

Exemple d'assaut hélicoptéré

Cet exemple correspond à un possible premier tour du scénario *Hélicos sur Béni Erda* (en intégrant les erratas...). Il illustre le déplacement des hélicoptères, les tirs contre hélicoptères et leurs conséquences, et un débarquement d'hélicoptère sous le feu (posé d'assaut). Pour illustrer l'exemple, les hélicoptères sont par moment montrés l'un derrière l'autre. En réalité, ils bougent l'un après l'autre : le mouvement d'un hélicoptère commence quand le mouvement de l'hélicoptère précédent est terminé.

Situation initiale

Les rebelles tchadiens sont au repos sur la montagne (niveau 2). Le PC et un groupe surveillent la plaine, les autres sont en retrait (et ne peuvent pas tirer sur des unités en plaine, effet de plateau).

Les hélicoptères français arrivent du Nord, en basse altitude, assez loin de la montagne que les premiers contournent par l'Est. Les trois

premiers hélicoptères transportent chacun un groupe de parachutistes, le quatrième (non montré) transporte le PC et les TE. Les unités transportées sont placées sous le pion hélicoptères par convention.



Tir contre hélicoptère

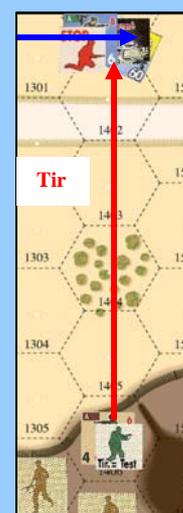
Quand le premier hélico arrive en 1301, il est à portée de tir du groupe tchadien en 1406. Les Tchadiens hésitent, et finalement tirent quand il est en 1401.

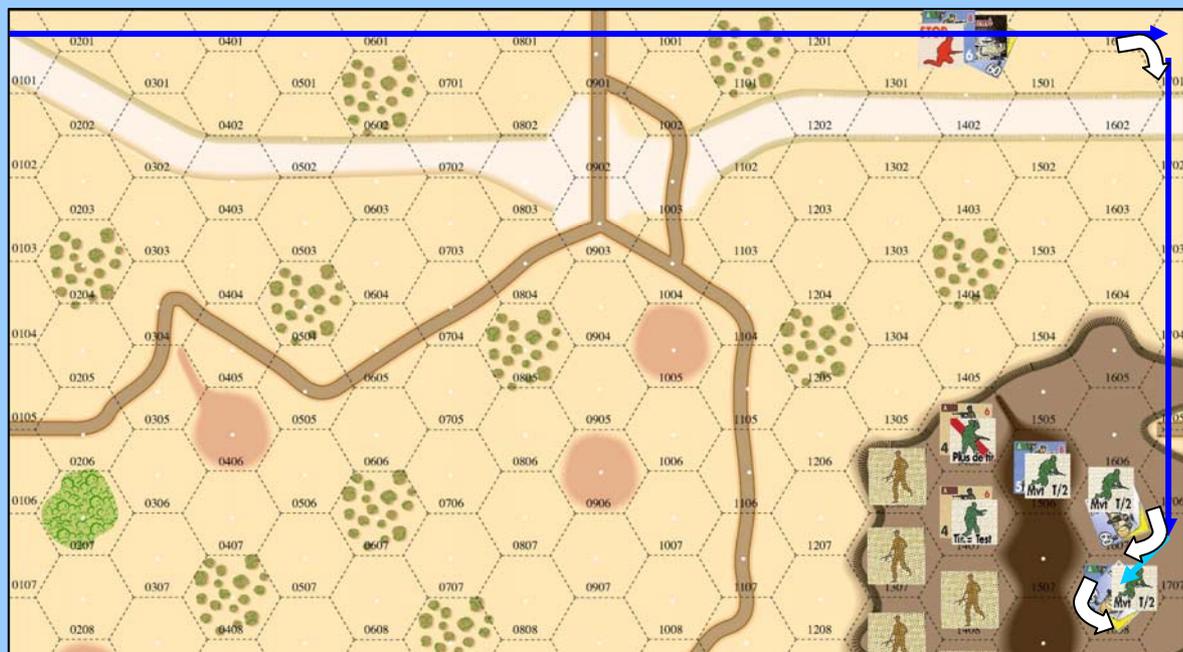
Tir contre hélico = tir contre véhicule non blindé :

- Table pour tir AC/AA.
- Valeur (colonne) = valeur AP/2, soit 2 en l'occurrence.
- Modificateurs : +2 car véhicule en mouvement, 0 pour la taille du véhicule (Normale), +1 pour le terrain (tir vers le haut car hélicoptère en basse altitude).
- Les Tchadiens tirent quand même, et font 2+1, soit un résultat modifié de 6. L'hélico est sonné !

L'hélicoptère sonné repasse en rase-mottes. Ses passagers débarquent et sont stoppés (obligatoire quand un véhicule est sonné ou immobilisé).

Nota : les parachutistes devront rembarquer le tour suivant (tour 2), et l'hélicoptère ne bénéficiera alors plus que de 30 PM (demi-mouvement). De plus, les paras ne pourront pas re-débarquer le même tour. Ils ne débarqueront donc qu'au tour 3... En l'occurrence, ce groupe a peut être intérêt à finir son approche à pied, malgré le ravin à traverser et la pente raide à escaler.





Posé d'assaut n°2

Le troisième hélicoptère suit le même chemin. Il parcourt juste un hex de plus en basse altitude (jusqu'en 1707), et va jusqu'en 1608, il ne pivote à la fin que d'un angle et non de deux. Il a dépensé 30 PM (demi-mouvement), les paras peuvent débarquer.

Les paras sautent à terre en 1608, il leur reste un demi-mouvement, ils montent sur le niveau 3 en 1507 (2 PM).

Tir d'opportunité par le groupe tchadien en 1407. Il teste sa cadence, il obtient 4+5, il n'a plus de tirs.

Tir d'opportunité : le groupe tchadien en 1408 tire.

- Puissance 8 (x2 car à bout portant), modificateur -1 (-2 pour mouvement normal, +1 pour tir vers le haut), 3+1 donnent un résultat final de 3. Les parachutistes font un test N3.

- Ils font 3+4 aux dés, soit 7 comparé à leur moral modifié de 5 (8-3). Ils ratent le test, et sont neutralisés.

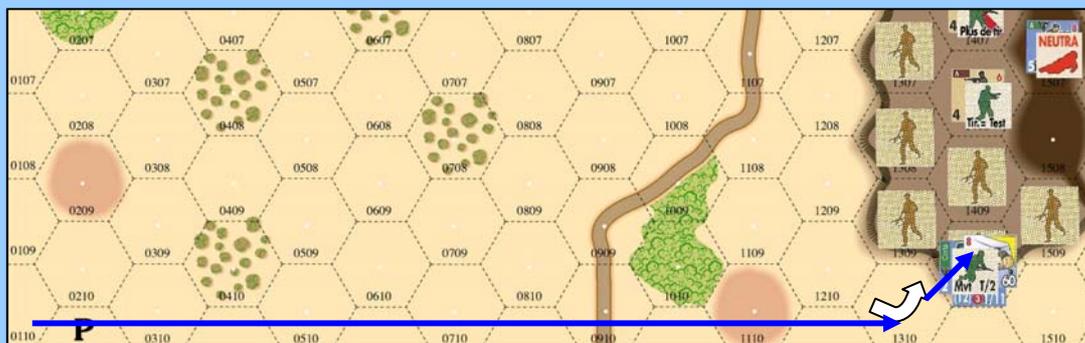
Tir d'opportunité des parachutistes en 1506 contre le groupe tchadien qui vient de tirer.

- Puissance 2 (x1/2 car il a bougé donne 2,5, soit colonne 2 dans le tableau), pas de modificateur, 5+4 aux dés, tir sans effet.



PC et TE en posé d'assaut

Au vue de la situation, les Français estiment que le PC tchadien doit se trouver adjacents aux groupes. Compte tenu des tirs déjà effectués, il est peu probable que le quatrième hélico soit touché. Le quatrième hélicoptère décide de prendre des risques et d'aller faire un posé d'assaut en 1410 (en 1410 comme dans les hex adjacents, il s'agit sûrement de leurres). Le but est de mettre les TE en batterie contre l'ennemi. Le quatrième hélicoptère entre donc en 0110, avance tout droit jusqu'en 1310. Là, il tourne, gagne 1410 et descend en rase-mottes (17 PM). Il reste 13 PM à l'hélicoptère.



EN POINTE TOUJOURS!

Le PC français saute à terre en 1410 en premier (pour préserver les TE en cas de mauvaise surprise). Le groupe tchadien en 1408 choisit de ne pas réagir (il ne veut pas risquer de rater son test de cadence, ce qui empêcherait son PC adjacent de lui retirer son marqueur Tir=Test pour lui permettre de monter à l'assaut du groupe français adjacent neutralisé). Le PC tchadien caché en 1307 ne réagit pas non plus.

Le PC français débarque sur le pion caché en 1410. C'est un leurre, il n'y a pas d'assaut à résoudre. Le PC peut continuer son mouvement, il lui reste une demi-action à faire, il fait un assaut en 1509. C'est encore un leurre. Il n'y a pas d'assaut à résoudre. Le PC dépense donc 1 PM et entre dans l'hex. Il lui reste 1 PM, mais il s'arrête.

Les TE débarquent de l'hélicoptère.

Cette fois, le PC tchadien en 1307 tire sur les TE français qui débarquent en 1410 (tir d'opportunité).

- Puissance 2, modificateur -2 (mouvement normal, et un hélicoptère en vol n'assure ni protection ni gêne visuelle), pour 3+4 aux dés, soit un résultat final de 5. Les TE font un test S1.

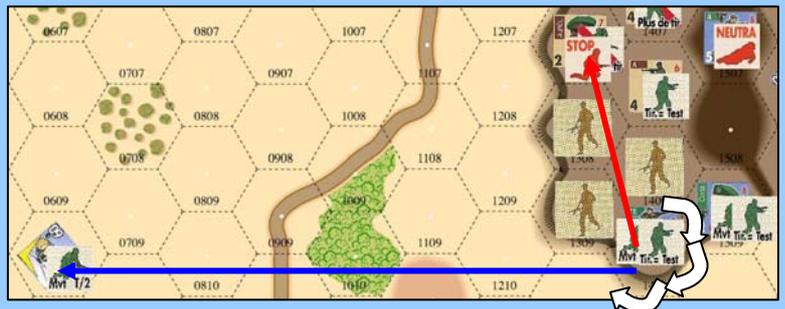
- Ils font 4+3 aux dés, soit 7 comparé à leur moral modifié de 7 (8-1). Leur moral est suffisant pour ne pas être perturbé par le tir tchadien.

Le PC français en 1509 riposte par un tir d'opportunité contre le PC tchadien en 1307. Puissance 1 (x0,5 car le PC a bougé), pas de modificateurs, 4+2 aux dés soit 6. Tir raté.

Les TE peuvent faire une demi-action. Ils décident de tirer contre le PC tchadien à mi puissance.

- Puissance 6 (x0,5 car ils ont bougés), pas de modificateurs, 5+3 aux dés soit 8. Le PC fait un test S.

- Il fait 3+5 aux dés, soit 8 comparé à son moral de 7. Il rate le test, et est stoppé.



Le PC tchadien en 1307 riposte contre les TE en 1410. Il teste sa cadence, modificateur de +1 car il est stoppé. 3+3 donnent un résultat final de 7, plus de tir.

L'hélicoptère utilise les 13 PM qui lui restent pour se dégager : retour à moyenne altitude (2 PM), demi-tour (3 PM), puis il s'éloigne de 400 m (8 hex, 8 PM).

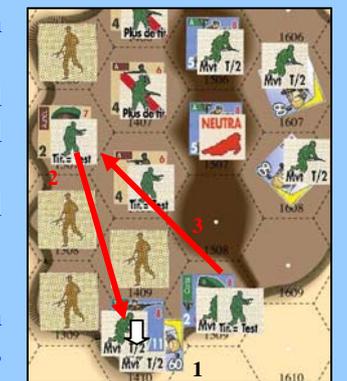
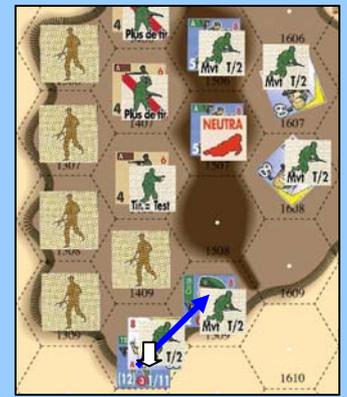
Activation tchadienne

Le PC tchadien étant stoppé, il ne peut pas retirer le marqueur Tir=Test du groupe en 1408. Celui-ci ne peut donc pas donner l'assaut au groupe français neutralisé en 1507. Il ne peut que lui tirer dessus.

- Test de cadence : 3+3, test réussi.

- Puissance 8 (x2 car à bout portant), modificateur +1 (tir vers le haut), 3+3 donnent un résultat final de 7. Les parachutistes font un test N.

- Ils font 3+4 aux dés, soit 7 comparé à leur moral modifié de 8, test réussi.



EN POINTE TOUJOURS!

Tir d'opportunité des parachutistes en 1506 contre le groupe tchadien en 1408 qui vient de tirer :

- Tests de cadence $5+2=7$ réussi.
- Puissance 2 (x1/2 car il a bougé), pas de modificateur, 1+4 donnent 5. Les Tchadiens font un test S1.
- Ils font 6+4 aux dés, soit 10 comparé à leur moral modifié de 5 (6-1). Ils ratent le test avec perte au feu, et sont donc neutralisés au lieu de stoppés.



Tir d'opportunité du PC en 1509 contre le groupe tchadien en 1408 qui vient de tirer.

- Test de cadence $3+1=4$ réussi.
- Puissance 1 (x1/2 car il a bougé), pas de modificateurs, 3+6 aux dés soit 9. Tir raté.

Tir d'opportunité des TE en 1410 contre le groupe tchadien en 1408. Test de cadence $4+1=5$ raté. Plus de tir.

Fin de tour (phase administrative)

Retrait des marqueurs Tirs, Mouvement, Sonnés et Stoppés. Les hélicoptères en 1607 et 1608 conservent leur marqueur Mouvement (pour bénéficier du +2 en cas de tir des Tchadiens). Ils devront donc bouger d'au moins un hex.

Un groupe français et un groupe tchadien testent leur neutralisation. Les Français ayant meilleur moral, ils testent en premier leur ralliement :

- Groupe français en 1507 : modificateur +1 (unité ennemie non neutralisée adjacente), 4+2 donnent un résultat modifié de 7, égal au moral -1 du groupe. Le test est réussi, le groupe revient en état de combattre.

Groupe tchadien en 1408 : modificateur 0 (unité ennemie non neutralisée adjacente +1, PC adjacent -1), 4+3 donnent 7, à comparer au moral -1 du groupe, soit 5. Le test est raté, le groupe reste neutralisé.

