: pas de déplacements ce tour pour toutes les unités de la patrouille.

19-20: Le prochain test de discrédition est réussi.

21-22: Importante casse: placez deux marqueurs MCO -2 PA sur deux unités au choix.

Exemple: vous avez en jeu 2 patrouilles (1st, 2nd) composées respectivement de 3 et 7 unités. La patrouille 1st lance 1d6 +2 et obtient 4 au dé pour un total de 6 PA. La patrouille 2nd lance 2d6 +2 et obtient 6 et 6 aux dés pour un total de 14 PA et déclenche un seul événement (quel que soit le nombre de '6' obtenus) pour ce tour. Le joueur tire 3d6 et obtient 16 auquel il retranche un MD -2 car elle se trouve dans une zone Oasis, la patrouille 2nd disposera au total ce tour-ci de 14PA -3PA = 11 PA et un marqueur MCO-3PA est posé sur une unité de cette patrouille. Ultérieurement, cette unité pourra tenter une action Maintenance pour supprimer ce marqueur.

5.2 - ACTIONS DES LRDG

Chaque unité peut dépenser tout ou partie des PA de sa patrouille d'appartenance ce tour pour réaliser des actions. Une unité peut réaliser plusieurs actions.

Les PA non dépensés ne peuvent pas être reportés sur le tour suivant.

Si plusieurs patrouilles sont en opération, vous pouvez commencer à dépenser les PA de l'une puis passer à une autre, sans attendre d'avoir consommé tous les PA de la première patrouille.

5.3 - RÉACTIONS DE L'AXE

Les forces de l'Axe (italiennes et allemandes) sont « dormantes » au début d'une mission. Au fur et à mesure qu'une patrouille s'éloigne de ses bases

de départ, sa discréction est testée [6.1.1] pour déterminer le niveau d'alarme de l'ennemi et sa réaction.

Seules les unités de l'Axe face visible et avec le symbole de mobilité se déplacent.

Les réactions de l'Axe se suivent et sont:

1. Effets de l'alarme.
2. Mouvements des unités de l'Axe.

5.3.1 - Effets de l'alarme

Le niveau d'alarme détermine les réactions de l'Axe:

- **Niveau 0:** rien ne se passe. C'est le niveau minimum d'alarme.

- **Niveau 1:** Si le marqueur « Reco Axe » est sur la carte, le retirer [la reconnaissance aérienne rentre].

- **Niveau 2:** l'Axe fait décoller une reconnaissance aérienne. Placer le pion « Reco Axe » sur la case aérodrome la plus proche du marqueur patrouille qui a déclenché l'alarme.

- **Niveau 3:** activez [face visible] une unité de l'Axe face cachée présente dans une zone adjacente [une case] à la patrouille ou le détachement, qui a déclenché l'alarme.

Sinon, piochez au hasard une unité de l'Axe et placez là face visible sur une zone éligible reliée la plus proche de la zone de la patrouille ou du détachement qui fait monter le niveau d'alarme.

Sont éligibles les zones suivantes: ville, village, forteresse ou aérodrome.

Si cette zone contient une unité de l'Axe ou LRDG, choisir une autre zone éligible la plus proche. De plus, si le pion « Reco Axe » est en jeu, il retourne sur sa case hors-jeu.

- **Niveau 4:** appliquez les mêmes conditions que pour le niveau 3 mais avec deux unités de l'Axe.

Les effets de l'alarme s'appliquent à chaque tour. Ce qui signifie que de nouvelles unités sont « réveillées » - faces visibles - tant que la réserve de pions de l'Axe le permet dans le scénario.

Exemple: une patrouille située à Fort Maddalena fait monter le niveau d'alarme de 2 à 3. Le marqueur Reco Axe est retiré de la carte et remplacé dans sa case. S'il existe une unité de l'Axe, face cachée, à Bardia cette unité est retournée face visible, sinon, une unité est tirée au hasard et placée face visible au choix dans une zone adjacente

à Fort Maddalena, par exemple dans la zone de désert rocheux au nord-est, reliée par du hors-piste.

5.3.2 - Mouvements des unités de l'Axe

Unité aérienne: à chaque tour, le pion « Reco Axe » se déplace de deux zones en direction d'une patrouille ou d'un détachement par le chemin le plus court et dans une limite de deux zones maximum de distance d'un aérodrome.

Lorsque le pion « Reco Axe » se trouve sur une zone avec des unités LRDG, faire un test de Discrédition avec un MD +2. Si le test est réussi, la patrouille n'a pas été repérée par la reconnaissance aérienne. Sinon, retournez le pion sur son verso: la patrouille subit une attaque de VA = 3 sur le nombre d'unités indiqué par 1d6:

1-3 = 1 unité

4-5 = 2 unités

6 = 3 unités

Puis, passez le niveau d'alarme à 3 et retirez le pion reconnaissance aérienne de la carte [il pourra y revenir plus tard].

Notez que les effets de l'alarme auront lieu au prochain tour (phase 3).

Unités mobiles: déplacez chaque unité mobile et face visible de l'Axe d'une zone en direction des unités LRDG les plus proches. Si plusieurs choix sont possibles, déplacez les unités vers la patrouille ou le détachement qui contient le moins d'unités.

Note: les unités qui n'ont pas le symbole de mobilité ne quittent jamais leur zone.

Si les unités de l'Axe entrent alors en contact avec des unités LRDG présentent dans la zone, faire un test de Discrédition [MD +1], un combat peut avoir lieu si le test échoue (voir 7).

Les unités de l'Axe ne poursuivent jamais les LRDG dans les zones de Kuffra et Siwa. Elles restent alors dans la zone la plus proche.

Exemple: A Beda Littora se trouve une unité de l'Axe avec le symbole de mobilité et à Mecheli une unité non mobile. Les deux unités sont faces visibles. Le marqueur patrouille 1st est à Bir Tengeder et le marqueur patrouille 2nd est à Beda

Fomm. L'unité de l'Axe à Beda Littora se déplace vers Mechili, le chemin le plus court vers la patrouille 1st.

5.4 - ÉVALUATION DE LA MISSION

Lorsque la dernière unité de la dernière patrouille est de retour dans une base autorisée par le scénario, calculez vos Points de Victoire (PV) sur le tableau suivant à chaque fois qu'une condition s'applique:

Par unité LRDG détruite	-2
Par unité LRDG réduite	-1
Par unité de commandement détruite	-4
Par unité de commandement réduite	-2
Par unité ennemie vétéran vaincue	+1
Par autre unité ennemie vaincue	+0,5
Par objectif détruit	+7
Par objectif réduit (> 50% de sa valeur)	+3
Durée de la mission < durée historique	+3
Marqueur « Alarm! » < 3	+3

Le niveau de succès de la mission est:

Total PV	Niveau	Points MCO
< -5	Catastrophique	-
-5 à 0	Echec	1
0 à 5	Succès modéré	2
6 à 10	Succès total	4
Plus de 10	Succès remarquable	5

Le niveau de succès permet de récupérer des unités détruites ou les reconstituer à pleine puissance pour le mode « campagne » (succession de scénarios) selon le barème suivant:

Unité détruite: 2 points MCO

Unité réduite: 1 point MCO

Exemple: L'objectif de la mission, de valeur 3, vient de subir 2 dégâts [2 tours de combats], il est donc « réduit » (+3 PV). Au cours de la mission, lors d'accrochage et lors de l'attaque de l'objectif, 4 unités de l'Axe ont été vaincues dont deux « vétérans » (+3 PV). La durée historique de la mission en nombre de tours est dépassée (0 PV) mais le marqueur d'alarme est descendu à 2 (+3 PV). Enfin, les pertes des commandos sont légères avec 1 unité réduite et 1 unité détruite (-3 PV). Le niveau de succès de la mission est « total » (6 PV) au regard des pertes infligées à l'ennemie. Avec 3 points MCO, l'unité réduite et remise en état et l'unité détruite est reconstituée. Il reste 1 point MCO.

5.5 - MAINTENANCE DES UNITÉS

Pour chaque unité qui a encore un marqueur « MCO », faites un test de Maintenance avec un **MD -2**. Si le test est réussi, retirez le marqueur MCO, l'unité sera disponible pour la prochaine mission, sinon laissez l'unité dans l'espace « maintenance ».

Dépensez les points MCO gagnés.

6 - ACTIONS

Le tableau suivant liste les actions accessibles pour chaque unité LRDG. Une unité peut enchaîner plusieurs actions dans l'ordre que vous désirez.

Action	Coût (PA)
Mouvement	
hors-piste	2
sur piste	1
sur route	1/2
Soutien aérien	6
Renseignements	2
Reconnaissance	3
Cache	2
Maintenance	3
Profil bas	Tous les PA

6.1.1 - Mouvement

Chaque unité d'une patrouille paie le coût en PA. Les unités peuvent être déplacées en une seule pile et la patrouille paye alors la somme des PA pour chaque unité.

Pour les liaisons de type routes, arrondir au supérieur le nombre de PA dépensés

Pour chaque zone, hors Siwa et Koufra, dans laquelle entre une unité ou pile d'unités, faire un test de Discréption.

Test de Discréption: lancez un nombre de d6 indiqué par le tableau ci-dessous, selon le type de terrain de la zone. Appliquez les MD à chaque d6. Le test est réussi avec un résultat inférieur à 6 pour chaque d6. Sur au moins un résultat de **6 ou plus** sur l'un des dés, le test échoue, avancez le marqueur « Alarm ! » d'un cran vers la droite.

Type de zone	Nombre de d6
Desert (rocailleux)	1d6-1
Desert (sable)	1d6
Oasis/village	2d6
Ville/Fort/Aérodrome	3d6

Conditions sur zone = MD par d6

- 1-3 unités LRDG = 0
- 4-6 unités LRDG = +1
- 7-8 unités LRDG = +2
- 9+ unités LRDG = +3

Par unité de l'Axe (y compris Reco Axe) = +1

Regroupement: lorsqu'une unité d'une patrouille rejoint une zone d'une autre patrouille, l'unité peut rejoindre sa nouvelle patrouille (modifiant ainsi sa taille) ou rester attachée à sa patrouille d'origine.

Note: si le niveau d'alarme est 4, il n'est plus utile de faire des tests de discréption lors des mouvements.

Exemple: une patrouille de 7 unités dispose de 8 PA [2d6 + 2 = 4 + 2 + 2]. L'ensemble de la patrouille se déplace dans une zone avec une oasis (lex: Jalal) via une piste pour un total de 7 PA. Un test de discréption est réalisé avec 2d6 + 2. Le résultat des 2d6 est 2, 5 pour un résultat final de 4, 7. La patrouille est détectée (le 7) et le marqueur d'alarme progresse d'un pas vers la droite, déclenchant une réponse de l'Axe [5.3.1]. Il reste 1 PA à dépenser.

6.1.2 - Soutien aérien

Si l'unité Waco est disponible pour la mission, une patrouille peut faire appel à elle pour lui apporter une action « Maintenance » ou « Renseignements » avec un **MD -1** dans n'importe quelle zone adjacente jusqu'à 2 zones de distance de la patrouille qui sollicite le soutien en y plaçant le pion Waco.

Après la résolution de l'action, replacez l'unité Waco dans l'espace soutien sur un résultat de **1-2 avec 1d6**. Sinon, les avions ne sont plus disponibles pour cette mission.

Exemple: une patrouille située à El Cuasc peut demander une action Renseignement à Bardia (2 zone de distances) pour un coût de 6 PA.

6.1.3 - Renseignements

Cette action nécessite de mettre en observation une unité pendant **1 ou 2 tours** (sans compter le tour en cours).

L'action consomme **2 PA** à chaque tour. La zone de renseignement doit être :

- Une zone objectif ou adjacente;
 - Une zone de village, ville, oasis, fort, aérodrome.
- Placez une unité dans la zone à observer et utili-

sez un marqueur Renseignement en référence à la patrouille (ex: 2nd) pour indiquer la fin de l'observation sur la piste numérotée pour s'en souvenir. La présence d'une unité de l'Axe dans la zone observée déclenche un test de discréption qui peut engendrer immédiatement un combat en cas d'échec.

Au tour de fin d'observation, lors de la phase d'action de la patrouille à laquelle appartient l'unité, réalisez un test de discréption avec le MD suivant :

1 tour: MD +1

2 tours: MD +0

Si le test réussit, ajouter un marqueur « Reco OK » à la patrouille lorsque l'unité en observation revient sur la zone de la patrouille. Sinon, l'observation est infructueuse.

Une patrouille ne peut pas avoir **plus de trois** « Reco OK » (gagnés par action de renseignement ou autre).

Exemple: au tour 5, une patrouille détache une unité SAS dans une zone adjacente, un village. Le joueur décide de mettre l'unité en observation pendant 2 tours et place un marqueur Renseignements au tour 7.

Au tour 7, si le test est réussi, l'unité SAS gagne un marqueur « Reco OK » qu'elle donnera à sa patrouille d'origine lorsqu'elle laura retrouvé.

6.1.4 - Reconnaissance

La patrouille forme un détachement d'une ou plusieurs unités pour partir en reconnaissance. Déplacer ces unités dans l'une des zones adjacentes, sans dépenser de PA de mouvement pour entrer dans cette nouvelle zone.

Faire un test de Discréption avec un **MD +1** en prenant en compte seulement la valeur de discréption du détachement.

Si le test est réussi, replacer les unités dans leur zone de départ et placer un marqueur « Reco OK » sur la zone reconnue. Lors du prochain test de Discréption à l'entrée d'une patrouille dans cette zone, vous pouvez refaire le test de Discréption si celui-ci échoue, quel que soit le résultat du test, retirez le pion « Reco OK » de la zone.

Si la reconnaissance échoue, le détachement reste dans la zone et ne rejoint pas sa patrouille. De plus, si la zone est occupée par des unités ennemis, un combat éclate alors.

Plusieurs détachements peuvent partir en reconnaissance sur de zones adjacentes distinctes. Dépensez alors **tous les PA** et menez simultanément les reconnaissances.

Les unités de soutien *Signal* et *Survey* donnent un **MD -1** au test de Discréption.

Exemple: la patrouille 3rd, composée des groupes de combat Y1 [A + B], T1 [A + B] et 1 HQ, se situe à Fort Maddalena. Elle lance à la fois une reconnaissance vers Bardia avec le demi-groupe de combat T1/A et T1/B et vers la zone de desert rocailleux immédiatement au nord-est avec Y1/A pour un total de 6 PA dépensés [2 x 3 PA]. Les 3 pions des deux détachements sont retirés de l'espace patrouille et placés sur la carte respectivement dans les deux zones reconnues.

A Bardia, le détachement fait son test de Discréption: 2d6 + 0 (zone ville, moins de 3 unités) et MD +1 avec comme résultat aux dés: 5, 3. Le test échoue [5+1 = 6]. Le détachement T1 [A + B] reste à Bardia et la patrouille ne reçoit pas de marqueur « Reco OK »

Au nord-est, dans la zone de désert rocailleux, le test de Discréption est le suivant: 1d6 + 0 et MD +1 avec comme résultat au dé: 4. Le test réussi [4 + 1 = 5], l'unité Y1/A revient à Fort Maddalena et un marqueur « Reco OK » est placé sur la zone reconnue. Il permettra à la patrouille de refaire son test de Discréption au besoin lorsqu'elle entrera dans cette zone. Notez que la patrouille 3rd doit ajuster sa taille (marqueur Discréption) puisqu'elle est réduite de 2 unités (T1).

6.1.5 - Cache

La patrouille peut mettre en place une cache pour y placer pièces détachées, munition, essence. Placer un marqueur « Cache » sur la zone, il pourra être utilisé par n'importe quelle patrouille. La cache ne peut être découverte par les unités de l'Axe.

Utiliser une cache permet aux unités présentes sur cette zone de bénéficier d'un **MD -3** pour l'action *Maintenance*. Retirez le pion « Cache » après le test, quel que soit le résultat.

6.1.6 - Maintenance

Les unités qui ont un marqueur MCO peuvent tenter d'être réparées et ravitailler sur le terrain.

Faire un test de maintenance pour chacune de ces unités. Si plusieurs unités sont concernées, ne payez qu'une seule fois le coût de l'action.

Test de maintenance: lancez **1d6** par unité concernée et appliquez les MD éventuels. Le test est réussi sur un résultat **inférieur à 3**. Retirez le marqueur MCO.

Modificateurs

Cache : -3

Unité Heavy : -2

Unité Light : -1

Lorsqu'une unité Heavy ou Light utilise son chargement (application du MD pour le test de maintenance), retournez le pion de cette unité pour indiquer son utilisation. L'unité Light ne peut être utilisée qu'une fois ainsi contre deux fois pour les unités Heavy. Son utilisation vaut pour toutes les unités lors de l'action. L'unité est considérée comme réduite.

Rappel: les unités Heavy et Light ne peuvent se déplacer seules.

Exemple: deux unités d'une patrouille souffrent chacune d'un marqueur MCO obtenu à l'occasion d'événements. La patrouille dispose d'une unité de maintenance « Light » et paie 3 PA pour faire un test de maintenance pour chacune de ces unités sous MCO. Le bonus dû à l'unité « Light » (MD -1) s'applique aux 2 unités mais 1d6 est lancé pour chaque unité.

6.1.7 - Profil bas

La patrouille garde un *profil bas*, ne se déplace pas et camoufle son empreinte. Cette action consomme **tous** les PA.

Si toutes les patrouilles en mission choisissent cette action, baissez le niveau d'alarme de 1 pas vers la gauche.

Exemple: le niveau d'alarme est déjà à 1 en début de mission, les patrouilles 1st et 2nd qui viennent de partir décident de dépenser tous leurs PA. Le marqueur « Alarm ! » revient à 0.

7 - COMBAT

7.1 - GÉNÉRALITÉS

Un combat interrompt **temporairement** le déroulement du tour de jeu, on entre dans un tour de combat. Plusieurs combats peuvent être déclarés dans un même tour de jeu, traitez-les un par un dans l'ordre de votre choix.

Le combat n'a pas lieu obligatoirement lorsque des unités de l'Axe entrent dans une zone avec une patrouille ou un détachement: un test de Discréction est fait et un combat en découle si le test échoue.

7.2 - MISE EN PLACE SUR LA CARTE TACTIQUE

Répartissez vos unités LRDG sur la carte tactique entre l'espace de réserve et l'espace de contact .

Les unités de l'Axe sont placées **face cachée** dans la zone

Seules les unités dans la zone (pour l'Axe) et la zone (pour les LRDG) peuvent combattre.

Dans l'espace de contact alignez une à une vos unités face aux unités ennemis et au marqueur objectif (si présent).

Zone avec objectif: Si la zone de combat contient un objectif, piochez un nombre d'unités de l'Axe **égal** à la valeur de l'objectif. Placez ces unités face cachée dans la zone en commençant par une unité en protection sur le pion objectif. Ces unités viennent en complément d'éventuelles autres unités imposées par le scénario. Ainsi un objectif peut être protégé par plus d'une unité.

La valeur du pion objectif indique le nombre d'attaques réussies qu'il peut subir avant d'être complètement **détruit**. Au fur et à mesure que l'objectif prend des dégâts, utilisez un pion objectif de la valeur appropriée.

Si **50 % ou plus** de la valeur initiale de l'objectif est détruit, l'objectif est considéré comme **réduit**.

Dès lors qu'un objectif est attaqué, le **niveau d'alarme passe obligatoirement à 4**.

7.3 - RÉSOLUTION DU COMBAT

7.3.1 - Initiative

Avant l'attaque, vous pouvez dépenser un mar-



Exemple: Zone avec un objectif de valeur 2.

queur « Reco OK » pour prendre l'initiative afin d'attaquer en premier les unités ennemis sans qu'elles puissent répondre à cette attaque (autrement l'attaque est simultanée). L'initiative ne peut être prise qu'au tout premier tour de combat (effet de surprise).

7.3.2 - Avantages

- Unité de commandement (HQ):** elle peut être empilée avec une unité de combat. Elle apporte un **MD -1** à cette unité et peut elle-même attaquer individuellement (la pile a donc deux attaques). Si la pile subit des dégâts, l'unité HQ est touchée sur un résultat de **1, 2 ou 3** avec **1d6**.

- Surnombre:** si le nombre d'unités est inégal (LRDG vs Axe), une unité qui n'a pas d'ennemi en face peut attaquer une autre unité avec une **VA -1** (minimum 1).

- Reco OK:** au cours d'un combat vous pouvez dépenser un pion « Reco OK » pour relancer **1d6**.

- Attaque d'objectif:** L'objectif peut être attaqué indépendamment de l'unité de l'Axe qui y est empilée, au choix du joueur.

- Fortification:** lorsqu'un combat se déroule sur une zone « Forteresse », chaque unité de l'Axe bénéficie d'un **MD-1** à sa VA.

- Vétéran:** les unités de l'Axe notées comme Vétéran (V) peuvent relancer leur attaque une fois par tour de combat si celle-ci échoue.

- Décrochage de l'objectif:** vous pouvez décrocher de l'objectif, si celui-ci n'est pas détruit, mais les

unités de l'Axe bénéficient alors d'une attaque supplémentaire à votre encontre sans possibilité de riposter (vos véhicules quittent le terrain ne laissant que peu d'occasion à une riposte ordonnée).

Placez votre patrouille dans une zone adjacente (le test de discréption est inutile puisque l'alarme est à son niveau maximum).

7.3.3 - Tours de combat

Si c'est le premier tour de combat, découvrez face visible les unités ennemis.

Si c'est un nouveau tour de combat, réorganisez les unités de l'Axe en les plaçant une à une face aux unités LRGD qui ont la VA la plus forte.

Procédure de combat: lancez **1d6** simultanément pour chaque unité [Axe, LRDG] et comparer le résultat à sa VA en appliquant les éventuels MD.

Si le résultat est **inférieur ou égal** à la VA de l'unité attaquante, retournez l'unité adverse sur sa face réduite ou retirez-la du jeu si elle est déjà réduite. Si c'est une unité de l'Axe, mettez-la de côté pour l'évaluation du score finale de la mission. Cette unité n'est pas proprement dite « vaincue » mais les unités LRDG lui ont échappé tout en lui faisant des dégâts substantiels...

Sur zone objectif: à la fin du tour de combat sur zone objectif, une unité LRDG peut passer dans l'espace de réserve librement, elle n'est plus au contact avec les unités ennemis.

Note: les combats sont simultanés, ce qui signifie que vous lancez **un d6** par unité à la fois pour les unités de la patrouille et pour les unités ennemis. Utilisez des dés de couleurs différentes.

7.3.4 - Durée des combats

- Hors zone objectif:** les combats hors d'une zone avec objectif sont des escarmouches et les commandos ne cherchent pas l'engagement. Ainsi ils ne durent **qu'un tour**. Les unités survivantes restent dans la zone. Il y aura à faire un test de discréption au prochain tour si les unités LRDG sont encore dans la zone (5.3).

- Sur zone objectif:** les combats sur zone avec objectif durent **autant de tours** que vous le souhaitez, généralement jusqu'à ce que l'objectif principal soit détruit ou réduit. Un nouveau tour

de combat [pas de jeu] débute et l'on reste dans la phase d'actions des LRDG. En revanche lorsque les unités LRDG quittent le combat, cela annonce la fin de la phase d'actions et le début de la phase de réaction de l'Axe.

Exemples de combat

Premier tour de combat

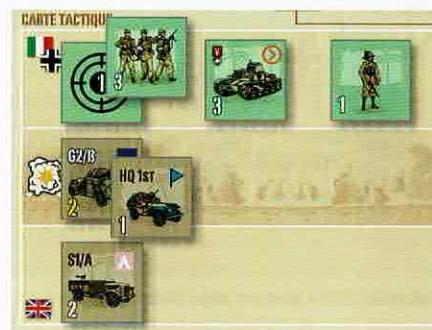


L'objectif se situe à Tobrouk, zone fortifiée, ce qui confère un **MD-1** à la VA des unités de l'Axe.

La patrouille 1st n'a pas de marqueur « Reco OK » à jouer pour prendre l'initiative, le combat débute donc simultanément.

Pour les LRDG: l'unité G2/B [VA 3] bénéficie du soutien de l'unité HQ [MD -1] et attaque l'objectif. Le résultat du d6 est 4-1 = 3, l'objectif est touché, il passe à 1 [son pion est retourné]. L'unité HQ peut également attaquer, elle cible l'unité d'infanterie et obtient un 2, ce qui n'affecte pas l'ennemi. Le HQ tente tout de même une attaque sur l'unité qui protège l'objectif mais échoue. Enfin, l'unité S1/A attaque l'unité vétéran et obtient un 4, pas d'effet...

Pour l'Axe: l'unité d'infanterie qui protège l'objectif attaque les LRGD en face d'elle [G2/B et HQ] et obtient un 4 au d6 pour un résultat final de 3 [MD -1 pour la zone fortifiée], ce qui est un succès. Le joueur lance 1d6 pour savoir si le HQ est touché, il obtient 5, il s'agit du demi-groupe de combat qu'il réduit [verso]. L'unité de vétéran cible S1/A et obtient un 4, et utilise sa capacité de relance du dé mais obtient un 6, pas d'effet. L'unité restante d'infanterie [VA 1] n'a pas de cible directe et peut attaquer au choix une unité LRDG avec une VA -1, minimum 1. Le résultat au dé est de 5, sans effet.



Second tour de combat

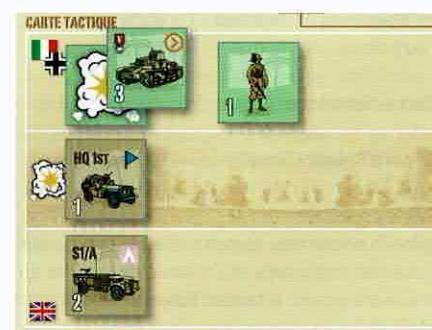
Pour ce nouveau tour de combat, possible puisqu'il s'agit d'une case « objectif », le joueur souhaite limiter les dégâts sur ces unités et tente de détruire l'objectif puis quitter la zone. Il ne prend pas le risque d'engager l'unité S1/A qui part en réserve. Cette unité ne pourra pas être attaquée par les unités de l'Axe.

Pour les LRDG: l'unité G2/B réduite attaque l'objectif avec le bénéfice de son unité HQ. Le résultat du d6 est 2 avec MD-1, l'objectif est maintenant détruit [son pion est retourné ou retiré], soit +7 PV en fin de mission. L'unité HQ attaque l'unité d'infanterie à VA de 3 et obtient un 1 qui lui permet de la « vaincre » [c.a.d. la tenir à distance temporairement], son pion sera mis de côté à la fin du tour de combat et rapportera 0,5 PV.

Pour l'Axe: l'unité d'infanterie rate son attaque, son pion est maintenant mis de côté du jeu. L'unité de vétéran [VA 3] attaque le groupe de combat G2/B + HQ. Sa VA est de 2 [3 - 1 car cible indirecte] et elle bénéficie d'un MD-1 car la case est fortifiée. Elle obtient 3 au dé pour un résultat final de 2, ce qui suffit pour réussir son attaque. Le joueur lance 1d6 pour savoir si le HQ ou du demi-groupe de combat est touché, obtient 6, il perd l'unité G2/B (-2 PV). Il reste à faire attaquer l'unité d'infanterie [VA 1 minimum, MD-1 case fortifiée] qui obtient un résultat final de 3, insuffisant pour toucher l'unité de HQ qui s'en sort de justesse.

La patrouille décroche de l'objectif, la situation finale est la suivante.

Le décrochage autorise l'Axe à lancer une attaque sans riposte sur l'unité HQ qui quitte le site de l'objectif. L'unité vétéran dispose d'une VA de 3 [cible directe], un MD-1 [case fortifiée] et obtient 5



au dé pour un résultat total de 4, insuffisant pour toucher les trois jeeps de commandement qui filent au loin... mais l'unité de vétéran relance son dé et obtient un 4, ce qui suffit à réduire l'unité HQ (-2 PV en fin de partie).

8 - SCÉNARIOS ET CAMPAGNE

Les scénarios suivants s'enchaînent dans l'ordre afin de former une campagne sur l'année 1942 en vous confrontant au problème de disponibilité de vos unités. Les niveaux de succès d'un scénario impactent les suivants.

Vous pouvez cependant ne jouer qu'un seul scénario [Scé] avec la composition historique proposée selon le tableau suivant ou composer vos patrouilles avec le budget indiqué:

Scé.	Patrouilles : Unités	Budget
1	1st: T2/A + B, G2/A + B, 2 SAS, Survey, HQ	11
2	1st: T1/A + B, 3 SAS, Light, HQ cap sur Bir Tegeder 2nd: Y2/A + B, Signal, HQ cap sur Mechili 3rd: R2/A + B, HQ cap sur Bir Hacheim	20
3	1st: T1/A + B, 4 SAS, HQ	8
4	1st: T1/A + B, G1/A + B, 1 Det., Heavy, HQ	10
5	Bardia: 1st: G1/A + B, HQ cap sur Bardia 2nd: Y1/A + B, HQ cap sur Beda Littoria 3rd: S1/A + B, 1 Light en réserve Tobrouk: 1st: 2 SAS, Y1/A + B, HQ	12
		6

Important:

- Lorsque des unités de l'Axe sont notées comme présentent dans une zone d'objectif, ces unités sont posées sur l'objectif [en protection] et viennent en complément des unités tirées au hasard en fonction du niveau de l'objectif.
- Entre chaque scénario, toutes les unités de l'Axe redeviennent disponibles.

8.1 - LA ROUTE DE BENGHAZI, MARS 1942

Une large part des missions des LRDG sont des missions de renseignements qui impliquent de rester stationnaire sur une zone d'observation autour de Benghazi afin de détecter et évaluer les forces ennemis en prévision de raids.

• Positions initiales

Msus: 1 x unité non mobile de l'Axe [VA 2] face cachée (FC)

Benghazi, Barca: 1 x unité mobile de l'Axe au hasard FC
1 x unité de l'Axe FC sur **toutes** les zones de villes.

• Durée historique : 6 tours

• Départ/Retour : Siwa/Siwa

• Règles spéciales

Observation: mener deux actions « renseignement » sur au moins l'une des zones suivantes: Msus, Beda Fomm, Barça et Benghazi. Rentrer à la base avec deux de ces marqueurs Recon OK équivaut à un objectif détruit (7 PV), un seul marqueur équivaut à un objectif réduit (3 PV).

Succès pour plus tard: les « Reco OK » ainsi obtenus (1 ou 2) sont disponibles dès le début de la mission 4 [Raid sur Barka].

Variante historique: à partir de mars 1942, trois patrouilles sont mobilisées pour faire de l'observation continue et noter les mouvements sur les routes qui mènent à Benghazi depuis Tripoli. En terme de jeu, le budget est de 30 points pour trois patrouilles [une en observation, une sur le retour, une sur l'aller] et vous devez réaliser une action de renseignement de façon continue pour 6 tours de suite sur les zones citées plus haut.

8.2 - THE SLONTA RAID, MAI 1942

Cette opération est une action en force sur plusieurs points simultanément. Il s'agit de limiter les moyens de l'ennemi (dépôts de carburant, équipements...) et tester ses moyens sur des positions qui dans quelques mois vont mener à la première bataille d'El Alamein (juillet). Depuis l'ouest, l'Afrikakorps pousse vers Tobrouk mais à l'est, les unités italiennes sont affaiblies. Cette opération permet aux LRDG de tester des défillements multi-patrouilles...

• Positions initiales

Gazala: 2 x unités mobiles allemandes de VA 3 et VA 4, FC

Bardia: 1 x unité mobile allemande de VA 3

Bir Tengeder: 1 x objectif de valeur 2, 1 unité au hasard FC

Mechili: 1 x objectif de valeur 3

Bir-Hacheim: 1 x objectif de valeur 2, 1 x unité au hasard FC

• Durée historique/Succès: 7 tours

• Départ/Retour: Siwa/Siwa

• Règles spéciales

Italiens affaiblis: les unités italiennes ne bénéficient pas de l'avantage (MD-1) dans les zones fortifiées.

8.3 - PRÉLUDE À LA PREMIÈRE BATAILLE D'EL-ALAMEIN, 26 JUILLET 1942

Le 26 juillet, la cible est un aérodrome de campagne de la Luftwaffe, près de Mersa en Egypte, dont l'usage principal est le ravitaillement des troupes de l'Afrikakorps. Sur le retour, les commandos sont poursuivis et André Zirnheld, officier parachutiste français du « French Squadron » des SAS, perd la vie.

• Positions initiales

Mersa: 1 x objectif valeur 3 + 1 x unité d'infanterie de VA 3 FC

El Daba: 1 x unité mobile VA 4 FC

El-Alamein (assiégée): 2 x unités mobiles VA 4 FC

Bardia: 1 x unité au hasard FC

Fort Madalena et Jaghbub: 1 x unité mobile FC, VA au hasard

• Durée historique: 4 tours

• Départ/Retour: Siwa/Siwa

• Règles spéciales

Explosifs nocturnes: la patrouille est suréquipée en charges explosives et l'attaque de nuit va aider à leurs poses. Attaquer l'objectif se fait avec un MD-1.

Succès pour plus tard: notez bien le niveau de succès de cette mission, il a un impact sur le scénario 5 (Bardia/Torbouk).

8.4 - RAID SUR BARKA, 14 SEPT. 1942

Votre objectif est de faire le plus de dégâts possibles aux installations et aux appareils de l'aérodrome de Barka pour préparer l'opération Caravan.

• Positions initiales

Barça: 1 x objectif de valeur 4

1 x unité de l'Axe FC sur chaque zone de la côte entre Benghazi à l'Ouest et Mersa à l'Est.

• Durée historique: 12 tours

• Départ/Retour: Koufra (obligatoire), Siwa (optionnel)/ Koufra et/ou Siwa

• Règles spéciales

En maintenance: les unités suivantes sont en maintenance (marqueur MCO) dans l'espace de maintenance (si pas déjà non disponibles): Heavy B, Light, Waco, Y2/A + B, Survey

Succès précédent: en fonction de la réussite de la mission 1, vous disposez de 1 ou 2 marqueurs Reco OK dès le début de cette mission.

8.5 - BARDIA AUJOURD'HUI, TOBROUK DEMAIN, SEPTEMBRE 1942

Ce mois de septembre est très actif pour les LRDG. Les patrouilles vont enchaîner plusieurs missions avec des ressources réduites.

Mission 1: Bardia

Avec cette première mission, votre cible finale est Bardia avec ses installations navales et pétrolières mais une diversion est organisée vers Beda Littora. Pour renforcer votre raid sur Bardia, une opération de débarquements commandos simultanée à votre arrivée à Bardia est prévue à Cambut pour un « coup de main ».

Mission 2: Tobrouk

Votre seconde cible, quelques jours après Bardia, est un dépôt d'armement et d'essence qui se situe aux abords de Tobrouk.

• Positions initiales

Pour les deux missions:

El Adem: 2 x unités au hasard FC

El Cuasc: 2 x unités mobiles, VA au hasard, FC 1 x unité au hasard face cachée sur toutes les zones de villes et villages de la carte (excepté Bardia et Tobrouk)

Mission 1 - Bardia: 1 x objectif de valeur 4 avec 1 x unité mobile de VA 3 FC.

Mission 2 - Tobrouk: 1 x objectif de valeur 4 avec 1 x unité fixe de VA 4 FC

• Durée historique/Succès:

Mission 1 = 8 tours

Mission 2 = 10 tours

• Départ/Retour: Koufra/Koufra et/ou Siwa

• Règles spéciales

En maintenance: les unités suivantes sont en maintenance (marqueur MCO) dans l'espace de maintenance au début de la mission 1: G2 (A + B)

En opération: les unités suivantes ne sont pas disponibles pour la mission 1 ou 2 car en opération: T1 (A + B), T2 (A + B), Heavy A, Det A, Det B

Renfort par la mer: Le débarquement commando de la mission 1 a lieu avec les unités Det A et Det B à Cambut dès qu'au moins une unité d'une patrouille entre à Bardia. Ces deux unités de détachements ne peuvent débarquer avant le tour 4 et après le tour 6. Les deux unités sont ensuite rattachées à une ou deux patrouilles.

En réserve: une patrouille (historiquement la 3rd) peut partir de Koufra à n'importe quel tour au choix pour la mission 1. L'unité aérienne Waco est disponible.

Ravitaillement de l'Axe: en fonction du niveau de succès du scénario 3, appliquez les modifications suivantes aux positions des unités de l'Axe:

• **Catastrophique:** la mission débute avec un niveau d'alarme à 2.

• **Echec:** la mission débute avec un niveau d'alarme à 1.

• **Succès Modéré:** pas de modifications.

• **Succès Total:** une seule unité au hasard à El Adem et El Cuasc; ne pas placer d'unité à Mersa; retirez du reste des unités non placées jusqu'à deux unités au hasard.

• **Succès Remarquable:** idem succès Total; une unité mobile de VA 2 à Tobrouk (au lieu de VA 4); retirez du reste des unités non placées quatre unités au hasard.

QUI OSE GAGNE !

POINTS D'ACTION

Nb d'unités	PA
1-3	1d6 + 2
4-8	2d6 + 2
9+	3d6 + 2
Sur un 6 naturel, tirer un événement (3d6)	
Zone	MD
Désert rocallieux	+4
Désert	+2
Oasis	-2
Village/Ville/Fort/Aérodrome	-4

ÉVÉNEMENTS - 3D6

- 0 ou moins:** Renseignement et casse technique: la patrouille gagne un pion « Reco OK » et placez un marqueur **MCO -2 PA** sur unité au choix.
- 1-2:** Le prochain test de discréption est un échec.
- 3:** Renseignement majeur, la patrouille gagne deux pions « Reco OK ».
- 4-5:** Infiltration: le prochain test de Discréption bénéficie d'un MD -1.
- 6-7:** Renseignement mineur, la patrouille gagne un pion « Reco OK ».
- 8-9:** Navigation optimale: +2 PA.
- 10-11:** Pneumatique: placez un marqueur MCO -2 PA sur une unité au choix.
- 12-13:** Faire un test de Discréption.
- 14:** Essence: placez un marqueur MCO -3 PA une unité au choix.
- 15:** Incident mécanique majeur: placez un marqueur MCO -2 PA sur une unité au choix.
- 16:** Manteau de brume: le prochain test de Discréption bénéficie d'un MD -2.
- 17:** Enlisé: placez un marqueur MCO -4 PA sur une unité au choix.
- 18:** Immobilisation impérative: pas de déplacements ce tour pour toutes les unités de la patrouille.
- 19-20:** Le prochain test de discréption est réussi.
- 21-22:** Importante casse: placez deux marqueurs MCO -2 PA sur deux unités au choix.

MAINTENANCE

Test de maintenance : lancez **1d6** par unité concernée et appliquez les MD éventuels. Le test est réussi sur un résultat **inférieur à 3**. Retirez le marqueur MCO.

Modificateurs

Cache: -3
Unité Heavy: -2
Unité Light: -1

ACTION	PA	NOTES
Mouvement		
hors-piste	2	-
sur piste	1	-
sur route	1/2	Arrondir au sup.
Soutien aérien	6	Renseignement ou Maintenance. 2 zones. [1-2] sur 1d6
Renseignements	2/tour	Test discréption 1 tour (MD-1), 2 tours (MD 0). Gagner 1 x « Reco OK » si succès
Reconnaissance	3	Test discréption MD +1. Recon OK sur zone si succès
Cache	2	Test maintenance MD-3
Maintenance	3	Test maintenance pour supprimer MCO
Profil bas	Tous	Niveau d'alarme -1 si aucun mouvement

TEST DE DISCRÉTION

Type de zone	Nombre de d6
Desert (rocallieux)	1d6-1
Desert (sable)	1d6
Oasis/village	2d6
Ville/Fort/Aérodrome	3d6
Conditions sur zone = MD par d6	
1-3 unités LRDG	= 0
4-6 unités LRDG	= +1
7-8 unités LRDG	= +2
9+ unités LRDG	= +3
Par unité de l'Axe (y compris « Reco Axe ») = +1	



COMBAT

- 1d6 + MD**, touche si résultat inférieur ou égal VA unité attaquante, simultané.
- 1 x « Reco OK » : initiative ou relancer 1d6
 - Durée : 1 x tour de combat sur zone non-objectif
 - HQ : MD-1 au demi-groupe de combat et peut aussi attaquer; Touché sur 1-2-3 (1d6).
 - Forteresse/Aéro : MD-1 sur VA de l'Axe seulement
 - Vétéran : relance 1d6
 - Décrochage : 1 attaque de l'Axe, sans riposte

Le test est réussi avec un résultat inférieur à 6 pour chaque d6

ALARME !

- 0 : rien.
 - 1 : Si « Reco Axe » sur carte, le retirer
 - 2 : Placer « Reco Axe » (aérodrome le plus proche).
 - 3 : Activer 1 x unité face cachée zone adjacente. Sinon, piocher 1 x unité et la placer face visible sur une zone la plus proche (ville, village, forteresse ou aérodrome). Si déjà une unité (Axe ou LRDG), choisir une autre zone. Retirer « Reco Axe ».
 - 4 : idem niveau 3 mais avec 2 x unités de l'Axe.
- Les effets de l'alarme s'appliquent à chaque tour**

QUI OSE GAGNE ! CYRÉNAÏQUE 1942



RÈGLES &
SCÉNARIOS

V
AE
VICTIS