



# VIGILANCE ET SUPPRESSION

Dans le dernier numéro, nous avons étudié la première des trois Manœuvres de Combat Avancées (MCA) de MERC5. Nous allons cette fois aborder les deux autres: la Suppression et la Vigilance (Overwatch). Bien qu'elle fonctionnent de manière similaire, leurs objectifs et leurs résultats sont très différents. Suppression et Vigilance sont des MCA associées au combat. Elles nécessitent une certaine réflexion, du fait de leur activation directement liée à l'observation d'une action ennemie.

Fait intéressant, MERC5 traite différemment ce qui est généralement considéré comme une action dans d'autres jeux de figurines. Le raisonnement de Brian Shotton (le game designer) est le suivant : "un tir de couverture, ou Suppression, n'est pas une action ciblée à proprement parler. Il n'est pas destiné à blesser ou tuer l'ennemi. Il est utilisé pour aider vos alliés à passer d'une zone de couverture à une autre et déborder l'adversaire. Il sert à effrayer l'ennemi et le maintenir à couvert, l'empêchant de faire feu sur vos compagnons lors de leurs déplacements." Que ce soit ou pas exactement le cas dans la réalité, c'est comme ça que cela fonctionne dans MERC5.

## SUPPRESSION

La Suppression est l'acte qui consiste à maintenir la cible sous le feu, l'empêchant d'agir. Cette MCA ne requiert aucun jet de dés du supprimeur, seulement de la cible. La Suppression interagit avec la stat Courage de chaque cible (qu'on trouve dans le tableau central qui figure sur chaque carte MERC5).

Comme nous l'avons déjà laissé sous-entendre, la Suppression n'inflige pas de dégâts. Elle ne fait que rendre les actions ennemies plus difficiles à réaliser, voire impossibles si le test de Courage échoue. En fait, la MCA Suppression ne nécessite aucune action du joueur actif. Il doit simplement dire que le MERC5 activé est en mode Suppression et c'est fait. L'acte de Suppression se poursuit jusqu'à la prochaine phase d'initiative du MERC5, quand il doit déclarer sa nouvelle action.

Tout cela semble finalement assez simple, mais il y a néanmoins deux réserves. La première, et la plus importante, c'est que toutes les armes ne sont pas éligibles pour la Suppression. Toute arme qui possède la Charge (Load), la Visée (Aim) ou la Charge & Visée (Load & Aim) ne peut être utilisée pour la Suppression. La seconde concerne la Ligne de Vue (LdV) du Supprimeur : une action ne peut être supprimée si le début de l'action est située en dehors de la LdV.

## VIGILANCE

La Vigilance est en quelque sorte l'envers de la médaille. L'unique fonction de la MCA Vigilance est d'infliger des dégâts, et même beaucoup de dégâts. C'est l'acte qui consiste à tirer pour infliger des dégâts sur des cibles qui effectuent une action dans la ligne de vue de la figurine vigilante. Contrairement à la Suppression, elle n'empêche pas l'action originale d'une cible d'avoir lieu. Elle cherche plutôt à « punir » cette action avec une force dévastatrice.

Mais surtout, la Vigilance dans MERC5 n'est pas une action effectuée puis terminée. Tout comme la Suppression, elle se poursuit jusqu'à la prochaine activation de la figurine. Chaque action ennemie qui se déroule durant la Vigilance déclenche une attaque réactive.

En termes de jeu, la classe Assaut Lourd devient d'un seul coup très effrayante. Toutes les armes qui utilisent un gabarit (comme les gabarits d'armes lourdes) visent et lancent des dés contre toutes les cibles situées dans le gabarit chaque fois que Vigilance est activée.

Si par exemple un CCC Lourd a trois cibles dans son gabarit et est en Vigilance, alors, lorsque ces cibles s'activent et exécutent une action, notre unité lourde va lancer trois dés contre chacune d'elles à chaque fois. C'est particulièrement dévastateur et cela explique enfin pourquoi les Seuils de Réussite des gros calibres sont si élevés. Jusqu'à ce que nous commençons à appliquer cette règle, nous trouvions que les MERC5 équipés d'armes lourdes étaient plutôt faibles et inefficaces.

Fort heureusement, les mêmes limites que pour Suppression s'appliquent à Vigilance. Les armes utilisant la Charge, la Visée ou la Charge et Visée ne peuvent être bénéficiaires de la Vigilance. De plus, l'Action doit être visible au début de l'activation de la cible.



## CHAÎNE D'ÉVÉNEMENT

Les MCA ont des règles spécifiques et de ce fait, il y a un ordre très précis à respecter lorsqu'elles sont jouées. C'est ce qu'on appelle la Chaîne d'événement. Elle dicte quelle MCA a la priorité sur la table par rapport à d'autres actions en cours.

### 1. Suppression

#### 2a. Vigilance

#### 2b. Action Originale

Dans une chaîne d'actions impliquant une ou plusieurs MCA, il est d'une importance capitale de faire référence à la chaîne d'événement.

La Suppression est toujours en premier.

La Suppression ne peut jamais être supprimée ou subir une Vigilance. Si la cible d'une Vigilance ou d'une action originale rate son test de Courage, cette action est terminée.

La Vigilance et l'action originale sont traitées comme des actions simultanées en ce qui concerne les effets des attaques. Il est néanmoins conseillé de traiter d'abord la Vigilance pour des raisons pratiques.

La Vigilance peut être supprimée et subir une Vigilance.

Les oppositions de Vigilance ne cessent de rebondir telle une multitude de balles. Mais chaque Vigilance ne se produit qu'une seule fois.

N'oubliez pas que les effets de l'action initiale et de la Vigilance se produisent simultanément. Il est impossible que le résultat de la Vigilance puisse empêcher l'action d'origine d'avoir lieu (bien que cela puisse n'avoir aucune importance).



### DÉCLENCHEURS DE MCA

*La plupart des actions peuvent être contrées par une Suppression ou une réaction de Vigilance. Cependant, il y en a certaines pour lesquelles ce n'est pas le cas : le Saut à Couvert prend le dessus sur la Suppression et la Vigilance prend le pas sur l'action Tenir (bien que le mouvement suivant sera soumis à la Suppression).*

- Saut à couvert
- Se mettre en Suppression ou en Vigilance
- Déclarer une Coordination (bien que le Mouvement suivant sera sujet à Suppression)
- Tenir