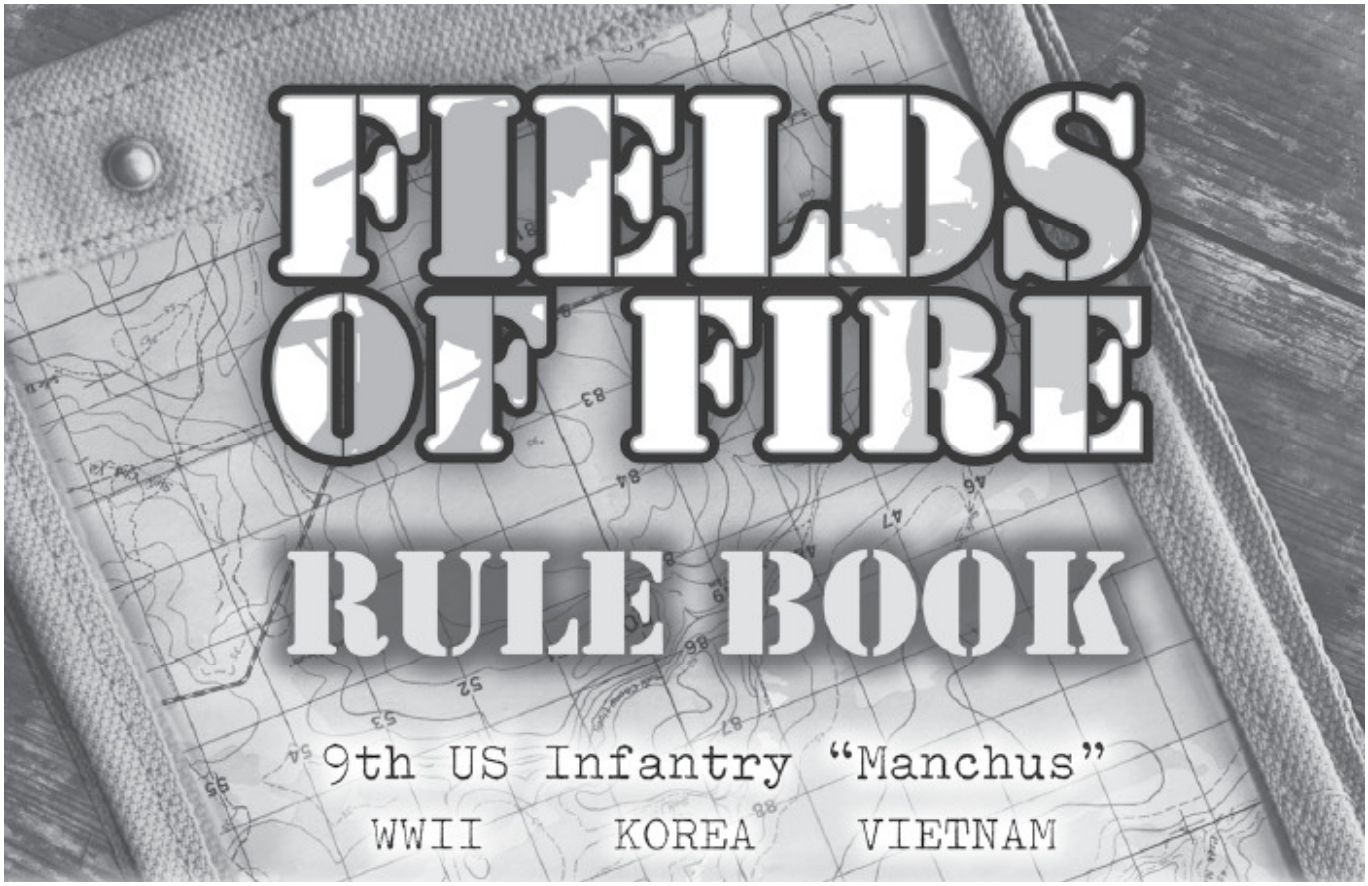


TABLE DES MATIERES

1 INTRODUCTION 2
1.1. CONCEPT 2
1.2. COMPOSANTS 2
2. CONDUIRE UNE MISSION : JOUER 10
2.1 CHOISIR UNE CAMPAGNE ET UNE MISSION 10
2.2 DETERMINEZ LA CONFIGURATION DE LA CARTE 10
2.3 ORGANISATION DES TACHES 10
3. SEQUENCE DE JEU 13
3.1 PHASE D'EVENEMENT DU QG SUPERIEUR AMI (TOUR 2) 13
3.2 MISSIONS DEFENSIVES : PHASE D'ACTIVITE ENNEMIE 13
3.3 PHASE DE COMMANDEMENT AMIE 13
3.4 MISSIONS OFFENSIVES & PATROUILLES DE COMBAT : PHASE D'ACTIVITE ENNEMIE 14
3.5 PHASE DE RETRAITE & ET DE CAPTURE MUTUELLE 14
3.6 PHASE VEHICULES – AVIONS MUTUELLE 15
3.7 PHASE DE COMBAT MUTUELLE 15
3.8 PHASE DE NETTOYAGE 15
4. COMMANDEMENT & CONTROLE 17
4.1. POINTS DE COMMANDEMENT 17
4.2. ACTIONS 18
4.3. COMMUNICATION 24
5. MOUVEMENT & TERRAIN 26
5.1. MOUVEMENT 26
5.2. TERRAIN 28
6. COMBAT D'INFANTERIE 31
6.1 PROCEDURE DU COMBAT 31
6.2. TYPES D'ARMES & RESTRICTIONS 32
6.3. VOLUME DE FEU (VOF) 33
6.5. ATTAQUES A LA GRENADE 35
6.6. TIRS CONCENTRES [CONCENTRATED FIRE] 36
6.7. MISSIONS DE TIR INDIRECT 36
6.8. MUNITIONS 38
6.9. EFFETS DE COMBAT 39
7. VEHICULES 40
7.1. COMMANDEMENT 40
7.2. ACTIVER DES VEHICULES 41
7.3. MOUVEMENT 42
7.4. TRANSPORT 42
7.5 ACTIVATION ET ACTIONS DES VEHICULES 44
7.6 RESOUDRE LES COMBATS ANTI-CHARS 45
7.7 RESULTATS DES COMBATS ANTI-CHARS 45
8. VISIBILITE 46
8.1 ILLUMINATION 46
8.2 APPAREILS D'OBSERVATION NOCTURNE 47
8.3. FUMEE 47
9. L'ENNEMI 47
9.1. CONTACT POTENTIEL 47
9.2. GENERER DES FORCES ENNEMIES 48
9.3. REPERAGE 50
9.4. TESTS D'ACTIVITE ENNEMIE 50
9.5. MINES, PIEGES ET MINES CLAYMORE 50
9.6. SNIPERS 51
9.7. CHEFS 51
9.8. GUETTEURS POUR LE TIR INDIRECT 51
9.9. MUNITIONS ENNEMIES 51
9.10. VEHICULES ENNEMIS 51
10. RALLIEMENT, RECONSTITUTION & EXPERIENCE 51
10.1. RALLIER ET RECONSTITUER 51
10.2. GAGNER DE L'EXPERIENCE 52
10.3. PROMOUVOIR DES UNITEs 52
10.3. REMPLACEMENTS 52
10.4. ROTATIONS 52
10.5. NIVEAU D'EXPERIENCE DES UNITES A PLUSIEURS PAS 52
11. CONDITIONS DE VICTOIRE 53
11.1. RETENTER UNE MISSION ECHOUEE 53
11.2. ETRE RELEVE DE SES FONCTIONS 53

Intègre les clarifications et corrections datées du 26 décembre 2008

GMT GAMES
© 2008 GMT Games L.L.C.
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308, USA
www.GMTGames.com
#0813

1 INTRODUCTION

Fields of Fire est un jeu en solitaire dans lequel vous incarnez le commandant d'une compagnie d'infanterie, généralement un capitaine, dans des conflits allant de la Seconde Guerre Mondiale à la Guerre du Vietnam. Dans ce rôle, vous effectuez une série de missions composant une campagne basée sur un ensemble de faits historiques. Pendant une campagne, vos forces gagnent de l'expérience pour augmenter leurs aptitudes et remplacer leurs pertes.

1.1. CONCEPT

Vous utilisez les éléments suivants pour jouer : deux paquets de cartes (un paquet Terrain et un paquet Action), des pions représentant les éléments de la compagnie et les unités ennemies et divers marqueurs. Le paquet Terrain forme une carte générale sur laquelle se déroulera la mission. Le paquet Action s'applique à de nombreuses procédures tout au long de la partie, depuis l'attribution de capacités de commandement et contrôle à la résolution de combats et d'autres activités diverses.

1.1.1. Echelle

a. Echelle du terrain

L'échelle du terrain est abstraite. Chaque carte Terrain représente une zone géographique où les chefs de compagnie peuvent exercer raisonnablement le commandement et contrôle de leurs unités par la voix et des signaux de la main. La taille de cette zone dépend du terrain, de 10-20 mètres en terrain fermé à 40-100 mètres en terrain plus ouvert. Par conséquent, la portée et la ligne de vue sont également abstraites.

b. Echelle de temps

La durée d'un tour est abstrait, aussi, et couvre habituellement entre 5 et 30 minutes. Les missions durent un nombre de tours donné, généralement 10 à 12. La limite du tour couvre l'effet cumulé de la fatigue et de la consommation des munitions des armes légères.

c. Echelle des unités

Les unités d'infanterie sont constituées d'un à trois pas, chacun des pas représentant 2 à 3 hommes. Les unités à 2 ou 3 pas sont appelés « pelotons » [squads], et les unités dotées d'un seul pas sont appelés « équipes ». Une unité de véhicule ou d'avion représente un seul véhicule ou avion.

1.1.2. Campagnes

Choisissez l'une des trois campagnes disponibles. Ceci détermine quelles unités et quel équipement seront disponibles et les missions à accomplir. Les Instructions de Campagne du Livret de Briefing détaillent quelles forces et quel équipement sont disponibles et indiquent les forces ennemies qui peuvent être rencontrées.

1.1.3. Missions

Chaque campagne se compose de sept missions, bien que vous puissiez également jouer une mission seule. Les Instructions de Mission du Livret de Briefing fournissent, pour chaque mission, les règles et les tables spécifiques à cette mission. Le but est que chaque mission soit jouable en une seule session.

Jouer une mission suppose deux parties distinctes : préparation et exécution. La préparation est la mise en place et le plan de la mission.

L'exécution est l'étape de mouvement et d'action et est jouée en une série de tours de jeu, eux-mêmes divisés en séquence de phases. Pendant le tour, vos éléments de commandement reçoivent des points de commandement qu'ils peuvent échanger contre des actions. Les forces ennemies entrent en jeu automatiquement, gérées par les règles et les tables de la mission, et les tests d'activité guident leurs actions. La séquence de jeu diffère légèrement selon que vous soyez attaquant ou défenseur.

1.2. COMPOSANTS

Il y a plusieurs types de composants utilisés durant le jeu. Cette section donne l'orientation et l'emplacement des informations sur les composants et les sections suivantes détaillent comment celles-ci fonctionnent.

Le jeu contient :

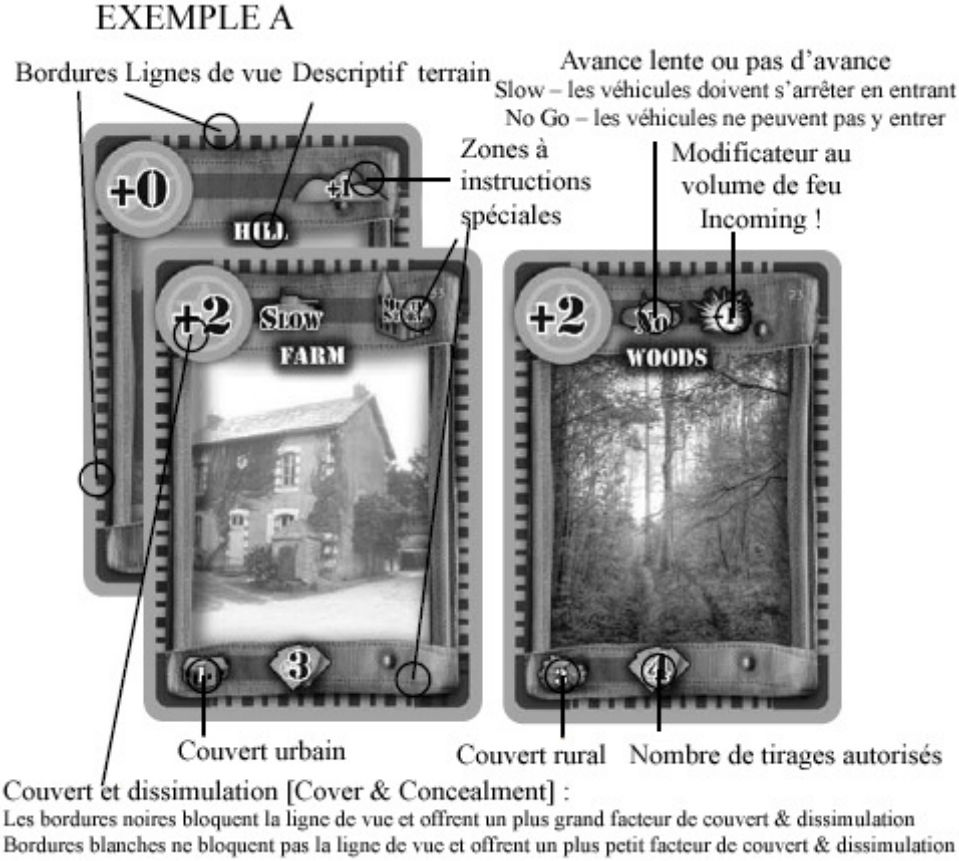
- Ce Livret de Règles
- Un Livret de Briefing
- Un paquet de 55 cartes Terrain Normandie
- Un paquet de 55 cartes Terrain Corée
- Un paquet de 55 cartes Terrain Plaine Vietnam
- Un paquet de 50 cartes Action
- Quatre cartes recto verso d'indication et une carte de remélange
- Cinq planches de pions et de marqueurs (pour un total de 880 pions)

©GMT L.L.C 2008

• Une carte d'Aide au Joueur recto verso
• Deux cartes d'Aide au Joueur recto verso
• Un Ecran de Commandement (recto)
• Un bloc de feuilles de missions, recto verso, à remplir

1.2.1. Cartes Terrain

Chaque campagne dispose d'un paquet Terrain spécifique et qui représente le terrain typique de cette zone. Durant la partie, vous placez aléatoirement les cartes Terrain sur une grille faite de rangées et de colonnes comme indiqué pour chaque mission de manière à créer la carte générale sur laquelle la partie sera jouée.



A. Couvert & dissimulation [Cover & Concealment]
Le chiffre dans le cercle dans le coin supérieur gauche indique la valeur défensive intrinsèque du terrain sur la carte et toutes les unités qui occupent cette carte en bénéficie. Certaines cartes ont deux valeurs séparées par une barre oblique. Utilisez le chiffre le plus élevé à gauche de la barre lorsqu'une direction de tir primaire [Primary Direction of Fire] (PDF) en direction de la carte traverse une bordure noire. Utilisez le chiffre sur la droite lorsque la direction de tir primaire [Primary Direction of Fire] traverse un bord blanc (voir 5.2.3.)

B. Capacité de circulation
Un icône de char avec « SLOW » ou « NO » dessus indique que la carte a une capacité de circulation limitée pour les véhicules. « SLOW » signifie qu'un véhicule doit stopper son mouvement lorsqu'il entre dans cette carte. « NO » signifie qu'un véhicule ne peut pas entrer dans cette carte (voir 7.3.1.)

C. Bordure de ligne de vue
Il y a une bordure sur le bord de chaque carte qui consiste en segments noirs et blancs. Les bordures noires bloquent les lignes de vue (LOS) mais pas les bordures blanches (voir 5.2.1.). Comme il peut y avoir huit cartes adjacentes à une carte Terrain donnée, la bordure de chaque carte est divisée en huit zones. Utilisez la zone pleine du coin approprié lorsque le tir entre dans la carte ciblée depuis une carte diagonalement adjacente. Utilisez la zone en pointillés du bord approprié lorsque le tir est effectué depuis une carte perpendiculairement adjacente.

D. Collines
Vous placez d'autres cartes Terrain au dessus de cartes de colline pour augmenter d'un niveau l'élévation de la carte du dessus. De multiples collines peuvent être jouées les unes sur les autres, chacune augmentant le niveau d'un. Pour vous

©GMT L.L.C 2008

aider, excentrez légèrement une carte Terrain de la carte de colline sous-jacente de façon à ce qu'elle soit facilement reconnaissable (voir 5.2.2.).

E. Zone d'atterrissage [Landing Zones] (LZ) potentielle
Dans les campagnes où des hélicoptères sont utilisés, cette mention indique que la carte peut être utilisée comme zone d'atterrissage (voir 7.3.2.).

F. Potentiel de couvert
Le couvert est une abstraction de la découverte et de l'utilisation d'endroits spécifiques à l'intérieur d'une carte qui donnent plus de protection. On termes militaires, on parle de « microterrain ». Dans le coin inférieur gauche de chaque carte se trouve un icône (généralement un arbre ou un bâtiment) contenant un chiffre. Ce chiffre indique le nombre maximal de marqueurs de couvert qui peuvent se trouver sur cette carte. En bas (au centre) de la carte se trouve un icône de cartes contenant également un chiffre. Ce chiffre indique combien de cartes tirer lorsque vous tentez de localiser un marqueur de couvert (voir 5.2.3.)

G. Elévation / étages multiples
Certaines cartes sont dotées, dans le coin supérieur droit, d'un icône qui indique si la carte contient des différences d'élévation (plus ou moins 1 niveau) ou un bâtiment à plusieurs étages (voir 5.2.2.).

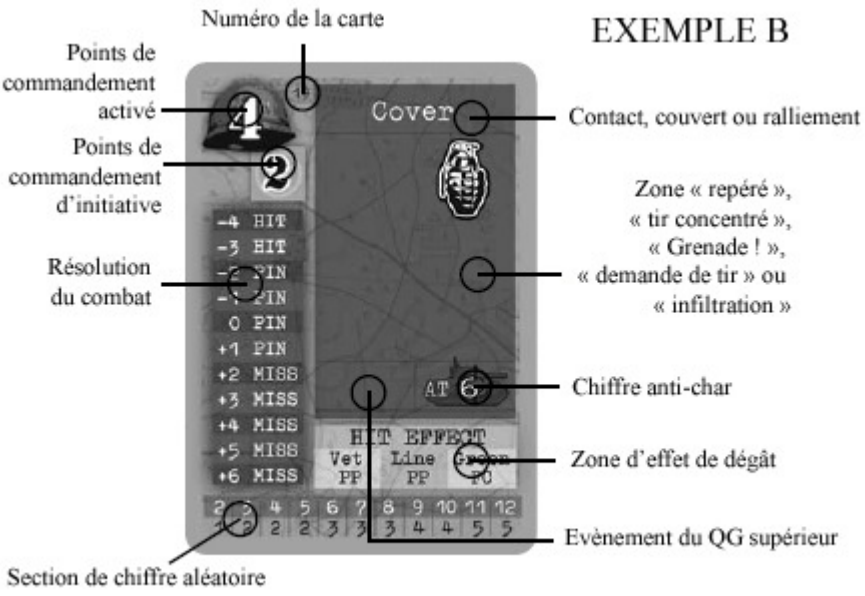
H. Modificateur de volume de feu Incoming !
Si une carte est dotée d'un icône de rafale, appliquez le chiffre se trouvant dans cet icône comme modificateur à tout volume de feu Incoming ! (voir 6.3.2.).

I. Capacité
Bien que cela ne soit pas imprimé sur les cartes, toutes les cartes ont une capacité maximale pour n'importe quel camp de 16 pas et de 4 véhicules. Tant que les pas sont embarqués dans les véhicules, ils ne comptent pas dans cette limite.

1.2.2. Cartes Action

Les cartes Action sont utilisées dans toutes les campagnes. Ils jouent le rôle des tables et des dés dans la plupart des jeux de guerre « traditionnels ».

A. Section de commandement
Cette section, en haut à gauche de chaque carte, a deux chiffres, un gros dans un casque en haut à gauche et un plus petit dans un symbole d'étoile américaine à droite du premier chiffre. Le chiffre dans le casque indique combien de points de commandement sont disponibles pour un QG lorsque celui-ci est activé. Le plus petit chiffre dans le symbole d'étoile indique combien de points de commandement sont disponibles pour un QG qui n'a pas été activé, ce qui est connu sous le terme « initiative ».



La zone indiquée « Résolution du combat » est appelée « section de tir d'infanterie » dans le texte (1.2.2.C).

©GMT L.L.C 2008

B. Section de tentative d'action
Il s'agit de la grande section située au centre de la carte dans laquelle se trouvent les différents icônes et images indiquant si une tentative d'action particulière est réussie. Tout le quart supérieur droit de la carte est la section de tentative d'action et les articles dans cette section (« contact », « repéré », « QG supérieur » et « chiffre anti-char ») sont décrits ailleurs dans les règles.

C. Section de tir d'infanterie
Cette section longe le côté gauche de la carte et indique verticalement des chiffres de -4 à +6 et les mentions HIT, PIN ou MISS. Le chiffre est le modificateur total pour le volume de feu [Volume of Fire] plus le facteur de couvert & dissimulation [Cover & Concealment] et d'autres conditions diverses. Les mots HIT, PIN ou MISS indiquent si la cible a subit un tir efficace.

D. Section d'effet de dégât
Cette section se trouve juste au dessous de la section de la tentative d'action et est utilisée lorsqu'une unité d'infanterie est touchée (HIT) pour déterminer l'effet de ce tir selon le niveau d'expérience de l'unité ciblée (vétéran, ligne ou bleue).

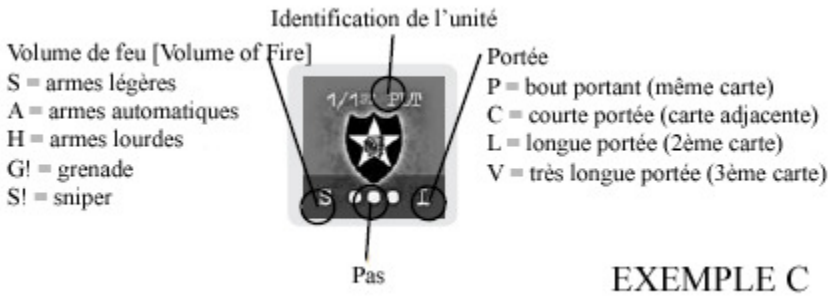
E. Section de chiffre aléatoire [R#]
Le long du bord inférieur de la carte se trouve le générateur de chiffres aléatoires. De nombreuses fonctions du jeu requiert que quelque chose soit déterminé aléatoirement parmi une variété d'options. Le chiffre du haut est le nombre d'options et le chiffre du bas est le résultat à utiliser. Par exemple, pour déterminer quelle option parmi 3 utiliser, tirez juste une carte, trouvez la colonne « 3 » et notez qu'un « 2 » se trouve sous le « 3 ». Ainsi, vous utiliserez l'option 2.

F. Tirer des cartes
Afin de s'assurer que le paquet Action est suffisamment aléatoire pour donner une distribution convenable, la plupart des activités requiert qu'un certain nombre de cartes soit tiré. Tirez toujours le nombre demandé de cartes pour déterminer le résultat ; ne vous arrêtez de tirer des cartes parce qu'un résultat survient. Si vous tirez la carte de remélange, mettez-la de côté, remélangez puis placez cette carte de mélange quelque part vers le milieu du paquet. Une fois le paquet remélangé, finissez de tirer les cartes puis retournez-les pour déterminer le résultat.

1.2.3. Unités

Toute unité autre qu'un véhicule est une unité d'infanterie et possède un identificateur d'unité, un symbole d'unité, éventuellement un facteur de volume de feu [Volume of Fire] (VOF), un nombre de pas et éventuellement un facteur de portée.

A. Pelotons [Squads]
Un peloton est une unité de deux ou trois pas et est l'unité tactique de base dans le jeu



EXEMPLE C

B. Quartiers-généraux (QG) [Headquarters] [HQ]
Il s'agit d'unités à un pas qui fonctionnent comme les éléments de commandement de la compagnie. Elles n'ont pas de volume de feu [Volume of Fire] ni de facteur de portée imprimés sur leur recto. Il s'agit de leur face en mode commandement, utilisée quand l'unité commande elle-même à d'autres unités d'accomplir des actions. Le verso est leur face « équipe d'appui-feu » avec des facteurs de volume de feu [Volume of Fire] et de portée. Cette face est utilisée lorsque l'unité est engagée directement au combat et limite sa capacité à se servir de sa fonction de commandement primaire.

C. Observateurs avancés [Forward Obervers] (FOs) / Guetteurs [Spotters]
Il s'agit d'unités à un pas dont le but est de demander des missions de tir indirect aux mortiers ou à l'artillerie, ou de contrôler le soutien aérien rapproché. Elles n'ont pas de volume de feu [Volume of Fire] ni de portée imprimés sur leur recto, qui est le côté de l'observateur. Le verso est le côté « équipe d'appui-feu », avec des facteurs de volume de feu [Volume of Fire] et de portée, et est utilisé lorsque l'unité est engagée directement au combat. Une telle unité ne peut pas demander de tir lorsqu'elle se trouve sur sa

©GMT L.L.C 2008

face « équipe d'appui-feu ».

D. Equipes d'arme de soutien [Weapons Team]
Ils s'agit d'unités à un pas représentant les servants qui manient des armes de soutien spécifiques comme les mitrailleuses, les lance-roquettes, les mortiers et les fusils sans recul.

E. Véhicules / avions
Chacune de ces unités représente un seul véhicule ou avion. Des informations supplémentaires sur les véhicules et les avions qui n'entreraient pas sur les pions se trouvent sur la carte d'Aide au Joueur.

F. Equipes à actions limitées [Limited Action Teams] [LAT]
Ces unités sont des unités à un pas indiquées comme équipes d'assaut, d'appui-feu, désorganisées et paralysées. Elles sont créées au cours de la partie par le biais des combats ou du commandement et chacune a son propre ensemble de limitations.

G. Pertes [Casualties]
Il s'agit d'unités à un pas représentant les soldats tués ou suffisamment blessées pour être hors de combat. Ces unités n'ont aucune capacité. Elles existent pour être potentiellement évacuées ou capturées.

H. Etat-major [Staff]
Il s'agit d'unités à un pas qui assistent le QG de compagnie ou le QG supérieur [Higher HQ]. Au niveau de la compagnie, il s'agit du commandant en second [Executive Officer] (XO) et du premier sergent (1stSgt). Au niveau du QG supérieur, le terme « état-major » englobe le chef de régiment ou de brigade (Rgt/Bde Cmdr), le chef de bataillon (Bn Cmdr) ou l'officier d'opération de bataillon (BN S-3). Les deux niveaux, compagnie et supérieur, fonctionnent différemment au cours de la partie.

I. Messagers [Runners]
Il s'agit d'unités à un pas sans facteur. Elles permettent au QG de compagnie de communiquer avec un QG de section lorsque aucune radio ou réseau téléphonique n'est disponible.

J. Assets
Ces pions représentent diverses pièces d'équipement comme des radios, des téléphones, lignes téléphoniques ou dispositifs pyrotechniques. Ils sont généralement gardés sur l'écran de commandement pour en faciliter l'allocation et réduire le désordre sur la carte générale.

1.2.4. Marqueurs

Fields of Fire utilise une grande variété de marqueurs informatifs afin de réduire la comptabilité sur papier et le volume d'informations dont le joueur doit se rappeler.

A. Combat (volume de feu, direction de tir primaire, tirs croisés) [VOF, PDF, Crossfire]
Ils sont de couleur rouge. Utilisez-les pour déterminer le modificateur de combat total au moment de résoudre le combat.

B. Exposé / cloué [Exposed / Pin]
Utilisez leur recto pour marquer les unités exposées lors du mouvement et le verso pour les unités clouées au cours d'un combat. Chaque face a un modificateur qui fait partie du modificateur de combat total pour toute unité marquée.

C. Contrôle tactique [Tactical Control]
Ces marqueurs représentent les contrôles graphiques que les commandants inscrivent sur leur carte générale pour aider au contrôle des tirs et des manœuvres (voir 2.3.4.).

D. Couvert [Cover]
Il existe trois types basiques de marqueurs de couvert : basique, urbain et fortifications de campagne. Ils représentent des endroits spécifiques dans la zone de la carte qui apportent une plus grande protection (voir 5.2.3.)

E. Munitions [Ammo]
Les munitions ne sont prises en compte que pour certains types d'armes, et ceci se fait grâce aux feuilles de mission. Cependant, lorsque des munitions sont transportées à travers le champs de bataille, ces marqueurs représentent ces munitions. Le chiffre sur chacun des marqueurs indique le nombre de points de munition que celui-ci représente.

©GMT L.L.C 2008

F. Contact potentiel / activité actuelle [Potential Contact / Current Activity]
Les marqueurs « Potential Contact » et « Current Activity » fonctionnent ensemble pour réguler l'apparition de l'ennemi au cours d'une mission (voir 9.1.).

G. Météo / Visibilité
La marqueur de visibilité est utilisé pour rappeler au joueur la manière dont les conditions de visibilité actuelles affectent le modificateur de combat total.

1.2.5. Aides au joueur

A. Feuille de Mission – recto verso, à remplir
Une feuille de mission est remplie durant une mission afin de garder une traces des informations suivantes :

• Organisation de la compagnie
• Niveaux d'expérience des unités
• Pertes
• Munitions disponibles et dépensées
• Missions d'artillerie disponibles et dépensées
• Actions pré-désignées pour les signaux pyrotechniques disponibles
• Unités ou Steps non engagés dans la mission

B. Cartes(s) d'Aide au Joueur
Elles contiennent les tables nécessaires au jeu.

C. Ecran de commandement
Il s'agit de la carte comportant une piste avec des chiffres et des cases de stockage. La piste est utilisée pour enregistrer le tour et les points de commandement non dépensées. Il y a des cases de stockage pour la distribution d'assets comme les radios, les téléphones et les dispositifs pyrotechniques entre les QG et les chefs, ainsi que des cases pour les pertes évacuées et les unités retirées du jeu.

D. Livret de Briefing
Ce livret contient les informations suivantes :

• Une section d'introduction expliquant son utilisation
• Pour chaque campagne, des Instructions de campagne montrant l'organisation de la compagnie, l'équipement disponible et une table de combinaison des forces ennemies montrant la composition des forces ennemies révélées.
• Pour chaque mission, les Instructions de Mission détaillant toutes les informations nécessaires pour effectuer la mise en place, jouer et déterminer l'accomplissement et l'expérience pour chacune des 21 missions du jeu. Généralement, la première page des instructions de chaque mission contient des informations concernant les forces américaines alors que la deuxième page contient des informations sur les forces ennemies.
• Des informations historiques pour chaque mission.

1.2.6. Glossaire des termes et des concepts usuels

Adjacent
Etre sur une carte à côté d'une autre carte donnée est être adjacent à cette carte. En tenant compte des diagonales, il y a huit cartes adjacentes possibles à chaque carte spécifique.

Asset
Un asset est une partie d'équipement qui favorise le commandement et contrôle. Les assets comprennent la pyrotechnie (fumigènes et fusées éclairantes - voir 4.3.6.), les radios (voir 4.3.5.) et les téléphones (voir 4.3.4.). Les unités de QG et d'état-major les transportent normalement. Placez-les dans les cases applicables de l'Ecran de Commandement jusqu'à ce qu'ils soient prêts à être utilisés.

Rattachements
Il s'agit d'unités supplémentaires indiquées dans les instructions pour chaque mission et disponibles pour cette mission. Assignez chacune de ces unités à un QG spécifique sur la Feuille de Mission avant le début d'une mission (voir 2.3.3.).

Chaîne de commandement
Toutes les unités appartiennent à un QG spécifique au début d'une mission. Les QG ne peuvent émettre des commandements qu'aux unités et QG qui lui sont subordonnés et à eux-mêmes. Par exemple, une unité du 1st Platoon reçoit des ordres du QG du 1st Platoon. Le QG du 1st PLT est subordonné au QG de compagnie. Le QG de compagnie est subordonné au QG de bataillon, qui est subordonné au QG de régiment. Cela signifie qu'une unité du 1st Platoon

©GMT L.L.C 2008

peut recevoir des ordres du 1st PLT HQ, CO HQ, Battalion HQ, Regimental HQ ou de leur état-major, mais ne peuvent pas recevoir d'ordre du 2nd PLT HQ. Les équipes à actions limitées peuvent recevoir des ordres de n'importe quel QG ou unité d'état-major.

Commandements et actions
Les QG exercent un commandement et contrôle via l'utilisation de points de commandement. Plus un QG possède de points de commandement et plus sa capacité à mener ses unités à accomplir leurs objectifs est grande. Un QG obtient des points de commandement en tirant une carte Action et en consultant la section « commandement » de la carte (1.2.2.a) pour déterminer le nombre de points de commandement activés ou d'initiative reçus. Puis, les QG dépensent des points de commandement en actions, permettant à des unités d'accomplir diverses activités comme se déplacer, faire feu et se rallier (voir 4.).

Convertir
Convertir une unité signifie changer la capacité d'une unité suite au résultat d'un combat ou d'une action. Vous convertissez les pas, les équipes et les équipes à actions limitées (LAT) en divers équipes à actions limitées (LAT) au cours d'une mission.

Niveaux d'expérience
L'expérience d'une unité commande ses probabilités d'accomplir des actions avec succès. Les unités expérimentées ont plus de chances d'accomplir avec succès des actions. Toutes les unités d'infanterie ont pour niveau d'expérience bleu, ligne ou vétéran. Les unités commencent une campagne au niveau d'expérience prescrit par la section « campagne » du Livret de Briefing. Lors d'une mission la compagnie gagne des points d'expérience ; qui augmentent le niveau d'expérience des unités survivantes pour la prochaine mission.

Unité en ordre
Il s'agit d'une unité d'infanterie qui n'est pas un groupe à actions limitées.

Eclairé
Ceci fait référence à une carte Terrain éclairée par des moyens éclairants.

Unité d'infanterie
Toute unité qui n'est pas un véhicule est une unité d'infanterie. Si le terme « unité » est utilisé dans les règles, considérez qu'il s'agit d'une unité d'infanterie.

Reconstituer
Reconstituer signifie promouvoir sur le champs de bataille une unité en bon ordre pour remplacer (entre les missions) le QG de Compagnie ou un QG de section qui a été retiré du jeu OU remettre un peloton en jeu (durant une mission) à partir de 2 ou 3 équipes (voir 10.1.).

Pas
Un pas est la mesure commune de la taille des unités dans le jeu. Les unités ont entre un et trois pas, chaque pas représentant entre deux et quatre hommes. Les unités avec deux ou trois pas peuvent se scinder en différentes unités durant la partie, soit volontairement ou suite au résultat d'un combat. Comme ces unités sont dotées d'armes diverses, un diagramme est fourni à la fin des règles, qui montre comment les différentes unités se scindent.

Equipe
Une équipe est une unité à 1 pas. Plusieurs types d'équipes sont utilisés dans le jeu.
• Equipe d'observateur avancé [FO Team] – Une unité d'observateur avancé qui apporte un tir de soutien depuis des appuis hors carte, comme l'artillerie, les mortiers ou les avions.
• Equipe de soutien [Weapons Team] – Une unité composée d'une arme particulière et de ses servants, dont les mitrailleuses, les fusils sans recul et les mortiers.
• Equipe à actions limitées [Limited Action Team] (LAT) – Une unité créée par les points de commandement ou suite à un résultat de combat lors de la phase des effets de combat. Comme leur nom le suggère, ils ont des capacités limitées. « Equipe à actions limitées » est une abréviation collective pour faire référence à quatre types d'équipes à actions limitées : équipes d'assaut (Assault Team), de feu (Fire Team), désorganisée (Litter Team) et paralysée (Paralyzed Team).
• Equipe de commandement et contrôle [Command & Control Team] – Tous les QG [HQ], états-majors [Staff] et unités de messagers [Runners].

Véhicule
Les véhicules incluent les hélicoptères et les véhicules chenillés, semi-chenillés et à roues (voir 7.).

©GMT L.L.C 2008

Retiré du jeu
Retirer de la carte générale toute unité remplacée par d'autres pions, comme un peloton dont le nombre de pas tombe sous deux et qui devient une équipe d'appui-feu [Fire Team] ou tout autre équipe convertie en équipe désorganisée [Litter Team] ou paralysée [Paralyzed Team], ou en perte [Casualty]. Une unité retirée de cette manière ne peut revenir en jeu que par reconstitution (voir 10.1.).

Unités de combat
Les unités de combat incluent toutes les unités en bon ordre [Good Order], les équipes d'appui-feu [Fire Team] ou d'assaut [Assault Team], et toute unité avec une valeur de volume de feu [Volume of Fire] imprimée.

Cartes « occupées », « nettoyées » et « sécurisées »
Une carte Terrain est « occupée » lorsqu'il y a au moins une unité amie sur la carte. Une carte terrain est « nettoyée » s'il n'y a pas d'unités ennemies ou de marqueurs de contact potentiel sur la carte. Une carte Terrain est « sécurisée » lorsqu'elle est à la fois « occupé » et « nettoyé ». Ignorez les pertes ennemies sur une carte lorsque vous déterminez si la carte est « nettoyée ».

1.2.7. Abréviations usuelles

Abréviations Volume de feu [Volume of Fire]
S – Tir d'armes légères [Small Arms Fire]
A – Tir d'armes automatiques [Automatic Weapons Fire]
H – Tir d'armes lourdes [Heavy Weapons Fire]
G! – Grenade / tir de lance-roquettes [Grenade / Rocket Launcher Fire]
S! – Tir de sniper [Sniper Fire]

Abréviations Portée
P – Bout portant (même carte) [Point Blank Range]
C – Courte portée (carte adjacente) [Close Range]
L – Longue portée (2ème carte) [Long Range]
V – Très longue portée (3ème carte) [Very Long Range]

Abréviations usuelles
BDE - Brigade [Brigade]
BN - Bataillon [Battalion]
CAS – Soutien aérien rapproché [Close Air Support]
CO – Compagnie [Company]
FAC – Contrôleur aérien avancé [Forward Air Controller]
FO – Observateur avancé [Forward Observer]
FM - Mission(s) d'artillerie (ou de tir) [Fire Mission(s)]
FPF – Tir de protection finale [Final Protective Fire]
FPL – Ligne de protection finale [Final Protective Line]
HQ – Quartiers-généraux [Headquarters]
LAT – Equipe à actions limitées [Limited Action Team]
LOS – Ligne de vue [Line of Sight]
MTR – Mortier [Mortar]
NCM – Modificateur de combat total [Net Combat Modifier]
NET - Réseau (téléphone ou radio) [Network]
PDF – Direction de tir primaire [Primary Direction of Fire]
PLT - Section [Platoon]
RCL – Fusil sans recul [Recoilless Rifle]
RGT - Régiment [Regiment]
RKT – Lance-roquettes [Rocket Launcher]
SGT - Sergent [Sergeant]
SQD - Escouade [Squad]
TM – Equipe [Team]
VOF - Volume de feu [Volume of Fire]
XO – Commandant en second [Executive Officer]

1.2.8 Extensions
Notez qu'il y a certains concepts dans les règles ou des icônes sur les cartes (comme les zones d'atterrissage sur le paquet Terrain de Corée, certains appareils d'observation de nuit etc.) qui ne sont pas utilisés dans ce jeu. Ceux-ci seront utilisés dans des missions à venir, vendues comme des modules séparés ou dans le magazine C3i.

©GMT L.L.C 2008

2. CONDUIRE UNE MISSION : JOUER

Aussi pragmatique que possible, le jeu suit comment des chefs d'infanterie doivent faire leur travail. Ils utilisent les huit étapes pour mener des troupes :

• Recevoir la mission
• Emettre un ordre d'alerte
• Faire un plan provisoire
• Initier le mouvement
• Reconnaître
• Compléter le plan
• Emettre l'ordre
• Superviser

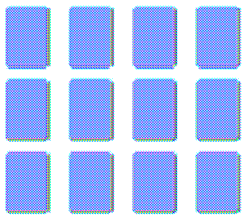
Les sept premières sont des actions qui ont lieu avant que le premier tout débute, mais n'en sont pas moins importante.

2.1 CHOISIR UNE CAMPAGNE ET UNE MISSION

Choisissez une campagne entre Normandy WWII, Naktong Korea ou III Corps Vietnam et, si vous commencez la campagne, commencez avec la première mission. Vous pouvez choisir n'importe quelle campagne ou juste jouer une simple mission au lieu de commencer une campagne complète. Dans les deux cas, reportez-vous à Ordre de Bataille de la Compagnie dans le Livret de Briefing pour voir quelles forces sont à votre disposition et vérifiez les instructions de la mission, en particulier la section « détails de la mission » pour avoir les informations de départ concernant la mission choisie.

2.2 DETERMINEZ LA CONFIGURATION DE LA CARTE GENERALE

Les « détails de la mission » vous diront de combien de rangées et de colonnes de cartes Terrain vous avez besoin pour construire la carte générale. Les colonnes indiquent le nombre de cartes à poser verticalement de gauche à droite ; les rangées indiquent le nombre de rangées à poser horizontalement à partir de vous. Ainsi, configurez une carte générale de 4 colonnes sur 3 rangées comme suit :



Joueur

Sauf s'il est spécifié le contraire, placez les cartes Terrain face visible. Pour cette mission où la qualité des cartes disponibles dans la campagne historique était de médiocre qualité, il vous sera demandé de placez les cartes face cachée.

2.2.1 Disposer les cartes Terrain

Mélanger le paquet Terrain et (sauf s'il est spécifié le contraire dans les détails de la mission) disposez aléatoirement les cartes Terrain de la façon requise. En mettant en place la grille, laissez de l'espace entre les rangées de façon à ce que les collines soient facilement reconnaissables et pour autoriser un espace pour certains marqueurs qui sont utilisés entre les cartes. Gardez le paquet à portée de main parce que la carte générale peut se développer au fur et à mesure de l'avancée de la mission à cause de l'entrée en jeu de forces ennemies.

2.2.2 Placer les marqueurs de visibilité, d'activité actuelle et de contact potentiel

Les détails de mission indiquent quelle est la visibilité pour la mission. Chaque mission commence avec le marqueur « Activity - No Contact » effectif. Placez les marqueurs « Visibility » et « Current Activity » en haut ou près du haut de la carte générale. Les instructions de mission ont également une section de placement de contact potentiel, section qui indique quel type de marqueur de contact potentiel utiliser. Placez-les sur les cartes Terrain selon la règle 9.1.2.

2.3 ORGANISATION DES TACHES

On parle d'organisation des tâches lorsque vous modifiez les organisations militaires en rattachant et détachant des éléments pour accomplir une certaine tâche. Par exemple, si vous voulez qu'une section particulière soit une base de tir, vous pouvez y rattacher des mitrailleuses pour lui conférer davantage de puissance de feu afin de l'aider à accomplir la tâche qui lui est assignée.

©GMT L.L.C 2008

2.3.1 Remplir la feuille de mission

L'information initiale sur la feuille de mission est explicite et peut être transférée directement depuis les instructions de mission. Notez le niveau d'expérience et les munitions pour toutes les unités disponibles et enregistrez les informations concernant les tirs de soutien disponibles.

2.3.2 Répartir des assets sur l'Ecran de Commandement

Placez l'Ecran de Commandement dans un endroit facile d'accès. Répartissez à votre convenance les assets de communication et de signal entre les cases de stockage de l'Ecran de Commandement.

2.3.3 Noter les rattachements et les signaux pyrotechniques sur la feuille de mission

Notez les changements à votre organisation de base sur la feuille de mission et la désignation de toutes les unités rattachées pour la mission. Vous ne pouvez pas changer ceci au cours de la mission. Vous pouvez rattacher les unités spécifiquement mentionnées dans les instructions de mission comme étant disponible pour la mission actuelle. De plus, vous pouvez rattacher à des QG de section individuels les unités indiquées dans les instructions de campagne comme faisant partie de votre compagnie mais pas assignée au niveau de la section, comme les pelotons de soutien [weapons squad]. Sauf s'il est spécifié le contraire, toute unité spécifique à une mission rattachée commence une mission avec un niveau d'expérience Ligne. Les unités qui sont intégrées à la Compagnie peuvent gagner de l'expérience normalement.

Notez également la signification de vos signaux pyrotechniques. Vous pouvez développer votre propre méthode de fonctionnement uniformisée [Standard Operating Procedure (SOP)] au fur et à mesure de votre progression afin de réduire les temps de planification, de la même façon que font les commandants réels. Par exemple, vous pouvez indiquer qu'un Green Star Parachute signifie avancer d'une carte, tandis qu'un Red Star Cluster signifie cesser le feu.

2.3.4 Placer des marqueurs de contrôle tactique

Les marqueurs de contrôle tactique représentent les divers contrôlent utilisés pour coordonner les manœuvres et les tir de soutien et aussi prévenir les tirs amis. Les commandants représentaient graphiquement ces contrôles sur leurs cartes tactiques ; ce que vous faites avec les marqueurs représente ceci. Certains contrôles sont spécifiques à un type de mission tandis que d'autres ne le sont pas. Il y a deux types de contrôles : ceux qui sont spécifiques à une carte particulière appelés contrôles ponctuels, et ceux qui représentent une ligne appelés contrôles linéaires. Les contrôles linéaires suivent les espace situés entre les rangées et les colonnes des cartes.

Chaque type de mission est indiqué dans la section Détails de la Mission des instructions de mission.

A. Missions offensives

Les contrôles linéaires pour les missions offensives sont les frontières gauche et droite, la ligne de départ [Line of Departure (LOD)], les lignes de phases [Phase Lines (PL)] et la limite d'avance [Limit of Advance (LOA)].

• La ligne de départ [Line of Departure] (LOD) représente le ligne de départ officielle d'une attaque. Placez-là de façon à se qu'elle coupe la carte générale horizontalement.
• Les lignes de phase [Phase Lines] (PL) sont utilisées pour coordonner et faire avancer des unités adjacentes. Vous pouvez placer jusqu'à deux lignes de phase horizontalement à travers la carte générale ; elles peuvent être utilisées pour saisir des actions avec des signaux pyrotechniques.
• Les frontières gauche et droites empêchent les unités de se passer les unes devant les autres. Placez-les verticalement (le long d'une colonne) et, une fois placées, vous ne pouvez pas les traverser. Cependant, des unités ennemies peuvent être placées à l'extérieur de ces frontières et vos unités sont autorisées à retourner les tirs mais pas à les franchir.
• La limite d'avance [Limit of Advance] (LOA) marque la limite horizontale au delà de laquelle vous ne pouvez pas aller durant une mission. Comme pour les frontières ; il peut y avoir des unités en jeu derrière la limite d'avance et vos unités peuvent retourner les tirs mais pas franchir cette ligne.

Si une mission ne mentionne pas le contraire, la ligne de départ (LOD) est la ligne située entre la Zone de Transit (Staging Area) et la rangée 1, les frontières gauche et droite sont les bords gauche et droit de la carte générale initiale et la limite d'avance (LOA) se trouve au dessus de la rangée originel la plus haute. Ces quatre contrôles forment une case de laquelle vos unités ne peuvent pas sortir durant une mission. Notez bien que des unités ennemies peuvent être placées à l'extérieur de cette case et que vos unités peuvent les engager par le feu mais qu'elles ne peuvent pas quitter la case.

Les contrôles ponctuels sont Position d'Attaque [Attack Position (AP)], Objectif Primaire [Primary Objective (OBJ 1)] et Objectif Secondaire [Secondary Objective (OBJ 2)]. Il vous est donné une certaine latitude dans le placement de ces contrôles par les instructions de mission. La position d'attaque [Attack Position] (AP) est supposée être la dernière position de couvert & de dissimulation [cover & concealment] avant un objectif ; il sera préférable d'en désigner un ayant un accès aux deux objectifs. Les objectifs doivent être défendables (facteurs de couvert & de dissimulation [Cover & Concealment] élevés) de façon à ce que vous puissiez vous y agripper une fois occupés.

©GMT L.L.C 2008

B. Missions défensives
Le seul contrôle linéaire pour les missions défensives est la Ligne Principale de Résistance [Main Line of Resistance (MLR)]. Il s'agit de la ligne devant laquelle une attaque ennemie doit être stoppée. Vous mettez également en place les unités US (sauf celles situées dans des avant-postes [Outpost]) entre la zone de transit [Staging Area] et la ligne principale de résistance [Main Line of Resistance] (MLR). Reportez-vous aux instructions de mission pour savoir où placer les lignes principales de résistance (MLR).

Une mission défensive peut inclure un avant-poste de combat [Combat Outpost (COP)] comme contrôle ponctuel ; il s'agit d'une position devant votre ligne principale de résistance (MLR), avec une puissance allant jusqu'à celle d'une section, dont le but est de désorienter et briser une attaque ennemie avant que celle-ci n'atteigne votre ligne de résistance principale (MLR). Vous avez également des lignes de protection finale [Final Protective Lines (FPL)] et des tirs de protection finale [Final Protective Fires (FPF)], qui sont des schémas de tir défensifs préparés. Ceux-ci sont couverts en détail dans les règles de combat (voir 6.4.2. et 6.7.2.).

C. Patrouilles de combat
Une mission de patrouille de combat peut également inclure une ligne de résistance principale [Main Line of Resistance] (MLR), qui indique où se trouvent les lignes amies pour commencer les patrouilles. Tous les autres contrôles pour une patrouille de combat sont des contrôles ponctuels. Une patrouille suit une route spécifique balisée par des points de route [Route Points]. La route peut se croiser ou revenir en arrière, il est donc possible pour une carte d'avoir plusieurs points de route. Utilisez l'objectif primaire (OBJ 1) pour désigner le point le plus éloigné de la patrouille. Vous pouvez également créer des points de ralliement [Rally Points] au cours de la patrouille (ou les pré-désigner pendant la planification) que vous pouvez lier à des signaux pyrotechniques.

D. Généralités
Certains contrôles peuvent s'appliquer à n'importe quelle mission et peuvent faire partie de la planification ou être créés durant la progression de la mission. Il s'agit des zones d'atterrissages [Landing Zones] (LZ-7.3.2), des points de récupération des pertes [Casualty Collection Points] (5.1.4), des zones d'atterrissage pour les évacuations médicales [MEDEVAC LZ] (5.1.4) et des cibles enregistrées [Registered Targets] (6.7.5). Placez également tous les marqueurs de tir de protection finale (FPF) (6.7.2d) disponibles pour une mission. Un hélicoptère peut seulement atterrir sur une carte avec l'attribut « LZ » et avec un contrôle LZ désigné sur elle. Les pertes sont évacuées par les points de récupération des pertes [Casualty Collection Points] et par les zones d'atterrissage pour les évacuations médicales [MEDEVAC LZ]. Vous pouvez utiliser les cibles enregistrées [Registered Targets] pour accélérer les missions de tir indirect des mortiers ou de l'artillerie. Un marqueur de tir de protection finale (FPF Marker) permet à un soutien hors-carte d'effectuer des tirs rapides.

2.3.5 Zones de transit [Staging Areas] et planification des assauts aériens

La plupart des opérations militaires aura des zones de rassemblement désignées pour que les unités se préparent en vue d'une prochaine mission. Utilisées dans de nombreuses missions, cette zone est appelée zone transit et est, par définition, une rangée de cartes conceptuelles hors-carte. Pour le mouvement des hélicoptères, il a deux zones de transit hors-carte supplémentaires qui ne sont pas adjacentes au reste de la carte générale. La première est la zone de transit de récupération [Pickup Zone Staging Area] et la seconde la zone de transit en route [Enroute Staging Area], les deux sont utilisés pour transiter vers et depuis la zone d'atterrissage (LZ).

Les règles suivantes s'appliquent aux zones de transit :

• Les unités dans une zone de transit ne peut pas tirer ou être la cible d'un tir, et elles peuvent entrer et sortir de la carte générale depuis et en direction de la zone de transit principale (non hélicoptère) via le mouvement normal.
• Les unités peuvent se déplacer entre des cartes conceptuelles dans la zone de transit principale comme si elles se déplaçaient entre des cartes Terrain.
• Les unités ne peuvent pas sortir de la carte en direction d'une des zones de transit pour hélicoptères (ou vice versa), ou entre ces deux zones.
• Il n'y a pas de limite de capacité dans aucune des zones de transit.
• Un hélicoptère doit se trouver dans l'une des zones de transit pour hélicoptères ou sur la carte générale.
• Une ligne de vue existe à fins de communication entre toutes les cartes de la zone de transit principale. Ceci signifie que vous pouvez utiliser des radios qui requièrent une ligne de vue entre les unités dans cette zone de transit. Un fil n'est pas requis pour les téléphones dans la zone de transit principale Aucune ligne de vue ne peut être tracée en direction des zones de transit pour hélicoptères.
• Vous pouvez utiliser une carte Terrain face cachée comme élément pour représenter une zone de transit.

2.3.6. Planification des assauts aériens

Certaines missions peuvent commencer par un assaut aérien ou un mouvement héliporté. Pour les missions héliportées, vous devez créer un plan d'atterrissage [Landing Plan] (see7.4.5.) lors de la planification de chaque mission. La totalité

©GMT L.L.C 2008

de la Compagnie peut ne pas entrer dans le transport fourni. Les pelotons peuvent laisser un pas derrière eux, et ceci devra être noté sur la feuille de mission.

3. SEQUENCE DE JEU

Une fois que vous avez exécuté votre planification et votre mise en place, vous jouez une mission en tours. Chaque tour est divisé en phases et en impulsions. Notez que la séquence est différente selon si la mission est une mission offensive, une patrouille de combat ou une mission défensive. (Les deux premiers types utilisent la même séquence)

3.1 PHASE D'EVENEMENT DU QG SUPERIEUR AMI (A PARTIR DU TOUR 2)

A partir du tour 2, tirez une carte Action Card. Si l'icône du QG est présente, tirez une autre carte Action et comparez le R# en bas de la carte aux instructions de la mission pour déterminer quel événement survient. Pour certains événements, vous obtenez de l'expérience seulement si vous accomplissez l'événement ce tour, mais le faire est optionnel. Vous pouvez choisir de faire l'impasse sur l'expérience si vous sentez que vous avez des affaires plus pressantes.

3.2 MISSIONS DEFENSIVES : PHASE D'ACTIVITE ENNEMIE

Notez que les deux phases d'activité ennemie sont identiques. Seul change le moment où elles surviennent dans la séquence de jeu selon le type de mission.

3.2.1 Segment d'événement du QG supérieur ennemi (à partir du tour 2)

Cela fonctionne de la même façon que la phase d'événement du QG supérieur ami, sauf que les événements ennemis sont indiqués séparément dans les instructions de mission.

3.2.2 Segment de test de l'activité ennemie

Sauf au tour 1, placez les marqueurs de contact potentiel (PC) sur les cartes ou les rangées comme indiqué par les instructions de mission. (Vous n'avez pas besoin de faire ceci au tour 1 parce que les marqueurs de contact potentiel (PC) sont placés lors de la mise en place.) Testez l'activité pour toutes les unités ennemies sur la carte générale, en gardant à l'esprit toutes les restrictions imposées par l'événement du QG supérieur.

Déterminez aléatoirement l'ordre dans lequel vous testez les cartes occupées par l'ennemi. Sur les cartes sélectionnées, testez les unités ennemies dans l'ordre de leur statut comme décrit dans les tables de hiérarchie des tests d'activité, en commençant par le haut.

3.3 PHASE DE COMMANDEMENT AMIE

Durant cette phase, les unités de la Compagnie accomplissent des actions, dont les activités apparentées au mouvement et au combat. Les unités accomplissent des actions lorsqu'elles reçoivent l'ordre de le faire en dépensant un point de commandement. La séquence dans laquelle vous activez des unités dans la phase de commandement suit la chaîne de commandement, du haut vers le bas, du bataillon à la compagnie à la section. Les QG sont soit activés par leur QG supérieur ou ils prennent l'initiative. Les QG qui sont activés tendant à avoir davantage de points de commandement que ceux qui prennent l'initiative. Les tirages de points de commandement sont soumis à des modificateurs basés sur le niveau d'expérience du QG et sur la situation dans laquelle set trouve le QG comme expliqué en 4.1. Si vous activez une unité de véhicule à n'importe quel moment durant la phase, placez un marqueur « Activated » dessus pour vous souvenir qu'il peut être utilisé durant la phase véhicules - avions.

3.3.1 Segment d'activation

A. Impulsion du QG de bataillon (BN HQ)

Quand le QG de bataillon (BN HQ) n'est pas sur la carte générale et que le QG de compagnie (CO HQ) est en communication avec le QG de bataillon (BN HQ), activez automatiquement le QG de compagnie (CO HQ). Si le QG de bataillon (BN HQ) se trouve sur la carte générale, donnez-lui automatiquement le nombre maximal de points de commandement, qui est de 6 pour une mission de jour et de 4 pour une mission de nuit. (La piste des chiffres sur l'écran de commandement comporte des rappels de ces limites.) Ensuite, dépensez les points de commandement sur des unités amies en jeu et en communication, y compris en activant le QG de compagnie (CO HQ). Vous ne pouvez pas sauvegarder de points de commandement de QG de bataillon (BN HQ).

Note : Le QG de bataillon (BN HQ) est considéré comme étant sur la carte générale si n'importe un chef d'un QG supérieur au QG de bataillon (chef de régiment (Rgt Cmdr), chef de brigade (Bde Cmdr), chef de bataillon (Bn Cmdr), commandant en second du bataillon (Bn XO) ou officier d'opération de bataillon (BN S-3))se trouve sur la carte générale.

B. Impulsion du QG de compagnie (BN CO)

S'il est activé par le QG de bataillon (BN HQ), tirez une carte Action pour le QG de compagnie (CO HQ) et donnez-lui ce tour un nombre de points de commandement égal au chiffre correspondant aux points de commandement activé (dans le casque) de la carte Action, modifié par la table des modificateurs de tirage des points de commandement

©GMT L.L.C 2008

(4.1.2). Convertissez ensuite ces points de commandement en actions en fonction du menu d'action (4.2.) pour les unités amies en jeu et en communication et exécutez les actions de ces unités. Vous pouvez également sauvegarder des points de commandement jusqu'au maximum imposé par le niveau d'expérience et selon s'il s'agit d'une mission de jour ou de nuit. Vous pouvez aussi dépenser les points de commandement précédemment sauvegardés à ce moment.

Vous pouvez également activer un QG de section (PLT HQ) ou un état-major de compagnie (CO Staff) lors de cette impulsion s'il se trouve sur la même carte qu'un messager [runner] en bon ordre qui a été dépêché à cet endroit lors d'un tour précédent. Renvoyez le messager [runner] au QG de compagnie (CO HQ) et marqué-le « Exposed ». Vous pouvez dépêcher le messager renvoyé lors de la même impulsion que celle où il est renvoyé.

C. Impulsion du QG de section (PLT HQ) ou de l'état-major de compagnie (CO Staff)
Tirez une carte Action pour chaque QG de section (PLT HQ) ou état-major de compagnie (CO Staff) activé lors de l'impulsion précédente, dans l'ordre que vous souhaitez, et donnez-leur ce tour un nombre de points de commandement égal au chiffre correspondant aux points de commandement activé modifiés (4.1.2.). Convertissez ensuite ces points de commandement en actions (4.2.) pour les unités amies en jeu et en communication. Vous pouvez dépenser un point de commandement de QG de section (PLT HQ) seulement sur une unité qui appartient ou qui est rattachée à la section de ce QG. Vous pouvez également sauvegarder des points de commandement jusqu'au maximum imposé par le niveau d'expérience et selon s'il s'agit d'une mission de jour ou de nuit. Vous pouvez aussi dépenser les points de commandement précédemment sauvegardés à ce moment.

3.3.2 Segment d'initiative

A. Impulsion du QG de compagnie (CO HQ) (si non activé)
Si vous n'avez pas activé le QG de compagnie (CO HQ) lors du segment précédent, tirez une carte Action pour lui et donnez-lui ce tour un nombre de points de commandement égal au chiffre correspondant aux points de commandement d'initiative (dans le symbole de l'étoile américaine) modifiés (4.1.2.) de la carte Action. Dépensez les points de commandement (4.2.) ou sauvegardez-les comme dans les impulsions de commandement lors du segment d'activation.

B. Impulsion du QG de section (PLT HQ) (si non activé)
Pour chaque QG de section (PLT HQ) que vous n'avez pas activé lors du segment précédent, tirez une carte Action et donnez-leur ce tour un nombre de points de commandement égal au chiffre correspondant aux points de commandement d'initiative modifiés (4.1.2.). Dépensez les points de commandement (4.2.) ou sauvegardez-les comme dans les impulsions de commandement lors du segment d'activation. Vous pouvez dépenser un point de commandement de QG de section (PLT HQ) seulement sur une unité qui appartient ou qui est rattachée à la section de ce QG.

C. Impulsion de l'état-major de compagnie (CO Staff) (si non activé)
Donnez un point de commandement à chaque état-major de compagnie que vous n'avez pas activé lors du segment précédent. Dépensez les points de commandement (4.2.) ou sauvegardez-les comme dans les impulsions de commandement lors du segment d'activation.

D. Impulsion d'initiative générale
Tirez une carte Action et dépensez un nombre de points de commandement égal au chiffre correspondant aux points de commandement d'initiative pour n'importe quelle unité en jeu (4. 2). Vous n'êtes pas obligé qu'une unité de QG ou d'état-major émettent ces commandements. Si la mission est une patrouille de combat, divisez ce nombre par deux, en arrondissant à l'entier inférieur. N'appliquez pas les modificateurs de tirage des points de commandement normaux à ce tirage.

3.4 MISSIONS OFFENSIVES & PATROUILLES DE COMBAT : PHASE D'ACTIVITE ENNEMIE

Suivez la même séquence que la phase 3.2, sauf que vous ne placez pas de nouveaux marqueurs de contact potentiel à chaque tour lors du segment de test d'activité ennemie – utilisez ceux placés durant le *setup* pour toute la durée de la mission. Appliquez l'événement du QG supérieur ennemi immédiatement. N'effectuez pas d'autre test d'activité ce tour pour les unités affectées par ces évènements.

3.5 PHASE DE RETRAITE & ET DE CAPTURE MUTUELLE (AMIE ET ENNEMIE)

Considérez toute équipe paralysée (Paralyzed Team) ou désorganisée (Litter Team) comme capturée si l'équipe se trouves seule sur une carte (i.e., il n'y a pas d'autre forces amies sur la carte) contenant des unités ennemies en bon ordre ou des équipes d'assaut ou de feu ennemies. Si, d'après les instructions de campagne, un camp ne fait pas de prisonniers, convertissez automatiquement toute unité capturée en pertes (ceux qui les ont capturés les ont tués). Sinon, tout pas avec un volume de feu (VOF) imprimé peut garder et transporter un nombre quelconque de pas capturés. Pour transporter un pas, déplacez l'unité garde et déplacez automatiquement les prisonniers avec leur garde. Une unité capturée est sujette au volume de feu (VOF) comme n'importe quelle autre unité, mais ignorez les résultats autres que « perte » [Casualty] et « cloué » [Pinned].

©GMT L.L.C 2008

Faites reculer (retraite) d'une carte toute équipe paralysée [Paralyzed Team] de l'un ou l'autre camp et qui se trouve sur carte avec un marqueur de volume de feu (VOF) et qui n'est pas clouée ou capturée. La priorité va à une carte non située sous un volume de feu (VOF) qui bénéficie d'un meilleur couvert (c'est-à-dire, une carte Terrain où le modificateur de couvert total est plus élevé que celui de la carte qu'il occupe) et qui se trouve en direction du bord de carte générale de l'équipe ou d'une zone d'atterrissage (LZ). Indiquez une équipe paralysée [Paralyzed Team] qui retraite comme « Exposée » [Exposed].

3.6 PHASE VEHICULES – AVIONS MUTUELLE (AMIE ET ENNEMIE)

Vous pouvez déplacer et/ou faire tirer tout véhicule activé en jeu (7). Si les deux camps possèdent des véhicules activés, alternez les mouvements et les tirs, le joueur ami commençant lors d'une mission offensive ou de patrouille de combat, et jouant et jouant en second lors d'une mission défensive. Effectuez tous les combats impliquant des véhicules. Retournez le marqueur « Activated » de chaque unité sur sa face « Moved/Fired » lorsque vous terminez l'activation de cette unité.

3.7 PHASE DE COMBAT MUTUELLE (AMIE ET ENNEMIE)

Effectuez tous les combats d'infanterie durant cette phase (6.1). Il s'agit d'une abstraction des actions cumulées ayant lieu tout au long de la période couverte par le tour.

3.7.1. Segment de volume de feu [Volume of Fire] (VOF)

Utilisez les marqueurs « VOF », « PDF », « Concentrate Fire », « Grenade », « Grenade Miss » et « Crossfire » lors de la détermination du modificateur de combat total. Ajustez ces marqueurs lorsque la situation change sur la carte générale soit lors des phases d'activité ennemie, de la phase de commandement ou de la phase de combat.

A. Mettre à jour les missions de tir

Retirez les marqueurs de volume de feu « Incoming! » et « Air Strike » existants (6.7). Retournez les marqueurs de mission de tir imminente [Pending Fire Mission] sur leur face active. Ajustez le marqueur d'activité actuelle si nécessaire.

B. Evaluer les marqueurs de contact potentiel [Potential Contact]

Résolvez les contacts potentiels pour chaque carte Terrain contenant à la fois un marqueur de contact potentiel [Potential Contact] et une unité amie en tirant un nombre de cartes Action basé sur le type de marqueur de contact potentiel et le niveau d'activité actuelle comme indiqué sur le tableau de tirage de contact potentiel (9.1.5). Le contact est établi si l'une des cartes Action contient le mot « Contact! ».

Si le contact est établi, changez immédiatement le statut du marqueur d'activité actuelle. Si des unités ennemies sont contactées, utilisez la table de contact potentiel appropriée de la mission afin de déterminer quelle combinaison d'ennemis entre en jeu. Placez les unités de cette combinaison sur la carte générale d'après la table de placement des contacts potentiels de la mission et les règles de placement (9.2). Toutes les unités amies éligibles engagent automatiquement les nouvelles unités en plaçant les marqueurs de volume de feu (VOF) et de direction de tir primaire (PDF) qui s'appliquent. Mettez à jour la feuille de mission pour y ajouter les nouvelles unités ennemies.

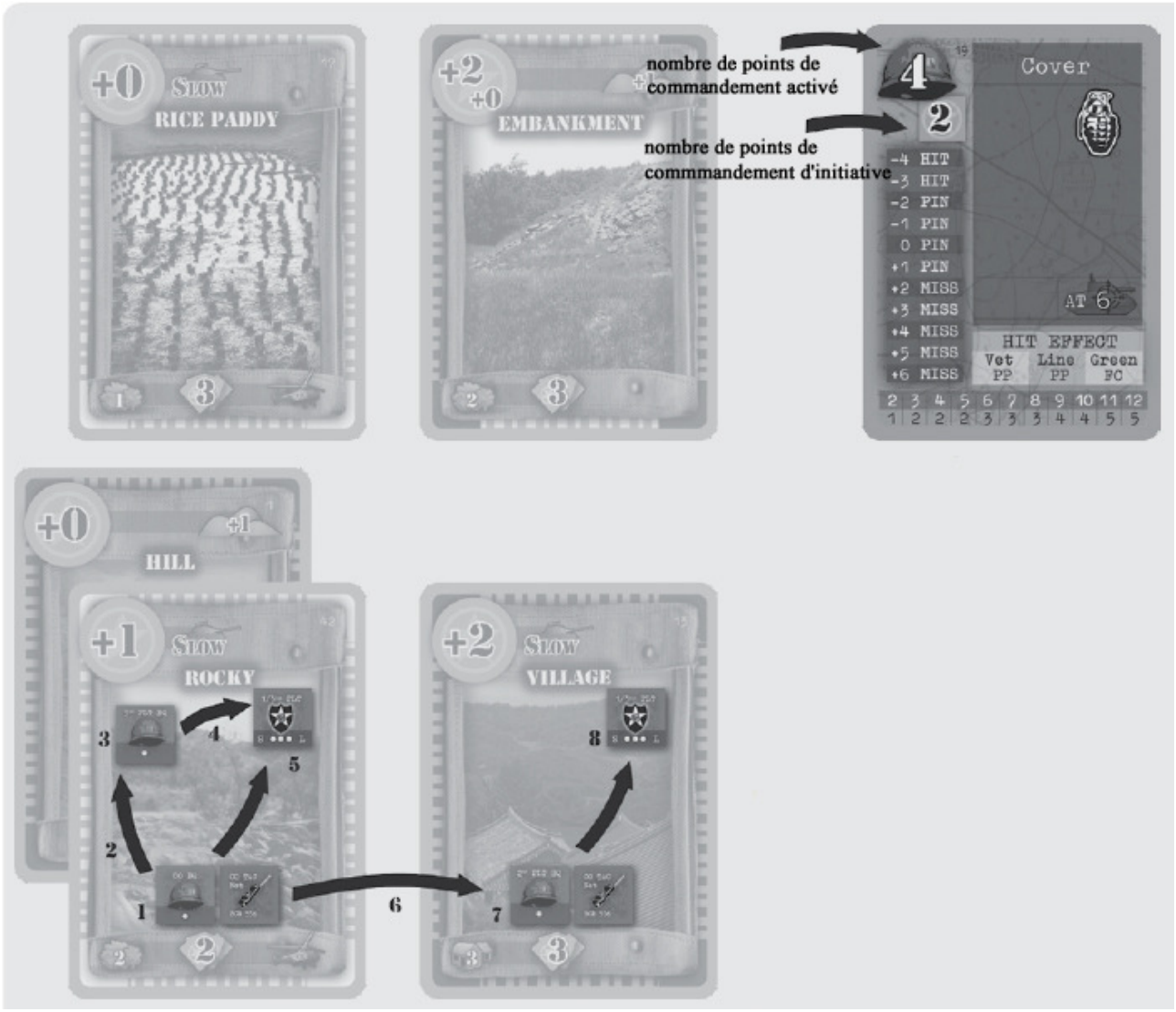
3.7.2. Segment des effets de combat

Selon la règle 6.9, déterminez le modificateur de combat total (6.1.2.) pour toutes les unités d'infanterie situées sur une carte avec un marqueur de volume de feu (VOF), puis tirez une carte Action pour déterminer si le tir a affecté l'unité (6.1.3). Si l'unité est touchée, tirez une seconde carte Action pour déterminer les effets du tir selon le niveau d'expérience de l'unité. Résolvez aussi toutes les attaques causées par le volume de feu de mines ayant été déclenchées précédemment ce tour (9.5). Une fois que tous les combats sont résolus, mettez à jour tous les changements aux marqueurs de volume de feu (VOF) et de direction de tir primaire (PDF) (6.3. et 6.4.) à partir des résultats et retournez toutes les mines sur leur face « Draw » (9.5). Pour toute carte sans marqueur de volume de feu, retirez les marqueurs « Pinned » des unités, de la même façon que lorsqu'un MISS (raté) survient quand elles sont sous un tir (6.9.1).

3.8 PHASE DE NETTOYAGE

Retirez les marqueurs « Pyrotechnic », « Illumination », « Exposed », « Moved/Fired », « Concentrated Fire », « Grenade » et « Grenade Miss ». Les pertes déposées sur une carte Terrain avec un marqueur de contrôle tactique de point de récupération des pertes désigné dessus sont évacués dans les missions Seconde Guerre Mondiale et Guerre de Corée. Pendant les missions défensives, retirez tous les marqueurs de contact potentiel non résolus.

©GMT L.L.C 2008



Exemple de commandement

1. Le QG de compagnie (CO HQ) est automatiquement activé sauf si le QG supérieur (Higher HQ) est en jeu. Une carte Action est tirée et le nombre de points de commandement se trouve dans le casque, le gros chiffre dans le coin supérieur gauche.

2. Le QG de la 3ème section (3rd PLT HQ) se trouve sur la même carte et n'est pas situé sous un marqueur « cover ». Le QG de compagnie (CO HQ) dépense 1 point de commandement pour activer le QG de la 3ème section (3rd PLT HQ).

3. Dans le segment de l'état-major / QG de section activés, le QG de la 3ème section (3rd PLT HQ) tire une seule carte Action et reçoit le nombre de points de commandement situé dans la case dans le coin supérieur.

4. Le QG de la 3ème section (3rd PLT HQ) dépense 1 point de commandement pour ordonner au 1er peloton de la 3ème section (1st squad/3rd Platoon) de se déplacer.

5. Le QG de compagnie (CO HQ) aurait pu donner l'ordre au QG de la 3ème section directement, mais comme une compagnie comporte 9 pelotons et équipes de soutien, il n'est pas rentable pour le QG de compagnie d'agir de la sorte. Il est préférable d'utiliser la chaîne de commandement aussi souvent que possible.

6. Le QG de compagnie est en communication avec le QG de la 2nde section (2nd PLT HQ) dans la carte suivante via la radio SCR536. Les radios, téléphones, signaux pyrotechniques et messagers [runners] oeuvrent tous pour étendre la capacité d'un QG à commander les unités situées dans d'autres cartes. Un point de commandement est dépensé pour activer le QG de la 2ème section (2nd PLT HQ).

7. Le QG de la 2ème section (2nd PLT HQ) dépense ensuite un point de commandement pour ordonner au 2ème peloton de la 2ème section (2nd Squad/2nd Platoon) de faire quelque chose. Note : le QG de compagnie est incapable de commander le 2ème peloton de la 2ème section directement car le peloton ne possède pas de radio.

9. Si aucun QG de section (PLT HQ) n'était activé, il aurait tiré une carte pour l'initiative et reçu le nombre de points de commandement indiqué dans le carré, le petit chiffre dans le coin supérieur droit de la carte.

©GMT L.L.C 2008

4. COMMANDEMENT & CONTROLE

Le moteur central de *Fields of Fire* est l'obtention pat les QG et les états-majors d'un nombre de points de commandement qu'ils convertissent en Actions afin d'exercer un contrôle sur eux-même et sur les autres unités. L'acte d'échanger des points de commandement contre des Actions est appelé ordonner ou émettre un ordre. C'est une abstraction du QG donnant, dans la réalité, un ordre verbal ou un commandement écrit pour influer par l'exemple ou pour communiquer effectivement l'intention du QG. La limite des points de commandement représente le temps limité, l'énergie et la connaissance de la situation du QG. Les points de commandement peuvent être sauvegardés pour être utilisés lors de tours ultérieurs, avec certaines limitations, qui représentent le temps que prend le QG pour créer un plan d'action.

4.1. POINTS DE COMMANDEMENT

4.1.1. Obtenir des points de commandement

Confiez à chaque QG et état-major des points de commandement lors de l'impulsion appropriée de la phase de commandement. Si un QG ou un état-major est activé par un QG qui lui est supérieur dans la chaîne de commandement, utilisez les points de commandement activé de l'icône de casque sur les cartes Action Cards. S'il n'est pas activé, utilisez les points de commandement d'initiative du symbole d'étoile. Lorsque vous tirez des cartes pour des points de commandement, décidez si vous voulez sauvegarder des points de commandement ou utiliser des points de commandement précédemment sauvegardés, puis dépensez immédiatement le total qui en résulte en accord avec les limitations ci-dessous.

4.1.2. Modifications au tirage des points de commandement

Lorsque vous tirez des cartes pour des points de commandement (que cela soit lors du segment d'activation ou du segment d'initiative), modifiez le chiffre de la carte Action comme suit :

A. Si le QG ou l'état-major est :
• Cloué : -1
• Bleu : -1
• Vétéran : +1
• Sous un marqueur de couvert (y compris de Fortifications) : +1
B. Si la carte du QG ou de l'état-major a :
• Un volume de feu d'armes légères (S) : -1
• Un volume de feu d'armes automatiques (A) : -2
• Un volume de feu d'armes lourdes (H), de sniper (S!) ou Incoming ! : -3
C. L'activité actuelle est « pas de contact » : +1
Un QG activé par un QG qui lui est supérieur obtient au minimum un point de commandement, quelques soient les modificateurs. Lorsque vous tirez des cartes pour l'initiative, le total de points de commandement peut être de zéro.

Ne modifiez pas le tirage d'initiative générale pour les missions offensives et défensives. Lorsque vous effectuez une mission de patrouille de combat, divisez par deux le tirage d'initiative générale, en arrondissant à l'entier inférieur, parce que seule une portion de la compagnie est utilisée.

4.1.3. Limitations des points de commandement

Lors d'une mission de jour, le nombre maximal de points de commandement qu'un QG ou un état-major peut dépenser en une impulsion est de 6. Dans une mission avec une visibilité limitée (i.e., le modificateur de visibilité est supérieur à +1) le maximum est 4. Les QG et les états-majors peuvent sauvegarder des points de commandement pour une utilisation ultérieure selon leur niveau d'expérience, comme suit :

• Vert : 3 pour une mission de jour ou 2 pour une mission à visibilité limitée
• Ligne : 6 pour une mission de jour et 4 pour une mission à visibilité limitée
• Vétéran : 9 pour une mission de jour et 6 pour une mission à visibilité limitée
Gardez une trace des points de commandement sur l'écran de commandement grâce au marqueur des points de commandement sauvegardés [Saved Commands] approprié du QG. Utilisez un marqueur des points de commandement alloués [Commands Allocated] du QG pour garder une trace des points de commandement durant une impulsion donnée. Autrement, vous pouvez simplement garder une trace de ces quantités sur la feuille de mission.

4.1.4 QG et états-majors comme équipes d'appui-feu [Fire Teams]

Une unité de QG ou d'état-major sur sa face « équipe d'appui-feu » [Fire Team] ne peut émettre de commandement que sur elle-même. De plus, elle ne peut pas être activée par un QG qui lui est supérieur – elle doit tirer des cartes pour l'initiative. Une unité d'état-major ou de QG ayant été convertie en équipe d'assaut [Assault], désorganisée [Litter] ou paralysée [Paralyzed] ne peut pas émettre de commandement avant d'être reconstitué.

©GMT L.L.C 2008

4.2. ACTIONS

Convertissez des points de commandement de QG et d'état-major en actions pour toute unité subordonnée (d'après les restrictions de la chaîne de commandement en 1.2.6.) avec laquelle le QG ou l'état-major est en communication (voir 4.3). L'impulsion d'initiative générale est un cas spécial dans la mesure où vous n'avez pas besoin d'un QG, d'un état-major ou de communications. Une unité peut accomplir plus d'une action lors d'une impulsion donnée, mais elle ne peut accomplir qu'une (1) action de chaque type lors de cette impulsion. Par exemple, une unité pourrait se voir ordonner de réparer une ligne de téléphone coupée et de créer un messager lors de la même impulsion, mais ne pourrait pas créer de messager une autre fois.

Une Action peut être soit automatique soit tentée.

• Effectuez une action automatique immédiatement après avoir dépensé le point de commandement. Vous n'avez pas à tirer de carte Action.
• Pour une action tentée, vous devez en premier lieu tirer un nombre de cartes Action. Pour toutes les actions tentées à l'exception de « recherche de couvert », le tirage de base est de deux (2) cartes Action. Le nombre de cartes tirées pour une « recherche de couvert » [Seeking Cover] est indiqué sur la carte Terrain elle-même. Modifiez le nombre de cartes à tirer selon le niveau d'expérience de l'unité tenta l'action ou le fait qu'une tentative réussisse ou non dépend de l'action tentée (voir les cas individuels ci-dessous). Toutes les actions possibles sont divisées en quatre classes, seulement pour s'y référer plus facilement. Toutes les unités ne peuvent pas effectuer toutes les actions ; les limitations sont indiquées ci-dessous et résumées dans le menu d'action de la carte d'aide au joueur. Les actions sont classées par nom, coût en points de commandement, le type de command (automatique ou tentative), l'instigateur (l'unité dont le point de commandement doit être dépensé), les unités pouvant en être bénéficiaires et les détails spécifiques. Pour les points de commandement dépensés lors de l'impulsion d'initiative générale, le bénéficiaire est l'instigateur. Les notes qui suivent s'appliquent aux tables ci-dessous :

1. (+/-) signifie de modifier les cartes selon le niveau d'expérience. Ajoutez une carte si le bénéficiaire est une unité Vétéran ou retirez une carte si le bénéficiaire est une unité Bleu. Notez que vous utilisez le niveau d'expérience de l'unité tentant l'action, pas le niveau d'expérience du QG ou de l'état-major dépensant le point de commandement.
2. « carte » fait référence à une carte Terrain. Toute référence à une carte Action utilise le nom entier.
3. Lorsque vous exécutez une action de section, comptez les QG de section [PLT HQ] comme une unité dans la section et tirez des cartes pour eux.
4. Les restrictions de chaîne de commandement et de communication ne sont pas explicitement mentionnées ci-dessous, mais s'appliquent dans tous les cas.

©GMT L.L.C 2008

4.2.1. Actions de commandement & contrôle

Nom	Coût	Tirage	Instigateur	Bénéficiaire	Détails
a. Activer un QG ou un état-major subordonné	1	Automatique	Tout QG ou état-major	Tout QG ou état-major subordonné	A la fois l'instigateur et le bénéficiaire doivent être sur leur face de commandement (voir 3.3.1)
b. Exhorter	1	Automatique	Tout QG ou état-major	Toute unité subordonnée	Vous pouvez déclarez cette action une fois pour toute tentative ayant échoué. Tirez une carte de plus
c. Déployer de la pyrotechnie	1	Automatique	Tout QG ou état-major	Toute unité en bon ordre avec un asset pyrotechnique	Prenez l'asset sur l'écran de commandement et retournez-le sur sa face déployée sur la mêm carte que l'unité le déployant. Si, sur la feuille de mission, il y a une action associée à cet appareil, effectuez ou entez toutes les actions déclenchées (voir 4.3.6 et 8)
d. Reconstituer un QG de section	1	Automatique	QG de compagnie ou état-major de compagnie	Toute unité en bon ordre de cette section	Réduisez le bénéficiaire d'un pas et remettez le QG de section en jeu sur cette carte à un niveau d'expérience Bleu
e. Reconstituer le QG de compagnie	1	Automatique	QG de bataillon ou état-major de compagnie	Un état-major de compagnie ou un QG de section	Vous pouvez reconstituer le QG de compagnie seulement depuis l'une des unités suivantes et dans l'ordre suivant de préséance si cette unité est toujours en jeu et sur sa face de commandement: CO XO, CO 1stSgt, 1st PLT HQ, 2nd PLT HQ, 3rd PLT HQ, 4th PLT HQ.
f. Créer un messager	1	Automatique	QG de compagnie	Toute unité, équipe d'assaut ou d'appui-feu en bon ordre	Réduisez le bénéficiaire d'un pas et placez un messager sur la carte générale où le bénéficiaire est situé. Vous ne pouvez pas avoir plus de deux messagers en jeu à un moment donné (voir 4.3.2)
g. Dépêcher un messager	1	Automatique	QG de compagnie	Une unité de messager en bon ordre	Déplacez le messager sur n'importe quel QG de section ou unité d'état-major de compagnie situé sur la carte que vous voulez activez au prochain tour. Marquez le messager comme "Exposé" (voir 4.3.2)
h. Dissoudre un messager	1	Automatique	QG de compagnie	Une unité de messager en bon ordre	Retirez le messager du jeu et ajoutez un pas à une unité en bon ordre qui peut absorber au moins un pas et qui est située sur la même carte que le messager et le QG de compagnie (voir 4.3.2)
i. Activer un véhicule ou une unité d'infanterie capable de tirs anti-chars pendant la phase de véhicules	1	Automatique	Tout QG ou état-major dans la chaine de commandement	Un véhicule ou une unité d'infanterie capable de tirs anti-chars non cloué	Placez un marqueur "Activé" sur l'unité. Vous pouvez la déplacer ou la faire tirer dans la phase de mouvement et de combat des véhicules (voir 7.2 et 7.5)
j. Basculer une radio / un téléphone sur un réseau différent	1	Automatique	Tout QG ou état-major	Une unité avec une radio ou un téléphone	Remplacez le même type de radio ou de téléphone avec un qui a été retiré du jeu. Par exemple, si la radio SCR300 BN TAC a été détruite, vous pouvez basculer le réseau SCR300 BN TAC sur le réseau SCR300 Arty FD
k. Réparer une ligne téléphonique coupée	1	Automatique	Tout QG ou état-major sur la même carte que la ligne coupée	Une unité en bon ordre sur la même carte qu'un marqueur de ligne téléphonique sur sa face "coupée"	Retournez le marqueur de ligne téléphonique sur sa face normale (voir 4.3.4)
l. Désigner un nouveau contrôle tactique	1	Automatique	QG de compagnie ou QG de section dans une mission de patrouille de combat	Le QG lui-même	Placez une nouvelle mesure de contrôle tactique sur la même carte que le QG qui dépense le point de commandement (voir 2.3.4)

©GMT L.L.C 2008

4.2.2. Actions de mouvement

Nom	Coût	Tirage	Instigateur	Bénéficiaire	Détails
a. Déplacer vers une carte adjacente	1	Automatique	Tout QG ou état-major	Toute unité en bon ordre (ou équipe à action limitée dans certains cas) non marquée “Exposée”	Déplacez l’unité vers une carte adjacente et marquez-là “Exposée”. S’il y a un couvert sur cette carte, vous pouvez placer l’unité sous un marqueur de couvert. Ne marquez pas une unité comme “Exposée” si elle se déplace depuis le dessous d’un marqueur de couvert de tranchée, de bunker ou d’abri fortifié sur la première carte vers le dessous de l’un de ces marqueurs de couvert sur la seconde carte (voir 5.1)
b. Déplacer une section vers une carte adjacente	2	Automatique	QG de section	Toutes les unités en bon ordre de cette section situées sur la même carte et non marquées “Exposées”	Faites effectuer à chaque unité de la section une action de déplacement vers une carte adjacente (voir 5.1)
c. Tenter d’infiltrer une carte adjacente	1	Tirez 2 cartes (+/-) pour l’icône d’infiltration	Tout QG ou état-major	Toute unité en bon ordre (ou équipe à action limitée dans certains cas) non marquée “Exposée” et qui n’a pas de A et de symbole de flèche ou une valeur de volume de feu H	Soit la carte d’origine ou la carte de destination voulue doit avoir un marqueur de volume de feu sur elle pour acheter cette action. Si c’est le cas, tirez deux (2+/-) cartes Action et cherchez l’icône d’infiltration. S’il est présent, alors la tentative réussit: déplacez l’unité sur la carte adjacente mais ne la marquée pas “Exposée”. S’il y a un couvert sur cette carte, vous pouvez placer l’unité sous un marqueur de couvert. Si la tentative échoue, effectuez une action normale de déplacement vers une carte adjacente (voir 5.1)
d. Faire tenter d’infiltrer une carte adjacente à une section	2	Tirez 2 cartes (+/-) pour l’icône d’infiltration	QG de section	Toutes les unités en bon ordre de cette section situées sur la même carte, non marquée “Exposées” et qui n’ont pas de A et de symbole de flèche ou une valeur de volume de feu H	Faites accomplir à chaque unité de la section une action de tentative de d‘infiltration d’une carte adjacente (voir 5.1)
e. Tenter de rechercher un couvert	1	Tirez “Cover #” cartes (+/-) pour la mention “cover”	Tout QG ou état-major	Toute unité en bon ordre (ou équipe à action limitée dans certains cas) qui n’est pas sous un marqueur de couvert et la carte n’a pas dépassé son potentiel de couvert.	Tirez un nombre (+/-) de cartes Action égal au chiffre de tirage de couvert sur la carte de l’unité et cherchez la mention “Cover”. Si elle est présente, alors la tentative réussit: placez l’unité sous un nouveau marqueur de couvert et marquez-la “Exposed”. Si la tentative échoue, ne faites rien (voir 5.2.3)
f. Déplacer depuis ou vers un couvert	1	Automatique	Tout QG ou état-major	Toute unité en bon ordre (ou équipe à action limitée dans certains cas)	Placez l’unité sous un marqueur de couvert et marquée-la comme “Exposée”. (Vous pouvez déplacez l’unité depuis le dessous d’un marqueur de couvert et la placer sous un autre dans la même action) (voir 5.2.3)
g. Tenter d’infiltrer vers ou depuis un couvert	1	Tirez 2 cartes (+/-) pour l’icône d’infiltration	Tout QG ou état-major	Toute unité en bon ordre (ou équipe à action limitée dans certains cas) non marquée “Exposée”	La carte de cette unité doit avoir un marqueur de volume de feu sur elle pour acheter cette action. Si c’est le cas, tirez deux (2+/-) cartes Action et cherchez l’icône d’infiltration. S’il est présent, alors la tentative réussit: placez l’unité sous un marqueur de couvert mais ne la marquée pas “Exposée”. (Vous pouvez déplacez l’unité depuis le dessous d’un marqueur de couvert et la placer sous un autre dans la même action.) Si la tentative échoue, effectuez une action normale de déplacement vers ou depuis un couvert (voir 5.2.3)
h. Transporter	1	Automatique	Tout QG ou état-major	Toute unité en bon ordre (ou équipe à action limitée dans certains cas)	Faites ramasser à l’unité des objets sur la carte ou sur une unité différente, faites charger ou décharger à une unité de véhicule des munitions ou des pertes (voir 5.1.3) ou faites embarquer ou débarquer une unité d’infanterie d’un véhicule (voir 7.4)

©GMT L.L.C 2008

4.2.3. Actions de ralliement

Nom	Coût	Tirage	Instigateur	Bénéficiaire	Détails
a. Tenter de retirer un marqueur “cloué”	1	Tirez 2 cartes (+/-) pour la mention “Rally”	Tout QG ou état-major	Toute unité sous un marqueur “Cloué”	Tirez deux (2+/-) cartes Action et cherchez la mention “Rally”. Si elle est présente, alors la tentative réussit: retirez le marqueur “Cloué”. Si la tentative échous, ne faites rien
b. Tenter de convertir une équipe paralysée en équipe désorganisée	1	Tirez 2 cartes (+/-) pour la mention “Rally”	Tout QG ou état-major	Toute équipe paralysée non clouée	Tirez deux (2+/-) cartes Action et cherchez la mention “Rally”. Si elle est présente, alors la tentative réussit: remplacez l’équipe paralysée en équipe désorganisée. Si la tentative échoue, ne faites rien
c. Tenter de convertir une équipe désorganisée en équipe d’appui-feu	1	Tirez 2 cartes (+/-) pour la mention “Rally”	Tout QG ou état-major	Toute équipe désorganisée non clouée	Tirez deux (2+/-) cartes Action et cherchez la mention “Rally”. Si elle est présente, alors la tentative réussit: remplacez l’équipe désorganisée en équipe d’appui-feu. Si la tentative échoue, ne faites rien
d. Tenter de convertir une équipe d’appui-feu en équipe d’assaut	1	Tirez 2 cartes (+/-) pour la mention “Rally”	Tout QG ou état-major	Toute équipe d’appui-feu non clouée	Tirez deux (2+/-) cartes Action et cherchez la mention “Rally”. Si elle est présente, alors la tentative réussit: remplacez l’équipe d’appui-feu en équipe d’assaut. Si la tentative échoue, ne faites rien
e. Convertir une équipe d’assaut en équipe d’appui-feu	1	Automatique	Tout QG ou état-major	Toute équipe d’assaut non clouée	Remplacez l’équipe d’assaut par une équipe d’appui-feu
f. Tenter de retourner sur son recto une unité avec une face d’équipe d’appui-feu	1	Tirez 2 cartes (+/-) pour la mention “Rally”	Tout QG ou état-major	Le QG ou l’état-major lui-même, ou toute équipe d’appui-feu ayant une équipe de soutien, un observateur avancé ou un QG sur son recto	Tirez deux (2+/-) cartes Action et cherchez la mention “Rally”. Si elle est présente, alors la tentative réussit: retournez l’unité sur son recto. Si la tentative échoue, ne faites rien
g. Détacher une équipe	1	Automatique	Tout QG ou état-major	Tout peloton à trois pas en bon ordre	Retournez le peloton sur sa face à deux pas et placez à votre guise soit une équipe d’assaut ou une équipe d’appui-feu sur la carte
h. Compléter un peloton	1	Automatique	Tout QG ou état-major	Tout peloton à deux pas en bon ordre et une équipe d’appui-feu ou d’assaut non clouée	Retirez l’équipe et retournez le peloton sur sa face à trois pas
i. Tenter de reconstituer un peloton	1	Tirez 2 cartes (+/-) pour la mention “Rally”	Tout QG ou état-major	2 ou 3 équipes d’assaut ou d’appui-feu non clouées	Tirez deux (2+/-) cartes Action et cherchez la mention “Rally”. Si elle est présente, alors la tentative réussit: retirez les 2 ou 3 équipes et remplacez-les par un peloton à 2 ou 3 pas (respectivement) ayant été précédemment retiré du jeu. Si la tentative échoue, ne faites rien
j. Retourner une unité avec une face d’équipe appui-feu sur cette face	1	Automatique	Tout QG ou état-major	Toute unité en bon ordre avec une face d’équipe appui-feu	Retournez l’unité sur sa face d’équipe appui-feu

©GMT L.L.C 2008

4.2.4. Actions de combat

Nom	Coût	Tirage	Instigateur	Bénéficiaire	Détails
a. Tenter de repérer	1	Tirez 2 cartes pour l'icône de réticule	Tout QG ou état-major	Toute unité en bon ordre (ou équipe à action limitée dans certains cas)	Tirez deux (2) cartes Action, modifié par les modificateurs de la table des modificateurs de tirage [Spotting Attemp Draw Modifiers Chart] pour les tentatives de repérage et cherchez l'icône de réticule. S'il est présent, alors la tentative réussit: retirez tout marqueur de contact potentiel "?". Si la tentative échoue, ne faites rien (voir 9.3)
b. Tenter de concentrer des tirs	1	Tirez 2 cartes (+/-) pour l'icône de réticule	Tout QG ou état-major	Toute unité en bon ordre (ou équipe à action limitée dans certains cas) avec une valeur de volume de feu S, A, A/S ou H	Tirez deux (2+/-) cartes Action et cherchez l'icône de réticule. (Tirez une carte supplémentaire lorsqu'une mitrailleuse montée sur un trépied tire, selon la règle 6.2) S'il est présent et que la cible est a) repérée, b) à portée et dans la ligne de vue de l'unité qui tire, et c) le long de sa direction de tir primaire, alors la tentative réussit: placez un marqueur de tir concentré sur l'unité prise pour cible. Si la tentative échoue, ne faites rien. (voir 6.6)
c. Tenter de faire concentrer des tirs à une section	2	Tirez 2 cartes (+/-) pour l'icône de réticule	QG de section	Toutes les unités en bon ordre de cette section avec une valeur de volume de feu S, A, A/S ou H	Tirez deux (2+/-) cartes Action pour chaque unité et cherchez l'icône de réticule. S'il est présent et que l'unité prise pour cible est repérée, à portée et dans la ligne de vue de l'unité qui tire et le long de sa direction primaire de tir, alors la tentative réussit: placez un marqueur de tir concentré sur l'unité prise pour cible. Si la tentative échoue, ne faites rien. (voir 6.6)
d. Tenter d'effectuer une attaque à la grenade	1	Tirez 2 cartes (+/-) pour l'icône de grenade	Tout QG ou état-major	Toute unité en bon ordre (ou équipe à action limitée dans certains cas)	Tirez deux (2+/-) cartes Action et cherchez l'icône de grenade. S'il est présent, alors la tentative réussit: faites effectuer à l'unité une attaque à la grenade. Si elle est réussit contre une unité ennemie non clouée avec une valeur de volume de feu sur la même carte, cette unité ennemie effectue une attaque à la grenade gratuite en réponse. Si la tentative échoue, placez un marqueur de volume de feu "Grenade Miss" sur la carte et ajustez le modificateur de combat total en conséquence pour tous les occupants de la carte, à la fois amis et ennemis. (voir 6.5)
e. Tenter de faire effectuer une attaque à la grenade à une section	2	Tirez 2 cartes (+/-) pour l'icône de grenade	QG de section	Toutes les unités en bon ordre de cette section sur la même carte	Faites effectuer à chaque unité de la section une action de tentative d'attaque à la grenade. Cependant, ne placez pas plus d'un marqueur de volume de feu "Grenade Miss" sur une carte, quel que soit le nombre d'échec (voir 6.5)
f. Tenter pour un observateur avancé de demander un tir	1	Tirez 2 cartes (+/-) pour l'icône de rafale	Tout QG ou état-major	Une unité d'observateur avancé en bon ordre et sur sa face d'observateur	Tirez un nombre (+/-) de cartes Action selon les instructions de mission et cherchez l'icône de rafale. (Tirez une carte supplémentaire si le tir est pré-enregistré selon la règle 6.7.5) S'il est présent et que les prérequis de demande de tir sont reunis (6.7.1), alors la tentative réussit: dépensez une mission de tir disponible de la feuille de mission et placez un marqueur de mission de tir imminente sur la carte prise pour cible (voir 6.7)
g. Tenter de demander un tir depuis une unité tirant hors carte.	1	Tirez 2 cartes (+/-) pour l'icône de rafale	Tout QG ou état-major	Le QG ou l'état-major lui-même	Tirez un nombre (+/-) de cartes Action selon les instructions de mission et cherchez l'icône de rafale. (Tirez une carte supplémentaire si le tir est pré-enregistré selon la règle 6.7.5) S'il est présent et que les prérequis de demande de tir sont reunis (6.7.1), alors la tentative réussit: dépensez une mission de tir disponible de la feuille de mission et placez un marqueur de mission de tir imminente sur la carte prise pour cible (voir 6.7)
h. Demander un tir indirect depuis un mortier sur carte	1	Automatique	Tout QG ou état-major	Le QG ou l'état-major lui-même	Placez le marqueur de volume de feu approprié sur n'importe quelle carte ennemie repérée située dans la ligne de vue de l'instigateur et à portée du mortier qui tir. Voir 6.7.4 pour davantage de restrictions.
i. Cesser le feu	1	Automatique	Tout QG ou état-major	Tous les occupants d'une carte	Retirez tout volume de feu / direction primaire de tir généré par les occupants de la carte. Notez que les unités ouvriront le feu automatiquement sur l'ennemi non repéré le plus proche situé dans leur ligne de vue si la carte de l'unité ennemie ne contient pas d'unités amies (voir 6.4)
j. Décaler le feu	1	Automatique	Tout QG ou état-major	Tous les occupants d'une carte	Déplacez le volume de feu / direction primaire dans n'importe quelle direction, en engageant n'importe quelle autre carte située dans la lige de vue de l'instigateur, y compris une carte inoccupée (voir 6.4)
j. Effectuer un tir de protection final / ligne de protection finale	1	Automatique	Tout QG ou état-major	Toutes les unités en bon ordre avec pour tâche un tir de protection finale et/ou une ligne de protection finale lors d'une mission défensive	Pour un tir de protection final, placez un marqueur de mission de tir imminente sur la carte de l'unité bénéficiaire. Pour une ligne de protection finale, placez un marqueur de volume de feu d'armes lourdes le long de la ligne de vue indiquée par la flèche sur le marqueur de ligne de protection finale (voir 6.4)

©GMT L.L.C 2008

4.2.5. Limitations des unités clouées et des équipes à actions limitées (LAT)

Les unités qui ne sont pas clouées et qui ne sont pas des équipes à actions limitées (LAT) sont considérées comme étant en « bon ordre ». Avec des unités clouées ou des équipes à actions limitées, vous ne pouvez accomplir ou tenter d'accomplir qu'un choix limité d'actions. Ceci est résumé dans la table des limitations des unités à actions limitées.

Cloué [Pinned]

(Cet état a priorité sur toute autre limitation relative aux équipes à action limitées (LAT) indiquée ci-dessous.)
- Réduisez son volume de feu (VOF) à « Tous Cloués » (All Pinned).
- Appliquez un modificateur de combat totale de +1 (comme indiqué sur le marqueur).

Actions de mouvement (4.2.) autorisés :
a. Déplacer sur une carte adjacente, mais seulement si cette carte est une zone de transit [Staging Area] ou est une carte occupée par des unités amies et qu'il n'y a pas de volume de feu (VOF) dessus
e. Tenter de rechercher un couvert [Seek Cover]
Actions de ralliement (4.2.3) autorisées :
a. Tenter de retirer un marqueur « Cloué » [Pinned]
Actions de combat (4.2.4) autorisées :
Aucune

Equipe d'assaut [Assault Team]

Actions de mouvement (4.2.2) autorisées :
a., c., e., f., g. et h. Toutes les actions sauf celles des sections [platoon]
Actions de ralliement (4.2.3) autorisées :
e. Convertir une équipe d'assaut [Assault Team] en équipe d'appui-feu [Fire Team]
h. Compléter un peloton [Squad]
i. Tenter de reconstituer un peloton [Squad]
Actions de combat (4.2.4) autorisées :
a., b., d., i. et j. Toutes les actions sauf celles des sections [Platoon] et l'observation
Niveau d'expérience : ligne

Equipe d'appui-feu [Fire Team]

Actions de mouvement (4.2.2) autorisées :
a. Déplacer sur une carte adjacente, mais seulement si cette carte est une zone de transit [Staging Area] ou est une carte occupée par des unités amies et qu'il n'y a pas de volume de feu (VOF) dessus
c., e., f., g. et h. Toutes les autres actions sauf celles des sections [platoon]
Actions de ralliement (4.2.3) autorisées :
d. Tenter de convertir une équipe d'appui-feu [Fire Team] en équipe d'assaut [Assault Team]
h. Compléter un peloton [Squad]
i. Tenter de reconstituer un peloton [Squad]
Actions de combat (4.2.4) autorisées :
a., b., d., i. et j. Toutes les actions sauf celles des sections [platoon]
Niveau d'expérience : bleu

Equipe désorganisée [Litter Team]

Actions de mouvement (4.2.2) autorisées :
a. Déplacer sur une carte adjacente, mais seulement si cette carte est une zone de transit [Staging Area] ou est une carte occupée par des unités amies et qu'il n'y a pas de volume de feu (VOF) dessus
c., e., f., g. et h. Toutes les autres actions sauf celles des sections [platoon]
Actions de ralliement (4.2.3) autorisées :
c. Tenter de convertir une équipe désorganisée [Litter Team] en équipe d'appui-feu [Fire Team]
Actions de combat (4.2.4) autorisées :
Aucune
Niveau d'expérience : bleu

Equipe paralysée [Paralyzed Team]

Actions de mouvement (4.2.2) autorisées :
a. Déplacer sur une carte adjacente, mais seulement si cette carte est une zone de transit [Staging Area] ou est une carte occupée par des unités amies et qu'il n'y a pas de volume de feu (VOF) dessus
c., e., f., g. et h. Toutes les autres actions sauf celles des sections [platoon]
Actions de ralliement (4.2.3) autorisées :
b. Tenter de convertir une équipe paralysée [Paralyzed Team] en équipe désorganisée [Litter Team]
Actions de combat (4.2.4) autorisées :
Aucune
Niveau d'expérience : bleu

©GMT L.L.C 2008

4.3. COMMUNICATION

Pour ordonner à une unité d'effectuer une action, l'instigateur (le QG ou l'état-major qui ordonne) doit être capable de communiquer avec l'unité bénéficiaire.

4.3.1. Visuelle-verbale

Il s'agit de la méthode de communication de base, qui inclut la parole, des cris et des signaux de la main et du bras. Pour être dans une communication visuelle-verbale, les unités doivent toutes deux se trouver sur la même carte, être non clouées et soit a) être toutes deux sous le même marqueur de couvert [Cover] soit b) qu'aucune d'entre elles ne soit sous un marqueur de couvert [Cover]. Exception : le bénéficiaire d'une tentative d'action de retrait de marqueur « cloué » [Attempt to Remove a Pinned Marker Action] ou d'une action d'exhortation [Exhort Action] peut être cloué et toujours considéré étant en communication visuelle-verbale.

4.3.2. Messagers [Runners]

Vous pouvez avoir deux messagers [runners] en jeu à tout moment donné. Lorsqu'ils ne sont pas utilisés, placez-les sur l'écran de commandement. Ils se déplacent automatiquement avec le QG de compagnie (CO HQ). Les messagers [Runners] sont créés, dépêchés et dissous avec les Actions correspondantes ordonnées par le QG de compagnie (CO HQ). Fondamentalement, autorisez le QG de compagnie (CO HQ) à activer les QG et états-majors qui lui sont subordonnés le tour suivant si le messager [runner] n'est pas touché [hit] ni cloué [pinned] lors de la phase de combat qui intervient.

4.3.3. Réseaux

Pour faciliter le Commandement & Contrôle, des réseaux de radios et de téléphones de campagne [RT] sont établis et entretenus. Vous choisissez lors de la planification de votre mission si vous voulez utiliser des téléphones ou des radios. Les radios et téléphones (RT) communiquent seulement sur les réseaux assignés. Chaque pion de téléphone et de radio indique le réseau auquel il appartient. Vos unités peuvent échanger des radios et téléphones (RT) perdus ou détruits avec des radios et téléphones (RT) du même type d'un réseau différent au prix d'un point de commandement chacun. L'organisation des réseaux de radios et téléphones (RT) dépendent de l'objet de la communication, comme suit :

1) Réseau tactique de compagnie [Company Tactical Network] (CO TAC) :
Il est utilisé pour le contrôle tactique de la compagnie et permet au HQ de compagnie de communiquer avec son état-major et les chefs de section. Le réseau de radios et téléphones (RT) du quartier général de compagnie (CO HQ) est le centre du réseau tactique de compagnie (CO TAC Net). Les radios et téléphones (RT) utilisés [Weapons Teams] doivent se connecter aux radios et téléphones (RT) du QG de compagnie (CO HQ) pour communiquer sur le réseau tactique de compagnie (CO TAC Net). Les observateurs avancés (FO), états-majors de bataillon et états-majors de régiment ne peuvent pas communiquer sur ce réseau.

2) Réseau tactique de bataillon [Battalion Tactical Network] (BN TAC) :
Il est utilisé pour le contrôle tactique du bataillon et permet au HQ de compagnie de communiquer avec son état-major et les QG de compagnie (CO HQ). Les radios et téléphones (RT) du QG de compagnie (CO HQ) doivent se connecter à la zone de transit [Staging Area], si vous utilisez des téléphones, pour communiquer avec le réseau tactique de bataillon (BN TAC). Seuls le QG de compagnie (CO HQ) et le QG de bataillon (BN HQ) (et l'état-major du bataillon) peuvent communiquer sur ce réseau.

3) Réseau de direction du tir d'artillerie [Artillery Fire Direction Network] (ARTY FD) :
Il est utilisé pour le contrôle des missions de tir d'artillerie et permet à l'observateur avancé d'artillerie [Arty FO] de communiquer avec les unités d'artillerie apportant un tir de soutien à la compagnie. Les radios et téléphones (RT) de l'observateur avancé d'artillerie [Arty FO] doivent se connecter à la zone de transit [Staging Area], si vous utilisez des téléphones, pour communiquer avec le réseau de direction de tir d'artillerie [ARTY FD Net]. Seuls les observateurs avancés d'artillerie [Arty FO] peuvent communiquer sur ce réseau.

4) Réseau de direction du tir de mortier [Mortar Fire Direction Network] (MTR FD) :
Il est utilisé pour le contrôle des missions de mortier et permet à l'observateur avancé de mortier [Mtr FO] de communiquer avec les unités de mortier apportant un tir de soutien à la compagnie. Les radios et téléphones (RT) de l'observateur avancé de mortier (Mtr FO) doivent se connecter à la zone de transit [Staging Area], si vous utilisez des téléphones, pour communiquer avec le réseau de direction de tir de mortier [MTR FD Net]. Seuls les observateurs avancés de mortier [Mtr FO] peuvent communiquer sur ce réseau.

5) Réseau de contrôle de soutien aérien [Air Support Control Network] (AIR CTL) :
Il est utilisé pour le contrôle des missions de soutien aérien et permet à un contrôleur aérien avancé (FAC) de communiquer avec un appareil apportant tir de soutien à la compagnie. Les radios et téléphones (RT) du contrôleur aérien avancé (FAC) doivent se connecter à la zone de transit [Staging Area], si vous utilisez des téléphones, pour

©GMT L.L.C 2008

communiquer avec le réseau de contrôle de soutien aérien (AIR CTL Net). Seuls les contrôleurs aériens avancés peuvent communiquer sur ce réseau.

4.3.4. Téléphones de campagne

Vos unités pourvues de téléphones de campagne peuvent communiquer avec des unités situées sur d'autres cartes, avec des unités hors de la carte générale ou avec des unités situées dans des zones différentes (couvert) [cover] de la même carte. Les téléphones de campagne du réseau tactique de compagnie (CO TAC Net) se connectent automatiquement au téléphone du QG de compagnie (CO HQ), si vous appelez depuis la même carte que le QG de compagnie (CO HQ), ou depuis une carte qui lui est adjacente. Les téléphones de campagne sur des réseaux autres que le réseau tactique de compagnie (CO TAC Net) se connectent automatiquement à leurs appuis hors-carte respectifs, si vous appelez depuis une carte adjacente à la zone de transit [Staging Area].

Les téléphones de campagne doivent se connecter via un enchaînement ininterrompu de marqueurs de ligne téléphonique lorsqu'ils sont éloignés de plus d'une carte. Quand vous déplacez des unités, vous pouvez leur faire poser un marqueur de ligne téléphonique par carte. Ceci ne requiert pas d'action et a lieu automatiquement lorsqu'une unité posant un marqueur quitte une carte. Pour utiliser son téléphone, une unité avec un téléphone n'a pas besoin de marqueur de ligne téléphonique pour la carte qu'elle occupe, mais en a besoin d'un pour chaque carte intercalée entre elle et le QG de compagnie (CO HQ) (pour le réseau tactique de compagnie (CO TAC Net)) ou la zone de transit [Staging Area] (pour les autres réseaux). Une de vos unités ne peut poser de ligne téléphonique que si cette unité en transporte une. Notez qu'il y a seulement huit pions de ligne téléphonique disponible pour la compagnie. Un nombre quelconque de téléphones et de réseaux de téléphones peut être supporté par un marqueur de ligne téléphonique donné. Vous devez assigner les marqueurs de ligne téléphonique aux unités au début de la mission comme vous le faites avec n'importe quel autre asset.

Lors de la phase des effets de combat sur les cartes contenant à la fois un volume de feu Incoming ! [Incoming VOF] et des marqueurs de ligne téléphonique, il y a une chance sur deux que les lignes téléphoniques soient coupées. Pour découvrir si une ligne téléphonique est coupée, sélectionnez une carte Action et reportez-vous au résultat dans la colonne « 2 » de la zone de chiffre aléatoire de la carte. Si le résultat est un « 1 », retournez le marqueur de ligne téléphonique sur sa face coupée. Vous ne pouvez pas utiliser cette ligne téléphonique à fin de communication tant que la ligne n'est pas restaurée. Vous pouvez restaurer une ligne téléphonique coupée lors de la phase de commandement suivante en effectuant une action pour cela.

Si une unité avec un téléphone devient une perte, il y a une chance sur deux que son téléphone soit détruit. Sélectionnez une carte Action, et reportez-vous au résultat dans la colonne « 2 » de la zone de chiffre aléatoire de la carte. Si le résultat est un « 1 », le téléphone est détruit ; retirez-le du jeu. Si le résultat est un « 2 », placez le marqueur de téléphone sur la carte générale. Une autre de vos unités peut le ramasser et l'utiliser.

4.3.5. Radios

Les radios autorisent la communication entre unités situées dans d'autres cartes, ou entre unités situées en couvert (cover) et pas dans le même couvert (avec certaines exceptions).
Les instructions de mission indiquent les types de radios disponibles. Placez les radios dans les cases appropriées de l'écran de commandement. La technologie des radios détermine l'efficacité de la radio et les types suivants sont utilisés dans diverses zones :

Première radios portatives (SCR536) : A cause de sa puissance de diffusion limitée, le SCR-536 autorise les communications radios seulement dans la ligne de vue (comme en plein jour, ignorez la fumée). Le SCR-536 ne fonctionne pas en statut cloué [pinned] ni sous un marqueur de couvert [cover].

Manpack, radios VHF - FM (SCR300, PRC25, PRC77, PRC119) et radios de véhicules : ils peuvent communiquer n'importe où sur la carte générale avec les autres radios dans le même réseau, sauf si les instructions de mission indiquent le contraire. (Certains terrains spécifiques aux campagnes est plus drastique et interfère avec les ondes radios.)

Radios portatives avancées (ICOM, PRR, PRC148, PRC152) : Lorsque ces radios de peloton [squad] sont en cours d'utilisation, non seulement les QG de section (PLT HQ) sont en communication avec le QG de compagnie (CO HQ), et les pelotons (squads) sont en communication avec leur QG de section (PLT HQ) à travers la même carte et les cartes adjacentes.

Si une unité dotée d'une radio devient une perte, il y a une chance sur deux que sa radio soit détruite. Sélectionnez une carte Action, et notez le résultat dans la colonne « 2 » de la zone de chiffre aléatoire de la carte. Si le résultat est un « 1 », la radio est détruite ; retirez-la du jeu. Si le résultat est un « 2 », placez le marqueur de radio sur la carte générale. Une autre de vos unités peut la ramasser et l'utiliser.

©GMT L.L.C 2008

4.3.6. Pyrotechnie

Les dispositifs pyrotechniques ont trois objectifs de base : signaler, illuminer et cacher. L'action de déployer un dispositif pyrotechnique est la même quel que soit l'objectif pour lequel il est utilisé. Les dispositifs utilisant des roquettes, comme les fusées colorées et l'illumination, peuvent être placés sur la même carte que l'unité qui les déploie ou sur n'importe quelle carte adjacente.

Les dispositifs de signalisation sont soit de la fumée colorée, soit des fusées colorées. Les instructions de campagne assignent des dispositifs pyrotechniques à la compagnie. Vous assignez ensuite des actions spécifiques à chaque couleur et type de dispositif, en notant la corrélation sur la feuille de mission. Toutes les unités avec une ligne de vue dégagée jusqu'au signal effectuera ou tentera d'effectuer l'action particulière lorsqu'il verra la dispositif. Vous ne pouvez pas avoir de pyrotechnie indiquant juste que les unités doivent se rallier [Rally], mais vous pouvez en avoir une indiquant que les unités doivent entreprendre un action de ralliement spécifique, comme une tentative de retrait de marqueur « cloué » [Attempt to Remove a Pinned Marker]. De plus, l'ordre indiqué peut être conditionnel, mais vous ne pouvez émettre qu'un ordre à la fois et il ne peut pas avoir d'alternatives. Si cela est possible, adaptez l'ordre donné à un endroit géographique ou à un contrôle tactique. Par exemple, un ordre valide peut être « si adjacent à l'objectif primaire, tentez d'infiltrer la carte objectif ».

A. Fusées colorés [colored flares]
Les fusées colorées sont visibles depuis n'importe quel endroit de la carte générale, indépendamment de la ligne de vue. Il y a quatre types de fusée colorée disponible pour la signalisation :
« Red Star Parachute » (RSP), « Green Star Parachute » (GSP), « Red Star Cluster » (RSC) et « Green Star Cluster » (GSC). (Bien que les dispositifs d'illumination portatifs sont en réalité des fusées, ils ne sont pas utilisés à fins de signalisation mais lors de missions de nuit pour pallier aux effets de l'obscurité sur les combats – voir 8.1).

B. Fumée [smoke]
Vous pouvez utiliser soit de la fumée hautement concentrée (HC) ou du phosphore blanc (WP) pour fournir une dissimulation. Les instructions de campagne indiquent les dispositifs de fumée disponibles. Le phosphore blanc (WP) a un effet sur le combat en plus de son effet de dissimulation. Vous pouvez déployer du phosphore blanc (WP) comme n'importe quel autre dispositif pyrotechnique ou le déployer lors d'une tentative d'action d'attaque à la grenade. Utilisé dans le cadre d'une attaque à la grenade, effectuez la tentative normalement, mais placez le marqueur de phosphore blanc (WP) déployé en plus de tous les résultats de l'attaque à la grenade. Le phosphore blanc (WP) peut également apparaître dans le cadre d'une mission de tir pour cacher [screening] ou comme pré-requis pour une frappe aérienne (voir les missions de tir indirect). La fumée hautement concentrée (HC) et le phosphore blanc (WP) apportent la dissimulation défensive imprimée sur le marqueur et toutes les unités sur une carte avec de la fumée (HC ou WP) ne peuvent pas effectuer de tir sortant de la carte, mais peuvent tirer à l'intérieur de la carte. La fumée (HC et WP) apparaît au niveau du sol et les unités doivent être capable de tracer une ligne de vue normale jusqu'à elle pour que celle-ci soit utilisée comme signal.

5. MOUVEMENT & TERRAIN

5.1. MOUVEMENT

Vous déplacez vos unités d'infanterie sur la carte générale pendant la phase de commandement en utilisant des points de commandement pour acheter/ordonner des actions de mouvement. Déplacez physiquement chaque unité dès que vous achetez son action. Les deux formes basiques de mouvement sont le mouvement à l'intérieur d'une carte et le mouvement en direction d'une autre carte.

Les règles de base pour tous les mouvements sont :

• Marquez toute unité qui se déplace, sauf si elle s'infiltre avec succès, avec un marqueur « Exposed ».
• Vous ne pouvez pas déplacer une unité dotée d'un marqueur « Exposed » mais vous pouvez continuer de déplacer durant un tour toute unité sans marqueur « Exposed » (mais pas durant une impulsion, d'après 4.2).
• Vous ne pouvez pas avoir plus de 16 pas et 4 véhicules sur une carte (1.2.1i).
• Pour tenter de s'infiltrer, la carte d'origine ou de destination doit être dotée d'un marqueur de volume de feu (VOF).
• Vous ne pouvez pas tenter d'infiltration avec une unité ayant une valeur de volume de feu (VOF) H ou A avec une flèche (tripode monté).
• Vous ne pouvez pas utiliser la valeur de volume de feu (VOF) d'une unité ayant une valeur de feu (VOF) H ou A avec une flèche (tripode monté) si cette unité est dotée d'un marqueur « Exposed ».
• Toute autre unité pourra participer au combat normalement, même si elle est dotée d'un marqueur « Exposed ».
• Retirez tous les marqueurs « Exposed » lors de la phase de nettoyage.

5.1.1. Mouvement à l'intérieur d'une carte

En plus de ce qui précède, les règles de mouvement à l'intérieur d'une même carte sont les suivantes :

©GMT L.L.C 2008

• Une unité sous un marqueur de couvert [Cover] ne pourra pas tenter de rechercher un couvert [Attempt to Seek Cover].
• Une unité dotée d'un marqueur « Exposed » pourra tenter de rechercher un couvert [Attempt to Seek Cover] ou se déplacer vers ou depuis un couvert [Cover].
• S'il y a plusieurs marqueurs de tranchée [Trench], de bunker [Bunker] ou d'abri fortifié [Pillbox] dans une carte donnée, vous pouvez déplacer les unités entre ces marqueurs sans avoir à marquer « Exposed » ces unités.

5.1.2. Mouvement vers une autre carte

En plus de ce qui précède, les règles de mouvement en direction d'une autre carte sont les suivantes :

• Lorsqu'elle entre dans une autre carte avec un marqueur de couvert [Cover] inoccupé ou occupé par le camp ami, l'unité en mouvement peut se déplacer directement sous le marqueur de couvert [Cover].
• S'il y a des marqueurs de tranchée [Trench], de bunker [Bunker] ou d'abri fortifié [Pillbox] dans les cartes adjacentes, les unités peuvent se déplacer entre ces marqueurs sans être marquées « Exposed ».

Il y a une zone de transit [Staging Area] de cartes conceptuelles adjacentes au bord inférieur de la carte générale dans un grand nombre de missions. Ne marquez pas les unités comme Exposée lorsqu'elles se déplacent entre des cartes conceptuelles de la zone de transit [Staging Area]. Ainsi, il est possible de déplacer des unités entre plusieurs cartes conceptuelles de la zone de transit [Staging Area] pendant une phase de commandement aussi longtemps que des points de commandement sont disponibles pour le faire.

5.1.3. Transport d'objets et d'unités

Le fait d'avoir une unité ou un véhicule qui effectue une action de transport autorise cette unité d'acquérir ou de décharger des assets, des pertes, des prisonniers, des munitions ou des passagers. Vous pouvez utiliser cette action en trois situations différentes : avoir une unité qui ramasse ou qui dépose des objets, avoir une unité qui monte dans un véhicule ou qui en descend, ou avoir un véhicule qui charge ou décharge des objets.

A. Capacité de transport
Une unité ou un véhicule peut transporter un nombre illimité d'assets. En plus des assets, une unité ou un véhicule peut transporter n'importe quel type de : pertes, prisonniers, un type de munitions ou, pour les véhicules seulement, des pas d'unités. Chaque pas d'une unité a une capacité de transport de 1. La capacité de transport d'un véhicule est indiquée sur la table des véhicules et armes anti-chars. Chaque point de capacité de transport peut porter :

Objet	Véhicule	Infanterie
Pertes	1	1
Prisonniers	1	Illimité
Munitions pour mitrailleuses (MG)	6	6
Munitions pour mortier (MTR)	2	2
Munitions pour fusil sans recul (RCL) ou roquettes (RKT)	3	3
Pas d'unité d'infanterie	1	0

B. Ramasser et déposer un chargement
Une unité, qu'elle soit marquée « Exposée » ou pas, peut ramasser et déposer des objets dans la limite de sa capacité de transport. Vous devez donner un commandement à une unité pour que celle-ci ramasse quelque chose, mais une unité peut déposer quelque chose sans commandement distinct. Marquez toute unité qui ramasse quelque chose comme « Exposée » ; vous n'avez pas à marquer une unité comme « exposée » si elle dépose seulement quelque chose sans s'exposer d'une autre façon. Si vous voulez qu'une autre unité acquière et utilise ce qui a été déposé, comme des munitions, alors vous devez ordonner à la seconde unité de le ramasser.

C. Embarquer et débarquer de véhicules
Un véhicule, qu'il soit marqué "Exposé" ou pas, peut embarquer et débarquer une unité, dans la limite de la capacité de transport du véhicule d'après la règle 7.4. Vous devez donner au véhicule un commandement pour embarquer un passager (ce qui a lieu durant la phase de commandement), mais un véhicule peut débarquer un passager (ce qui a lieu durant la phase véhicules – avions) sans commandement distinct. Marquez comme « Exposé » à la fois le véhicule et l'unité impliqués dans l'embarquement ou le débarquement.

D. Charger et décharger des véhicules
Une unité, qu'elle soit marquée "Exposée" ou pas, peut charger des objets dans un véhicule ou décharger des objets d'un véhicule dans la limite de la capacité de transport du véhicule. Vous devez donner à l'unité un commandement pour charger ou décharger. Marquez comme « Exposé » à la fois le véhicule et l'unité impliqués dans le chargement ou le déchargement.

©GMT L.L.C 2008

5.1.4. Evacuer des pertes

Vous pouvez gagner de l'expérience dans toutes les campagnes et les missions en évacuant avec succès de la carte générale les pertes. Pour les missions centrées sur la Seconde Guerre Mondiale et la Corée, vous devez désigner un contrôle tactique de point de récupération des pertes [Casualty Collection Point Tactical Control], soit avant le début de la mission soit après que la mission ait commencé.

Une fois désigné, vous ne pouvez pas le changer pour cette tentative de mission. Pour les missions centrées sur le Vietnam, vous pouvez évacuer les pertes de deux façons : soit par hélicoptère depuis n'importe quelle zone d'atterrissage (LZ) à la zone de récupération [Pick Up Zone] d'après la règle 7.4.5., soit en déposant simplement une perte au contrôle tactique de zone d'atterrissage pour les évacuations médicales [MEDEVAC LZ Tactical Control] sur une carte contenant un QG ou une unité d'état-major (pour diriger les opérations).
Vous pouvez désigner une zone d'atterrissage (LZ) comme zone d'atterrissage pour les évacuations médicales [MEDEVAC LZ] soit avant le début de la mission soit après que la mission ait commencé, ou la changer durant une mission, mais il ne peut y en avoir qu'une seule à la fois. Vous pouvez utiliser une zone d'atterrissage (LZ) à la fois comme zone d'atterrissage normale et comme zone d'atterrissage pour les évacuations médicales dans le même tour.

Si une perte est transportée et déposée au point approprié, cette perte est considérée comme évacuée par une ambulance virtuelle ou par hélicoptère ; retirez la perte dans la phase de nettoyage. Placez toutes les pertes évacuées dans la case de stockage appropriée de l'écran de commandement pour faciliter le calcul de l'expérience gagnée et des blessés renvoyés vers leur devoir pour la prochaine mission.

5.2. TERRAIN

Si une carte Terrain est dotée d'un marqueur de volume de feu (VOF), cette carte confère à ses occupants sa valeur de couvert & dissimulation [Cover & Concealment] comme partie du modificateur de combat total. Certaines cartes ont deux valeurs de couvert & dissimulation [Cover & Concealment], séparées par une barre oblique avec la valeur la plus élevée sur la gauche. Utilisez la valeur la plus élevée lorsque la direction de tir primaire (PDF) traverse une bordure noire. (Notez que les bordures sont telles qu'elles couvrent convenablement les coins pour les directions de tir primaire (PDF) en diagonale.) Si une carte a plusieurs directions de tir primaires (PDF), utilisez la valeur la plus élevée. Utilisez la valeur la plus basse pour les marqueurs de volume de feu (VOF) de grenade, Incoming ! ou de frappe aérienne [Air Strike]. Si une carte est dotée d'un icône de rafale (1.2.1h), appliquez la valeur de cet icône à tout volume de feu (VOF) Incoming !

Les instructions de mission indiquent s'il faut disposer les cartes Terrain face cachée ou visible. Ceci reflète la précision des cartes utilisées historiquement. Lorsqu'elles sont placées face cachée, révélez les cartes dans l'étendue de la ligne de vue des unités réellement sur la carte générale, pas dans la zone de transit. Au cours de la partie, révélez une carte cachée lorsqu'une unité amie autre qu'un aéronef possède une ligne de vue jusqu'à elle. Si la carte cachée est une colline, tirez d'autres cartes jusqu'à ce que vous obteniez une carte autre qu'une colline.

5.2.1. Ligne de vue (LOS)

Tracez une ligne de vue sur les huit lignes droites (seulement) depuis une carte vers les huit cartes adjacentes et au-delà. (Ainsi, vous ne pouvez pas tracer de ligne de vue par-dessus deux cartes et une en diagonale.) Vous pouvez automatiquement tracer une ligne de vue dans toutes les cartes adjacentes. Une ligne de vue est bloquée passée une autre carte si l'une ou l'autre bordure tracée à travers cette carte est noire. Ainsi, la ligne de vue doit passer à travers des bordures claires sur les deux côtés d'une carte pour se retrouver sur une carte située au-delà. Dans le cas d'une « visibilité normale », la ligne de vue maximale est de « très longue portée » (trois cartes), sans compter la carte de départ, même si elle est tracées depuis une plus haute élévation. Dans le cas d'une « visibilité limitée », la portée maximale d'une ligne de vue est réduite à « courte portée » (adjacent – voir 8.0). Voir les exemples de ligne de vue sur la page suivante.

5.2.2. Elévation

Une élévation plus haute permet aux unités de tracer une ligne de vue par dessus du terrain bloquant situé à des niveaux plus bas. Il s'agit d'une mesure relative ; l'élévation réelle par niveau varie d'une campagne à l'autre. Les cartes comportant des étages multiples associées à des marqueurs de couvert d'étage supérieur [Upper-Story Cover Markers] et à des collines augmentent chacune l'élévation d'un niveau. L'élévation de base est le niveau 1 pour toutes les missions. Une simple colline est au niveau 2. Un étage supérieur [Upper Story] sur une colline est au niveau 3. Les élévations plus hautes voient par-dessus les élévations plus basses malgré les bordures noires intercalées ; c'est-à-dire que les unités situées au niveau 2 voient par-dessus les cartes Terrain de niveau 1, mais elles ne peuvent pas voir par-dessus une carte Terrain de niveau 2 en direction d'une carte Terrain de niveau 1 située au-delà de celle-ci.

A. Collines

Les cartes de colline augmentent l'élévation d'un niveau. Elles n'apportent pas de modificateurs de couvert & dissimulation [Cover & Concealment]. En tirant une carte de colline, tirez une autre carte et placez-là sur la colline afin

©GMT L.L.C 2008

de montrer le terrain sur la colline. Il peut y avoir plusieurs cartes de colline sous une carte Terrain, chacune augmentant l'élévation d'1 niveau. Si une carte face cachée est une colline, lorsque cette carte est révélée, tirez une autre carte Terrain pour aller avec. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes de colline successives qu'un joueur peut déployer, chacune augmentant l'élévation d'un niveau, avant de déployer une carte contenant un terrain spécifique. Des collines multiples ne changent pas la capacité d'entrer ou de sortir d'une carte mais fournissent seulement des avantages supplémentaires en terme de ligne de vue. Les bordures de ligne de vue noires sur les cartes de colline sont prioritaires sur les bordures claires d'une carte Terrain autre qu'une colline.

B. Etages multiples [Multi-Story]
Les cartes Terrain avec les mots « Multi-Story » désignent des zones urbaines contenant des bâtiments plus hauts qu'un niveau. Une unité découvrant un bâtiment (couvert) [cover] sur une carte d'étages multiples [Multi-Story] peut se déplacer dans les étages supérieurs du bâtiment, augmentant l'élévation de l'unité d'un niveau. Placez un marqueur de couvert d'étage supérieur [Upper Story Cover Marker] au-dessus des unités qui se déplacent à l'étage supérieur d'un bâtiment à étages multiples. Un marqueur de clocher est identique à un marqueur de couvert d'étage supérieur [Upper Story Cover], mais vous ne pouvez l'utiliser que sur une carte Terrain d'église.

Lorsque vous trouvez un couvert sur une carte d'étages multiples [Multi-Story], vous avez à la fois le marqueur de couvert d'étage supérieur [UpperStory Cover] et un marqueur normal de couvert [Cover] (voir 5.2.3c), qui représente le rez-de-chaussée. Considérez comme distincts ces marqueurs de couvert pour ce qui concerne les points de commandement, le combat et le mouvement. Les unités peuvent se déplacer entre les deux marqueurs de couvert ou directement vers et depuis pas de couvert et le marqueur de couvert d'étage supérieur [Upper Story Cover].

5.2.3. Couvert [Cover]

Le couvert est une caractéristique de terrain inférieur au niveau de détail trouvé sur les cartes tactiques standard, et est souvent appelée « micro-terrain ».

Le couvert apporte une protection contre le tir et s'incrémente à la valeur de couvert & dissimulation [Cover & Concealment] de base de la carte Terrain. Chaque carte Terrain indique le nombre maximal de marqueurs de couvert qu'elle peut contenir. Un marqueur de couvert représente un endroit distinct à l'intérieur de la région de la carte. Une fois découvert, un marqueur de couvert reste en place pour le reste de la mission. Sauf si cela est spécifié sur le marqueur, il n'y a pas de limite au nombre de pas que vous pouvez placer sous un marqueur de couverture donné, mais seules les unités d'un camp peuvent se trouver sous un marqueur de couvert donné à tout moment. Ignorez les pertes ennemies situées sous un marqueur de couvert lorsque vous déterminez si le marqueur de couvert est occupé.

Cependant, mettre trop d'unités sous le même marqueur de couvert augmente leur vulnérabilité aux tirs indirects et aux tirs de grenades. Pour chaque pas au-dessus de trois qui se trouve sous un marqueur de couvert, chaque unité attaquée par un volume de feu (VOF) de grenade ou un volume de feu (VOF) Incoming ! reçoit un modificateur de –1. Par exemple, cinq pas situées sous un marqueur de couvert bénéficieront toutes d'un modificateur de +1 pour le couvert, mais si elles sont attaquées par volume de feu de grenade, elles recevront également un modificateur de –2 parce qu'il y a deux pas au-dessus de la limite de trois pas. Le modificateur total sera de –1. Une équipe à action limitée prisonnière [Prisoner LAT] capturée compte comme une unité pour l'empilement dans les couverts.

Il y a trois types de marqueurs de couvert :

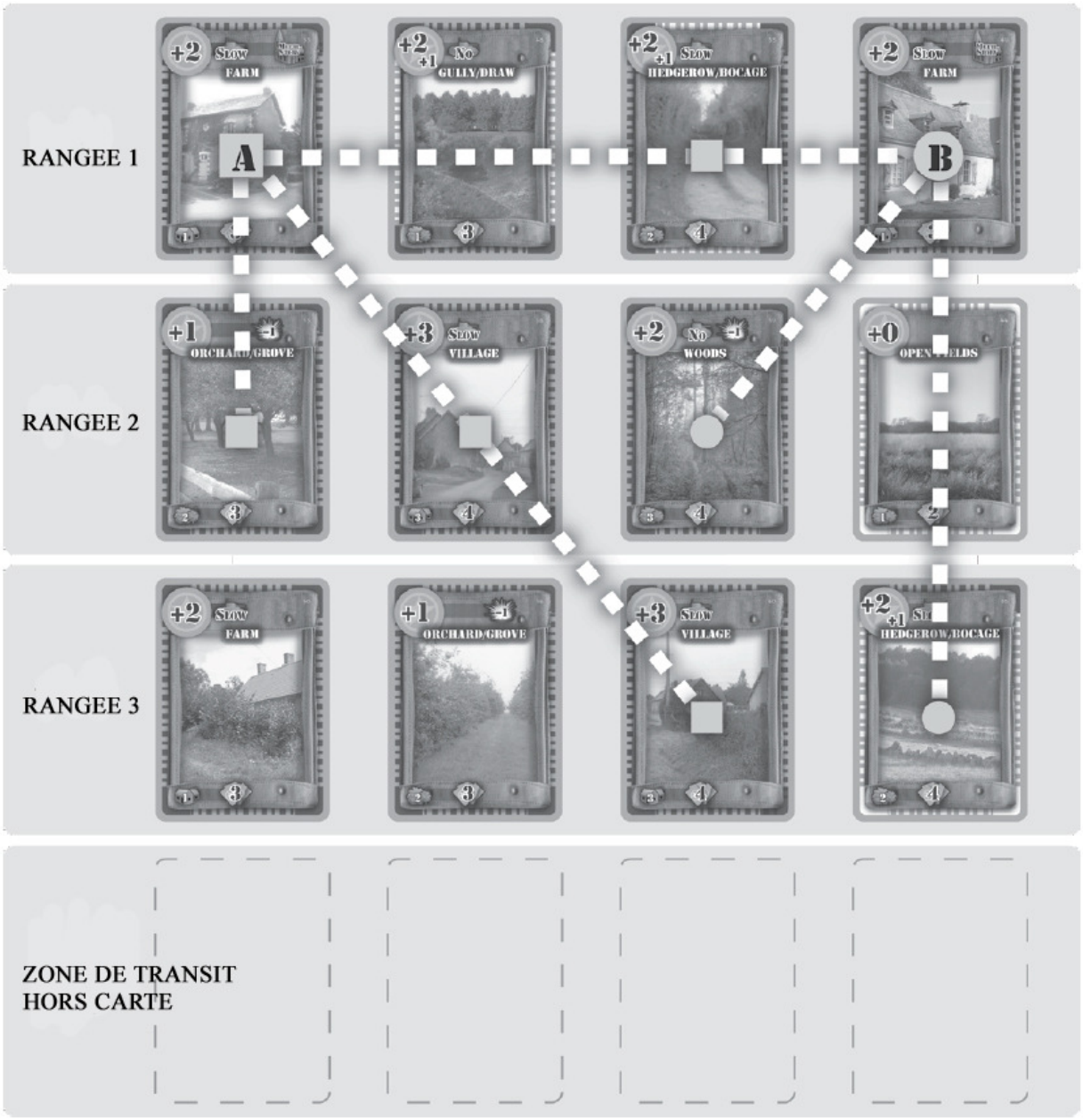
A. Couvert basique
Ce marqueur ajoute un au modificateur de combat total. Il compte dans le potentiel de couvert de la carte Terrain.

B. Fortifications de campagne
Les instructions de mission indiquent les fortifications de campagne disponibles. Elles incluent les marqueurs de trou d'hommes [Foxhole], de tranchée [Trench], de bunker [Bunker] et d'abri fortifié [Pillbox]. Elles ne comptent pas dans le potentiel de couvert d'une carte Terrain.

Les marqueurs de bunker [Bunker] et d'abri fortifié [Pillbox] peuvent contenir un nombre limité de pas. Ce nombre se trouve entre parenthèses sur ces marqueurs. De plus, ils ont un arc de tir limité comme indiqué par la flèche sur le marqueur. Cette flèche doit pointer dans la même direction que l'orientation du marqueur de bunker ou d'abri fortifié [Pillbox]. Orientez comme désiré le marqueur d'un abri fortifié [Pillbox] ou d'un bunker pour les forces américaines (quand disponibles) en le plaçant au début d'une mission. Pour les abris fortifiés et bunkers ennemis, pointez la flèche du pion vers l'unité qui a établi le contact. Vous ne pouvez pas changer l'orientation du marqueur et les unités situées sous (à l'intérieur) le marqueur peuvent tirer seulement dans la direction indiquée.

C. Couvert urbain (après l'exemple)

©GMT L.L.C 2008



Dans cet exemple, le carré de la carte la plus à gauche de la rangée 3 (carte 53) représente une unité américaine A et le cercle dans la carte la plus à droite dans cette rangée (carte 49) représente l'unité américaine B. Les autres carrés et les autres ronds, plus petits, représentent des unités ennemies.

Unité américaine A :
• Une unité a toujours une ligne de vue claire vers une carte adjacente, donc l'unité américaine A peut voir les unités ennemies sur les cartes 13 et 38 quels que soient les côtés de carte bloquant ou la hauteur de l'unité qui repère.
• De plus, les côtés bloquant de la carte sur laquelle se trouve l'unité qui repère n'importent pas, donc l'unité américaine A a également une ligne de vue claire vers les unités de la carte 33.
• Cependant, l'unité américaine A a une ligne de vue claire vers l'unité ennemie de la carte 40 seulement si elle (l'unité américaine) se trouve à l'étage supérieur de la carte à étages multiples sur laquelle elle est. Si c'est le cas, alors vous ignorez les côtés de carte bloquant de la carte 38, faisant bénéficier l'unité d'une ligne de vue claire jusqu'à la carte 40.
• Notez également que l'unité américaine A ne peut pas voir l'unité ennemie située de la carte 19. Une ligne de vue ne peut être tracée qu'en ligne droite. Pour cette unité, la ligne de vue devrait relier une carte en ligne droite puis une autre carte diagonalement (ou vice versa), et ceci n'est pas autorisé.

Unité américaine B :
• Cette unité a une ligne de vue claire vers les deux unités ennemies des cartes 33 et 19 parce qu'elles sont sur des cartes adjacentes.
• Cette unité a une ligne de vue claire vers l'unité de la carte 35 parce que vous pouvez ignorer le terrain bloquant de la carte 49.

©GMT L.L.C 2008

C. Couvert urbain
Utilisez ces marqueurs sur les cartes ayant un symbole de couvert de terrain urbain, comme la ferme, le village, les étages multiples et l'église. Ces marqueurs comptent dans le potentiel de couvert de la carte Terrain. Le résultat de la table de probabilité de couvert urbain indique pour chaque campagne lequel des divers marqueurs de couvert utiliser. Chaque campagne indiquera la probabilité de couvert régulier (représentant des ruines), de bâtiments légers et de bâtiments en durs lorsqu'un couvert est découvert sur une carte de terrain urbain. Si le résultat est « bâtiment léger » ou « bâtiment en dur » et que la carte contient un indicateur d'étages multiples ou d'église, vous obtenez (respectivement) un marqueur d'étage supérieur [Upper Story] ou de clocher [Church Tower] en plus du marqueur de bâtiment indiqué (voir 5.2.2b).

6. COMBAT D'INFANTERIE

Le combat basique est automatique. Il ne requiert ni points de commandement ni action. Si elles ne sont pas déjà engagées, vos unités avec une ligne de vue claire et à portée d'unités ennemies repérées ouvrent automatiquement et immédiatement feu. La résolution de toute cette activité survenant dans la phase de commandement, la phase d'activité ennemie et la phase de combat est réunie dans la phase de combat vers la fin du tour. Le combat est également dirigé contre une carte et tous ses occupants. Les deux composantes de base du combat d'infanterie sont le volume de feu [Volume of Fire] (VOF) et la direction de tir primaire [Primary Direction of Fire] (PDF). Celles-ci indiquent avec quelle puissance et dans quelle direction une unité tire.

6.1 PROCEDURE DU COMBAT

6.1.1. Séquence / Ouvrir le feu

En terme de jeu, vos unités « ouvrent le feu » en plaçant sur une carte prise pour cible a) un marqueur de volume de feu (VOF) et b) si la carte prise pour cible n'est pas la carte de l'unité qui fait feu, un marqueur de direction de tir primaire (PDF). Ceci peut survenir du fait de plusieurs événements au cours d'un tour.

• Le mouvement peut conduire une unité amie en vue (ligne de vue claire) d'une unité ennemie repérée.
• Le repérage peut révéler une unité ennemie précédemment non repérée.
• Les tests d'activité ennemie peuvent déplacer une unité ennemie dans la ligne de vue d'une unité.
• Résoudre un contact potentiel peut mettre en jeu une unité ennemie repérée.
Si une unité entre dans une carte dans laquelle un tir a déjà lieu (c'est-à-dire est occupée par des unités ennemies et des unités amies OU qu'il y a un marqueur de direction de tir primaire (PDF) dessus), l'unité qui entre sur cette carte se joint au tir existant. Vous pouvez néanmoins avoir besoin d'ajuster le marqueur de volume de feu (VOF).

Si plusieurs cartes occupées par des ennemis repérés deviennent visibles au même moment, une unité engage le combat selon les priorités suivantes :

1. Carte la plus proche
2. Carte avec le VOF le plus élevé
3. Au hasard

Une unité N'engage PAS automatiquement une unité ennemie dans une carte située en ligne de vue qui contient à la fois des unités amies et ennemies. Cependant, une fois que les unités sont engagées, elles ne cessent pas ou ne déplacent pas leur tir sans commandement, même si la carte devient mutuellement occupée. La seule façon de changer ou d'arrêter le tir d'une unité est d'émettre un commandement de « changement de tir » [Shift Fire] ou de « halte au feu » [Cease Fire] ou de déplacer l'unité vers une carte différente.

Etre engagé dans un combat n'a aucun effet sur la capacité des unités à accomplir des actions.

6.1.2. Modificateur de combat total (NCM)

Calculez le modificateur de combat total (NCM) pour chaque unité durant la phase de combat afin de déterminer si elle est affectée par le tir. La formule est :

Modificateur de combat total (NCM) = le meilleur (plus bas) modificateur de volume de feu (VOF)

+ le modificateur total dû à la visibilité, l'illumination et aux appareils d'observation
+ tous les modificateurs applicables basés sur le statut de l'unité en défense et le couvert
+ tous les autres modificateurs comme les snipers, les tirs concentrés [Concentrated Fire], les directions de tir primaires multiples (PDF) en direction de la carte et les lancers de grenades ratés.
Dans la plupart des cas, tous les facteurs ne sont pas présents et il est assez aisé de grouper les unités d'une carte par statut (clouées, sous couvert etc.) comme le modificateur de combat total (NCM) sera le même pour les unités de même statut. Certains modificateurs s'appliquent seulement à certains types de tir ou sous conditions spécifiques.

©GMT L.L.C 2008

Le modificateur de combat total (NCM) minimum est de –4 et le maximum est de +6. Un modificateur de combat total (NCM) inférieur à –4 est considéré comme –4 et un modificateur de combat total (NCM) supérieur à +6 est considéré comme +6.

6.1.3. Résolution

Lorsque vous résolvez le combat, tirez une carte Action pour chaque unité d'une carte avec un marqueur de volume de feu (VOF). Sur le côté gauche de la carte Action, vous trouverez un modificateur de combat total (NCM) de -4 à +6 et un résultat HIT (touché), PIN (cloué) ou MISS (raté) (voir 6.9.1). Trouvez le modificateur de combat total (NCM) qui s'applique à l'unité pour déterminer quel résultat s'applique. Si une unité est touchée (HIT), tirez immédiatement une autre carte Action et vers le bas de la carte reportez-vous à la section des effets de dégât [Hit Effects] sous le niveau d'expérience de l'unité prise pour cible (voir 6.9.2). Appliquez tous les résultats immédiatement. La résolution de tous les combat est considérée comme simultanée, ne changez donc pas les marqueurs de volume de feu (VOF) et de direction de tir primaire (PDF) (si nécessaire) avant la fin de résolution des combats.

6.2. TYPES D'ARMES & RESTRICTIONS

Les types d'armes et les volumes de feu (VOF) sont liés, mais il y a certaines spécificités qui nécessitent d'être traitées séparément. Reportez-vous à la table de capacité des armes pour un résumé des capacités des divers types d'armes.

Armes légères

Fusils, mitraillettes et mitrailleuses alimentées par chargeurs génèrent un volume de feu (VOF) d'armes légères (S). Certaines de ces unités peuvent générer à la place un volume de feu (VOF) d'armes automatiques (A), mais à bout portant [Point Blank Range] seulement. Vous n'avez pas à garder une trace des munitions pour armes légères, mais vous devez le faire pour les unités à volume de feu (VOF) A (voir munitions de mitrailleuses en 6.8.1.).

Mitrailleuses

Il s'agit de mitrailleuses alimentées par bandes de munitions qui sont montées sur deux ou trois pieds (un symbole de flèche indique un trépied). Elles génèrent un volume de feu (VOF) d'armes automatiques (A). Vous devez garder une trace des munitions de mitrailleuses. Les mitrailleuses montées sur trépied ont une plus grande portée et sont capable de tirs d'interdiction [Grazing Fire] et de lignes de protection finale [Final Protective Lines] (FPL). Vous obtenez également un tirage supplémentaire lorsque vous les utilisez pour une action de tentative de tir concentré [Concentrate Fire] à cause de leurs capacités de visée plus régulière et de tir soutenu, mais vous ne pouvez pas leur faire utiliser de mouvement d'infiltration ou les faire tirer du tout si elles sont marquées d'un marqueur « Exposed ».

Mortier

Les tirs de mortier peuvent se faire hors carte générale, sur la carte générale avec un peloton de deux ou trois tubes agissant ensemble ou sur la carte générale avec une équipe avec un seul tube. Vous ne pouvez jamais leur faire viser leur propre carte. Vous ne pouvez pas les faire tirer depuis marqueur de couvert [Cover] de bâtiment, de bunker ou d'abri fortifié [Pillbox], ou depuis une carte Terrain +3 de jungle ou de bois. Vous ne pouvez pas leur faire utiliser de mouvement d'infiltration ou les faire tirer du tout si elles sont marquées d'un marqueur « Exposed ». Vous devez garder une trace des munitions de mortier.

Lance-roquettes / Fusils sans recul

Vous ne pouvez pas faire tirer ces unités depuis un marqueur de couvert [Cover] de bâtiment, de bunker ou d'abri fortifié [Pillbox]. Les lance-roquettes légers et les fusils sans recul ont une volume de feu (VOF) de grenades (G !). Les versions lourdes, montées sur trépied, ont un volume de feu (VOF) d'armes lourdes (H). Vous ne pouvez pas leur faire utiliser de mouvement d'infiltration ou les faire tirer du tout si elles sont marquées d'un marqueur « Exposed ». Les Panzerfausts (roquettes anti-chars allemandes de la Seconde Guerre Mondiale) ne peuvent tirer que sur des véhicules ; tous les autres peuvent être utilisés à la fois en combat anti-char et en combat d'infanterie. Vous devez garder une trace des roquettes et munitions de fusils sans recul. Certains types de lance-roquettes entrent en jeu comme des munitions sur des unités régulières et sont dépensées comme tel lorsqu'ils sont utilisés, par exemple les Panzerfausts et les roquettes de B40/RPG2/7.

Grenades à main / à fragmentation

Vous ne pouvez les utiliser que sur la même carte. Vous ne gardez pas de trace des munitions de grenades à main.

Grenades pour fusils

Certaines unités reçoivent un lot de grenades pour fusils au début d'une mission sans d'autre ravitaillement avant la prochaine mission. Lorsqu'ils sont utilisés ils sont dépensés et ils ne sont pas transférables entre les unités. Ces armes avaient un angle de tir élevé donc, comme pour les mortiers, vous ne pouvez pas les faire tirer depuis un marqueur de couvert [Cover] de bâtiment, de bunker ou d'abri fortifié [Pillbox].

Lance-grenades de 40mm (Vietnam et après)

©GMT L.L.C 2008

Vous pouvez faire tirer un lance-grenades de 40 mm américain depuis un marqueur de couvert [Cover] de bâtiment, de bunker ou d'abri fortifié [Pillbox] parce que sa trajectoire est plus plate que celle d'une grenade pour fusil. Comme les munitions de grenades 40mm sont petites et légères et que la charge standard est importante, vous n'avez pas besoin d'en garder une trace. Toute unité du Vietnam ou après ayant un volume de feu de grenade (G !) en exposant est considérée dotée de lance-grenades de 40mm (voir 6.8).

Véhicules de combat blindés / Chars
Tous les chars moyens et lourds ont un volume de feu (VOF) d'armes lourdes, qui est une combinaison des mitrailleuses et du canon du véhicule. Vous devez une trace des munitions du char. Lorsqu'ils tombent à court de munitions, retirez-les de la carte générale.

Unités à court de munitions
Si une unité de soutien (mitrailleuse, mortier, lance-roquettes, fusil sans recul etc.) tombe à court de munitions, qu'il s'agit d'une unité à un pas et que son côté d'équipe d'appui-feu [Fire Team] a un volume de feu (VOF) S, retournez l'unité sur son côté d'équipe d'appui-feu [Fire Team]. Si une unité de soutien tombe à court de munitions et qu'il s'agit d'une unité à plus d'un pas ou qu'il s'agit d'une unité à un pas mais que son côté d'équipe d'appui-feu [Fire Team] a autre chose qu'un volume de feu (VOF) S, placez un marqueur « Out of Ammo » sur l'unité. Tant que l'unité ne peut pas ramasser d'autres munitions, elle a un volume de feu (VOF) de valeur S et une valeur de portée « courte », peu importe ce qui est imprimé sur le pion. Vous ne pouvez pas rallier [Rally] pour mettre sur son recto une unité de soutien d'une équipe d'appui-feu [Fire Team] qui est à court de munitions tant que celle-ci ne ramasse pas plus de munitions et qu'elle se rallie ensuite avec succès pour se mettre sur son verso. Cependant, vous pouvez immédiatement retirer un marqueur « Out of Ammo » d'une unité dès que celle-ci ramasse plus de munitions et faites-lui reprendre le tir sans avoir besoin d'une action de ralliement.

6.3. VOLUME DE FEU (VOF)

Les marqueurs de volume de feu (VOF) indiquent la quantité de feu produite dans une carte. Le principe premier du volume de feu est que le meilleur volume de feu en direction d'une carte s'applique, un chiffre plus faible étant meilleur qu'un chiffre plus élevé. Sauf si une unité est clouée [Pinned] le marqueur de volume de feu que génère une unité qui tir est basé sur le facteur de volume de feu de l'unité. Les marqueurs de volume de feu basiques s'appliquent à une carte entière, alors que les marqueurs de volume de feu spéciaux s'appliquent de différentes façons, comme à des unités spécifiques sur la carte. Les marqueurs de volume de feu s'appliquent à toutes les unités d'une carte, même celle qui ne sont pas repérées.

Placez les marqueurs de volume de feu basiques sur les cartes selon la procédure suivante :

a. Si des unités tirent en direction de la carte depuis des cartes différentes, alors placez un marqueur de volume de feu basique dans le coin supérieur gauche de la carte, quel que soit le nombre d'unités ou de cartes impliqués. Le marqueur de volume de feu reflètera le meilleur (plus bas) facteur de volume de feu de toutes les unités qui tirent. Le volume de feu s'applique à tous les occupants de la carte, quel que soit le camp auquel ils appartiennent.

b. Si des unités des deux camps occupent une carte ET qu'aucun autre tir n'entre dans la carte, alors placez deux marqueurs de volume de feu : placez le meilleur marqueur de volume de feu basique ami dans le coin supérieur gauche et le meilleur marqueur de volume de feu basique ennemi dans le coin inférieur gauche

6.3.1. Types de base

Ces volumes de feu sont imprimés sur les pions et ne nécessitent aucun commandement pour être implémentés. Utilisez un volume de feu dans un cercle blanc comme modificateur dans un combat anti-char (voir 7.6.) seulement. Notez que certains types d'unité sont indiqués sur la table des véhicules et armes anti-chars comme ayant des modificateurs de canon différents à différentes portées. Utilisez les modificateurs de canon de la table seulement durant les combats anti-chars ; utilisez le facteur de volume de feu imprimé sur l'unité lors des combats d'infanterie.

Modificateur de combat total (NCM) des unités toutes clouées (P) : +2
Utilisez ce marqueur quand toutes les unités qui font feu à l'intérieur de cette carte son clouées.

Modificateur de combat total (NCM) des armes légères (S) : +0

Modificateur de combat total (NCM) des armes automatiques (A) : -1

Modificateur de combat total (NCM) des armes lourdes (H) : -2

Fusils d'assaut A/S
Les unités avec un facteur de volume de feu A/S sont équipées de fusil d'assaut et génèrent un marqueur de volume de feu d'armes automatiques à bout portant (même carte) et un marqueur de volume de feu d'armes légères à toute autre portée.

©GMT L.L.C 2008

Exposant G!
Une unité avec un exposant G! est équipée de grenades ou de lance-roquettes en plus de son arme de base et vous pouvez lui faire tenter une attaque à la grenade à courte portée [Attempt to Make a Grenade Attack at Close Range]. Ceci peut se faire en plus d'un tir avec son facteur de volume de feu normal ou d'une tentative d'attaque à la grenade [Attempt to Make a Grenade Attack].

6.3.2. Types spéciaux

Ces volumes de feu requièrent des points de commandement et de suivre des procédures spéciales. Reportez-vous à la règle 9.5. pour savoir comment placer un volume de feu de mines.

Modificateur de combat total (NCM) des grenades (G!) : -4 ou -3
Placez un marqueur de volume de feu d'attaque à la grenade sur une unité ou un groupe d'unités situé(e) sous un seul marqueur de couvert [Cover] suite à une tentative d'attaque à la grenade [Attempt to Make a Grenade Attack] réussie. Il supplante tout autre volume de feu pour l'(es) unité(s) qui sont attaquées. Une cible peut être attaquée par de multiples volumes de feu de grenade et ceux-ci sont cumulatifs. N'appliquez pas les modificateurs de pluie/neige, brouillard, fumée ou de visibilité actuelle à ce volume de feu. Utilisez le modificateur –4 pour les grenades américaines et allemandes et le modificateur –3 pour les grenades des Nord Coréens, des Viêt-Congs et de la NVA.

Modificateur de combat total (NCM) des attaques à la grenade ratée [Grenade Miss] : -1
Placez un marqueur de volume de feu d'attaque à la grenade ratée [Grenade Miss] lorsqu'une tentative d'attaque à la grenade [Attempt to Make a Grenade Attack] échoue. Il s'applique à la carte entière. Placez-en seulement un quel que soit le nombre de tentatives ratées. Appliquez tous les modificateurs de visibilité à une attaque de grenade ratée.

Modificateur de combat total (NCM) des tirs concentrés [Concentrated Fire] : -1
Placez un marqueur de volume de feu de tir concentré [Concentrated Fire] sur une unité suite à une action de tentative de tir concentré [Attempt to Concentrate Fire] réussie. Il est cumulatif avec le volume de feu pour la carte et une unité prise pour cible peut être la cible de multiples tirs concentrés.

Modificateur de combat total (NCM) des snipers (S!) : -3 pour la cible et +0 pour la carte
Les snipers touchent une (1) unité dans la carte prise pour cible avec un volume de feu de –3. Placez le reste de la carte sous un volume de feu d'armes légères. Ce volume de feu spécial vise aléatoirement une unité sur la carte prise pour cible. Si des unités sont marquées « Exposées », sélectionnez la cible parmi ces unités seulement. En ce qui concerne le tirage de cartes pour les points de commandement, cela affecte tous les QG dans cette carte comme s'ils étaient situés sous un volume de feu d'armes lourdes. Des marqueurs de volume de feu de sniper peuvent exister simultanément avec d'autres marqueurs de volume de feu sur la même carte. Les autres marqueurs de volumes de feu sur la carte affectent toujours les unités non ciblées par le sniper. Resélectionnez la cible du sniper à chaque phase de combat pendant que le sniper est en jeu.

Modificateur de combat total (NCM) des tirs croisés [Crossfire] : -1
Placez ce marqueur de volume de feu sur une carte lorsqu'il y a deux directions de tir primaires (PDF) ou plus dirigées contre une carte donnée. Il est cumulatif avec les autres marqueurs de volume de feu. Ne placez pas plus d'un marqueur de tirs croisés [Crossfire] sur une carte donnée.

Modificateur de combat total (NCM) d' « Incoming! » / de frappe aérienne [Air Strike] : -3 à -7
Placez un marqueur de tir imminent [Pending Fire] ou de mission aérienne [Air Mission] sur une carte après une demande de tir [Call for Fire] réussie. Dans la phase de combat, retournez-le sur sa face « Incoming! » ou « Air Strike ». Un marqueur « Incoming! » ou « Air Strike » bloque la ligne de vue à travers la carte. Retirez-le au début de la phase de combat suivante. Son modificateur de combat total (NCM) varie selon l'appui qui fait feu. De même, si la carte Terrain prise pour cible contient un icône de rafale, appliquez le chiffre dans cet icône comme modificateur au tir Incoming ! mais pas aux frappes aériennes. N'appliquez pas les modificateurs de pluie / neige, de brouillard, de fumée ou de visibilité actuelle à ce marqueur. Le -1 sur les marqueurs « Incoming! » est le modificateur à utiliser lorsque la cible est un véhicule. Le modificateur à utiliser quand la cible n'est pas un véhicule est imprimé sur l'unité qui repère.

6.4. Direction de tir primaire (PDF)

Placez un marqueur de direction de tir primaire (PDF) lorsque des unités sur une carte exercent un volume de feu (VOF) dans une autre carte. Placez le marqueur sur le bord de la carte faisant feu avec la flèche pointant en direction de la carte prise pour cible. Toutes les unités sur une carte tirent le long de la direction primaire de tir. Lorsqu'il y a une direction de tir primaire réciproque, retournez le marqueur de direction de tir primaire sur son verso montrant deux flèches afin de réduire le bordel. Une direction primaire de tir ne limite pas la capacité d'essayer de repérer [Spotting] ou de demander un tir [Calls for Fire] dans d'autres directions. Les unités se déplaçant dans une carte qui contient déjà un marqueur de direction de tir primaire ouvrent le feu le long de la direction de tir primaire. Après avoir placé une direction de tir primaire (PDF), TOUTES les unités situées sur la carte faisant feu continuent de tirer le long de la

©GMT L.L.C 2008

direction de tir primaire jusqu'au moment où a) ils accomplissent une action de changement de tir [Shift Fire] ou de halte au feu [Cease Fire], b) toutes les unités quittent la carte ou c) l'ennemi entre dans la carte. Une action de changement de tir [Shift Fire] change le tir dans une autre direction de votre choix. Une action de halte au feu [Cease Fire] cause le retrait du marqueur de direction de tir primaire (PDF). Notez que vous devez placer un marqueur de direction de tir primaire (PDF) lorsque des unités avec une valeur de volume de feu imprimée ont des unités ennemies à portée et dans la ligne de vue. Les unités qui ont fait halte au feu [Cease Fire], mais qui ont encore des unités ennemies à portée et dans la ligne de vue, ouvrent automatiquement le feu sur l'unité ennemie la plus proche (imposant le placement d'un nouveau marqueur de direction primaire de tir (PDF). Les actions de tentative de tir concentré [Attempt to Concentrate Fire] et d'attaque à la grenade à portée [Ranged Grenade Attack] ne peuvent être tentées que le long de la direction de tir primaire. Si une unité ennemie seule avec un marqueur de volume de feu ami sur sa carte se déplace dans une autre carte en ligne de vue et le long de la même direction de tir primaire, tout tir ami contre cette unité suit l'unité vers la nouvelle carte. Une unité faisant feu qui perd sa direction de tir primaire parce qu'une unité ennemie est entrée sur sa carte bascule son tir contre l'unité qui vient d'entrer. Une unité américaine n'ouvrira pas le feu à travers une carte contenant une autre unité américaine. Cependant, une unité américaine avec une direction de tir primaire existante continuera de tirer sur une carte même si une autre unité amie entre dans cette carte.

6.4.1. Tir d'interdiction [Grazing Fire]

Normalement, lors d'un tir dans une autre carte le long d'une direction primaire de tir, le volume de feu est exercé dans la carte occupée par l'ennemi la plus proche le long de la direction primaire de tir et dans la ligne de vue. Cependant, les unités de mitrailleuses montées sur trépied exercent leur volume de feu dans de multiples cartes le long de sa direction de tir primaire et dans la ligne de vue aussi longtemps que toutes les cartes se trouvent à la même élévation.

6.4.2. Lignes de protection finale [Final Protective Lines] (FPL)

Vous pouvez placer un contrôle tactique de ligne de protection finale (FPL) sur une mitrailleuse montée sur un trépied lors d'une mission défensive. Une ligne de protection finale est exercée en sur une diagonale (seulement) comme indiqué par la flèche sur le marqueur de ligne de protection finale.

Les mitrailleuses désignées par un contrôle de ligne de protection finale (FPL) n'ouvrent pas le feu automatiquement. Elles doivent recevoir du QG de compagnie (CO HQ) l'ordre d'effectuer une action de tir de protection finale (FPF) / de ligne de protection finale (FPL). Une fois qu'elles commencent à tirer, elles continueront jusqu'à ce qu'elles tombent à court de munitions ou qu'elles reçoivent un commandement de halte au feu [Cease Fire].

Une ligne de protection finale (FPL) génère un marqueur de volume de feu d'armes lourdes sur toutes les cartes le long de la direction de tir primaire (PDF) diagonale, n'est pas affectée par une visibilité limitée et utilise deux points de munition par tour.

6.4.3. Tir par dessus les têtes

Les mitrailleuses montées sur trépied et les armes lourdes peuvent tirer au-dessus des têtes des troupes amies intercalées. Les mitrailleuses et les autres unités avec un valeur de volume de feu d'armes lourdes peuvent tirer au-dessus d'une unité amie qui se trouve au moins un niveau plus bas que l'unité faisant feu. Ne placez pas de marqueur de volume de feu (VOF) sur la carte qui est la cible d'un tir. Par exemple, si une mitrailleuse montée sur trépied se trouve sur une colline à niveau 2 et qu'une unité amie est adjacente à niveau 1 et qu'une unité ennemie à longue portée se trouve elle aussi à niveau 1 ou 2, la mitrailleuse peut tirer sur l'unité ennemie et aucun volume de feu n'est placé sur la carte occupée par l'unité amie. Les mortiers n'ont pas de restriction quand ils tirent au-dessus de têtes de troupes amies. Cela fonctionne en sens inverse également. C'est-à-dire qu'une mitrailleuse équipée d'un trépied peut tirer depuis une carte de niveau 1 par-dessus une unité amie située sur une carte de niveau 1 adjacente si la cible se trouve à une élévation plus haute.

6.5. ATTAQUES A LA GRENADE

Vos unités avec un volume de feu imprimé peuvent tenter d'effectuer une attaque à la grenade [Attempt to Make a Grenade Attack] contre des unités ennemies dans la même carte. Une de vos unités avec une valeur de volume de feu G ! et une portée imprimée peut tenter d'effectuer une attaque à la grenade [Attempt to Make a Grenade Attack] hors de la carte dans la limite de sa portée imprimée. Une de vos unités avec un exposant G ! au-dessus d'une valeur de volume de feu différente peut tenter d'effectuer une attaque à la grenade [Attempt to Make a Grenade Attack] contre des unités ennemies dans une carte adjacente.

Les attaques à la grenade ne sont pas automatiques et vous devez accomplir une action de tentative d'attaque à la grenade [Attempt to Make a Grenade Attack]. Lorsqu'une unité en bon ordre [good order], ennemie ou amie, est la cible d'une tentative d'attaque à la grenade (qu'elle soit réussie ou non) depuis la même carte, elle obtient une tentative d'attaque à la grenade [Attempt to Make a Grenade Attack] gratuite contre l'unité qui a essayé de l'attaquer. Dirigez une attaque à la grenade en direction d'une unité spécifique ou d'un marqueur de couvert. Vous avez un tirage de base de deux cartes Action, modifié par le niveau d'expérience, lorsque vous effectuez la tentative. (Par exemple, ne tirez

©GMT L.L.C 2008

qu'une seule carte pour les équipes d'appui-feu [Fire Team] parce que leur niveau d'expérience est Bleu.) La tentative est réussie si l'icône de grenade est présente sur l'une des cartes.

Vous pouvez diriger de multiples attaques à la grenade en direction de la même unité ou du même marqueur de couvert. Le volume de feu des grenades se cumule avec les autres attaques à la grenade, mais pas avec les autres types de volume de feu. Par exemple, si une carte Terrain est sous un volume de feu d'armes automatiques (modificateur –1) et qu'une unité subit deux attaques à la grenade, l'unité subit un modificateur de –8, pas un modificateur de –9 (Notez qu'après le calcul du modificateur de combat total (NCM), le modificateur de combat total (NCM) le plus bas possible est –4). Les autres unités sur la carte reçoivent du volume de feu d'armes automatiques un modificateur de –1. Retirez tous les marqueurs d'attaque à la grenade dans la phase de nettoyage.

Si une attaque à la grenade échoue, placez un marqueur de volume de feu d'attaque à la grenade ratée [Grenade Miss] sur la carte prise pour cible, s'il n'y en a pas encore un. Tous les occupants de la carte subissent les effets. Retirez tous les marqueurs « Miss » [raté] après la résolution des effets de combat pour cette carte.

Une unité de soutien [weapons team] à un pas (une armée de mitrailleuse, de lance-roquettes, de fusil sans recul ou d'une arme similaire) qui tire une carte contenant le mot « Jam » [enrayement] en tentant une attaque à la grenade a rencontré un dysfonctionnement d'armes critique. Retournez-la sur sa face d'équipe d'appui-feu [Fire Team] pour le reste de la mission. Une de vos unités située dans la même carte qu'une unité ennemie ou une unité marquée avec l'exposant G ! en plus de sa valeur de volume de feu normale peut tenter d'effectuer une attaque à la grenade [Attempt to Make a Grenade Attack] contre des unités ennemies situées dans une carte adjacente dans la même direction que la direction de tir primaire (PDF).

6.6. TIRS CONCENTRES [CONCENTRATED FIRE]

Les tirs concentrés représentent un volume de feu en plus du volume de feu basique contre des cibles spécifiques dans la ligne de vue et le long de la direction de tir primaire (PDF) de l'unité qui fait feu. Ils apportent un –1 au modificateur de combat total [Net Combat Modifier]. Vous pouvez faire une tentative de tir concentré [Attempt to Concentrate Fire] avec n'importe quelle unité en bon ordre [Good Order] avec un facteur de volume de feu S, A, A/S ou H sur son pion contre une cible à portée et dans la ligne de vue et le long de la direction de tir primaire (PDF). La cible peut être un marqueur de couvert spécifique ou une unité ennemie repérée aléatoire.

Tirez deux cartes, modifié par le niveau d'expérience de l'unité qui fait feu (et le type d'arme si c'est une mitrailleuse montée sur trépied qui fait feu). La tentative est réussie si un icône de réticule est présent sur l'une des cartes. Si la tentative échoue, ne faites rien de spécial.

Si la tentative échoue, placez un marqueur de tir concentré [Concentrate Fire] sur la cible. Si la cible est un marqueur de couvert [Cover], l'action affecte toutes les unités sous le marqueur de couvert. Notez qu'une action de tir concentré ne remplace pas un volume de feu normal ; une simple unité peut placer les deux. Les ordres de tir concentré sont cumulatifs.

Si l'unité qui fait feu garde une trace des munitions, elle utilise deux points de munitions au lieu d'un. Retirez les marqueurs de tir concentré [Concentrate Fire] à la fin du tour.

Une unité de soutien [weapons team] à un pas (une armée de mitrailleuse, de lance-roquettes, de fusil sans recul ou d'une arme similaire) qui tire une carte contenant le mot « Jam » [enrayement] en tentant un tir concentré a rencontré un dysfonctionnement d'armes critique. Retournez-la sur sa face d'équipe d'appui-feu [Fire Team] pour le reste de la mission.

6.7. MISSIONS DE TIR INDIRECT

Les missions de tir sont des requêtes de soutien d'artillerie, de mortiers et de frappes aériennes. Les instructions de mission indiquent a) l'éligibilité, le type et le nombre de cartes à tirer, b) le nombre de missions de tir disponibles et c) le nom des organisations fournissant le tir de soutien. Pour effectuer une action de demande de tir [Call for Fire], assurez-vous d'abord que certains pré requis sont remplis, puis choisissez le type de mission que vous voulez effectuer, enfin résolvez la tentative.

6.7.1 Pré requis pour les demandes de tir

Disponibilité
Il doit y avoir une mission disponible. La colonne « # FM » de la table de disponibilité des tirs de soutien des instructions de mission indiquent combien de missions sont disponibles. Marquez-les sur la feuille de mission lorsqu'elles sont dépensées.

©GMT L.L.C 2008

Eligibilité
La colonne « Draws » de la table de disponibilité des tirs de soutien indique quelles unités vous pouvez utiliser pour effectuer une action de demande de tir [Call for Fire]. Vous ne pouvez utiliser que ces unités pour demander un tir de la source indiquée.

Ligne de vue
L'observateur éligible doit avoir une ligne de vue vers la cible prévue.

Communication
L'observateur éligible doit être en communication avec l'instigateur approprié. Notez que la communication sur un réseau tactique de communication de compagnie [CO TAC Net] et sur un réseau tactique de communication de bataillon [BN TAC Net] permet aux demandes d'être relayées sans commandement supplémentaire.

6.7.2 Types de missions de tir disponibles

A. Hautement explosives (HE)
Il s'agit du type de mission de tir le plus commun, dont le but est de causer des pertes à l'ennemi.

B. Time-on-Target (TOT)
Il s'agit d'une mission de tir plus complexe où tous les obus de la première volée touchent le sol en même temps. C'est efficace mais cela prend du temps et de la planification.

C. Fumée (Smoke) / Phosphore blanc (WP)
Une mission de fumée crée de la fumer pour cacher le mouvement des forces amies ou pour marquer des cibles pour les attaques aériennes. Une mission de phosphore blanc est une combinaison d'obus hautement explosifs et de fumée et a par conséquent les effets à la fois du souffle et de la dissimulation, même si aucun des deux n'est aussi efficace qu'une mission individuelle de fumée ou d'obus hautement explosifs. Le phosphore blanc est le plus souvent utilisé pour marquer des cibles pour les attaques aériennes.

D. Tir de protection finale [Final Protective Fire]
Egalement appelé FPF, il s'agit d'une mission de tir pré-enregistré utilisée durant les missions défensives. Lorsqu'ils sont appelés, les appuis qui font feu effectuent la mission à tirs rapides soit jusqu'à ce qu'il leur soit demandé d'arrêter ou jusqu'à ce qu'il tombe à court de munitions. Le but de ces missions est de briser un ennemi assaut. Si le tir de protection finale (FPF) est indiqué comme disponible pour une mission, avant que la mission commence, placez un marqueur de tir de protection finale (FPF) approprié sur n'importe quelle carte dans la ligne de vue d'un observateur et non occupée par des forces amies.

E. Illumination
Fusées parachutes tirées pour fournir une illumination lors de missions de nuit.

F. Frappe aérienne
Pour les commandants réels, cette mission est plus complexe qu'une demande de tir [Call for Fire] standard et est délivrée depuis des hélicoptères ou des avions à voilure fixe. Vous devez d'abord avoir une marque avant de pouvoir tenter une frappe aérienne. Une marque est soit une fumée colorée pour marquer la position amie la plus proche de la cible ou une mission de tir de phosphore blanc (WP) sur la cible voulu.

G. Mission de tir de bataillon
La mission de tir de bataillon est une variation de mission hautement explosive (HE) ou Time-to-Target (TOT) et n'est disponible que pour l'artillerie. Si une carte tirée contient l'icône « 3-rafales » et si les instructions de mission indiquent que les missions de tir de bataillon sont disponibles, alors effectuez une mission de tir de bataillon. Choisissez deux cartes Terrain bordant la carte prise pour cible à l'origine, placez un marqueur de mission de tir imminente [Pending Fire Mission] sur ces cartes également. Il n'est pas obligatoire que les cartes se trouvent dans la ligne de vue de l'observateur.

6.7.3. Résoudre une tentative de demande de tir [Attempt to Call for Fire]

Tirez un nombre de cartes Action, modifié par le niveau d'expérience, comme indiqué sur les instructions de mission pour le type de mission de tir qui va être effectué. La tentative est réussie si l'icône de rafale est présent sur l'une des cartes. Si elle est réussie, placez un marqueur de mission de tir imminente [Pending Fire Mission] sur la cible et dépensez une mission de tir disponible sur la feuille de mission. Si elle n'est pas réussie, ne placez pas de marqueur et ne dépensez pas de mission de tir disponible. Retournez tous les marqueurs de tir imminent sur leur coté actif (icône de rafale) au début du segment de volume de feu.

L'un des dangers inhérents au tir indirect est le tir trop court. La complexité de la procédure couplée au stress du combat signifie que temps en temps une mission de tir ne touche pas la cible voulue. Si une carte tirée contient l'icône

©GMT L.L.C 2008

de rafale avec le mot « short » [court] à l'intérieur, alors la mission de tir a mal tourné. Si l'appui faisant feu était de l'artillerie ou des mortiers, alors placez le marqueur de mission de tir imminente [Pending Fire Mission] une carte plus près de l'observateur le long de sa ligne de vue, sauf si l'observateur demande un tir sur sa propre position (l'observateur occupe la carte prise pour cible). Dans ce cas, choisissez aléatoirement une carte bordante et placez le marqueur de mission de tir imminent [Pending Fire Mission] à cet endroit. Lorsqu'un « Short » est tiré pour une frappe aérienne, choisissez aléatoirement une carte bordant la marque et placez le marqueur à cet endroit.

6.7.4. Mortiers sur carte

Vos mortiers sur carte ont deux méthodes de pointage, selon comment ils engagent les cibles. Le pointage direct a lieu quand les servants du mortier peuvent observer la cible. Lorsqu'ils utilisent cette méthode, ils tirent exactement comme toute autre unité d'infanterie. Des équipes de mortier à un pas ne peuvent utiliser que le pointage direct.

Le pointage indirect a lieu quand ils emploient le tir indirect en utilisant un observateur comme de l'artillerie et des mortiers hors carte. Seules les unités de mortier à deux ou trois pas (souvent appelées « mortar section » ou « mortar platoon » de mortier historiquement) peuvent utiliser le pointage indirect. Lorsqu'ils utilisent le pointage indirect, les mortiers sur carte utilisent le réseau tactique de communication de compagnie (CO TAC Net) pour communiquer. Lorsqu'ils utilisent le pointage indirect, les mortiers sur carte n'ont pas à tracer de ligne de vue droite vers la cible, mais doivent être à portée de cartes y compris diagonalement et n'incluant pas la carte que le mortier occupe.

6.7.5 Cibles enregistrées

Les instructions pour certaines missions indiquent que vous commencez la mission avec une cible enregistrée pour l'artillerie hors carte (mais pas pour les mortiers). Si c'est le cas, placez un marqueur de cible [Target] sur la carte de votre choix. Vous pouvez également placer un marqueur de cible sur une carte après une mission de tir réussie sur cette carte depuis soit de l'artillerie hors carte ou des mortiers hors carte. Vous ne pouvez pas avoir plus d'un marqueur de cible en jeu par appui faisant feu. Retirez le marqueur de cible si l'appui qui fait feu tire sur une cible différente.

Ajoutez une autre carte au tirage pour une tentative de demande de tir [Attempt to Call for Fire] d'un observateur avancé (4.2.4f) ou une tentative de demande de tir [Attempt to Call for Fire] effectuée par une unité faisant feu hors carte (4.2.4g) pour tout tir de l'appui faisant feu enregistré situé sur la carte contenant son marqueur de cible.

6.8. MUNITIONS

La gestion d'un nombre de munitions limité est un aspect critique du combat d'infanterie moderne. Vous devez garder une trace de la dépense des munitions pour les unités qui le requièrent, que cela soit des amis ou des ennemis, sur la feuille de mission. Utilisez des marqueurs de munitions [Ammo] seulement lorsque vous déplacez des munitions autour de la carte. Les marqueurs de munitions représentent seulement les types de base ; dans certaines missions il y a différents calibres spécifiques et vous devez les noter sur la feuille de mission parce que les différents calibres ne sont pas interchangeables. Le chiffre sur un marqueur indique le nombre de points de munitions qu'il représente.

6.8.1. Types de munitions

Munitions de mitrailleuses (MG Ammo)
Chaque point représente environ 200 à 300 munitions. Chaque pas d'une unité peut transporter jusqu'à six points. Dépensez 1 point de munitions à chaque fois que vous avez une unité avec un facteur de volume de feu A qui tire. Dépensez 2 points pour une action de tentative de tir concentré [Attempt to Concentrate Fire] réussie. Dépensez 2 points à chaque tour où une ligne de protection finale (FPL) est utilisée.

Notez que dans les missions de Seconde Guerre Mondiale, certains des pelotons allemandes contiennent des mitrailleuses. De même, dans les missions du Vietnam où l'armée nord vietnamienne (NVA) apparait, ses pelotons contiennent également des mitrailleuses. Vous n'avez pas besoin de garder une trace des munitions pour ces unités, et chacune de ces unités reçoit la quantité de munitions indiquée pour une mitraillette (LMG) (Allemands) ou une mitrailleuses (MG) (NVA). Lorsqu'un peloton tombe à court de munitions de mitrailleuses, placez un marqueur « Out of Ammo » dessus, ce qui réduit ses valeurs à celles trouvées sur le marqueur. Notez aussi que certaines unités (comme les Allemands pour la Seconde Guerre Mondiale) commencent avec plus de munitions qu'ils ne peuvent en porter en une fois.

Munitions de mortiers (MTR Ammo)
Chaque point représente de six à huit munitions. Chaque pas d'une unité peut transporter jusqu'à deux points. Dépensez 1 point à chaque fois qu'un mortier tire, que son tir soit réussi ou raté.

Munition de fusil sans recul (RCL Ammo)
Chaque point représente de deux à trois munitions. Chaque pas d'une unité peut transporter jusqu'à trois points. Dépensez 1 point à chaque fois qu'une unité de fusil sans recul tire, que son tir soit réussi ou raté.

©GMT L.L.C 2008

Roquettes (RKT Ammo)
Utilisez cette munition pour les unités armées d'un bazooka, RPG ou Panzerfaust. Chaque point représente de deux à trois munitions, et chaque pas d'une unité peut transporter jusqu'à trois points. Certaines escouades sont dotées de lance-roquettes et des pions spécifiques sot fournis pour cette munition ((Panzerfaust et B40/RPG). Etant donné la taille encombrante et le poids des roquettes, vous devez garder une trace de leur utilisation, et si une unité qui utilise cette munition en tombe à court, elle perd sa capacité G ! à courte portée. A dater du Vietnam, les unités américaines ont des lance-grenades de 40mm avec une capacité G ! en exposant. Grâce à la petite taille de ces armes, les unités transportent un grand nombre de munitions et n'en tombent donc pas à court durant une mission.

6.9. EFFETS DE COMBAT

Résolvez tous les combats d'infanterie (pas de véhicule) dans la phase des effets de combat. Tous les combats de cette sorte sont considérés comme simultanés. Vous devez résoudre les effets de combat sur chaque unité d'une carte contenant un marqueur de volume de feu, et le faire pour chaque unité individuellement. Pour chaque unité, déterminez le modificateur de combat total [Net Combat Modifier] (NCM) selon la formule en 6.1.2. Une fois que vous avez déterminé le modificateur de combat total (NCM), tirez une carte Action et trouvez le modificateur de combat total (NCM) dans la section des résultats de tir le long du bord gauche de la carte. Près du modificateur, vous trouverez son effet. Il y a trois résultats possible : raté (MISS), cloué (PIN) ou touché (HIT). Si vous tirez une carte avec un résultat « HIT », vous devez alors en résoudre l'effet. Tirez une autre carte et référez-vous à la section d'effet de dégât [Hit Effect] au centre de la partie inférieure de la carte pour trouver l'effet sur l'unité prise pour cible.

6.9.1 Utiliser la section de résultat des tirs

La première colonne de cette section contient des chiffres entre –4 et +6 représentant le modificateur de combat total (NCM) de l'unité prise pour cible. La seconde colonne indique le résultat du tir, soit touché (HIT), raté (MISS) ou cloué (PIN) et s'applique aux combats contre les unités d'infanterie. Les effets de ces résultats sont :

A. Raté (MISS)
Pas d'effet. Si l'unité est clouée [PINNED], retirez le marqueur PINNED.

B. Cloué (PINNED)
Placez un marqueur PINNED sur l'unité. Une unité clouée [PINNED] ne peut accomplir que les actions suivantes :

• Actions de ralliement : tentative de retrait du marqueur « Pinned »
• Actions de mouvement : tentative de recherche d'un couvert ou mouvement vers une carte adjacente mais seulement si la carte est occupée par un ami et qu'il n'y pas de marqueur de volume de feu dessus.

Une unité clouée [PINNED] génère un volume de feu « tous cloués »

C. Touché (HIT)
Placez un marqueur PINNED sur l'unité. En plus, tirez une autre carte pour en découvrir l'effet.

6.9.2 Utiliser la section d'effet de dégât [Hit Effects]

La section d'effet de dégât de la carte Action est regroupée selon le niveau d'expérience de l'unité. Sous chaque niveau d'expérience se trouvent une ou deux lettres. Reportez-vous à la colonne correspondant au niveau d'expérience de l'unité qui subit un résultat « touché » [hit]. Chaque lettre indique l'équipe d'action limitée [Limited Action Team] à laquelle un pas de l'unité est converti. Si une unité ne possède qu'un seul pas et que le résultat est deux lettres, utilisez seulement la première lettre. La résolution des effets du tir combine les effets physiques et moraux du tir sur l'unité, donc tout pas est converti par les effets du combat en n'importe laquelle des équipes à action limitée [Limited Action Teams]. Par exemple, une équipe paralysée [Paralyzed Team] pourrait être convertie en équipe désorganisée [Litter Team], ce qui est une amélioration dans son état.

Les effets possibles sont :

C = Casualty (perte)
Convertissez le pas d'une unité en perte. Les pertes le restent la durée de la mission et ne peuvent pas se rallier. Vous ne pouvez pas les déplacer ni les faire combattre. Vous devrez les faire évacuer par d'autres unités dès que possible. Ne résolvez pas de combat contre des pertes.

P = Paralyzed Team (équipe paralysée)
Convertissez le pas en équipe paralysée. Retirez l'unité originale du jeu.

L = Litter Team (équipe désorganisée)
Convertissez le pas en équipe désorganisée. Retirez l'unité originale du jeu.

©GMT L.L.C 2008

F = Fire Team (équipe d'appui-feu)
Convertissez le pas en équipe d'appui-feu. Si l'unité a une équipe d'appui-feu sur son verso, retournez-la sur son côté équipe d'appui-feu. Sinon, retirez l'unité et remplacez-là par un marqueur d'équipe d'appui-feu générique de la nationalité appropriée. Certaines nationalités ont différentes équipes d'appui-feu avec différentes valeurs de volume de feu. Lorsqu'une unité est convertie en équipe d'appui-feu, elle ne peut pas avoir une valeur de volume de feu plus puissante que sa capacité normale. (un modificateur de volume de feu plus bas comme indiqué en 6.3.1. fait une valeur de volume de feu plus puissante.)

A = Assault Team (équipe d'assaut)
Si une unité n'a pas d'équipe d'appui-feu sur son verso, convertissez le pas en équipe d'assaut générique. Retirez l'unité originale du jeu. Si une unité a une équipe d'appui-feu sur son verso, retournez l'unité sur sa face d'équipe d'appui-feu. Si elle est déjà sur sa face d'équipe d'appui-feu, laissez-la ainsi. La restriction de ne pas convertir une unité en équipe d'assaut si celle-ci a une équipe d'appui-feu sur son verso ne s'applique pas à une équipe d'appui-feu générique dont le verso contient une autre équipe d'appui-feu avec un type d'arme différent. Convertissez une telle équipe d'appui-feu en équipe d'assaut quand elle subit un résultat A.

Si vous convertissez tous les pas d'une unité sauf un, convertissez automatiquement le pas final en équipe d'appui-feu. Les pelotons avec une valeur de volume de feu A possèdent une mitrailleuse qui sera toujours équipée, mais quand les équipes se scindent, la dernière aura une valeur de volume de feu A. Reportez-vous à l'illustration montrant le fractionnement des divers pelotons en équipes d'appui-feu avec les valeurs de volume de feu appropriées.

7. VEHICULES

Alors que le jeu met l'accent sur l'infanterie, une large variété de véhicules a été utilisée, au XXème siècle, pour soutenir l'infanterie. Il y a deux classes de véhicules de base à *Fields of Fire* : les véhicules terrestres et les hélicoptères. Vous déplacez un véhicule terrestres de carte à carte. Vous placez un hélicoptère en indiquant s'il atterrit ou s'il vole à basse altitude. Vous déplacez tous les véhicules et effectuez les combats contre eux dans la phase de mouvement et de combat des véhicules. Le mouvement et le combat ont lieu au cours de la phase, un mouvement peut donc être interrompu par un combat mais continuer ensuite. Si cela est permis par la table des véhicules et armes anti-chars, vous pouvez être capable à la fois de vous déplacer et d'effectuer un combat avec un véhicule. La table des véhicules et armes anti-chars (au dos du livret de briefing) indique toutes les informations utiles pour tous les véhicules. Par souci de simplicité, tous les combats contre un véhicule sont appelés combat anti-char.

7.1. COMMANDEMENT

7.1.1 Général

Les véhicules, comme les unités d'infanterie, sont organisés en sections et en compagnies avec une chaîne de commandement. Les véhicules terrestres sont dans des sections [platoons], mais les unités d'hélicoptères forment des escadrilles [flights]. Une section de véhicules est dotée d'un quartier général de section [Platoon Headquarters] (PLT HQ) et une escadrille d'hélicoptères est dotée d'un chef d'escadrille [Flight Leader] (FLT LDR). Les QG de section (PLT HQ) de véhicules et les chefs d'escadrille (FLT LDR) peuvent seulement activer des véhicules de leur même section ou escadrille. Contrairement à un QG de section (PLT HQ) d'infanterie, ces unités peuvent commander leur section ou escadrille et fonctionnent toujours comme une unité de combat ou de transport parce qu'un véhicule a suffisamment de membres d'équipage pour accomplir plus d'une tâche.

Tous les véhicules d'une section ou d'une escadrille ont leur propre réseau de radios. Le QG de section (PLT HQ) ou le chef d'escadrille (FLT LDR) sont toujours en communication avec tous les membres de sa section ou de son escadrille. Ils communiquent également sur le réseau tactique de compagnie au Vietnam ou lors des missions ultérieurs OU sur le réseau tactique de bataillon lors des missions de Seconde Guerre Mondiale ou de Guerre de Corée. Lors de la phase de commandement, votre QG de compagnie (CO HQ) peut activer un QG de section (PLT HQ) de véhicule ou un chef d'escadrille (FLT LDR), tout comme s'il activait n'importe quel autre QG de section (PLT HQ) ou état-major (Staff). S'ils ne sont pas activés par le QG de compagnie, effectuez le tirage de cartes pour le QG durant l'impulsion d'initiative du QG de section. Il peut conserver des points de commandement tout comme n'importe quel autre QG ou unité d'état-major. Seul le QG de compagnie ou un QG de section de véhicule individuel ou un chef d'escadrille peut activer des véhicules individuels appartenant à sa section ou son escadrille sauf si vous avez rattaché le véhicule à une section particulière avant le début de la mission. Vous pouvez également activer tout véhicule appartenant à une section ou une escadrille par initiative générale. Vous ne pouvez jamais rattacher un hélicoptère à un QG de section d'infanterie.

Certains véhicules, comme les camions et les jeeps, ont es équipages limités et/ou pas de radio et ne sont pas indiqués dans les instructions de mission comme faisant partie d'une section de véhicules. Les jeeps et les petits véhicules similaires n'ont pas d'équipage. Quelle que soit l'unité qui y est embarquée, celle-ci est considérée comme le conducteur. Les camions viennent avec un petit équipage mais ne sont normalement pas dotés de radios. On doit leur

©GMT L.L.C 2008

donner un commandement pour qu'ils se déplacent individuellement. Vous pouvez activer un camion pour le mouvement en utilisant un QG ou une unité d'état-major ou par initiative générale.

Certains canons anti-chars ou anti-aériens sont considérés comme des véhicules à tous égards, sauf qu'ils ne peuvent pas se déplacer au cours d'une mission. Ceux-ci sont indiqués sur la table des véhicules et armes anti-chars sous la colonne « Mobile ».

Certain appareils, comme les hélicoptères d'attaque, les appareils des contrôleurs aériens avancés (FAC) et les *gunships* à ailes fixes (AC47)son traités comme des cas spéciaux.

7.1.2 Hélicoptères d'attaque

Vous demandez un hélicoptère d'attaque de la même manière qu'une mission de soutien aérien rapproché. Si la demande est réussie, vous avez activé l'hélicoptère d'attaque. Placez-le directement sur une carte à chaque fois que vous le désirez durant la phase de mouvement et de combat des véhicules. Il ne « vole » pas de carte en carte, et par conséquent n'est vulnérable qu'aux combats anti-chars de réaction dans la carte sur laquelle vous le placez. Cependant, testez le combat anti-char de réaction contre l'appareil lorsque vous le placez.

S'il ne sont pas endommagés, la section deux appareils peut attaquer la carte prise pour cible et (si vous le désirez) une carte voisine avec son volume de feu. Si un seul appareil n'est pas endommagé, vous pouvez lui faire attaquer la carte prise pour cible seulement. Le tir « Short » [court] s'applique aussi aux missions d'hélicoptère d'attaque, bien que seule la nouvelle carte prise pour cible reçoive les attaques.

Un hélicoptère d'attaque peut rôder un tour supplémentaire (pour un total de deux tours). Si vous voulez que l'hélicoptère attaque une cible différente lors du second tour, vous devez repasser par la procédure de demande. Sinon, un hélicoptère d'attaque effectue automatiquement une seconde attaque sur ses cibles originales, subissant un éventuel combat anti-char de réaction comme précédemment.

7.1.3 Appareils des contrôleurs aériens avancés

Vous pouvez activer automatiquement un appareil de contrôleur aérien avancé (FAC) et le faire rôder quatre tours supplémentaires (pour un total de cinq tours). A chaque tour, vous pouvez lui faire accomplir une action de tentative de demande de tir par une unité hors-carte [Attempt to Call for Fire from an Off-Map Firing Unit] (mais seulement s'il s'agit d'un support aérien depuis un appareil à ailes fixes ou un hélicoptère d'attaque) et vous pouvez lui faire marquer la cible avec un marqueur de phosphore blanc (WP). La portée de la roquette de phosphore blanc est de courte portée.

Placez le contrôleur aérien avancé (FAC) sur une carte de votre choix lors de la phase de mouvement et de combat des véhicules. Il ne « vole » pas de carte en carte, et par conséquent n'est vulnérable qu'aux combats anti-chars de réaction dans la carte sur laquelle vous le placez. Dans les missions du Vietnam, les hélicoptères d'attaque et les contrôleurs aériens avancés aéroportés sont seulement vulnérables aux armes légères, aux armes automatiques et aux mitrailleuses lourds de 12,7mm.

7.1.4 *Gunships* à ailes fixes

Durant les missions du Vietnam, les *Gunships* volent à des altitudes plus élevées et ne sont pas vulnérables aux combats anti-chars. Ils volent seulement durant les missions de nuit. Comme pour les contrôleurs aériens avancés, vous activez automatiquement un AC47 en le plaçant n'importe où sur la carte générale lors de la phase de mouvement et de combat des véhicules. Vous pouvez le déplacer sur n'importe quelle carte à chaque tour suivant et le faire rôder pour la mission entière une fois disponible. Une fois placé, il peut placer son volume de feu d'armes lourdes et placer une illumination parachutée dans n'importe quelle combinaison de 3 cartes qu'il occupe ou qui lui sont adjacentes. Cela ne requiert pas d'action de demande de tir en cours.

7.2. ACTIVER DES VEHICULES

Contrairement à l'infanterie, vous pouvez activer un véhicule seulement une fois durant un tour. Activez un véhicule durant le segment de commandement et placez un marqueur « Activated » dessus pour rappel à cet instant. Bien qu'activé durant le segment de commandement, ne faites pas effectuer d'action de véhicule à l'unité avant la phase de mouvement et de combat des véhicules. Vous pouvez déplacer ou initier un combat seulement avec des véhicules activés. Un véhicule non activé peut effectuer un combat seulement en réaction au tir et au mouvement des autres véhicules. Déplacez et faites tirer chaque véhicule activé un à la fois jusqu'à ce que son activation soit achevée. Si à la fois des véhicules ennemies et amies sont activées, alternez les actions , le camp attaquant agissant en premier. Retournez le marqueur d'activation d'une unité sur sa face « Moved/Fired » lorsque vous avez terminé son action, et retirez tous les marqueurs dans la phase de nettoyage.

©GMT L.L.C 2008

7.3. MOUVEMENT

7.3.1. Mouvement terrestres

Vous pouvez déplacer un véhicule terrestres d'une carte à une autre sur un nombre illimité de cartes. Cependant, vous devez stopper son mouvement lorsqu'il pénètre dans une carte à circulation « SLOW » (lente) et vous ne pouvez pas le faire entrer dans une carte à circulation « NO » (voir 1.2.1b). Vous ne pouvez pas déplacer un véhicule après qu'il ait tiré, mais vous pouvez déplacer un véhicule avant qu'il tire s'il y a un chiffre dans sa colonne « mouvement & tir » [Move & Fire] de la table des véhicules et armes anti-chars de l'aide de jeu (voir aussi 7.5c.).

7.3.2. Mouvement aérien

Lorsqu'un hélicoptère entre en jeu, placez-le sur la carte de votre choix ; vous ne le déplacez pas de carte en carte. Il est vulnérable seulement aux combats anti-chars dans la carte sur laquelle il est placé. N'appliquez pas le modificateur +1 de cible en mouvement à un hélicoptère.

Un hélicoptère qui a une capacité de transport sur la table des véhicules et armes anti-chars est un hélicoptère de transport. S'il n'est pas doté d'une telle capacité, il s'agit d'un hélicoptère d'attaque. Considérez un transport comme atterrissant et décollant mais considérez un hélicoptère de combat comme effectuant une sortie d'attaque. Un hélicoptère de transport est disponible pour un atterrissage d'assaut, pour apporter du ravitaillement ou des renforts ou pour l'évacuation de pertes, mais vous pouvez l'activer pour le placer sur la carte générale. Vous pouvez placez un transport d'hélicoptère seulement sur une carte avec un point de contrôle de zone d'atterrissage dessus, qui ne peut se trouver que sur une carte avec la mention « LZ » (zone d'atterrissage) [Landing Zone]. Pour faire atterrir un hélicoptère de transport après le mouvement initial sur la carte générale, une autre unité doit d'abord marquer avec de la pyrotechnie la zone d'atterrissage désignée. Les hélicoptères d'attaque sont disponibles sur demande comme missions de soutien aérien.

7.4. TRANSPORT

La valeur entre parenthèses sur le pion du véhicule indique le nombre de pas que celui-ci peut transporter. Il peut aussi transporter une quantité d'objets égale au maximum autorisé pour ce nombre de pas (voir 5.1.3).

7.4.1 Embarquer

Pour embarquer une unité d'infanterie (selon 1.2.3. toute unité qui n'est pas un véhicule) ou des pertes sur un véhicule , le véhicule doit accomplir une action de transport durant la phase de commandement. Placez un marqueur « Exposed » sur n'importe quelle unité de véhicule qui accomplit une action de transport si elle n'en possède déjà pas une. Placez les unités d'infanterie embarquées sous le pion du véhicule. Vous pouvez déplacer le véhicule normalement dans le phase des véhicules. Les unités peuvent commencer une mission embarquées sur des véhicules en les plaçant sous des unités de véhicule au début de la mission.

7.4.2. Débarquer

Des passagers

Un véhicule peut débarquer ses passagers lors de la phase des véhicules, soit avant ou après le mouvement du véhicule. Vous n'avez pas besoin d'émettre un ordre spécifique pour le débarquement. Placez un marqueur « Exposed » sur tout passager qui débarque et sur le véhicule.

De l'équipement

Pour débarquer de l'équipement ou des munitions d'un véhicule, ce véhicule doit accomplir une action de transport lors de la phase de commandement. Placez un marqueur « Exposed » sur toute unité de véhicule qui accomplit une action de transport si elle n'en possède pas déjà un. Vous pouvez déplacer le véhicule normalement dans la phase des véhicules.

7.4.3 Grimper sur des jeeps ou des camions

Les jeeps ne possèdent pas d'équipage et une unité embarquée sert de conducteur. Les jeeps et les camions sont des véhicules ouverts. Une unité d'infanterie embarquée peut tirer ou se faire tirer dessus comme toute autre unité d'infanterie dans le segment des effets de combat. Elle peut aussi subir les effets néfastes d'un combat anti-char en tant que passager d'un véhicule ciblé. Si un véhicule se déplace, alors tous les passagers qu'il transporte sont exposés et les passagers ne tirent aucun couvert du véhicule tant qu'ils sont embarqués.

7.4.4. Grimper sur des chars

Les unités, les pertes et les munitions peuvent grimper sur les chars lorsque cela est nécessaire. Un char transporte un nombre de pas égal à sa capacité de transport sur la table des véhicules et armes anti-chars. Un char transportant des pertes ou des passagers ne peuvent pas engager de combat tant que les passagers n'ont pas débarqué ou été déchargés (pertes, munitions). Toute unité grimpée sur un char qui est la cible d'une attaque anti-char, et dont le résultat est « en feu » [Brewed Up], « endommagé » [Knocked Out] ou « cloué » [Pinned], résulte en un touché [HIT] pour toute unité

©GMT L.L.C 2008

d'infanterie qu'il est en train de transporter. Résolvez l'effet du tir [hit] immédiatement. Débarquez immédiatement les passagers affectés et placez un marqueur « Exposed » sur eux, qui est applicable dans la phase des effets de combats suivante. Les passagers peuvent être engagés comme n'importe quelle autre unité d'infanterie dans les phase des effets de combat, mais n'ont pas de volume de feu propre pendant qu'ils sont embarqués. Si le véhicule se déplace, alors les passagers sont exposés parce qu'ils ne tirent aucun couvert du véhicule tant qu'ils sont embarqués.

7.4.5. Assaut héliporté

Les assauts héliportés commencent généralement par atterrir au premier tour d'une mission, mais le rythme de l'assaut est à votre discrétion. Appliquez les règles de commandement des véhicules et de mouvement des hélicoptères aux assauts héliportés. Vous pouvez soutenir la compagnie avec seulement un certain nombre d'hélicoptères, et à cause de cela il n'y a généralement pas assez de place dans les hélicoptères pour transporter toutes les troupes de la compagnie ver la zone d'atterrissage en même temps. Vous aurez besoin d'effectuer des actions de détachement d'équipes [Detach Teams] pour fractionner des pelotons en équipes d'appui-feu ou d'assaut, laissant des pas d'unités dans la zone de transit [Staging Area]. Après avoir lâché une vague, il peut être nécessaire que les hélicoptères conduisent des vagues suivantes.

Les opérations héliportées sont réglées par deux zones virtuelles hors-carte, l'une appelée la zone de transit de récupération [Pickup Zone Staging Area] et l'autre la zone de transit en route [Enroute Staging Area]. (Utilisez deux cartes Terrain inutilisées face cachée pour représenter ces zones.) Un hélicoptère charge des unités et des munitions dans la zone de transit de récupération [Pickup Zone Staging Area] lors d'un tour et la quitte lors du même tour pour la zone de transit en route [Enroute Staging Area]. Au second tour, il entre dans la carte de zone d'atterrissage (LZ) de la carte générale, où il peut décharger ses passagers ou ses munitions et ramasser des pertes. Au troisième tour, il part pour la zone de transit en route [Enroute Staging Area] et au quatrième tour il est de retour à la zone de récupération [Pickup Zone], où il peut décharger les pertes et charger de nouveaux passagers et des munitions. Ainsi, un aller-retour complet zone de récupération - zone en route - carte générale - zone en route - zone de récupération prend quatre tours. Des hélicoptères chargés peuvent commencer une mission dans la zone de transit en route [Enroute Staging Area] et ainsi les atterrissage peuvent commencer au tour 1 d'une mission.

Un hélicoptère chargé peut rôder un tour sur la carte générale avant qu'il la quitte et retourne à la base, ainsi un atterrissage planifié au tour 3 peut être différé jusqu'au tour 4, mais si l'hélicoptère n'atterrit pas au tour 4, il doit retourner dans la zone de récupération [Pickup Zone], prenant ainsi deux tours supplémentaires avant de devenir éligible pour charger à nouveau.

Note du concepteur : une compagnie d'assaut aérien à pleine puissance disposait de 12 hélicoptères. Ceux-ci pouvaient être organisés en deux ou trois escadrilles de trois à cinq hélicoptères. Souvent, une simple compagnie d'assaut aérien apportait un soutien pour l'atterrissage, l'évacuation de pertes et le ravitaillement.

Procédure

1. Sélectionnez une zone d'atterrissage [Landing Zone]. Durant la phase de commandement du tour au cours duquel les hélicoptères sont censés entrer sur la carte générale, activez la première vague d'hélicoptères pour la déplacer vers la zone d'atterrissage. Certaines zones d'atterrissage peuvent s'étendre jusqu'à trois cartes pour loger suffisamment d'appareils.
2. Dans la phase de mouvement et de combat des véhicules qui s'ensuit, placez la première vague sur la carte de zone d'atterrissage (LZ). Ayez plusieurs UH1 « Slicks » (transports de troupes) qui atterrissent et débarquent des troupes pour sécuriser la zone d'atterrissage. Les appareils qui atterrissent sont vulnérables aux combats anti-chars de réaction si la zone d'atterrissage est à portée d'une unité ennemie.
3. Durant la phase de commandement du tour suivant, le QG applicable peut ordonner à la seconde vague de se déplacer vers la zone d'atterrissage ainsi qu'à la première vague d'appareils de quitter la zone d'atterrissage. Plusieurs UH1 « Slicks » supplémentaires peuvent faire atterrir des éléments supplémentaires de la compagnie avec pour but d'étendre la capacité de tir de soutien de la zone d'atterrissage. Dans la phase de mouvement et de combat des véhicules qui s'ensuit, la première vague peut partir tandis que la seconde vague débarque des troupes, pourvu qu'il y ait suffisamment de points de commandement pour le faire.
4. Durant les phases de commandement des tours suivants, vous pouvez activer des vagues supplémentaires à déplacer vers la zone d'atterrissage. Celles-ci peuvent inclure des hélicoptères de transport lourd CH-47 plus gros apportant des éléments plus lourds ou le reste de la compagnie. Lors des phases de mouvement et de combat des véhicules qui s'ensuivent, la vague précédente peut partir tandis que la vague courante débarque des troupes, pourvu qu'il y ait suffisamment de points de commandement pour le faire. Continuez selon ce schéma jusqu'à la conclusion du plan d'assaut. Ensuite, organisez la compagnie et faites-là avancer vers l'objectif. L'objectif sécurisé (au Vietnam, généralement en nettoyant une zone), vous pouvez extraire la compagnie dans le sens contraire via la même ou une nouvelle zone d'atterrissage sécurisée.

©GMT L.L.C 2008

Exemple de plan d'atterrissage
(Il est optionnel, il n'y aucune obligation de l'utiliser) :

1ère vague :
Trois UH-1 (capacité de 3 pas chaque) Total de 9 pas – une section à pleine puissance c'est 12 pas. Chaque peloton laisse derrière lui un pas (s'ils ont le pas à laisser)
Stick 1 - 1st PLT HQ [1], 1/1st PLT (-) [2] = 3 pas
Stick 2 - Wpns / 1st PLT [1], 2/1st PLT (-) [2] = 3 pas
Stick 3 - Wpns / 1st PLT [1], 3/1st PLT (-) [2] = 3 pas

Note du concepteur : les troupes assignées à un appareil sont appelés « sticks » ou « chalks ».

Restrictions
Vous n'avez pas besoin de faire atterrir des vagues d'assaut les unes après les autres, et vous pouvez établir des délais dans le plan d'atterrissage. Dans certaines situations, il peut ne pas y avoir suffisamment de points de commandement disponibles pour déplacer tous les hélicoptères vers et depuis la zone d'atterrissage (LZ). Dans d'autres cas, vous pourriez considérer que la zone d'atterrissage est trop « chaude » pour y amener des hélicoptères en toute sécurité. De plus, le plan d'assaut doit prendre en compte la capacité maximale de 4 véhicules par carte (voir 1.2.1i). Si le nombre d'hélicoptères excède la capacité de la zone d'atterrissage à la fin de la phase de mouvement et de combat des véhicules, ou si plus d'hélicoptères que ne peut en loger la zone d'atterrissage tentent d'atterrir dans le même tour, les appareils en excès annulent immédiatement leur atterrissage. Si des hélicoptères atterrissent sur une carte contenant un marqueur de volume de feu, ils subissent le tir avant de débarquer des passagers. Les hélicoptères sur des cartes de zone d'atterrissage (LZ) au début de la phase de véhicules peuvent décoller de façon à ce que d'autres hélicoptères puissent atterrir.

7.5 ACTIVATION ET ACTIONS DES VEHICULES

Un véhicule ou une unité d'infanterie capable de tir anti-char activé(e) durant la phase de commandement peut accomplir une (et une seule) des actions suivantes durant la phase de mouvement et de combat des véhicules. La colonne « mouvement et tir » de la table des véhicules et armes de portée indique si une unité peut utiliser un action « mouvement puis tir » [Move then Fire].

A. Tir
Les tirs contre des véhicules et des hélicoptères sont appelés combat anti-chars (AT), et une unité autorisée à exécuter de tels tirs est appelée unité capable de tir anti-char. Le seul moment où une unité peut accomplir un combat anti-char est la phase de mouvement et de combat des véhicules. Effectuez les tirs contre une cible d'infanterie (qu'il s'agisse d'une unité capable de tirs anti-chars ou indiquée sur la table des véhicules et armes anti-chars) dans la phase des effets de combat.

Pour toute unité de véhicule activée qui ne peut accomplir une action « mouvement puis tir » [Move then Fire], vous pouvez faire tirer l'unité, mais si elle le fait elle ne peut pas se déplacer. Si une telle unité tire en réaction au mouvement ou au tir d'un autre véhicule activé (voir ci-dessous) avant qu'elle (l'unité qui réagit) se déplace ou tire, alors l'unité qui réagit ne peut pas effectuer d'autre action. Le tir est la seule action disponible durant la phase de mouvement et de combat des véhicules pour une unité d'infanterie capable de tirs anti-chars activée pour le combat anti-char durant la phase de commandement. Si une de vos unités tire au lieu de se déplacer, résolvez d'abord tout volume de feu (VOF) présent sur la carte depuis laquelle elle tire, puis résolvez le combat anti-char de l'unité, et enfin résolvez tout tir de réaction de toute unité capable de tirs anti-chars possédant une ligne de vue.

B. Mouvement
Inversement, pour toute unité de véhicule activée qui ne peut effectuer une action « mouvement puis tir » [Move then Fire], l'unité peut se déplacer mais pas tirer. Si elle se déplace , résolvez d'abord tout volume de feu présent sur la carte depuis laquelle elle commence le mouvement. Si elle survit à cette attaque initiale, déplacez-la sur une autre carte. S'il y a un marqueur de volume de feu (VOF) sur cette carte, résolvez immédiatement le volume de feu présent sur cette carte. Enfin, résolvez tout tir de réaction de toute unité capable de tirs anti-chars possédant une ligne de vue.

Après avoir résolu tout tir de réaction et si le véhicule activé survit, vous continuez de le déplacer (si cela est autorisé par les restrictions de mouvement), en résolvant les volumes de feu et les tirs de réaction possibles, carte par carte. Après avoir achevé le mouvement et le combat de tous les véhicules activés, tous les véhicules amies qui n'ont pas été activés subissent des attaques de tout volume de feu présent sur leur carte.

C'est la seule fois où un volume de feu affecte des véhicules. Résolvez le tir en utilisant la résolution de combat anti-char et les modificateurs indiqués ici.

©GMT L.L.C 2008

C. Mouvement puis tir
Si la colonne « mouvement puis tir » d'un véhicule a un numéro (même un 0), vous pouvez déplacez une telle unité comme ci-dessus et la faire tirer après qu'elle soit entrée dans une carte. Cependant, vous devez cesser de la déplacer après qu'elle ait tiré.

D. Tir de réaction
Quand les véhicules activés se déplacent et tirent, elles sont potentiellement menacées par le tir d'unités qui réagissent. Les unités qui réagissent sont les véhicules inactifs, l'infanterie inactive capable de tirs anti-chars, les véhicules activés n'ayant pas encore tiré ou l'infanterie capable de tirs anti-chars activée n'ayant pas encore tiré. De telles unités peuvent tirer en réaction à tout véhicule qui tire ou qui se déplace dans sa ligne de vue. Vous n'avez pas besoin de dépenser de points de commandement pour faire tirer ces unités qui réagissent. Une unité ne peut pas réagir à un tir de réaction.

E. Repérage
Un véhicule activé qui ne se trouve pas sous un marqueur « Pinned » [Cloué] peut tenter de repérer une unité ennemie non repérée située dans sa ligne de vue au lieu de tirer. Effectuez la tentative de repérage en utilisant la même procédure que pour les autres tentatives de repérage. Traitez le véhicule activé comme s'il venait juste de tirer.

7.6 RESOUDRE LES COMBATS ANTI-CHARS
D'abord, déterminez le modificateur de canon de l'unité qui fait feu en croisant le type de l'unité qui fait feu avec la distance jusqu'à la carte prise pour cible sur la table des véhicules et armes anti-chars. Ajoutez-y la valeur défensive du type de véhicule pris pour cible trouvée dans la colonne de valeur défensive. Ajoutez tous les modificateurs de couvert & dissimulation [Cover & Concealment] présents sur la carte de l'unité prise pour cible. Si l'unité qui fait feu possède une capacité de « mouvement puis tir » [Move then Fire] et s'est déplacée, ajoutez le modificateur de la colonne « mouvement & tir ». Enfin, ajoutez tout autre modificateur applicable indiqué en bas de la table des véhicules et armes anti-chars. Le résultat final est appelé « modificateur anti-char ». Tirez une carte Action et appliquez le modificateur anti-char au chiffre anti-char indiqué sur cette carte pour obtenir une somme finale. Cherchez la somme finale dans le tableau « anti-blindé » [Anti-Armor Table] sous la table des véhicules et armes anti-chars pour déterminer le résultat du combat anti-chars.

Si la table des véhicules et armes anti-chars indique que l'unité qui fait feu a une capacité de tir rapide [Quick Shot], que la cible n'est pas un hélicoptère et que le résultat du combat anti-char est -4, -2, 0, 2 ou 4, alors l'unité qui fait feu a obtenu un résultat « tir rapide » [Quick Shot]. Une unité qui obtient un résultat « tir rapide » peut effectuer un autre combat anti-char, et peut continuer tant qu'elle obtient des résultats « tir rapide ». Vous ne pouvez pas obtenir de résultat « tir rapide » contre un hélicoptère.

Suivez une procédure différente lorsque vous faites tirer un véhicule ou une unité capable de tirs anti-chars dotée d'un volume de feu G !. (De telles unités sont dotées d'armes de plus petits calibres comme des canons de 37 mm.) Dans ce cas, suivez la procédure de tentative d'attaque à la grenade [Attempt to Make a Grenade Attack]. Si elle est réussie, alors suivez la procédure ci-dessus (déterminez le modificateur anti-char net, tirez une carte pour obtenir un chiffre anti-char et additionnez-les ensemble) pour déterminer le résultat de combat anti-char final dans le tableau « anti-blindé ».

7.7 RESULTATS DES COMBATS ANTI-CHARS
Bien que vous résolviez les combats contre les véhicules et les hélicoptères de manière identique, il y a différents résultats de combat pour chacun. Les concepts généraux suivants s'appliquent à tous les résultats de combat anti-chars :

• Un marqueur « Wreck » [épave] apporte un couvert comme n'importe quel autre marqueur de couvert. Bien qu'un tel marqueur ne compte pas dans le nombre maximal de marqueur de couvert autorisé pour une carte Terrain (voir 1.2.1f), il compte dans les limites de capacité de véhicules (see1.2.1i), ce qui s'applique également aux zones d'atterrissage.
• Un marqueur d'épave en feu [Burning Wreck] n'apporte pas de couvert, mais compte dans les limites de capacité de véhicules, ce qui s'applique aussi aux zones d'atterrissage. La fumée provenant d'une épave en feu n'est pas cumulative avec d'autres épaves en feu dans la même carte. La fumée d'une épave en feu bloque la ligne de vue.
• La table des véhicules et armes anti-chars indique la taille, en pas, de l'équipage de chaque type de véhicule.

A. Résultats de combat pour les véhicules

1) En feu [Brewed Up]
Remplacez le véhicule par un marqueur d'épave en feu [Burning Wreck]. Convertissez chaque pas d'équipage en perte [Casualty].

2) Endommagé [Knocked Out]
Remplacez le véhicule par un marqueur d'épave [Wreck]. Convertissez chaque pas d'équipage et de passager en équipe d'appui-feu [Fire Team] et infligez un résultat « touché » [HIT] sur chacun. Résolvez le HIT comme s'il avait eu lieu

©GMT L.L.C 2008

durant la phase des effets de combat. Placez les équipes sous le marqueur d'épave, mais marquez-les « exposées » [Exposed].

3) Recul [Retreating]
L'équipage du véhicule décide que la discrétion est la meilleure mesure de la valeur. Retirez du jeu et pour le reste de la mission le véhicule et tous les passagers qu'il transporte.

4) Cloué [Pinned]
Placez un marqueur « cloué » [Pinned] sur le véhicule pour indiqué que son écoutille est fermée. Les véhicules cloués bénéficient d'un modificateur -1 si ils sont la cible d'un combat anti-char. Ils ne peuvent pas effectuer de repérage. Ils subissent un modificateur +1 si ils tirent en combat anti-chars. Retirez le marqueur « cloué » [Pinned] à la fin de la phase de mouvement et de combat des véhicules, mais seulement si le véhicule n'a pas été le destinataire d'une forme quelconque d'attaque durant cette phase.

5) Raté [Missed]
Sans effet.

B. Résultats de combat pour les hélicoptères (et les appareils de contrôleur aérien avancé (FAC))

1) Abattu – Ecrasé [Shot Down – Crashed]
Remplacez l'hélicoptère par un marqueur d'épave en feu [Burning Wreck]. Convertissez chaque pas d'équipage et de passager en perte [Casualty].

2) Abattu – Retourné [Shot Down – Auto Rotate]
Remplacez l'hélicoptère par un marqueur d'épave [Wreck]. Convertissez chaque pas d'équipage et de passager en équipe d'appui-feu [Fire Team] et infligez un résultat « touché » [HIT] sur chacun. Résolvez chaque HIT comme s'il avait eu lieu durant la phase des effets de combat. Placez les équipes sous le marqueur d'épave, mais marquez-les « exposées » [Exposed].

3) Avorté – Endommagé [Aborted – Damaged]
Déplacez immédiatement l'hélicoptère vers la zone de transit en route [Enroute Staging Area]. Considérez-le comme suffisamment endommagé pour être indisponible comme soutien le reste de la mission. Renvoyez l'hélicoptère et tous ses passagers vers la zone de transit de récupération [Pickup Staging Area] au tour suivant où l'appareil atterrit et n'est plus capable de repartir. Tous les passagers lâchés peuvent s'envoler dans un autre hélicoptère non endommagé.

4) Avorté – Non endommagé [Aborted – Undamaged]
L'hélicoptère abandonne l'action en cours, mais est toujours disponible comme soutien à la mission durant les prochains tours. Déplacez immédiatement l'hélicoptère vers la zone de transit en route [Enroute Staging Area], où vous pourrez lui faire ré-entrer la carte générale dans un prochain tour. Garder tous les passagers à bord.

5) Raté [Missed]
Sans effet.

8. VISIBILITE

Les marqueurs de visibilité modifient les résultats de repérage et de combat durant les missions de nuit et les missions à visibilité limitée. Placez-les près de la carte générale pour vous référez facilement à leurs modificateurs. Appliquez le modificateur de visibilité entre +0 et +5 au modificateur de combat total [Net Combat Modifier] (NCM). Quand le modificateur de visibilité est supérieur à +1, la mission se déroule sous les effets d'une visibilité limitée. Placer un marqueur de visibilité près de la carte générale permet au joueur de se souvenir du modificateur de visibilité dicté par les instructions de la mission. Notez que les volumes de feu de la grenade et du Incoming ne sont pas affectés par le modificateur de visibilité. Durant une visibilité limitée, la distance maximale de la ligne de vue sans Illumination ou appareil d'observation nocturne est réduite à « courte portée » (adjacente).

8.1 ILLUMINATION

Les instructions de campagne indiquent les illuminations disponibles. L'illumination s'applique aux missions de nuit (une visibilité de lune de n'importe quelle valeur) et peut être délivrée par plusieurs sources. Utilisez-la pour atténuer les effets d'une visibilité limitée de nuit. L'illumination n'est d'aucun secours dans les conditions de pluie/neige ou de brouillard. Placez un marqueur d'illumination sur une carte soit en déployant une pyrotechnie ou en demandant une mission de tir d'illumination. Le marqueur d'illumination possède un ou plusieurs modificateurs atténuant le modificateur de visibilité. Appliquez le modificateur du haut à la carte contenant le marqueur d'illumination. Appliquez le modificateur du bas, s'il y en a un, à toutes les cartes adjacentes. (Le modificateur d'illumination plus le modificateur de visibilité ne peut jamais être inférieur à +0). Toute carte qui se trouve sous l'effet de l'illumination est illuminée. Les

©GMT L.L.C 2008

unités disposent de leur portée normale vers les cartes illuminées. Retirez les marqueurs d'illumination lors de la phase de nettoyage.

8.2 APPAREILS D'OBSERVATION NOCTURNE

8.2.1 Infrarouges actifs
Ceci inclut les dispositifs d'éclairage et les receveurs infrarouges qui sont montés soit sur des armes légères ou sur des véhicules. N'appliquez pas de modificateur de visibilité lorsque vous faites tirer une unité ainsi équipée à bout portant (sur la même carte). N'appliquez pas de modificateur de visibilité lorsque vous faites tirer une unité de véhicule ainsi équipée jusqu'à courte portée (dans une carte adjacente).

8.2.2 Infrarouges passifs
Ceci inclut les goggles et les Starlight scopes. Les instructions de campagne indiquent l'efficacité spécifique des appareils disponibles car leur qualité change avec le temps. Vous pouvez faire tirer une unité équipée d'infrarouges passifs quelle que soit la visibilité jusqu'à sa pleine portée. N'appliquez pas de modificateur de visibilité lorsque vous faites tirer une unité ainsi équipée quelle que soit la portée. Les infrarouges passifs n'ont pas d'effet cumulé avec l'illumination.

8.2.3 Viseurs thermaux
Vous pouvez faire tirer une unité équipée de viseurs thermaux quelle que soit la visibilité, pluie/neige, brouillard ou fumée jusqu'à sa pleine portée. N'appliquez pas de modificateur de visibilité lorsque vous faites tirer une unité ainsi équipée quelle que soit la portée.

8.3. FUMEE
La fumée est une forme artificielle de visibilité limitée. La fumée a lieu suite à une pyrotechnie, une mission de tir ou une épave en feu. La fumée peut être de la fumée hautement concentrée (HC), de la fumée de phosphore blanc (WP) ou de la terre et de la poussière soulevées par des tirs d'artillerie et de mortiers (un marqueur de volume de feu Incoming). Vous pouvez tracer une ligne de vue à l'intérieur de, mais pas à travers, une carte contenant de la fumée. La fumée hautement concentré (HC) et de phosphore blanc (WP) apporte un avantage défensif aux occupants de la carte, sauf pour les attaques Incoming et à la grenade. Plusieurs sources de fumées ne sont pas cumulatives ; utilisez le seul, meilleur, avantage défensif.

9. L'ENNEMI

9.1. CONTACT POTENTIEL
Le contact ennemi est fonction du niveau d'activité actuelle. L'activité actuelle est dynamique : elle change immédiatement quand les conditions changent. Reconsidérez et mettez à jour le niveau d'activité actuelle quand la situation change sur la carte générale, y compris les tests d'activité ennemie, les mouvements amis lors de la phase de commandement et quand un contact potentiel est résolu. Placez le marqueur d'activité actuelle près du marqueur de visibilité actuelle en haut de la carte générale pour vous y référer facilement. Les niveaux d'activité actuelle sont, en l'ordre croissant :

1. Pas de contact :
Aucun marqueur de volume de feu (VOF) ou de direction de tir primaire (PDF) ne se trouve sur la carte générale et aucune unité ennemie n'a été repérée.

2. Contact :
Une carte occupée par une unité se trouve sous un marqueur de volume de feu. Le contact peut avoir lieu quand une unité américaine place un marqueur de volume de feu même si l'unité ennemie ne le fait pas.

3. Engagé :
Deux (ou davantage) cartes occupées par des unités se trouvent sous un marqueur de volume de feu.

4. Fortement engagé :
Deux (ou davantage) cartes occupées par des unités se trouvent sous un marqueur de volume de feu et au moins une carte est à la fois occupée par des unités amies et ennemies.

9.1.1 Marqueurs de contact potentiel (PC)
Les marqueurs de contact potentiel (PC) contrôlent le type et la localisation du contact ennemi (9.2). Dans certaines missions, ils peuvent se déplacer, représentant le mouvement potentiel de l'ennemi. Les marqueurs sont dotés de deux faces. Une face contient la lettre potentielle A, B ou C. L'autre face a un point d'interrogation. La lettre représente la probabilité et la gravité du contact ennemi, de A le plus grave à C le moins grave.

©GMT L.L.C 2008

9.1.2. Placement initial des marqueurs de contact potentiel pour missions offensives et patrouilles de combat

Pour les missions offensives, placez les marqueurs de contact potentiel sur la carte générale lorsque vous installez une mission. Les instructions de mission indiquent quel type de marqueur de contact potentiel placer par rangée de cartes, s'il faut les placer face « lettre » ou face « ? » visible et de quelle manière les placer. Placez un marqueur du type indiqué sur chaque carte qui n'est pas occupée par une unité amie dans cette rangée. Certaines missions peuvent dicter le placement de forces ennemies sur la carte générale en plus des marqueurs de contact potentiel.

Si une mission demande que des marqueurs de contact potentiel de différentes lettres soient placés aléatoirement, sélectionnez un nombre de marqueurs de chaque lettre égal au nombre de cartes Terrain devant être marquées. Retournez tous les marqueurs de contact potentiel de façon à ce que leur face « ? » soit visible, mélangez-les minutieusement et enfin placez le nombre requis en jeu avec leur face « ? » visible. Par exemple, si les instructions de mission demande de placer aléatoirement 8 marqueurs avec les lettres B et C, mélangez 8 marqueurs avec la lettre B et 8 marqueurs avec la lettre C, puis placez aléatoirement 8 de ces 16 marqueurs en jeu en montrant leur face « ? ». S'il n'y a pas assez de marqueurs de contact potentiel d'une lettre, sélectionnez autant de marqueurs avec lettre que possible puis sélectionnez un nombre équivalent de marqueurs avec l'autre ou les autres lettre(s). Par exemple, dans plusieurs missions du Vietnam, il est demandé de placer aléatoirement des marqueurs de contact potentiel sur 25 cartes. Dans ce cas, sélectionnez 16 marqueurs A, 16 marqueurs B et tous les 16 marqueurs C, mélangez-les et placez-en 25 en jeu avec leur face « ? » visible.
Si deux marqueurs de contact potentiel terminent sur une carte à cause de quelque événement (comme une contre-attaque), retirez la lettre la plus basse (A est la plus haute).

9.1.3. Placement de marqueurs de contact potentiel pour les missions défensives

Pour les missions défensives, placez des marqueurs de contact potentiel sur des cartes ou des rangées entières comme indiqué par les instructions de mission durant les tests d'activité ennemie. Puis résolvez ces tests normalement. Retirez tout marqueur de contact potentiel non résolu à la fin d'un tour particulier.

9.1.4. Contre-attaques

Certaines missions offensives exigent une contre-attaque lors d'un tour particulier ou suite à un événement du QG supérieur ennemi. Lors d'un tour de contre-attaque, placez des marqueurs de contact potentiel sur toute carte du type indiqué dans les instructions occupée par les Américains. Ceci peut avoir lieu plusieurs fois, comme spécifié dans l'événement. Certaines missions peuvent avoir une combinaison de forces ennemies différente dédiée spécialement aux contre-attaques. La séquence de jeu pour la mission reste celle d'une mission offensive, mais les test d'activité (9.4.) sont effectués avec la tactique « Assaut » pour les trois prochains tour ou jusqu'à ce que la mission se termine, ce qui survient en premier.

9.1.5. Résoudre les marqueurs de contact potentiel

Des missions basent le succès sur le retrait de marqueurs de contact potentiel. Lors de la phase de volume de feu, s'il y a une unité américaine sur une carte avec un marqueur de contact potentiel, résolvez le contact potentiel et retirez le marqueur. Si le marqueur de contact potentiel se trouve sur sa face « ? », retournez-le sur sa face avec la lettre avant de le résoudre. Résolvez les marqueurs de contact potentiel multiples dans l'ordre alphabétique. Résolvez les marqueurs multiples de la même lettre dans un ordre aléatoire. Pour résoudre un marqueur, vérifier la table des tirages de contact potentiel (également sur une carte d'aide) et croisez la lettre du marqueur avec le niveau d'activité actuelle pour déterminer le nombre de cartes à tirer. Si une carte tirée contient le mot « Contact! » dans la partie supérieure du centre, vous établissez un contact. (Si le croisement de la lettre du marqueur et du niveau d'activité actuelle indique « Auto », vous établissez un contact sans avoir à tirer de carte.) Lorsque vous établissez un contact, consultez les instructions de mission pour déterminer le type de contact basé sur la lettre du marqueur de contact potentiel.

Vous pouvez déplacer des véhicules à travers des cartes Terrain sans résoudre leur marqueur de contact potentiel. Résolvez le contact seulement sur la carte sur laquelle le véhicule termine son mouvement.

9.2. GENERER DES FORCES ENNEMIES

Dès que le contact est établi, déterminez le type d'unité ennemie qui a été contactée et son placement sur la carte générale en utilisant la procédure à deux étapes suivante :

9.2.1 Procédure générale

Pour chaque marqueur de contact potentiel où le contact a eu lieu :

Dans un premier temps, déterminez le type et la disposition de l'ennemi. Tirez une carte Action et vérifiez le chiffre aléatoire situé sous le 10. Reportez ce chiffre sous la lettre, dans les instructions de mission, correspondant à la lettre situé sur le marqueur de contact potentiel pour trouver la force ennemie qui en résulte. Elle est associée à une force

©GMT L.L.C 2008

spécifique trouvée sur la table de combinaison des forces ennemies dans les instructions de mission de la campagne associée. La table de combinaison des forces indique s'il faut placer des marqueurs de volume de feu (VOF) / de direction de tir primaire (PDF), si les unités sont placées automatiquement repérées, comment placer les unités qui obtiennent un résultat « placement selon le tableau de combinaison » [Per Package Table Placement] sur un tableau de placement des unités, et le type et le nombre d'unités à placer sur la carte générale. Si plusieurs unités sont indiquées, placez celles avec un signe « + » ensemble sur la même carte. Placez celles séparées par un caractère « / » sur des cartes séparées. De cette façon, un contact complexe peut avoir lieu simultanément depuis plusieurs directions. Annotez le dos de la feuille de mission avec les informations concernant l'unité ennemie et les munitions. Si la combinaison générée ne peut pas être mise en place parce qu'une ou plusieurs unités ne sont pas disponibles à cause des limites de l'assortiment de pions, ne tenez pas compte de la combinaison originale et tirez des cartes supplémentaires jusqu'à générer une combinaison contenant des types d'unité qui soient tous disponibles.

Dans un second temps, déterminez la direction et la distance de l'ennemi. Tirez une carte Action et reportez-vous au chiffre aléatoire situé sous le 10. Reportez ce chiffre sous le tableau de placement des unités dans les instructions de mission pour trouver le placement qui en résulte. Ce placement indique la direction et la distance des forces ennemies par rapport à la carte Terrain où le contact a eu lieu. La direction est relative à l'orientation du joueur par rapport à la carte générale. (Le devant est la rangée suivante en direction du haut de la carte générale par rapport au joueur, la gauche est sur sa gauche, etc.) Les instructions de mission indiquent si l'ennemi est repéré ou non et s'il se trouve dans un couvert ou non et le type de ce couvert le cas échéant. Ne placez pas une unité indiquée après un caractère « / » sur la même carte qu'une autre unité de la même combinaison ; continuez de tester le placement jusqu'à déterminer une carte différente.

9.2.2 Cases spéciales de placement

• Si le résultat du placement est « placement selon le tableau de combinaison » [Per Package Table Placement], référez-vous à la colonne de « placement » du tableau de combinaison des forces de cette campagne pour déterminer s'il faut placer les unités sur la même carte que celle où le contact a eu lieu, sur des cartes adjacentes à la carte du contact ou sur des cartes situées à la distance de ligne de vue maximale actuelle de la carte du contact. Si cette colonne vous demande de placer l'unité sur des cartes adjacentes, ou à ligne de vue maximale, continuez de tirer des cartes sur le tableau de placement des unités jusqu'à obtenir une direction.
• Quand vous placez une unité à ligne de vue maximale, elle doit être capable de voir l'unité déclenchant le contact. Ceci représente le contact établi par l'unité ennemi faisant feu.
• Placez les mines toujours sur la même carte que l'unité résolvant le contact potentiel (voir 9.5).
• Placez une force ennemie non repérée sous un marqueur de contact potentiel sur sa face « ? » pour vous souvenir que la force n'est pas repérée.
• Les forces ennemies peuvent aller sur une carte qui possède toujours un marqueur de contact potentiel. Dans ce cas, laissez le marqueur de contact potentiel en place.
• Les forces ennemies qui n'ont pas de volume de feu / direction de tir primaire (VOF/PDF) lors du tour où elles sont placées ouvriront automatiquement le feu comme des unités américaines lors des tours suivants.
• Si une unité ennemie est placée de telle façon qu'elle tire à travers un marqueur de contact potentiel sur une autre carte, retire ce marqueur de contact potentiel si il se trouve au même niveau à la fois que l'unité qui tire et que l'unité prise pour cible, parce que l'ennemi ne tirera pas intentionnellement à travers ses propres troupes. L'ennemi tirera au-dessus des têtes de ses propres unités se trouvant à une élévation plus basse.
• Une force ennemie ne peut pas aller sur une carte ayant un marqueur de volume de feu ennemi. Dans ce cas, continuez de tirer des cartes jusqu'à ce qu'une localisation valide apparaisse. L'inverse s'applique aussi. C'est-à-dire que vous ne pouvez pas placer un volume de feu ennemi sur une carte avec une unité ennemie, même une qui n'a pas été encore repérée par des unités américaines.
• Si la combinaison sélectionnée inclut un chef, piochez en un aléatoirement.
• Placez toujours un seul exemplaire du type d'unité indiqué, sauf si la combinaison en inclut spécifiquement un plus grand nombre.
• Les instructions de mission indiquent un niveau de couvert par défaut. Placez toutes les unités ennemies de cette combinaison devant être placées sur la même carte sous le marqueur de couvert indiqué sauf a) la combinaison de l'unité mentionne spécifiquement un autre type de couvert, auquel cas utilisez celui-ci à la place, ou b) elle indique que l'unité est exposée [Exposed], auquel cas n'utilisez pas de marqueur de couvert.
• Le placement de forces ennemies peut amener la carte générale à s'étendre au-delà de sa configuration originelle par le placement de cartes Terrain supplémentaires. Vos unités ne peuvent pas quitter les frontières originelles sauf si cela est spécifiquement indiqué par les instructions de mission. Ceci peut même amener la carte générale à s'étendre dans la zone de transit [Staging Area]. (Si cela arrive, la zone de transit principale s'élargit aussi afin de permettre le mouvement américain hors-carte selon la règle 2.3.5.) Pour étendre la carte générale, tirez une nouvelle carte Terrain du paquet et placez-la où nécessaire. S'il s'agit d'une carte de colline, placez-là et continuez de tirer des cartes à placer par dessus jusqu'à ce que vous tiriez une carte autre que colline. N'étendez pas la carte générale si une unité ennemie quitte la carte à cause d'un résultat « Fall Back » [Retraite] d'une hiérarchie des tests d'activité. Retirez l'unité du jeu à la place.
• Ajustez le marqueur d'activité actuelle quand des forces ennemies apparaissent.

©GMT L.L.C 2008

9.3. REPERAGE

La plupart des unités ennemies arrivent en jeu non repérée. Le statut « non repéré » s'applique à tous les occupants d'une carte. Les unités amies ne peuvent pas engager d'unités ennemies situées sur une carte non repérée, même si les unités ennemies de cette carte peuvent engager des unités amies. Certaines unités ennemies sont placées en jeu automatiquement repérées d'après les tables de combinaison des forces ennemies. Pour repérer une unité ennemie, effectuez une tentative d'action avec un tirage de base de deux cartes et modifié par les modificateurs de la table des modificateurs de tirage des tentatives de repérage [Spotting Attempts Draw Modifiers Chart], avec pour minimum absolu le tirage d'une carte. Notez que certains modificateurs se rapportent à l'unité tentant de repérer alors que d'autres se rapportent à l'unité ennemie qu'elle essaye de repérer. Une unité ennemie non repérée qui se déplace dans une carte comportant une unité ennemie repérée est automatiquement repérée. Si au moins une unité ennemie située sur une carte est repérée, elles sont toutes repérées, qu'il s'agisse d'une unité non repérée qui se déplace dans une carte contenant une unité repérée ou vice versa. Les forces amies sont toujours considérées repérées par l'ennemi.

9.4. TESTS D'ACTIVITE ENNEMIE

Vous devez effectuer un test d'activité pour toutes les unités en jeu, d'après la tactique ennemie indiquée dans les instructions de mission et le tableau de hiérarchie des tests d'activité [Activity Checks Hierarchy Table]. Il y a trois tableaux de hiérarchie des tests d'activité différentes : Cloués / équipes à action limitée (LAT), offensif et défensif. Sur les tableaux de test offensif et défensif, il y a des colonnes pour les différentes tactiques ennemies. Trouvez la hiérarchie et la tactique que l'ennemi utilise pour la mission dans les instructions de mission, puis utilisez la colonne correspondante pour tous les tests d'activité. Testez toutes les unités clouées et les équipes à action limitée sur le tableau Pinned/LAT. Pour toutes les tables, trouvez le premier cas qui s'applique à l'unité en commençant par le haut et en procédant vers le bas de la colonne de tactique appropriée. Déterminez aléatoirement l'ordre dans lequel vous testez les cartes occupées par l'ennemi. Pour chaque carte, testez d'abord les unités clouées et les équipes à action limitée, puis les unités en bon ordre et enfin les chefs. Tirez une carte en utilisant la section de chiffre aléatoire appropriée au cas qui s'applique pour déterminer quelle action ou tentative, s'il y en a, l'unité accomplit. Accomplissez ou tentez cette action immédiatement avant de passer à l'unité ennemie suivante.

Une unité ennemie qui n'est pas autrement engagée contre une unité amie doit engager (placez un marqueur de volume de feu et un marqueur de direction de tir primaire) toute unité amie qui se déplace dans sa ligne de vue ; aucun tirage n'est nécessaire. S'il y a plus d'une carte occupée dans sa ligne de vue, elle engage la cible la plus large en terme de pas. En cas d'égalité, utilisez une selection aléatoire pour déterminer la direction de tir primaire ennemie. Lorsqu'une unité ennemie doit choisir parmi des cibles situées sur sa propre carte, elle sélectionne la cible la plus large en premier, puis aléatoirement parmi les cibles de taille égale. N'effectuez pas de test d'activité pour une unité dont l'action est mandatée par une autre règle, comme une unité qui tombe à court de munitions. Une unité ennemie perd sa direction de tir primaire si une unité amméricaine est entrée dans sa carte et bascule son tir contre l'unité qui vient d'entrer.

9.5. MINES, PIEGES ET MINES CLAYMORE

Placez tout marqueur de volume de feu de mines découvertes via un contact potentiel sur la même carte que l'unité ayant résolu le contact potentiel. Toutes les unités, amies ou ennemies, actuellement sur la carte, doivent immédiatement faire un test de mine. Comme indiqué sur le marqueur, tirez 3 cartes Action pour chaque unité. Si une carte contient un icône de rafale, alors l'unité a été touchée ; retournez le marqueur de mines sur sa face d'explosion pour vous souvenir qu'il faut appliquer le(s) dégât(s) lors du segment des effets de combat. Pour les unités d'infanterie, le modificateur de combat total (NCM) pour une mine est -4 et pour le combat anti-char, le modificateur de combat total est -2. Il n'est pas affecté par une visibilité limitée.

Par la suite, chaque unité d'infanterie ou de véhicule, amie ou ennemie, qui entre ou se déplace sur une carte minée teste s'il y a attaque de mine en tirant 3 cartes pour chaque unité et en vérifiant s'il y a un icône de rafale. Ceci s'applique aussi bien au tour durant lequel la mine a été découverte qu'à un tour ultérieur. Vous n'avez pas besoin de tester s'il y a une attaque de mine lorsqu'une unité quitte la carte. Vous ne pouvez pas retirer une mine.

Les pièges [Booby Trap] apparaissent de le même manière que les mines . Les pièges ne sont pas persistants, cependant, et n'attaquent qu'une seule fois. Lorsqu'un piège apparaît, il attaque automatiquement une unité avec une attaque de mine de -4. Si plusieurs unités occupent la carte ; déterminez aléatoirement laquelle est attaquée. Il n'y a pas de marqueur de piège ; utilisez un marqueur d'attaque à la grenade lorsqu'un piège apparaît.

Les mines Claymore sont disponibles comme indiqué dans les instructions de mission. Placez-les au début de la mission sur ou adjacente à une carte occupée par l'Américain, pas plus d'une par carte. Si une unité ennemie entre ou apparaît sur une carte comportant une mine Claymore, après que toutes les unités ennemies se soient déplacées, la Claymore attaque une unité avec une attaque de mine de -4. Si plusieurs unités peuvent être attaquées, déterminez aléatoirement laquelle attaquer. Retirez la mine Claymore après qu'elle ait été utilisée une fois.

©GMT L.L.C 2008

9.6. SNIPERS
Dès que le contact est établi avec un sniper, tirez une carte Action pour déterminer le placement du sniper d'après le tableau de placement des contacts [Contact Placement Table] des instructions de mission. Cependant, placez-le toujours à distance de ligne de vue maximale de la carte affectée et non repéré. Un sniper peut attaquer avec des grenades et il peut employer une attaque à la grenade gratuite lorsqu'il est sujet à une attaque à la grenade ennemie. Un sniper reste en jeu et continue d'attaquer la carte qui a amené le sniper sur la carte générale jusqu'à ce qu'il soit repéré. Une fois repéré et en bon ordre, vous pouvez déplacer le sniper d'une carte pour l'éloigner des unités amies durant chaque segment de test d'activité jusqu'à ce qu'il soit hors de ligne de vue amie ou qu'il ait quitté la carte générale, auquel cas retirez-le du jeu. Si aucune cible n'existe sur la carte ciblée ; le sniper engagera la carte occupée par des unités amies la plus proche située dans sa ligne de vue. Si plusieurs cibles potentielles existent, engagez celle avec le plus de pas. S'il y a toujours plusieurs cibles possibles, déterminez la nouvelle cible aléatoirement.

9.7. CHEFS
Lorsqu'un chef ennemi est en jeu, tirez une carte supplémentaire pour tout tentative d'action effectuée par des unités ennemies en communication avec le chef. Retournez un chef ennemi seul sur une carte sur sa face d'équipe d'appui-feu [Fire Team] lors du premier segment de test d'activité ennemie [Enemy Activity Check Segment] qui suit le moment où il entre dans cet état.

9.8. GUETTEURS POUR LE TIR INDIRECT
Placez un marqueur de volume de feu Incoming ennemi sur la même carte que l'unité résolvant le contact potentiel qui engendre le marqueur. Il y a toujours un guetteur contrôlant le volume de feu Incoming. Tirez une carte Action pour déterminer le placement du guetteur d'après le tableau de placement des contacts [Contact Placement Table] dans les instructions de mission, mais placez-le toujours à distance de ligne de vue maximale de la carte affectée et non repéré. Le tir initial a lieu automatiquement sans le besoin d'un tirage de cartes.

Pourvu que le guetteur reste en bon ordre et qu'il lui reste des missions de tir, il continue de demander des tirs avec les priorités suivantes :

1. Unités dans la même carte que le marqueur de volume de feu.
2. La carte dans sa ligne de vue avec un véhicule.
3. La carte dans sa ligne de vue avec le plus de pas.
4. Si plusieurs cartes ont un nombre égal de pas et sont à la même distance, alors déterminez la cible aléatoirement.

Le nombre de missions disponibles (y compris l'initiale), le modificateur de combat total et le nombre de tirages pour tous les tirs après le premier sont inclus dans les instructions de mission. Une mission de tir est dépensée seulement si le tirage de demande de tir a été réussi. Retirez les guetteurs en bon ordre du jeu lorsqu'ils ont dépensé toutes leurs missions de tir disponibles.

9.9. MUNITIONS ENNEMIES
Gardez une trace des munitions et des missions de tir ennemies au dos de la feuille de mission. Dans la phase de nettoyage, retirez du jeu toute unité ennemie non repérée qui tombe à court de munitions. Toute unité ennemie repérée et en bon ordre qui tombe à court de munitions tente de quitter la carte générale en se déplaçant d'une carte pour l'éloigner des unités amies durant chaque segment de test d'activité jusqu'à ce qu'elle soit hors de ligne de vue amie ou qu'elle ait quitté la carte générale, auquel cas retirez-la du jeu. Vous devez déplacer l'unité ennemie le long du chemin ayant le plus grand couvert et dissimulation et qui l'éloigne toujours des unités amies les plus proches.

9.10. VEHICULES ENNEMIS
Les véhicules ennemis peuvent être activés pour le mouvement ou le combat dans la phase des véhicules via un test d'activité. Les instructions de mission fournissent les priorités spécifiques des véhicules pour les véhicules ennemis quand ils sont activés. Quand des véhicules des deux camps sont activés, le camp attaquant commence et les activations alternent après cela.

10. RALLIEMENT, RECONSTITUTION & EXPERIENCE

Vous pouvez augmenter l'état d'une unité ayant un état réduit durant une mission en ralliant ou reconstituant l'unité. Vous pouvez augmentez le niveau d'expérience d'une unité entre les missions en dépensant des points d'expérience. Vous pouvez également promouvoir et remplacer des unités entre les missions.

10.1. RALLIER ET RECONSTITUER
Vous pouvez augmenter l'état d'une unité depuis un état avec un chiffre plus bas à un état avec un chiffre plus haut en accomplissant avec succès une action de ralliement sur l'unité.

1. Equipe paralysée [Paralyzed Team]

©GMT L.L.C 2008

2. Equipe désorganisée [Litter Team]
3. Equipe d'appui-feu [Fire Team] ou équipe d'assaut [Assault Team]
4. Bon ordre [Good Order]

Si une unité a subit un résultat de combat (voir 6.9.2.) qui a entraîné le remplacement du pion originel par un pion d'équipe à action limitée (LAT) (équipe paralysée, désorganisée, d'assaut ou d'appui-feu générique), l'unité ne peut jamais être ralliée pour revenir à son pion originel. L'état le plus élevé qu'elle peut atteindre durant une mission est celle d'équipe générique d'appui-feu [Fire Team] ou d'assaut [Assault Team]. Cependant, vous pouvez utiliser deux ou trois de ces équipes génériques pour reconstituer un peloton d'infanterie retiré. Ainsi, en pratique, un peloton normal peut regagner son pion de bon ordre originel durant une mission à travers le ralliement et la reconstitution, tandis que les armes, les observateurs avancés ou les QG ne le peuvent pas.

Le fait qu'il n'y ait pas de mécanisme pour garder une trace de quelles équipes à action limitée provient de quelle unités spécifiques est intentionnel. Les unités réduites à des équipes à action limitée deviennent des petits groupes d'hommes avec des programmes variables. Les équipes d'assaut sont virtuellement identiques à des unités « berserk » d'autres jeux, et leur réponse à la pression des combats est une envie irrépressible d'engager l'ennemi au combat.

10.2. GAGNER DE L'EXPERIENCE

La compagnie reçoit des points d'expérience en accomplissant des tâches au cours d'une mission. Les instructions de mission indiquent combien de points vaut chaque tâche.

10.3. PROMOUVOIR DES UNITEs

Faites monter les pas en expérience soit en dépensant des points d'expérience ou en les faisant revenir d'un statut de perte. Prouvez-les seulement entre les missions, jamais au cours d'une mission. Il coûte un point d'expérience pour promouvoir un pas de Bleu à Ligne. Il coûte trois points d'expérience pour promouvoir un pas de Ligne à Vétéran. Vous pouvez augmentez l'expérience d'un pas d'un seul niveau entre les missions. Après avoir accompli une mission, faites ce qui suit dans l'ordre indiqué :

• Comptabilisez les points d'expérience.
• Rétrogradez à Bleu tous les pas terminant la mission comme équipe à action limitée (LAT).
• Promouvez les pas.
• Ajoutez des remplacements disponibles.

Vous ne pouvez pas utiliser de points d'expérience pour promouvoir des pas rattachés ou de soutien assignés à la compagnie par les instructions de mission (génie, compagnie d'armes lourdes, etc.). La compagnie perd les points d'expérience non utilisés.

10.3. REMPLACEMENTS

Les remplacements arrivent généralement Bleu, mais après une mission, certains remplacements deviennent Vétéran quand les hommes légèrement blessés retournent à la compagnie. Retournez-en un comme vétéran pour chaque tranche de quatre pas de perte par mission, en arrondissant les fractions à l'entier inférieur. Vous pouvez ajouter les pas à n'importe quelle unité dans le compagnie.

Allouez les pas de remplacement comme indiqué sur les instructions de mission à la compagnie, puis déterminez le niveau d'expérience final des unités individuelles. Une fois que l'expérience combinée d'une unité à plusieurs pas est déterminée (voir 10.6), tous les pas sont à ce niveau d'expérience pour la prochaine mission. Vous pouvez également utiliser un pas de remplacement pour reconstituer un QG ou une unité d'état-major, mais cette unité a un niveau d'expérience Bleu.

Vous ne recevez de pas de remplacement qu'après qu'une mission ait été accomplie avec succès, pas pour retenter une mission.

10.4. ROTATIONS

Certains campagnes organisent des rotations où les pas de vétérans effectuent une rotation hors de la compagnie d'après les instructions de campagne.

10.5. NIVEAU D'EXPERIENCE DES UNITES A PLUSIEURS PAS

Pour les unités à deux pas
• Vétéran + (Bleu ou Ligne) = Ligne
• Ligne + Bleu = Bleu

Pour les unités à trois pas
• 2x Vétéran + Bleu = Ligne

©GMT L.L.C 2008

• 2x Vétéran + Ligne = Vétéran
• 2x Ligne + n'importe = Ligne
• 2x Bleu + Vétéran = Ligne
• 2x Bleu + Ligne = Bleu
• Vétéran + Ligne + Bleu = Ligne

11. CONDITIONS DE VICTOIRE

Vous devez achever une mission avec succès avant de passer à la mission suivante de la campagne. Les instructions de mission indiqueront ce qui fait qu'une mission a été accomplie avec succès et le nombre de fois qu'une mission peut être tentée. Vous ne pouvez retenter une mission que si vous avez échoué à la remplir.

11.1. RETENTER UNE MISSION ECHOUEE

Accomplissez les étapes suivantes lorsque vous retentez une mission. Appliquez également chacune d'elles à toute patrouille après la première dans une mission de patrouille de combat, excepté où vous régénérez la carte générale entre les patrouilles (ce qui représente une zone différente).

• Assignez tous les points d'expérience gagnés lors de la tentative précédente, mais n'ajoutez pas de remplacements. Ceux-ci doivent attendre jusqu'à ce que vous ayez accompli la mission avec succès.
• Reconstituez les pelotons à partir des équipes à action limitée (LAT) s'il en reste suffisamment, et ralliez-les automatiquement. Laissez les équipes à action limitée (LAT) restantes en équipes d'appui-feu [Fire Teams]. *
• Repositionnez les unités amies sur n'importe quelle carte sécurisée amie. Vous pouvez les placer au-dessous de couvert.
• Retirez toutes les équipes paralysées [Paralyzed] et désorganisées [Litter] ennemies.
• Retirez toutes les unités amies faites prisonnier par l'ennemie. *
• Laissez tous les marqueurs de couvert et les mines découverts sur la carte générale.
• Laissez toute unité ennemie qui se trouve sous un marqueur de couvert dans ce couvert, mais placez toute unité ennemie qui ne se trouve pas sous un couvert sous le meilleur couvert disponible de sa carte.
• Retournez toutes les épaves en feu sur leur face épave.
• Retirez les marqueurs « Pinned ». Commencez une nouvelle feuille de mission.
• Retirez les points de commandement sauvegardés. *
• Utilisez le même nombre de tours, de missions de tir de soutien et de points de munitions pour les nouvelles missions comme pour la mission originelle. *

* Appliquez les points 2, 5, 10 et 11 aussi entre les missions.

11.2. ETRE RELEVE DE SES FONCTIONS

Si vous ne pouvez pas accomplir une mission avec succès dans le nombre de tentatives octroyées par les instructions de mission, votre campagne échoue. Les quartiers généraux suprêmes vous relèvent de votre commandement. En d'autres termes, vous devez recommencer avec la première mission de la campagne.

Crédits
Conception du jeu : Ben Hull
Développement du jeu : Dick Vohlers
Graphismes des livrets, tables, cartes et pions : Donal Hegarty
Graphisme de la boite : Rodger MacGowan
Producteurs : Tony Curtis, Gene Billingsley, Andy Lewis, Mark Simonitch, Rodger MacGowan
Tests et relecture : David Gee, Pelle Nilsson, Karl Deckard, John Holme, Jerry Tresman, Alvaro Crusher, Michael Stephan, Gregg Whisler, Steven Caler, Stan Buck, Lucas Wan, Michael Wawrow.
Traduction : Arnauld Della Siega. Si vous avez des remarques (coquilles, contre-sens…) : arnaulds@hotmail.com

©GMT L.L.C 2008

FRACTIONNEMENT DES PELOTONS

Armée allemande (Heer)

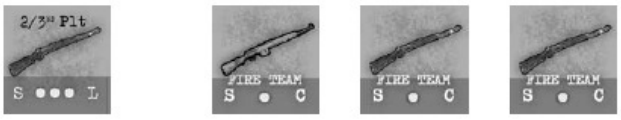
Mission 1 seulement

Toutes les autres missions

Parachutistes allemands (Fallschirmjaeger)

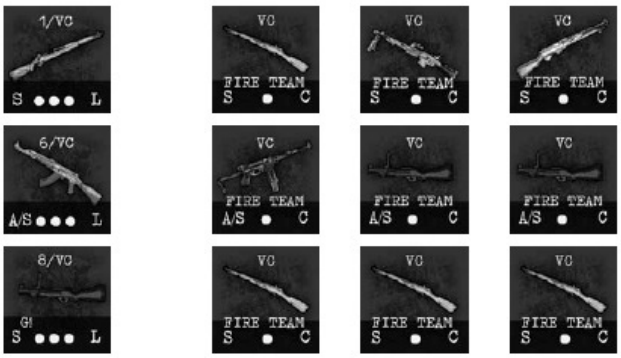
ou

Toutes les missions



Nord Coréens (NKPA)

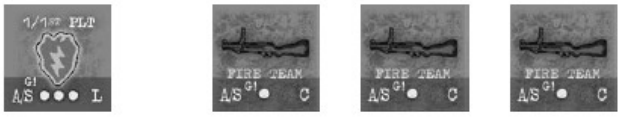
Viet Cong (VC)



Armée nord vietnamienne (PAVN)

Armée américaine 2è GM et Corée

Armée américaine Vietnam



Armée américaine Génie 2è GM et Corée

Armée américaine Génie Vietnam

Armée américaine mortiers

©GMT L.L.C 2008

RESUME DE LA SEQUENCE D'UN TOUR

3.1 Phase d'événement du QG supérieur ami (à partir du tour 2)

• Tirez une carte Action ; si l'icône de QG est présent, déterminez un événement sur la table des événements du QG supérieur ami

3.2 Missions défensives : phase d'activité ennemie

3.2.1 Segment d'événement du QG supérieur ennemi (à partir du tour 2)

• Tirez une carte Action ; si l'icône de QG est présent, déterminez un événement sur la table des événements du QG supérieur ennemi

3.2.2 Segment de vérification de l'activité ennemie

• Placez des marqueurs de contact potentiel comme indiqué par les instructions de mission
• Testez l'activité de chaque unité ennemie sur la carte
  o Déterminez l'ordre des cartes aléatoirement
  o Sur chaque carte, testez les unités selon leur statut dans les tableaux de hiérarchie des tests d'activité

3.3 Phase de commandement amie

Durant les segments de cette phase :

• Pour qu'une unité ou un QG reçoive un commandement, il doit se trouver dans la chaîne de commandement du QG ou du chef émettant le commandement et en communication avec
• Placez un marqueur d'activation sur tous les véhicules activés

3.3.1 Segment d'activation

3.3.1 a Impulsion du QG de bataillon

• Si le QG de bataillon ne se trouve pas sur la carte générale, activez le QG de compagnie
• Si le QG de bataillon ne se trouve pas sur la carte générale, donnez-lui le nombre max. de points de commandement et dépensez-les sur des unités (4.2)

3.3.1 b Impulsion du QG de compagnie

• Si activé par le QG de bataillon, tirez une carte Action et donnez-lui le nombre modifié de points de commandement activé indiqué
• Sauvegardez ces points de commandement ou dépensez-les (et les points de commandement sauvegardés) sur des unités

3.3.1 c Impulsion du QG de section / état-major de compagnie

• Si activé par le QG de compagnie, tirez une carte Action et donnez-lui le nombre modifié de points de commandement activé indiqué
• Sauvegardez ces points de commandement ou dépensez-les (et les points de commandement sauvegardés) sur des unités

3.3.2 Segment d'initiative

3.3.2 a Impulsion du QG de compagnie

• Si non activé ci-dessus, tirez une carte Action et donnez-lui le nombre modifié de points de commandement d'initiative indiqué
• Sauvegardez ces points de commandement ou dépensez-les (et les points de commandement sauvegardés) sur des unités

3.3.2 b Impulsion du QG de section

• Si non activé ci-dessus, tirez une carte Action et donnez-lui le nombre modifié de points de commandement d'initiative indiqué
• Sauvegardez ces points de commandement ou dépensez-les (et les points de commandement sauvegardés) sur des unités

3.3.2 c Impulsion de l'état-major de compagnie

• Si non activé ci-dessus, donnez-lui un point de commandement
• Sauvegardez ces points de commandement ou dépensez-les (et les points de commandement sauvegardés) sur des unités

3.3.2 d Impulsion d'initiative générale

• Tirez une carte Action et dépensez sur n'importe quelles unités un nombre de points de commandement égal aux points de commandement d'initiative
  o S'il s'agit d'une patrouille de combat,, divisez le chiffre par deux préalablement

(RESUME DE LA SEQUENCE D'UN TOUR, à suivre…)

©GMT L.L.C 2008

(RESUME DE LA SEQUENCE D'UN TOUR, suite…)

3.4 Missions offensives / patrouilles de combat : phase d'activité ennemie

3.4.1 Segment d'événement du QG supérieur ennemi (à partir du tour 2)

• Tirez une carte Action ; si l'icône de QG est présent, déterminez un événement sur la tableau des événements du QG supérieur ennemi

3.4.2 Segment de vérification de l'activité ennemie

• Testez l'activité de toutes les unités ennemies sur la carte générale
  o Déterminez l'ordre des cartes aléatoirement
  o Sur chaque carte, testez les unités selon leur statut dans les tableaux de hiérarchie des tests d'activité

3.5 Phase de capture et de retraite mutuelle

• Faites capturer par l'ennemi toute équipe paralysée ou désorganisée seule sur une carte avec des unités ennemies
• Si un camp ne fait pas de prisonnier, convertissez les pas capturés en en pertes ; sinon désignez des gardes
• Retraitez toute équipe paralysée non clouée/capturée et située sous marqueur de volume de feu d'une carte de meilleur couvert et marquez-là exposée

3.6 Phase véhicules-avions mutuelle

• Déplacez et faites tirer les véhicules activés ; si les deux camps possèdent des véhicules activés, alternez les camps, en commençant (pour une mission offensive ou de patrouille de combat) par l'Américain ou (pour une mission défensive) par l'ennemi
• Effectuez le combat des véhicules
• Retournez le marqueur « Actived » de chaque unité lorsque celle-ci a terminé

3.7 Phase de combat mutuelle

3.7.1 Segment de volume de feu

3.7.1 a Mettez à jour les missions de tir

• Retirez les marqueurs de volume de feu « Incoming! » et « Air Strike » existant
• Retournez les marqueurs de tir imminent sur leur face active
  o Ajustez le marqueur d'activité actuelle comme nécessaire

3.7.2 b Evacuez les marqueurs de contact potentiel

• Pour chaque carte avec un marqueur de contact potentiel et une unité amie, tirez un nombre de cartes Action selon le marqueur de contact potentiel et le niveau d'activité actuelle sur la table des tirages de contact potentiel
  o Si une carte contient « Contact! », un contact est établi ; changez immédiatement le marqueur d'activité actuelle
  o Si des unités ennemies sont repérées, déterminez la combinaison ennemie à utiliser le placement d'après la règle 9.2
  o Placez tous les marqueurs de volume de feu et de direction de tir primaire qui s'appliquent
  o Mettez à jour la feuille de mission

3.7.2 Segment des effets de combat

• Pour chaque unité d'infanterie située sur une carte avec un marqueur de volume de feu :
  o Déterminez le modificateur de combat total
  o Tirez une carte Action Card pour déterminer si le tir est efficace
  o Si l'unité est touchée, tirez une autre carte Action pour déterminer l'effet du tir selon l'expérience de l'unité
• Ajustez les marqueurs de volume de feu et de direction primaire du tir comme nécessaire

3.8 Phase de nettoyage

• Retirez les marqueurs « Pyrotechnic », « Illumination », « Exposed », « Moved/Fired », « Concentrated Fire », « Grenade » et « Grenade Miss »
• Evacuez les pertes des points de récupération des pertes
• S'il s'agit d'une mission défensive, retirez tous les marqueurs de contact potentiel non résolus

©GMT L.L.C 2008