

Exemple de tirs contre véhicules

Cet exemple est tiré du scénario *Tacaud 4 à Ati*. Il illustre le fonctionnement des différents types de tirs AC contre véhicule blindé ou non blindé (tir de canon, tir de mitrailleuse, tir de lance-roquettes, tir de missile). Les valeurs aux dés sont souvent « extrêmes » dans un but didactique.

Situation initiale et limites aux tirs

Les Français ont leurs trois Jeeps-mitrailleuses, un LRAC et une Alouette SS11 à basse altitude. En face, les Libyens ont trois BTR-152, un canon 106 SR et une mitrailleuse 12,7 en batterie. Aucune unité n'est cachée (toutes ont bougé, sauf la mitrailleuse 12,7 qui a déjà tiré).

L'Alouette SS11 s'est positionnée pour que la mitrailleuse de 12,7 mm libyenne en 1409 soit dans l'hex aveugle de la maison 1510, et ne puisse donc pas lui tirer dessus. De même, les BTR-152 ne peuvent pas tirer sur l'Alouette, car un tel tir n'est possible qu'à portée efficace. Ils sont trop loin.



En revanche, l'Alouette est mal placée pour tirer ses missiles contre les BTR-152. En effet, pour les missiles filoguidés (FG) comme ceux de l'Alouette SS11, les broussailles font effet d'obstacles avec hex aveugle. L'Alouette ne peut donc pas tirer en 0608 et 0408. Elle peut juste tirer en 0408 et 0507.

Les Français ont l'initiative et activent leurs Jeeps-mitrailleuses.

Première Jeep, premier tir et ripostes (canon et missile AC contre véhicule)

La première jeep (en 0304) tire sur le canon 106 SR, qui représente la plus grosse menace. C'est un tir AP contre pièce de soutien.

- Puissance 6, modificateur +1 (broussailles), 4+3 soit un résultat modifié de 8, résultat S.
- Le canon fait un test de stoppage, il obtient 5+3 soit 8, comparé à son moral de 7. Il est stoppé.

Le canon 106 SR riposte. Les canons SR utilisent la procédure de tir AC standard contre un véhicule :

- Test pour toucher : modificateur +3 (tireur stoppé +2, cible très petite +2, vétérans -1), 3+3 aux dés soit un résultat modifié de 9.
- Le tir est raté (il faut 8 ou moins pour réussir un tir de canon à 9 hex ou mois).



EN POINTE TOUJOURS!

L'hélicoptère décide d'éliminer la menace que représente ce canon de 106 SR même stoppé. Il tire un missile.

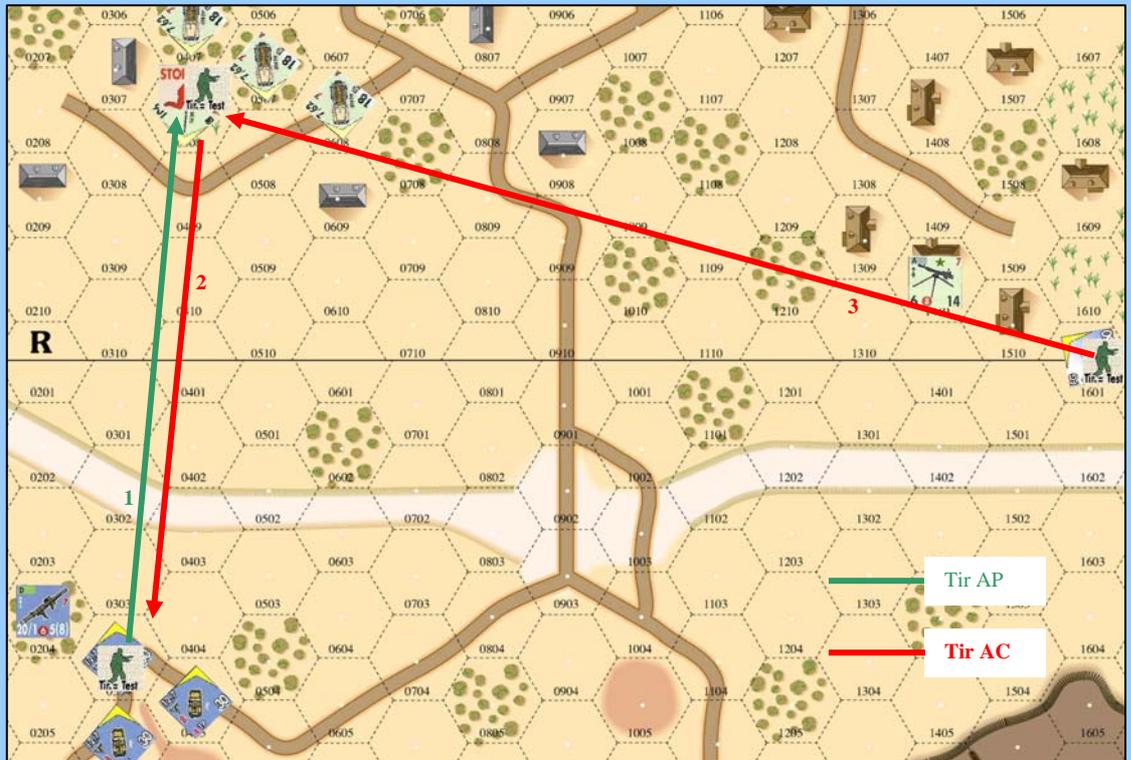
Il n'y a pas d'arme susceptible de tirer sur l'hélicoptère (pour un missile filoguidé, un tir d'opportunité qui stoppe ou neutralise le tireur agit sur le résultat du tir de missile).

Pour un tir de missile contre arme de soutien :

- Test pour toucher :

modificateur +2 (cible très petite +2, vétérans -1, broussailles +1), 6+3 aux dés soit un résultat modifié de 11. Le tir est réussi (il faut 11 ou moins pour réussir un tir de missile).

- La valeur AC d'un missile SS11 est de 30. Le canon est sur son flanc, dont pas de protection (un canon de face à une protection de +1).



L'hélicoptère utilise la colonne ≥ 7 , avec +13 aux dés. Il fait 6+6 !

Un 12 naturel est toujours raté. Le canon 106 SR échappe à son destin.

Le LRAC choisit de ne faire de tir d'opportunité contre le 106 SR.

Les BTR-152 choisissent de ne pas tirer contre la Jeep. Ils se réservent pour un futur groupe de tir.

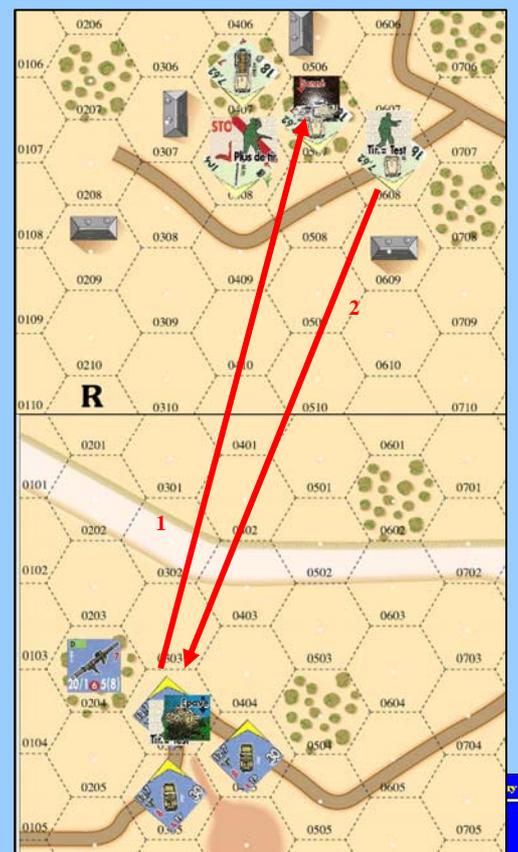
Première Jeep, deuxième tir et ripostes (mitrailleuse contre véhicule blindé et non blindé, lance-roquettes)

La Jeep fait un deuxième tir. Elle teste sa cadence : $5+2 = 7$, inférieur à 8. Elle continue à tirer. Cette fois, elle vise le BTR-152 en 0507. Elle est armée d'une mitrailleuse lourde (AP=6), elle peut donc tirer contre un véhicule blindé. Pour cela, elle utilise directement la table de tir AC/AP, avec une valeur AC=0.

- Pas de test pour toucher

- Table de tir AC, colonne 0, modificateur +1 (blindage frontal du BTR-152), 2+1 aux dés soit résultat modifié de 4. Le BTR-152 est sonné.

Le canon 106 SR riposte. Test de cadence 6+1, modificateur +1 car stoppé, soit 8 au final (pour une cadence de 7). Plus de tir.



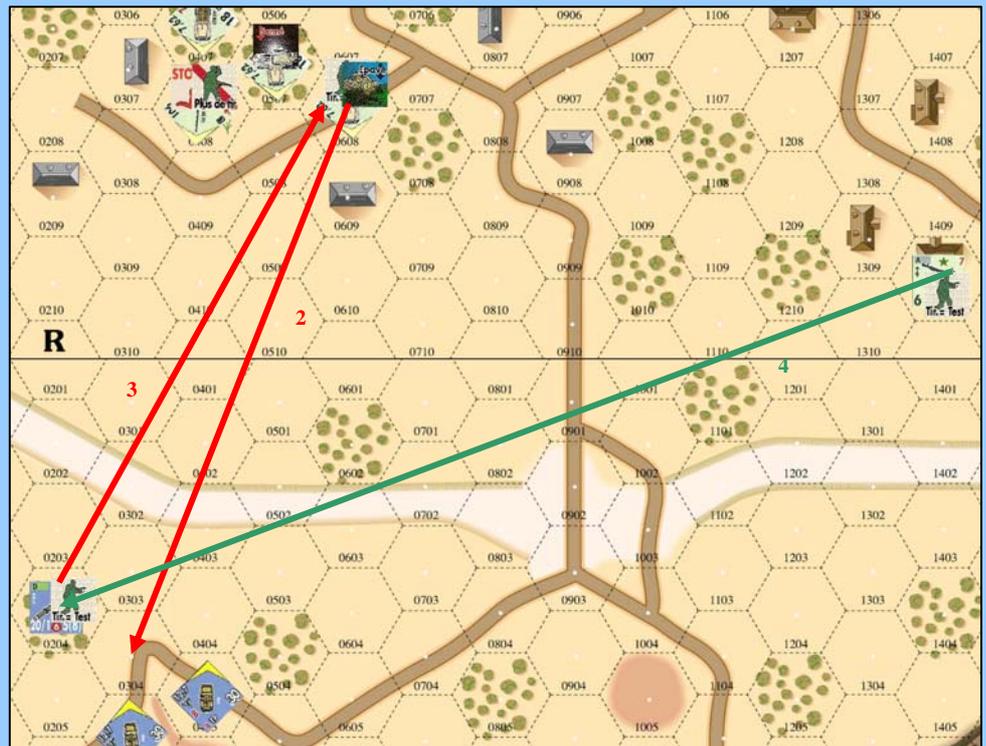
EN POINTE TOUJOURS!

Avec le BTR-152 du milieu sonn , il n'y a plus de groupe de tir possible. Le BTR-152 en 0608 d cide de riposter. Il est juste en limite de port e (8 hex), il peut faire un tir de mitrailleuse contre v hicule non blind . Ce tir d'opportunit  donne :

- Table de tir AC/AA avec comme colonne la valeur AP/2, soit colonne 2.
- Modificateurs de la table pour toucher, soit +1 (taille tr s petite +2, v t rants -1)L
- 2+1 aux d s, soit r sultat modifi  4. La Jeep est d truite (nota : le marqueur Epave est mis juste pour la clart  de l'explication, un v hicule de taille tr s petite d truit ne laisse pas d' pave).

Le LRAC en 0204 riposte par un tir d'opportunit  contre le BTR-152. C'est un tir AC standard, qui utilise la table de toucher, puis la table de tir.

- Table de toucher : modificateur +3 (trois hex au-del  de la port e efficace +3, taille petite +1, v t ran -1), 2+3 aux d s soit un r sultat final de 8. Le BTR-152 est touch .
- Table de tir : valeur AC = 20, valeur de blindage = 1, soit 19 de diff rence (colonne 7 et un modificateur de -12 aux d s). Les d s donnent 6+4, soit r sultat final -2. Le BTR-152 est d truit.



La mitrailleuse 12,7 riposte contre le LRAC. C'est un tir d'opportunit  sur la Table de tir AP.

- Valeur AP=6, modificateur +2 (cible en broussailles +1, g ne visuelle +1   cause des broussailles en 1101), 5+1 donne 8, soit un test S.
- Le LRAC obtient 3+4   son test de moral, compar    son moral de 8. Le tir n'a pas d'effet.

Deuxi me Jeep, mouvement et ripostes

Les Fran ais peuvent maintenant activer leur deuxi me Jeep (ou activer leurs deux Jeeps restantes en m me temps pour faire un groupe de tir contre le canon SR). Ils d cident d'avancer la Jeep en 0405 pour se diriger vers le gu  sur l'oued Batha.

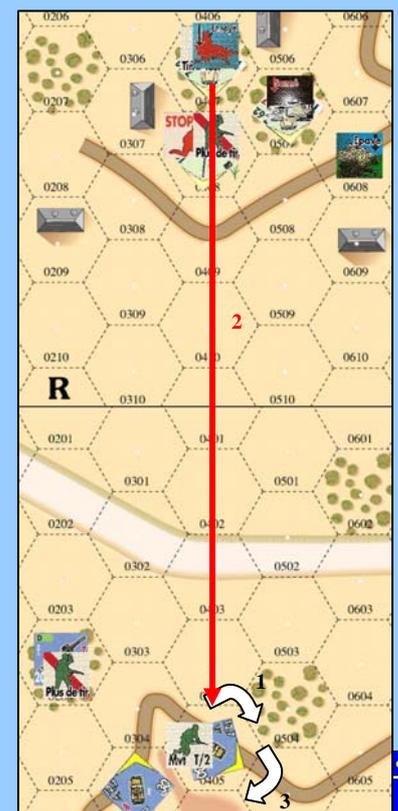
La Jeep pivote d'un c t  d'hex (1 PM). Le dernier BTR-152 d cide de faire un tir d'opportunit .

- Table de tir AC/AA avec comme colonne la valeur AP/2, soit colonne 2.
- Modificateurs de la table pour toucher, soit +4 (taille tr s petite +2, mouvement +2, v t rants -1, broussailles en 0408 +1).
- 4+5 aux d s, soit r sultat modifi  13. Tir rat .

Le LRAC en 0204 riposte par un tir d'opportunit  contre le BTR-152. Test de cadence 5+4, plus de tir.

La mitrailleuse 12,7 d cide de ne pas tirer contre la Jeep (abrit e par des broussailles).

La Jeep pivote d'un c t  d'hex (+1 PM). Le BTR-152 en 0407 continue   tirer. Test de cadence 5+6 = 11, la mitrailleuse du BTR-152 est enray e.



EN POINTE TOUJOURS!

La Jeep avance d'un hex en 0505 (+1 PM).

Elle n'est plus derrière les broussailles en 0504, la mitrailleuse de 12,7 décide de tirer.

- Test de cadence 5+1 réussit.
- Table de tir AC/AA avec comme colonne la valeur AP/2, soit colonne 3.
- Modificateurs de la table pour toucher, soit +4 (taille très petite +2, mouvement +2, broussailles en 1101 +1, vétérans -1).
- 4+2 aux dés, soit résultat modifié 10. Tir raté.

La Jeep pivote (+1 PM). La 12,7 continue à tirer.

- Test de cadence 5+2 réussit.
- Table de tir AC/AA avec comme colonne la valeur AP/2, soit colonne 3.
- Modificateurs de la table pour toucher, soit +4 (taille très petite +2, mouvement +2, broussailles en 1101 +1, vétérans -1).

- 1+1 aux dés, soit résultat modifié 7. La Jeep est immobilisée (en fin de tour, elle devra tester son moral pour savoir si son équipage l'évacue. En cas d'échec au test de moral, le véhicule est retiré – ne pas mettre d'épave car sa taille est très petite).



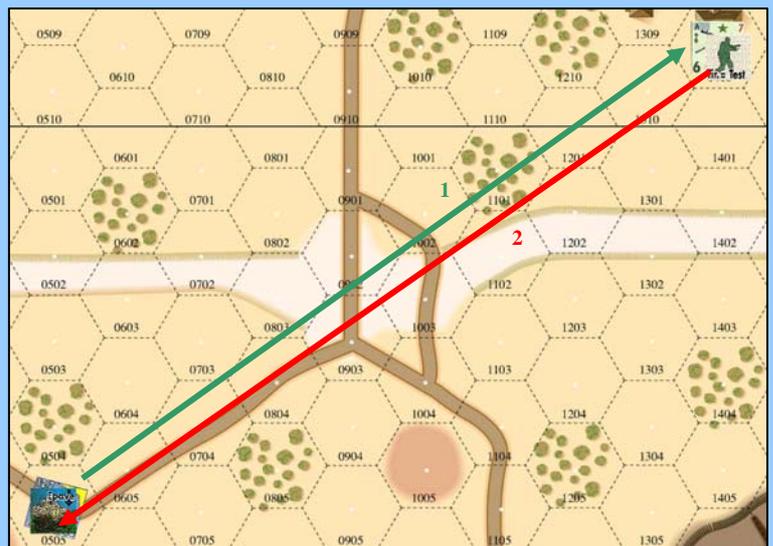
Par contre, comme elle a bougé de moins de la moitié de ses PM, la Jeep peut encore tirer (quand une unité commence un mouvement normal, elle n'annonce pas s'il s'agit c'est un demi-mouvement plus tir ou d'un mouvement complet. Elle peut décider au dernier moment, tant qu'elle n'a pas dépensé plus de la moitié de ses PM).

La Jeep tire contre la mitrailleuse lourde.

- Tir AP, puissance 3 (puissance 6 divisée par 2 car la jeep a bougée), modificateur +3 (broussailles en 1101 +1, bâtiment +2), 2+1 aux dés soit résultat 6. La mitrailleuse 12,7 fait un test S.
- La mitrailleuse obtient 3+4 soit 7, comparé à son moral 7. Elle réussit son test.

La mitrailleuse 12,7 riposte.

- Test de cadence 5+1 réussit.
- Table de tir AC/AA avec comme colonne la valeur AP/2, soit colonne 3.
- Modificateurs de la table pour toucher, soit +2 (taille très petite +2, broussailles en 1101 +1, vétérans -1, pas de +2 pour le mouvement puisque la Jeep est immobilisée).
- 3+1 aux dés, soit résultat modifié 6. Résultat immobilisé. Un résultat immobilisé sur un véhicule déjà immobilisé détruit ce véhicule. La Jeep est donc détruite.



Les Français peuvent maintenant activer leur troisième et dernière Jeep.

Il faut noter que l'Alouette SS11 n'a pas fait de deuxième tir d'opportunité, car toutes les unités libyennes ayant tiré se trouvaient hors ligne de tir (effet d'hex aveugle, soit du bâtiment pour la mitrailleuse lourde, soit des broussailles pour les BTR puisque l'hélicoptère tire des missiles filoguidés).

