

TABLE DES MATIÈRES

1.0 Concepts Généraux.....	4
1.1 Échelle et Pions.....	4
1.11 Désignation des Groupes dans les scénarios.....	5
1.2 Dés.....	5
1.3 Empilement.....	5
1.4 Hexagones.....	5
1.5 Moral.....	5
1.6 Armes et Groupes de Soutien.....	5
1.6.1 Armes de Soutien.....	6
1.6.1.01 Mitrailleuses sur Trépied.....	6
1.6.2 Lance-Flammes et Charges Satchel.....	7
1.6.3 Groupes de Soutien.....	7
1.6.4 Mitrailleuse de Calibre .30.....	8
1.7 Marqueurs d'Événement.....	8
2.0 Séquence de Jeu.....	8
3.0 Phase de Ralliement.....	8
4.0 Phase Opérationnelle.....	9
4.1 Marqueur Opérations Terminées.....	10
5.0 Tirs.....	11
5.0.1 Influence des Leaders dans les Combats.....	12
5.1 Résultats de la Table DFT.....	12
5.2 Attaques avec Plusieurs Unités.....	13
5.3 Tirs d'Opportunité.....	13
5.4 Portée Etendue.....	14
6.0 Déplacements.....	14
6.1 Mouvement d'Assaut.....	14
6.2 Pas de Course.....	15
6.3 Ramper.....	15
6.3.1 Groupes de Soutien et Mouvement Spécial.....	15
6.4 Mouvement Furtif.....	15
7.0 Fumigènes.....	15
8.0 Combat au Corps à Corps.....	16
8.1 L'Après Corps à Corps.....	17
8.2 Renforcer un Corps à Corps.....	17
8.3 MMC avec une Puissance de Feu Nulle et « M ».....	17
8.4 Armes de Soutien Eligibles au Corps à Corps.....	17
9.0 Phase Administrative.....	18
10.0 LOS et Repérage.....	18
10.1 Repérage.....	18
10.2 Bâtiments et Collines.....	19
10.3 LOS.....	20
10.4 Caractéristiques du Terrain.....	21
10.5 Marqueurs de Terrain.....	21
11.0 Pions SMC.....	21
11.1 Leaders.....	22
11.1.1 Leaders et Combat.....	22
11.1.2 Leaders et Cartes de Compétence.....	22
11.2 Héros.....	22
11.3 Infirmiers.....	23
11.4 Snipers.....	23
11.7 Eclaireurs.....	24
11.8 Leaders de Blindés.....	24
12.0 Cartes de Compétence.....	24
13.0 Caractéristiques Nationales.....	24

14.0 Armes Lourdes.....	25
14.01 Coups Non Pénétrants	26
14.02 Coups des Armes Lourdes sur des Véhicules non Blindés.....	26
14.1 Angles et Point d'Impact.....	26
14.2 Munitions Spéciales.....	27
14.2.1 Effet des Charges Creuses sur l'Infanterie.....	27
14.3 Acquisition de Cible.....	27
14.31 Marqueurs d'Acquisition.....	27
14.32 Acquisition de Cible et Repérage.....	27
15.0 Véhicules.....	27
15.1 Orientation des Véhicules et Déplacements.....	28
15.2 Mouvement d'Assaut et Véhicules.....	29
15.3 Écrasements.....	29
15.4 Équipages de Véhicule.....	29
15.41 Leaders de Blindé.....	30
16.0 Passagers.....	30
16.1 Passagers à l'intérieur un Véhicule.....	30
16.1.1 Tests d'Evacuation.....	30
16.2 Passagers sur un Véhicule.....	30
16.3 Passagers de Véhicules Abandonnés.....	31
16.4 Embarquer et Débarquer d'un Véhicule.....	31
17.0 Infanterie et Artillerie Contre Véhicules.....	31
17.1 Assaut Rapproché.....	31
17.2 Armes Légères Contre Véhicules Blindés.....	33
17.3 Armes Légères Contre Véhicules Non Blindés.....	33
17.4 Mortiers et Artillerie Contre Véhicules Blindés et Hélicoptères.....	34
18.0 Tirs Indirects.....	34
18.1 Mortiers sur Carte.....	34
18.2 Artillerie hors Carte.....	34
18.3 Limitations des Missions de Tir hors Carte.....	35
19.0 Hélicoptères.....	35
19.1 Modes de Déplacement.....	35
19.2 Points de Déplacement des Hélicoptères.....	36
19.3 Hélicoptères, Terrain et Repérage.....	36
19.4 Passagers.....	36
19.5 Hélicoptères au Combat.....	36
19.5.1 Armes Lourdes contre Hélicoptères.....	36
19.5.2 Armes Légères contre Hélicoptères.....	37
19.6 Tir et Déplacement des Hélicoptères.....	37
19.7 Hélicoptères et Tirs d'Opportunité.....	37
20.0 Combats de Nuit.....	37
20.0.1 Attaques à l'Arme Lourde durant les Scénarios de Nuit.....	38
20.0.2 Corps à Corps durant les Scénarios de Nuit.....	38
20.1 Fusées Eclairantes.....	38
21.0 Fortifications.....	38
21.1 Bunkers.....	38
21.2 Trous.....	39
21.3 Barbelés.....	39
21.4 Mines.....	39
23.0 Règles Générales dans les Scénarios.....	40
25.0 Descriptif des Cartes de Compétence.....	40
26.0 Glossaire.....	40

MARK H. WALKER
LOCK'N LOAD
RÈGLES DU JEU

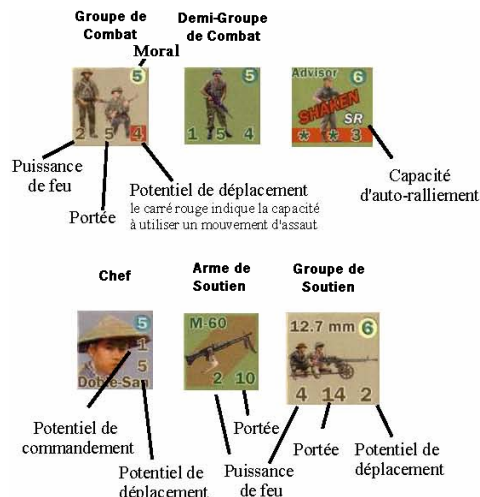
Notes du traducteur :

Cette traduction des règles Version 3.0.2, ainsi que les fiches de référence contenant les tables communes à tous les modules excepté la TEC spécifique à DOH, sont construites comme suit :

- la Version 1 des règles issues de « Lnl Forgotten Heroes: Vietnam (FHV) » est utilisée comme base,
- entre [], figurent les traductions des termes anglais spécifiques gardés tel quel dans le texte pour une meilleure compréhension de la règle vis-à-vis des composants du jeu. Les termes anglais et français pourront être utilisés selon les cas pour faciliter la lecture de la règle,
- les textes de couleur bleue sont des erratas, des précisions ou des règles optionnelles provenant de forums Internet ou de FAQ du jeu,
- les textes de couleur bleue, ombrés en gris clair, remplacent les textes originaux, dans le but de clarifier les règles,
- en couleur rouge, figurent les mises à jour de la traduction apportées par la Version 2.0 des règles publiées dans le module « Lnl Band Of Heroes (BOH) »,
- en couleur verte, figurent les mises à jour de la traduction apportées par la Version 3.0 des règles publiées dans le module « Day Of Heroes (DOH) »,
- enfin, pourquoi v.3.0.2 et non v3 car je gère les numéros de versions de mon côté suite à des ajouts ponctuels (texte, illustrations), des changements de police de caractère, et des restructurations de traductions de modules.

Il y a quelque chose de captivant dans les jeux de guerre tactiques. Peut-être est-ce l'impression d'être là bas, en train de vivre ces instants, qui engage autant l'esprit des joueurs. Hélas, jusqu'ici, les jeux se jouant au niveau du Groupe de Combat étaient plus long à jouer qu'amusant. *Lock'n Load* change tout cela. Voici un système de jeu qui a une forte personnalité, mais une faible complexité. Tout comme l'interactivité lors de la Phase des Opérations, la dynamique des individus, le moral et les particularités liés à leur nationalité établissent les bases du jeu. En plus d'un tour de force tactique, vous trouverez que *Lock'n Load* ressemble un peu à un jeu de rôles. C'est intentionnel. Nous voulons que vous preniez

soins des hommes et femmes que vous commandez, les chérissiez lorsqu'ils font bien les choses, et ressentiez de la peine lorsqu'ils meurent. En bref, comme dans un bon livre, nous voulons que vous abandonniez toute incrédulité et vous amener dans les rizières du sud Vietnam, dans le bocage Normand ou quelque part dans le futur.



1.0 Concepts Généraux

1.1 Echelle et Pions

Chaque hexagone fait 50 mètres de large. Les « Multi-Man Counters (MMC) » [pions représentant plusieurs hommes] comprennent des « Squads » [Groupes de Combat], des « Half-Squads » [Demi Groupes de Combat], des équipages de véhicule appelés « Crew » [Equipage] ci-après, et des « Weapon Teams » [Groupe de Soutien].

Un Groupe de Combat représente 8-12 hommes et est représenté par un pion de 5/8 pouces sur lequel sont dessinés deux hommes. Un Demi Groupe de Combat ou un Equipage représente 4-6 hommes et est représenté par un pion de 5/8 pouces sur lequel est dessiné un seul homme.

Un Groupe de Soutien représente 4 à 6 hommes et une arme lourde, et est représenté par un pion de 3/4 pouces avec la silhouette de l'arme et deux hommes.

Un « Single Man Counter (SMC) » [pion représentant un seul homme] représente un seul homme ou une seule femme, et est représenté par un pion avec un seul individu ou – dans le cas d'un Leader [chef] – avec un visage.

Les « Support Weapons (SW) » [Arme de Soutien] sont des armes individuelles qui doivent être utilisées par un

Groupe ou Demi Groupe de Combat, un Equipage, ou par un SMC particulier. Les Groupes de Soutien ne peuvent porter ou tirer avec des Armes de Soutien supplémentaires.

Les tours représentent 2 à 4 minutes de jeu.

1.11 Désignation des Groupes dans les Scénarios



Le système LnL a évolué ainsi que le nombre de Groupes de Combat représentés. Pour éviter toute confusion du Groupe de Combat à utiliser dans un scénario donné, les Groupes de Combat seront définis comme suit : Puissance de Feu – Portée – Mouvement – Moral (le Moral ne sera pas indiqué tout le temps). Par exemple, le Groupe de Combat Pakistanais ci-contre serait défini par 2-4-4-5.

1.2 Dés

Le jeu utilise une paire de dés à six faces. 2d6 signifie que les deux dés sont lancés et, à moins que le contraire ne soit spécifié, additionnés. 1d6 indique qu'un seul dé est lancé.

1.3 Empilement

Chaque joueur peut avoir jusqu'à trois Groupes de Combat (ou leur équivalent), deux véhicules, un hélicoptère (module FHV) et deux SMC dans un hexagone. Chaque pion marqueur d'épave de véhicule ou d'hélicoptère compte pour un véhicule en terme d'empilement. Un Groupe de Soutien ou deux Demi Groupes de Combat / Equipages sont l'équivalent d'un Groupe de Combat. Certains terrains, tels la Jungle Dense et les bâtiments à plusieurs étages, modifient les limites d'empilement. Consultez la « Terrain Effects Chart (TEC) » [Table des Effets du Terrain] pour plus d'informations.

Un bâtiment à plusieurs étages peut contenir trois Groupes de Combat (ou leur équivalent) et deux SMC à chaque étage. Le rez-de-chaussée peut en plus contenir deux véhicules. L'hexagone peut aussi contenir un hélicoptère.

Ces limitations d'empilement s'appliquent **tout le temps**.

Par exemple : un joueur ne peut déplacer ses unités à travers un hexagone si la somme des unités se déplaçant et des unités stationnaires excèdent les limites d'empilement.

Les unités à l'intérieur d'un véhicule font partie de celui-ci en ce qui concerne l'empilement. Ceci peut empêcher leur déchargement si leur présence dans l'hexagone excède la limite d'empilement. Ceci veut

dire aussi qu'en cas d'évacuation du véhicule, elles sont éliminées si elles excèdent la limite d'empilement.

1.4 Hexagones

Sauf si il est spécifié le contraire dans les règles spéciales du scénario, les demi hexagones le long de la bordure de la carte sont utilisables et ont les mêmes propriétés que les autres hexagones. Deux demi hexagones joints à l'endroit où deux cartes se touchent, sont considérés comme un seul hexagone normal.

Le terrain entourant le point central d'un hexagone définit l'élévation et le type de terrain de l'hexagone.

Par exemple, dans le module LnL FHV : 1F5 est un hexagone de Brousse au niveau du sol.

Par exemple, dans le module LnL BOH : 13B7 est un hexagone de Forêt au niveau du sol.

Par exemple, dans le module LnL DOH : 13B6 est une case de Forêt au niveau du sol.

1.5 Moral

Chaque unité dans *Lock'n Load* a un facteur de moral. Ce facteur représente l'entraînement de l'unité et sa volonté de combattre. Il y a deux statuts de moral dans *Lock'n Load* : « Good Order » [En Bon Ordre] et « Shaken » [Choqué].

Les unités en Bon Ordre gardent leur cohésion, sont alertes et prêtes à combattre. Elles sont représentées par le recto de leur pion.

Les unités Choquées sont terrifiées, désorganisées et généralement fatiguées par la guerre. Le verso du pion représente l'unité Choquée. Beaucoup de choses peuvent ébranler la confiance de l'unité, mais un mauvais résultat sur la « Direct Fire Table (DFT) » [Table de Tirs Directs], en est la première cause.

Les tests de moral sont résolus en lançant 2d6. Les dés sont additionnés et des modificateurs sont appliqués. Les seuls modificateurs qui s'appliquent au Test de Moral d'un pion d'infanterie (incluant les tentatives de ralliement) sont le Modificateur de Commandement d'un Leader et la réduction de valeur « -2 » dans le cas où le pion est sur un terrain disposant d'un Modificateur de Protection de Terrain Positif.

Si le résultat est plus grand que le facteur de moral de l'unité, elle a raté le test.

1.6 Armes et Groupes de Soutien

Chaque pion de 5/8 pouces avec une silhouette d'arme, tels une mitrailleuse, un bazooka, un LAW (Light Anti-

tank Weapon) [Lance-Roquettes (d'origine américaine)], un lance-flammes, **une charge Satchel** ou un RPG (Rocket Propelled Grenade) [Lance-Roquettes (d'origine soviétique)], est une Arme de Soutien. D'autre part, les pions 3/4 pouces avec une silhouette de soldats tirant avec une arme, **tels que un ATG 88mm Allemand ou un mortier 60mm Américain**, sont des Groupes de Soutien, incluant à la fois l'arme et les servants l'utilisant.

1.6.1 Armes de Soutien



Les Armes de Soutien **sont des pions 5/8 pouces** qui n'ont pas de servant et qui doivent être transportées, maniées et utilisées par un MMC ou un SMC éligible. Un Groupe de Combat peut transporter jusqu'à deux Armes de Soutien, un Demi Groupe de Combat ou un Equipage peut en transporter une, et un SMC peut également en porter une mais perdra deux points de déplacement dans ce cas. Consultez la « Support Weapons Portage and Usage Table » [Table de Transport et d'Utilisation des Armes de Soutien] pour un calcul des coûts de transport.

L'unité directement au-dessus (1) d'une Arme de Soutien détient cette arme. Les unités peuvent capturer et utiliser les Armes de Soutien ennemies, mais si ces armes utilisent la table DFT, elles sont utilisées à la moitié de leur Puissance de Feu, arrondie à l'entier supérieur. Si l'Arme de Soutien capturée utilise la « Ordnance Fire Table (OFT) » [Table de Tir des Armes Lourdes], elle reçoit un modificateur de +1 au jet de dés **pour toucher (14.0)**.

(1) Bien que moins intuitif, il est parfois plus pratique de faire l'inverse de façon à ne pas confondre l'arme portée par le dernier groupe avec la ou les armes abandonnées dans l'hexagone. Mettez vous d'accord avec votre adversaire avant la partie.

Un Groupe de Combat peut tirer avec une Arme de Soutien et conserver sa propre capacité de tir, ou tirer avec deux Armes de Soutien et perdre sa propre capacité de tir. Un Demi Groupe de Combat ou un Equipage peut tirer avec une Arme de Soutien, mais perd alors sa propre capacité de tir.

Les SMC éligibles peuvent tirer avec une Arme de Soutien, quelle soit capturée ou amie, à la moitié de la puissance de cette arme (arrondie à l'entier supérieur).

Les Héros tirant avec une Arme de Soutien perdent leur propre capacité de tir. Cela est vrai même si le Héros fait partie d'une pile d'unités attaquantes, dans lequel cas le Héros attaque avec toute la Puissance de Feu de son Arme de Soutien seulement.

Par exemple, dans le module Lnl FHV : un Héros USMC ou un Leader peut tirer avec un M60 à une FP (FirePower) [Puissance de Feu] égale à 1, le même Leader tire aussi avec un RPD à une FP égale à 1.

Par exemple, dans le module Lnl BOH : un Héros Fallschirmjäger Allemand ou un Leader peut tirer avec une MG-34 à une FP (FirePower) [Puissance de Feu] égale à 1, le même Leader tire aussi avec une MG tripod montée M1919A4 à une FP égale à 1.

Note du concepteur : les SMC à *Lock'n Load* représentent la crème des armées. En conséquence, ils peuvent faire fonctionner une arme ennemie (ou n'importe quoi d'autre) mieux qu'un groupe de combat ordinaire.

Les Infirmiers, **Infirmières** et Aumôniers ne peuvent pas transporter ou utiliser d'Arme de Soutien. Les Leaders tirant avec une Arme de Soutien perdent leur modificateur de Leadership [Commandement] même pour leur propre attaque.

Si un Groupe de Combat portant deux Armes de Soutien est réduit à un Demi Groupe, il doit lâcher une des Armes de Soutien, au choix. Si l'unité portant une Arme de Soutien est éliminée, l'Arme de Soutien reste dans l'hexagone de l'unité.

Une unité en Bon Ordre de n'importe quel camp entrant dans un hexagone contenant une Arme de Soutien abandonnée peut la récupérer pendant sa « Rally Phase » [Phase de Ralliement], en supposant que l'unité soit éligible pour transporter cette arme et qu'il n'y ait pas d'unité ennemie dans l'hexagone.

Les pions Panzerfaust représentent un groupe de roquettes et ne sont pas défaussés après utilisation comme le sont les charges Satchel.

1.6.1.01 Mitrailleuses sur Trépied



Les mitrailleuses sur trépied sont des Armes de Soutien spéciales. Elles ne peuvent être déplacées quand leur pion montre la face avec le trépied. Par conséquent, les unités possédant une Arme de Soutien avec le trépied figurant sur la face du pion ne peuvent se déplacer ni mener de mouvement d'assaut.

Un Groupe ou Demi Groupe de Combat en Bon Ordre peut inverser la face du pion durant la Phase de Ralliement. L'autre face des pions de mitrailleuses à trépied montre soit la mitrailleuse en configuration bipied soit démantelée. Sur cette face, ce type de

mitrailleuse peut être transporté comme n'importe quelle autre Arme de Soutien. Quand des unités arrivent en jeu depuis un point extérieur au plateau, les mitrailleuses à trépied sont soit démantelées soit en mode bipied.

1.6.2 Lance-Flammes et Charges Satchel



Les lance-flammes sont des Armes de Soutien avec deux caractéristiques spéciales : les lance-flammes peuvent être utilisés en « Melee » [Corps à Corps] et ils peuvent provoquer la retraite d'unités ciblées. Si un lance-flammes, ou l'attaque de multiples unités incluant un lance-flammes, choque une unité ennemie en utilisant la table DFT (mais pas en utilisant la table de combat au Corps à Corps), l'unité ennemie doit reculer d'un hexagone.

Le recul doit accroître la distance entre l'unité reculant et l'unité menant l'attaque au lance-flammes. Le recul ne peut pas réduire la distance entre l'unité reculant et une autre unité ennemie **dans la LOS de l'unité reculant**. Les unités reculant sont marquées d'un marqueur « Move » [Déplacement] et peuvent provoquer un « Opportunity Fire » [Tir d'Opportunité]. Si l'unité n'a aucun hexagone dans lequel reculer, elle est éliminée.



Les charges Satchel représentent des sacs bourrés de TNT. Elles peuvent être utilisées au Corps à Corps (8.0), ou jetées dans un hex adjacent, ou utilisées lors d'un Assaut Rapproché contre un véhicule (17.1). Les charges Satchel sont utilisées une fois puis sont retirées du plateau de jeu.

Le Potentiel de Commandement modifie les attaques par charges Satchel, à moins que ce soit le Leader lui-même qui utilise la charge Satchel, mais les charges Satchel ne reçoivent aucun autre modificateur de la Table des DRM (Die Roll Modifier) [Modificateurs de Jet de Dé] de l'Unité de l'Attaquant, et leur Puissance de Feu n'est pas non plus réduite de moitié quand les charges sont utilisées par un SMC éligible (Leader, Héros, Eclaireur et Conseiller). Les charges Satchel peuvent être utilisées par toute unité éligible à l'utilisation des Armes de Soutien. Résolvez l'attaque par charge Satchel comme vous le feriez avec toute autre Arme de Soutien.

Par exemple, si un Groupe de Combat de Parachutistes Américain 2-5-4 jette une charge Satchel dans un hex adjacent, il attaquerait alors l'hex avec une Puissance de Feu égale à 6. Si le même Groupe de Combat tire avec sa Puissance de Feu propre dans l'hex adjacent et lance aussi une charge Satchel, il attaquerait l'hex avec une

FP = 10, calculée comme suit : +2 pour la FP propre au groupe, + 2 pour l'unité ciblée dans un hex adjacent (DRM lié au tir avec FP propre et non pas à la charge) +6 pour la charge Satchel (pas de DRM comme expliqué dans le paragraphe précédent).

1.6.3 Groupes de Soutien

Les Groupes de Soutien représentent des armes plus lourdes ou plus spécialisées avec leurs servants. L'équipe maniant ces armes représente souvent les meilleurs soldats de la compagnie qui, en conséquence, ont un meilleur facteur de moral, peuvent s'auto-rallier (le sigle SR (Self-Rally) est alors indiqué sur leur pion), et ont d'autres avantages particuliers. Les Groupes de Soutien sont une unité à part entière, ils ont leur propre facteur de déplacement et leur propre puissance de feu. **Les Groupes de Soutien marqués d'un canon de plus de 20 mm ne peuvent pas être installés ou entrer dans les bâtiments (huttes, bâtiments en pierre et en bois) ni traverser les cotés d'hex avec des murs, des haies ou du bocage.**

S'ils sont impliqués dans un Corps à Corps, ils se défendent avec leur puissance de feu nominale égale à 1 et ne peuvent pas contre-attaquer. Si un Groupe de Soutien est éliminé, son arme est considérée comme détruite et ne peut être capturée ou réutilisée comme peuvent l'être les Armes de Soutien.

Les Groupes de Soutien ne peuvent pas courir au pas de course mais peuvent ramper.

Les pions Groupes de Soutien disposant d'une flèche rouge dans le coin peuvent tirer seulement dans la direction déterminée par la flèche, comme il est expliqué dans le chapitre sur les armes lourdes (14.0). Ils doivent changer d'orientation pour tirer sur des adversaires se situant hors de l'arc de tir. Ils peuvent soit dépenser 1 MP (Mouvement Point) [Point de Mouvement] **pour 2 côtés d'hex pivotés** dans leur hex au lieu de tirer, soit changer d'orientation et tirer en subissant alors une pénalité dans la table OFT, **cela étant seulement autorisé quand un Tir d'Opportunité a lieu (5.3)**, ou bien, ils peuvent s'orienter dans n'importe quelle direction après être entré dans un nouvel hex. Placez un marqueur « Move » sur tout Groupe de Soutien ayant changé son orientation.

Les Groupes de Soutien disposant d'un « Recoilless Rifle » [Canon Sans Recul] ne peuvent pas tirer depuis un bâtiment. **Les Groupes de Soutien ne peuvent pas lancer un Assaut Rapproché contre un véhicule (17.1).**

L'ATG de 88 mm Allemand ne peut se déplacer. Il utilise son facteur de mouvement pour pivoter à l'intérieur de son hex, comme décrit au-dessus.

Les canons sans recul sont indiqués par un sigle « RR » sur leur pion.

Les armes sans recul ont un souffle important vers l'arrière de l'arme qui les rend dangereuses à utiliser dans un bâtiment. Mais on considère ici que les bunkers sont aménagés pour permettre le tir d'un canon sans recul.

1.6.4 Mitrailleuse de Calibre .30

Ce pion est disponible sur www.locknloadgame.com. Il est aussi inclus dans les Vae Victis 54 et 57.

Cette mitrailleuse peut avoir 2 statuts, montée sur un bipied ou sur un trépied. Un Groupe ou un Demi Groupe de Combat peut changer son statut durant la Phase de Ralliement.

La mitrailleuse une fois montée en tripode ne peut pas être déplacée.

1.7 Marqueurs d'Événements

La plupart des scénarios incluent des « Event Markers » [Marqueurs d'Événement]. Ces marqueurs, lorsqu'ils sont activés, déclenchent des événements spéciaux (tels des renforts inattendus, etc.) qui dynamisent le scénario. Il y a deux types d'événements dans *Lock'n Load* : « Occupation » [Occupation] et « Line of Sight (LOS) » [Ligne de Vue].

Les marqueurs Occupation sont activés lorsque le camp indiqué sur la fiche de scénario occupe l'hex du marqueur. Si aucun camp n'est indiqué, les deux camps peuvent activer le marqueur. Les marqueurs LOS sont activés quand le camp indiqué sur la fiche de scénario dispose d'une LOS avec l'hex du marqueur.

Lorsqu'un Marqueur d'Événement est activé, lisez le paragraphe indiqué dans le scénario. N'en lisez pas plus, cela enlèverait tout le suspense du scénario !

2.0 Séquence de jeu

Chaque tour de jeu consiste en une Phase de Ralliement, une Phase des Opérations, et une Phase Administrative.

Pendant la Phase de Ralliement, les unités Choquées peuvent être ralliées et les Demi Groupes de Combat peuvent être combinés. De plus, les unités éligibles peuvent prendre des Armes de Soutien dans leur hexagone ou en échanger avec d'autres unités. Seules des unités en Bon Ordre peuvent échanger des Armes de Soutien.

Pendant la Phase des Opérations, les joueurs alternent les impulsions. Au cours d'une impulsion, toutes les unités se situant dans un hexagone ou à un étage d'un bâtiment peuvent être activées pour tirer ou se déplacer.

Lorsqu'un Leader est activé, non seulement les unités dans l'hexagone du Leader, mais aussi toutes les unités dans les hexagones adjacents, peuvent être activées.

Note du traducteur : dans les pays anglo-saxons, le rez-de-chaussée est considéré comme un étage.

Dans un bâtiment à plusieurs étages, les unités d'un seul étage d'un hexagone peuvent être activées par impulsion. Exception : un Leader peut choisir d'activer à la fois le niveau qu'il occupe, et les étages inférieur et supérieur.

Par exemple, dans le module LnL FHV : un Leader situé à l'étage supérieur en 3G3 peut activer les unités à l'étage supérieur en 3G3, en 3G2 et en 3F4 (unités adjacentes au même étage), ou bien, à l'étage supérieur et au rez-de-chaussée en 3G3 (unités adjacentes à différents étages).

Par exemple, dans le module LnL BOH : un Leader situé à l'étage supérieur en 15I5 peut activer les unités à l'étage supérieur en 15I6 et en 15J5 (unités adjacentes au même étage), ou bien, à l'étage supérieur et au rez-de-chaussée en 15I5 (unités adjacentes à différents étages).

Pendant la Phase Administrative, les joueurs nettoient la carte des marqueurs inutiles, incluant les marqueurs suivants : « *Fire for Effect (FFE)* » [Effets de Tir], « *Move* » [Déplacement], « *Assault Move* » [Mouvement d'Assaut], « *Low crawl* » [En train de ramper], « *Fired* » [a tiré], « *Ops Complete* » [Opérations Terminées], « *Smoke 2* » [Fumée 2] et « *Spotted* » [Repéré]. Les marqueurs « *Smoke 1* » [Fumée 1] sont retournés sur la face « *Smoke 2* » [Fumée 2].

3.0 Phase de Ralliement

Chaque joueur lance 1d6. Le joueur qui obtient le nombre plus élevé a l'initiative. En cas d'égalité, l'initiative revient au joueur qui l'avait déjà au tour précédent.



Le joueur qui a l'initiative rallie toutes les troupes choquées (face Shaken des pions). Lorsqu'il a terminé avec toutes les tentatives de ralliement, l'autre joueur effectue les siennes. Les Leaders choqués sont ralliés en premier. Les troupes choquées dans le même hexagone / au même étage d'un bâtiment avec un Leader en Bon Ordre (**exception des soldats SS ; voir 13.81**) peuvent tenter de se rallier en obtenant un résultat de 2d6 inférieur ou égal à leur moral. Les modificateurs de Commandement sont soustraits du jet de dés. **Les Leaders de Blindés (11.8 et 15.41) peuvent seulement rallier le tank dont ils font partie.** Les troupes

dans un terrain disposant d'un « Target Modifier (TM) » [Modificateur de Protection de Terrain] positif, tels la Forêt, les Bosquets, et les Bâtiments en Bois, enlèvent deux au jet de dés (les Modificateurs de Protection de Terrain sont listés sur la table TEC). Les troupes sans Leader en Bon Ordre dans leur hexagone ne peuvent pas se rallier (exceptions : les troupes dans un hexagone où se trouve un Héros peuvent essayer de se rallier, les véhicules peuvent toujours essayer de se rallier et les troupes marquées d'un sigle SR (Self-Rally) peuvent s'auto-rallier). Les Leaders peuvent seulement rallier des unités dont les pions ont la même couleur de fond qu'eux-même.

Par exemple, dans LnL FHV : les Leaders de la NVA ne peuvent pas rallier des soldats Viet Cong et les Leaders des Marines US ne peuvent pas rallier des troupes de l'US Army et inversement.

Par exemple, dans LnL BOH : les Leaders SS ne peuvent pas rallier des soldats Fallschirmjager.

Les Snipers [Tireurs d'Elite], Groupes de Soutien et autres troupes marquées d'un sigle SR sur leur pion peuvent s'auto-rallier sans avoir de Leader en Bon Ordre. Cependant, les Leaders en Bon Ordre se situant dans leur hexagone appliquent toujours leur modificateur de Commandement aux tentatives de ralliement. Chaque unité ne peut faire qu'une seule tentative de ralliement par Phase de Ralliement. En revanche, la tentative d'un Infirmier de rallier une unité choquée n'est pas considérée comme une tentative de ralliement. Un Infirmier venant d'être rallié peut soigner une autre unité durant la même Phase de Ralliement.



Vous ne pouvez pas créer de Demi Groupes, ils peuvent être créés seulement suite au résultat d'un combat ou dans le cadre de l'Ordre de Bataille d'un scénario.

Deux Demi Groupes de Combat (pas les Equipages) de la même nationalité et du même type peuvent fusionner pour former un Groupe de Combat au complet s'ils sont dans le même hexagone qu'un Leader en Bon Ordre. Les unités ne doivent pas être engagées dans un corps à corps.

Tout MMC en Bon Ordre, à l'exclusion des Groupes de Soutien, ou un SMC éligible, peut ramasser une Arme de Soutien abandonnée présente dans l'hexagone. Des unités amies en Bon Ordre peuvent aussi échanger des Armes de Soutien. Placez une Arme de Soutien directement sous l'unité qui la détient.

Pour prendre une Arme de Soutien abandonnée dans un hexagone, il ne doit pas y avoir d'unité ennemie dans l'hexagone.

Un Leader dans le même hexagone qu'un groupe Choqué, ne peut prendre l'Arme de Soutien que transporterait ce groupe. Mais il peut rallier le groupe et ensuite prendre l'arme en question au cours de la même phase.

Une Arme de Soutien peut être abandonnée seulement durant la Phase de Ralliement et seulement par un Groupe de Combat « En Bon Ordre ». La seule exception faite est pour un Groupe de Combat réduit à un Demi Groupe portant 2 Armes de Soutien. Celui-ci doit en abandonner une (au choix du joueur de l'unité en question).

4.0 Phase Opérationnelle

Cette phase consiste en un certain nombre d'impulsions. Pendant chaque impulsion, les joueurs activent et font agir tour à tour des unités ou passent. Le joueur avec l'initiative commence, puis son adversaire joue, et ainsi de suite jusqu'à ce que la phase soit terminée.

Une fois que toutes les unités ont tiré, se sont déplacées, ont été marquées d'un pion *Ops Complete* ou après que les joueurs aient passé trois fois consécutivement (c'est à dire, le joueur 1 passe, le joueur 2 passe, le joueur 1 passe à nouveau), la Phase des Opérations se termine et la Phase Administrative commence.

Pendant une impulsion, le joueur actif peut activer toutes ou seulement certaines unités dans un hexagone. Si l'hexagone activé contient un Leader en Bon Ordre, le joueur peut aussi activer les unités dans les hexagones adjacents.

Dans un bâtiment à plusieurs étages, seulement un étage peut être activé par impulsion. Exception : un Leader peut choisir d'activer à la fois l'étage qu'il occupe et l'étage en dessous et au dessus.

Par exemple, dans le module LnL FHV : un Leader à l'étage supérieur en 3G3 peut activer les unités à l'étage supérieur en 3G3, en 3G2 et en 3F4, ou bien, à l'étage supérieur et au rez-de-chaussée en 3G3.

Par exemple, dans le module LnL BOH : un Leader à l'étage supérieur en 15I5 peut activer les unités à l'étage supérieur en 15I6 et en 15J5, ou bien, à l'étage supérieur et au rez-de-chaussée en 15I5.

Toute unité activée dans un hexagone peut se déplacer ou tirer (mais pas les deux, à l'exception du cas de Mouvement d'Assaut). Toutes les unités d'un hexagone

n'ont pas besoin de faire la même action, mais toutes les unités dans le même hexagone faisant feu et activées pendant la même impulsion doivent tirer sur la même cible. Il y a néanmoins une exception. Les Armes de Soutien avec une Table de Tir au verso de leur pion (tels les **Bazookas** et **Panzerfausts (Pzf30)**) doivent soit tirer séparément (c'est à dire ne pas additionner leur puissance de feu avec les unités ciblant le même hexagone, mais faire un jet de dé séparé) ou bien tirer sur une autre cible toutes ensemble. Elles doivent toujours tirer durant la même impulsion que l'unité qui les détient.

Les Armes de Soutien ne peuvent être activées séparément du Groupe de Combat qui les détient.

Par exemple : un Groupe de Combat peut être activé pour tirer avec sa mitrailleuse légère (module LnL FHV) **ou sa MG42 (module LnL BOH)** sur un groupe ennemi hors de portée de la FP inhérente au Groupe de Combat. Même si le Groupe de Combat ne tire pas séparément avec l'Arme de Soutien pendant son activation, cette arme ne peut pas être activée à nouveau avant le prochain tour.

Toutes les unités qui commencent leur déplacement dans le même hexagone et sont activées durant la même impulsion doivent se déplacer toutes ensemble. Notez que quand des unités dans un hexagone sont activées ensemble, certaines peuvent se déplacer, certaines peuvent tirer, mais celles qui tirent doivent le faire ensemble (en tenant compte des règles spéciales ci-dessus concernant les Armes de Soutien) et celles qui se déplacent doivent le faire aussi ensemble. **Cependant, tous les Groupes de Combat dans un hex ne sont pas obligés d'être activés dans la même impulsion.**

Par exemple, dans le module LnL BOH : Ed active un hex avec trois Groupes de Combat, mais en déplace seulement un, espérant tirer avec la BAR au bout de la rue. Parce qu'il n'a jamais déplacé les 2 Groupes de Combat restants, il peut les activer dans une autre impulsion.

Déplacer des unités à travers un hexagone contenant d'autres unités ne force pas ces dernières à accompagner les premières. Cette règle s'applique seulement aux unités ayant commencées dans le même hexagone pendant la même impulsion durant laquelle elles ont été activées.

Marquez les unités qui se sont déplacées avec des marqueurs *Move*, *Low Crawl*, *Assault Move* et celles qui ont tiré avec un marqueur *Fired*. Ces unités ne peuvent pas être utilisées à nouveau pendant ce tour excepté pour se défendre au Corps à Corps (voir « 6.1

Mouvements d'Assaut » pour la seule exception). Marquez les hélicoptères (module FHV) qui se sont déplacés – mais qui n'ont pas tiré – avec un marqueur *Ops Complete*.

Les unités activées dans un hex durant la même impulsion, peuvent agir comme bon vous semble, tant que les unités qui tirent ou qui se déplacent, le font ensemble, comme expliqué dans les règles en 4.0. Ainsi, si plusieurs unités situées dans différents hex sont activées en même temps (grâce à un Leader), l'unité A peut tirer en premier sur un hex, ensuite l'unité B d'un autre hex peut tirer en deuxième, et finalement l'unité C qui est dans l'hex de A peut se déplacer.

Les activations en chaîne sont possibles. Un Leader peut activer un autre Leader dans un hex adjacent qui peut lui-même activer le Leader d'un hex adjacent et ainsi de suite. Un Leader activant une unité adjacente reçoit un marqueur *Ops Complete* s'il ne fait rien d'autre dans cette impulsion.

Vous devez indiquer quels hex seront activés dans l'impulsion en cours avant de faire quoi que ce soit avec les unités qui l'occupent. Vous n'avez pas à spécifier ce que vont faire les unités et vous pouvez passer avec certaines d'entre elles. Une unité activée qui passe n'est pas en fait considérée comme activée.

4.1 Marqueur « Opérations Terminées »

Les unités qui essaient de repérer, de placer un fumigène, ou font d'autres actions décrites dans les règles ci-dessous sont marquées d'un pion *Ops Complete* [Opérations Terminées]. Sauf pour les cas décrits ci-dessous, les unités sous un marqueur *Ops Complete* ne peuvent repérer, tirer (y compris les Snipers), se déplacer ou utiliser leur compétence de Commandement.



Les MMC sous un marqueur *Ops Complete* peuvent effectuer des Tirs d'Opportunité, mais avec une Puissance de Feu réduite de moitié (fractions arrondies au chiffre inférieur). Les unités avec une FP non modifiée de 0 tire avec une FP de -1. La Puissance de Feu est modifiée **avant** de considérer toute autre « Attacking Unit's Die Roll Modification (DRM) » [Modification du Jet de Dé de l'Unité de l'Attaquant].

Les SMC ne peuvent pas effectuer de tir d'opportunité.

Par exemple, dans le module LnL FHV : un Groupe de Combat NVA 2-5-4 sous un marqueur *Ops Complete* ferait un Tir d'Opportunité avec une FP = 2 (FP de 2 x 0,5 + 1) pour tirer sur une unité marquée d'un marqueur *Move* ou *Assault Move* sur un Groupe de Combat Américain, situé dans un terrain Dégagé et

qui s'est déplacé dans sa LOS à deux hex de distance. Un Demi Groupe de Combat VC 0-3-3 engagerait le même Groupe de Combat Américain avec une FP nulle (FP de 0 - 1 + 1) pour tirer sur cette unité marquée d'un marqueur *Move* ou *Assault Move*).

Par exemple, dans le module LnL BOH : un Groupe de Combat SS 2-6-4 sous un marqueur *Ops Complete* ferait un Tir d'Opportunité avec une FP = 2 (FP de 2 x 0,5 + 1) pour tirer sur une unité marquée d'un marqueur *Move* ou *Assault Move*) sur un Groupe de Combat Américain, situé dans un terrain Dégagé et qui s'est déplacé dans sa LOS à deux hex de distance. Un Demi Groupe de la Wehrmacht 0-5-4 engagerait le même Groupe de Combat Américain avec une FP nulle (FP de 0 - 1 + 1) pour tirer sur cette unité marquée d'un marqueur *Move* ou *Assault Move*).

Par exemple, dans le module LnL DOH : un Groupe de Combat de Rangers Américain 3-6-4 sous un marqueur *Ops Complete* ferait un Tir d'Opportunité avec une FP = 2 (FP de 3 x 0,5 + 1) pour tirer sur une unité marquée d'un marqueur *Move* ou *Assault Move*) sur un Groupe de Combat Somalien, situé dans un terrain Dégagé et qui s'est déplacé dans sa LOS à cinq hex de distance. Un Groupe Somalien 0-2-4 engagerait le même Groupe de Combat Américain avec une FP nulle (FP de 0 - 1 + 1) pour tirer sur cette unité marquée d'un marqueur *Move* ou *Assault Move*).

Une Arme de Soutien détenue par un Groupe de Combat qui est marqué d'un marqueur *Ops Complete* peut aussi tirer avec ce groupe. La Puissance de Feu des mitrailleuses **et des lance-flammes** est divisée par deux et les Armes de Soutien qui utilisent la table OFT souffrent d'une pénalité d'un DRM de +2 pour toucher.

Les véhicules / hélicoptères sous un marqueur *Ops Complete* peuvent faire un Tir d'Opportunité, mais leurs mitrailleuses le font à la moitié de leur FP (arrondie à l'entier inférieur) et leurs Armes Lourdes utilisant la table OFT souffrent d'une pénalité d'un DRM de +2 pour toucher. Voir la section 5.3 ci-dessous pour plus de détails sur les Tirs d'Opportunité.

Une unité sous un marqueur *Ops Complete* peut tirer à **pleine** Puissance de Feu sur tout hex qu'elle a personnellement repéré (marqué d'un pion *Spotted*) pendant la même impulsion où elle a repéré l'hex. De la même façon, les Leaders sous un marqueur *Ops Complete* peuvent ajouter leur modificateur de Commandement au jet de tir de ce d6, mais seulement s'il est dirigé vers un hex que le Leader a repéré au cours de l'impulsion courante. En d'autres termes, une unité peut tirer sur un hex qu'elle vient de repérer avec succès.

Note du concepteur : L'intention est de permettre à une unité de tirer dans un hex qu'elle vient juste de Repérer. Il est logique qu'une unité qui se concentrait sur une zone particulière ait le temps de tirer dedans.

Toutes les unités dans le même hex avec une unité qui a réussi à repérer une unité ennemie, peuvent tirer avec toute leur FP sur l'hex en question, avec l'unité en repérage. Remarquez que dans le cas de multiples unités en attaque, les règles 5.2 s'appliquent également.

5.0 Tirs



Pour tirer sur des unités ennemies, celles-ci doivent être à portée des armes et dans la LOS des unités qui tirent, et doivent être repérées. **Vous pouvez tirer à travers des unités amies situées dans un hex entre le tireur et la cible, mais vous ne pouvez pas tirer dans un hex contenant à la fois des unités amies et ennemies. C'est simplement immoral. Ni tirer dans un hex marqué d'un pion *Melee*.**

Pour déterminer la portée, comptez le nombre d'hex depuis l'hex de tir jusqu'à l'hex cible. Incluez l'hex cible, mais pas l'hex de l'attaquant.

Voir la section à propos de la LOS (chapitre 10.0) pour connaître les procédures de détermination des LOS et des Repérages.

Si les conditions de portée, de LOS et de Repérage sont remplies, l'attaquant ajoute sa FP à 1d6, ajoute tous les modificateurs de Commandement applicables, puis modifie le résultat avec tout modificateur de déplacement de la cible ou de Terrain Gênant (voir section 10.3). Le défenseur lance 1d6, ajoute le Modificateur de Terrain occupé par les troupes ciblées et compare le résultat au jet de dé modifié de l'attaquant.

Si le jet de dé modifié de l'attaquant est inférieur ou égal au jet de dé modifié du défenseur, le tir est sans d'effet.

Si le jet de dé modifié de l'attaquant est plus grand que le jet de dé modifié du défenseur, chaque unité en défense doit passer un « Damage Check » [Test de Dommage] en lançant 1d6, additionnant la différence entre les jets modifiés de l'attaquant et du défenseur, et en consultant la table DFT.

Si un Leader en Bon Ordre est présent, son modificateur de Commandement est soustrait du jet de Test de Dommage des autres unités dans l'hex (mais pas de lui-même). Le Leader doit survivre à son propre Test

de Dommage en premier et rester en Bon Ordre, avant d'aider les autres unités dans son hex.

5.0.1 Influence des Leaders dans les Combats



Un Leader qui n'est pas sous un marqueur *Move*, *Low Craw*, *Fired* ou *Ops Complete* peut aider dans **toutes** les attaques, conduites par les unités de même nationalité ou force, dans son hex, pendant leur impulsion, **c'est à dire les unités avec un pion de même couleur de fond. Mais il ne peut pas aider des unités pendant les Tirs d'Opportunité, car il ne s'agit pas d'un tir ayant lieu pendant l'impulsion de l'unité qui tire.**

Son modificateur de Commandement est ajouté à la FP de l'unité qui utilise la table DFT et/ou est soustrait du jet de dé de toucher pour les Armes de Soutien et Groupes de Soutien utilisant la table OFT. Notez que le Leader peut aider à la fois les Groupes de Combat utilisant leur propre FP et leurs propres Armes de Soutien (mitrailleuses légères, lance-flammes, ...), **et** des Armes de Soutien, ou des Groupes de Soutien, utilisant la table OFT, qui sont activés dans l'hex du Leader, pendant la même impulsion. Les Leaders qui appuient un tel tir sont placés sous un marqueur *Fired*.

5.1 Résultats de la Table DFT

« *Shaken* » [Choquée] : une unité Choquée est retournée sur sa face « *Shaken* ». Une unité Choquée peut revenir en Bon Ordre en réussissant une tentative de ralliement pendant la Phase de Ralliement. Les unités Choquées ne peuvent ni utiliser leur Puissance de Feu propre, ni aucune Arme de Soutien en leur possession. Les unités Choquées ne peuvent avancer vers une unité ennemie connue (même si cette unité ennemie n'est pas dans la Ligne de Vue (LOS) de l'unité Choquée). Les unités Choquées ne peuvent pas Repérer **et les unités ennemies qui seraient adjacentes ne sont pas automatiquement repérées du fait de leur contiguïté. Les unités choquées peuvent toujours engendrer des héros.**

Si elles sont engagées au Corps à Corps, elles se rendent et sont enlevées du plateau de jeu.

Les Leaders Choqués ne peuvent plus rallier de troupes, mais ils peuvent essayer de se rallier eux-mêmes. Les Leaders Choqués ne peuvent plus utiliser leur Modificateur de Commandement.

Les Medics [Infirmiers] Choqués ne peuvent plus soigner de soldats (ou eux-mêmes).

Les Snipers Choqués ne peuvent plus tirer, mais ils peuvent essayer de s'auto-rallier (SR).

Les Chaplains [Aumôniers] Choqués ne peuvent plus rallier de soldats (module FHV).

Les Advisors [Conseillers Militaires] U.S. ne peuvent plus augmenter le moral des unités de l'ARVN empilés avec eux (module FHV).

Les véhicules Choqués doivent être Verrouillés (voir section 15.0), leur facteur de déplacement est divisé par deux et ils ne peuvent pas tirer.

Les Héros ne sont jamais Choqués (parlez-en à John Wayne).

Pertes : remplacez un Groupe de Combat complet par un Demi Groupe de Combat Choqué. Éliminez un Demi Groupe de Combat, Equipage ou Groupe de Soutien.

« *Wounded* » [Blessé] : si l'unité est en déplacement, elle doit immédiatement s'arrêter. Retournez le SMC sur sa face « *Shaken* » (excepté les Héros **dont les pions sont retournés sur leur face « *Wounded* »**) et placez un marqueur « *Wounded* » dessus. **Tout SMC blessé, autre qu'un Héros, a son moral réduit de 1. Si le SMC n'a pas encore été activé, il peut toujours l'être durant ce tour.**

Les Leaders blessés ont leur moral, leur modificateur et leur portée de Commandement diminués de 1 (c'est-à-dire qu'il peuvent seulement activer les unités présentes dans leur hex). **Un Leader blessé peut toujours faire appel à un tir indirect (mortier et artillerie), et se déplacer avec tous ses points de mouvement.** Les SMC, déjà sous un marqueur « *Wounded* », **ou les Héros déjà blessés**, et qui sont à nouveau blessés, sont éliminés.

Les Infirmiers peuvent soigner les SMC blessés (voir section 11.3). **Un Sniper blessé peut toujours tirer sans réduction de son efficacité.**

Création de Héros : il y a une chance qu'un Héros soit créé pendant le jeu lorsqu'un Groupe ou Demi Groupe de Combat (**même choqué**) obtienne un « 1 » pendant un Test de Dommage dû à un tir ennemi. Lancez 1d6. Si le résultat est pair, un Héros est créé dans l'hex. Tirez au hasard un Héros et une Skill Card [Carte de Compétence] (voir section 11.2 ci-dessous). Le Héros prend l'état d'activation du Groupe de Combat dont lequel il est issu.



Par exemple : si le Groupe de Combat duquel est issu le Héros est marqué avec un marqueur *Fired*, le Héros l'est aussi.

5.2 Attaques avec Plusieurs Unités

Seules des unités dans le même hexagone peuvent tirer simultanément et uniquement sur la même cible. Une unité dirige le tir et tire à sa pleine « FirePower (FP) » [Puissance de Feu]. Chaque MMC additionnel ajoute ½ de sa FP à l'attaque. Les Héros ajoutent toute leur FP. Les unités avec une FP égale à 0 n'ajoutent rien (sauf si elles utilisent une Arme de Soutien). Les mitrailleuses et les lance-flammes ajoutent la totalité de leur FP. La FP totale est calculée, arrondie à l'entier supérieur, et le combat est résolu tel qu'expliqué dans le chapitre Tirs (5.0).

Un Héros tirant avec une Arme de Soutien dans une attaque avec de multiples unités annule sa FP inhérente et attaque seulement avec toute la FP de l'Arme de Soutien.

Souvenez-vous que, la plupart du temps, toutes les unités tirant d'un même hex, durant la même impulsion, doivent cibler le même hex. Il y a cependant des exceptions. Les Armes de Soutien disposant d'une Table de Tir au verso de leur pion (par exemple, les Bazookas), les Groupes de Soutien, les hélicoptères, et les véhicules doivent tirer séparément même s'ils tirent durant la même impulsion. Bien que les Groupes de Soutien, les hélicoptères et les véhicules puissent tirer durant une autre impulsion, les Armes de Soutien doivent tirer durant la même impulsion pour le Groupe de Combat les possédant.

5.3 Tirs d'Opportunité

Les unités qui ne sont pas marquées d'un pion *Move*, *Low Crawl*, *Stealth [Mouvement Furtif]* ou *Fired (1)* et qui dispose d'une LOS claire vers l'hexagone dans lequel se trouve une unité ennemie dépensant au moins un point de déplacement, quelque soit le type de déplacement sauf en train de Ramper, peuvent tirer sur cette unité ennemie. Cela s'appelle un Tir d'Opportunité, se produisant durant l'impulsion de l'adversaire, et ce tir n'est pas considéré comme une impulsion. Les unités en train de Ramper peuvent être la cible d'un tir d'opportunité seulement si elles sont Repérées dans l'hex dans lequel elles rentrent.

(1) Notez que les marqueurs *Ops Complete* et *Assault Move* permettent d'utiliser les tirs d'opportunité. Voir le chapitre 6.1.

D'autres unités ou hex peuvent tirer mais toutes les unités dans le même hex doivent tirer en même temps sur la même cible. Souvenez-vous que les Armes de Soutien disposant d'une Table de Tir au verso de leur pion, les Groupes de Soutien, les hélicoptères, et les véhicules doivent tirer séparément comme décrit en 5.2.

Une unité entrant dans un hex avec un coût de Point de Déplacement N peut être soumise à un nombre d'attaques égal à N, même si la 1^{ère} attaque choque l'unité, la forçant à stopper son mouvement. Le ou les unités en mouvement ne peuvent pas être attaquées plus d'une fois par Point de Déplacement dépensé dans l'hex, à moins d'être attaquées par des Armes de Soutien disposant d'une Table de Tir au verso de leur pion, des Groupes de Soutien, des hélicoptères, et des véhicules empilés avec l'unité qui a tiré en premier.

Placez un pion *Fired* sur une unité ayant procédé à un Tir d'Opportunité. Les Tirs d'Opportunité doivent être déclarés avant que les unités ciblées ne quittent l'hex, et le joueur déplaçant les unités doit laisser un temps suffisant à son adversaire pour déclarer le Tir d'Opportunité.

Un Tir d'Opportunité se passe comme n'importe quel tir, à l'exception du fait que l'attaquant reçoit un bonus de +1 (sauf s'il tire sur des unités en train de Ramper) à son jet de dé car il tire sur des unités en mouvement, à moins que ces dernières soient dans un terrain qui n'annule ce modificateur. Par exemple, le terrain « Low Crops » [Cultures].

Si l'hex ciblé contient à la fois des unités en mouvement et des unités immobiles, elles sont toutes concernées par le Tir d'Opportunité mais seules les unités en mouvement subissent le modificateur de +1 au jet de dé de l'attaquant.

Par exemple, dans le module LnL FHV : un VC 1-4-3 tire sur un Américain 2-6-4 alors qu'il se déplace à travers un hexagone de terrain Dégagé qui contient aussi une unité Américaine 2-6-4 immobile. Le joueur VC lance 1d6 et ajoute une FP de 2 (son FP de base de 1 +1 pour tirer sur une unité en mouvement) contre l'unité en mouvement mais ajoute une FP de 1 seulement contre l'unité immobile.

Par exemple, dans le module LnL BOH : un Allemand 1-6-4 tire sur un Américain 2-5-4 alors qu'il se déplace à travers un hexagone de terrain Dégagé qui contient aussi une unité Américaine 2-5-4 immobile. Le joueur Allemand lance 1d6 et ajoute une FP de 2 (son FP de base de 1 +1 pour tirer sur une unité en mouvement) contre l'unité en mouvement mais ajoute une FP de 1 seulement contre l'unité immobile.

Par exemple : un Groupe de Combat de Rangers Américains 3-6-4 tire sur un groupe Somalien 0-3-4 alors qu'il se déplace à travers un hexagone de terrain Dégagé qui contient aussi une unité Somalienne 1-3-4 immobile. Le joueur Américain lance 1d6 et ajoute une FP de 4 (son FP de base de 3 +1 pour tirer sur une unité

en mouvement) contre l'unité en mouvement mais ajoute une FP de 1 seulement contre l'unité immobile.

Notez que même si les unités en mouvement sont automatiquement Repérées, l'unité immobile dans un hex conserve le même statut de Repérage qu'elle avait avant l'attaque. En d'autres termes, si l'unité immobile n'était pas Repérée avant le Tir d'Opportunité, elle le reste après le départ de l'hex de l'unité Repérée. C'est la **seule** exception à la règle, "si une unité dans un hex est Repérée, toutes les unités dans l'hex sont Repérées".

Les unités ciblées qui deviennent Choquées doivent stopper leurs déplacements. Cela comprend les unités qui ont été Choquées suite à des Pertes ou à des Blessures. **Si toutes les unités d'une pile ne sont pas Choquées, les unités restantes en Bon Ordre peuvent continuer à se déplacer.**

5.4 Portée Etendue

Les MMC / SMC avec une zone noire entourant leur portée peuvent tirer jusqu'à 2 fois la portée indiquée sur leur pion. Cependant, tout tir supérieur à la portée indiquée, est réduit de moitié. Par conséquent, une unité de Gardes 2-2-4 tirant sur un groupe allemand à une distance de 3 hex a une FP de 1.

6.0 Déplacements

Les unités se déplacent d'un hex à l'autre en s'acquittant des coûts de points de déplacement pour chaque hex dans lesquels elles entrent. Ces coûts sont récapitulés dans la TEC (Table des Effets de Terrain). Toutes les unités qui se déplacent depuis le **même** hex, pendant la **même** impulsion, doivent être déplacées ensemble (**exception : si des unités dans une pile en mouvement sont Choquées – voir 5.3**).



Un hex qui contient un Leader, non blessé, non choqué et qui n'a pas encore été activé, peut activer à la fois les unités dans cet hex et dans les hex adjacents.

Des unités dans le même hex, mais à différents étages sont considérées comme adjacentes. Des unités dans un hex adjacent, mais à des étages différents ne le sont pas. Des unités commençant dans des hex adjacents au Leader sont libres de tirer ou de se déplacer indépendamment du Leader. Néanmoins, toutes les unités dans chaque hex doivent se déplacer et tirer ensemble si elles font l'un ou l'autre.

Par exemple, si les 3 Groupes de Combat Allemands 1-6-4 d'un hex sont activés, certains peuvent se déplacer et d'autres peuvent tirer, mais ceux qui se déplacent le font ensemble dans la même impulsion, et ceux qui tirent le font ensemble sur la même cible dans la même

impulsion (exception : voir Armes Lourdes 14.0 avec un tir possible sur des cibles séparées).

Le nombre de points de déplacement qu'une unité peut dépenser chaque tour est appelé « Movement Factor (MF) » [Potentiel de Déplacement] et il est indiqué sur le pion. Comme il est noté plus haut, les MMC, Groupes de Soutien et SMC sous un pion *Move* ou *Assault Move* sur lesquels on tire subissent une pénalité de 1 ajoutée au jet de dé de l'attaquant sur la table DFT.

A moins qu'un tel déplacement ne rapproche une unité choquée d'une unité ennemie **dans sa LOS**, les unités avec un MF de 1 ou plus peuvent toujours se déplacer d'au moins 1 hex, quel qu'en soit le coût, ou changer d'étage dans un bâtiment. **Si une unité doit dépenser tous ses points de mouvement pour se déplacer d'un hex, elle ne pourra pas Ramper (ni effectuer un Mouvement d'Assaut) dans le nouvel hex.**

Des unités peuvent se déplacer à travers des hex contenant des unités amies (en respectant les règles d'empilement), mais doivent s'arrêter en entrant dans un hex occupé par des ennemis et combattre au Corps à Corps (voir section 8.0).

Voici l'ordre à suivre quand le déplacement d'unités déclenche un événement, quand elles sont sujettes à des Tirs d'Opportunité, deviennent adjacentes à des unités ennemies ou comme tel :

- Les unités entrent dans un hex.
- Des événements potentiels sont déclenchés.
- Un Tir d'Opportunité potentiel est effectué.
- Si les unités en déplacement sont toujours « En Bon Ordre », elles peuvent poursuivre leur prochaine action (auto-repérage de l'unité adjacente, déplacement, tir dans le cas d'un Mouvement d'Assaut,...).

Ainsi, une unité qui se déplace à côté d'une unité ennemie, excepté si elle est choquée par un flot de Tirs d'Opportunité, ne cause pas le repérage de l'unité adjacente ennemie...à moins que, bien sûr, ce ne soit cette dernière qui ait tiré.

6.1 Mouvement d'Assaut



Les unités dont le MF est encadré en rouge – par exemple, les Héros - peuvent utiliser un Mouvement d'Assaut. L'intention de ces unités est déclarée au début de leur impulsion et elles sont marquées avec un pion *Assault Move*. **Les Leaders peuvent aussi effectuer un Mouvement d'Assaut avec des unités éligibles commençant leur impulsion avec eux.**

Les unités qui utilisent un Mouvement d'Assaut peuvent dépenser la moitié de leurs points de déplacement imprimés sur leur pion, modifiée par le déplacement au Pas de Course si cela est possible (fraction arrondie au chiffre supérieur) et tirer (ou effectuer des Tirs d'Opportunité) plus tard. Le bonus potentiel du Pas de Course est ajouté à la valeur de MF (Points de Déplacement indiquée sur le pion) de l'unité avant d'être divisé par 2 dans le cadre du Mouvement d'Assaut.

Appliquer un malus de 2 sur la FP totale des unités utilisant le Mouvement d'Assaut.

Par exemple, 2 Groupes de Combat de Parachutistes Américains utilisant le Mouvement d'Assaut tirerait avec une FP égale à 1 (+2 pour le 1^{er} Groupe, +1 pour le second, -2 pour le Mouvement d'Assaut = 1).

Par exemple, 2 Groupes de Combat de Rangers Américains utilisant le Mouvement d'Assaut tirerait avec une FP égale à 3 (+3 pour le 1^{er} Groupe principal, +1,5 pour le second soit 2 en arrondi supérieur, -2 pour le Mouvement d'Assaut = 1).

Les Armes de Soutien lourdes, telles que les Bazookas, subissent une pénalité de tir sur la table OFT.

Le malus de 2 s'ajoute aux autres malus.

Une fois que les unités ont tiré, elles sont aussi marquées d'un pion *Fired* (en plus du pion *Assault Move*). Ni le marqueur *Assault Move*, ni le marqueur *Fired* ne sont retirés avant la Phase Administrative. Les unités ne sont pas obligées de tirer pendant l'impulsion où elles ont effectué leur déplacement mais peuvent être activées plus tard pour tirer ou à la place effectuer un Tir d'Opportunité si la situation le permet. Elles doivent néanmoins se déplacer une fois activées.

Bien que le MF des Leaders ne soit pas encadré en rouge, les Leaders peuvent effectuer un Mouvement d'Assaut avec les unités et en même temps utiliser le Pas de Course, ainsi que leur Modificateur de Commandement pour le tir du Mouvement d'Assaut.

6.2 Pas de Course (Double Time)

Les unités en Bon Ordre ou Choquées qui commencent leur impulsion et se déplacent pendant toute l'impulsion avec un Leader en Bon Ordre, peuvent accroître leur MF de deux points. Ces unités ne peuvent pas se déplacer plus que le MF du Leader. Les Groupes de Soutien ne peuvent pas se déplacer au Pas de Course.

6.3 Ramper



Une unité ou une pile d'unités peut passer toute son impulsion à se déplacer d'un hex. C'est un *Low Crawl* [Déplacement en Rampant]. Les unités en train de Ramper ne sont pas automatiquement Repérées à moins qu'elles soient en terrain Dégagé ou adjacentes à une unité ennemie. Les unités ciblant une unité en train de Ramper ne reçoivent pas le bonus de +1 à leur FP. Les unités en train de Ramper peuvent changer d'étage mais ne peuvent pas changer d'étage et se déplacer d'un hex.

6.3.1 Groupes de Soutien et Mouvement Spécial

Les Groupes de Soutien ne peuvent jamais se déplacer en Rampant ni au Pas de Course.

6.4 Mouvement Furtif



Les unités marquées d'un carré jaune brillant entourant leur facteur de mouvement peuvent se déplacer sans se faire automatiquement repérées quand elles se déplacent - même si elles sont adjacentes à une unité ennemie, c'est un *Stealth Mouvement* [Mouvement Furtif]. Pour qu'une telle unité soit repérée, soit une unité ennemie effectue et réussit une tentative de repérage (10.0), soit l'unité tire, soit l'unité se déplace en terrain Dégagé dans la LOS d'une unité ennemie « En Bon Ordre ». Les unités ne peuvent pas utiliser le Mouvement Furtif au Pas de Course (6.2), mais peuvent l'utiliser pour entrer en combat au Corps à Corps. Les Héros et les Leaders ne peuvent pas utiliser le Mouvement Furtif à moins que cela ne soit spécifiquement indiqué.

Les unités capables de Mouvement Furtif peuvent se déplacer jusqu'à la moitié de leur potentiel de mouvement (fraction arrondie au chiffre inférieur) et tirer plus tard. Un tel tir est exécuté comme un tir de Mouvement d'Assaut – soustrayez 2 à la Puissance de Feu totale d'attaque des unités utilisant le tir lors d'un Mouvement Furtif (Eclaireurs exceptés).

7.0 Fumigènes



Les pions MMC en Bon Ordre qui ne sont pas marqués par un pion *Move*, *Low Crawl*, *Fired* ou *Ops Complete* (1) peuvent essayer de placer un fumigène dans leur propre hex ou dans un hex adjacent.

(1) Notez qu'une unité sous un marqueur *Assault Move* peut placer un fumigène.

Choisissez l'hex et lancez 1d6. Si le résultat du dé est égal ou inférieur à la capacité de placer un fumigène de l'unité, placez un marqueur « Smoke 1 » [Fumigène 1]

dans l'hex. Quelque soit le succès de la tentative, placez un marqueur *Ops Complete* sur l'unité.

Les capacités à placer un fumigène sont :

- **Toutes les unités du module BOH : 2**
- US Vietnam : 3
- NVA, **ANZAC**, **Britanniques (Iles Falkland)**, **Argentine**, **US Days of Heroes** : 2
- VC, ARVN, **Somaliens**, **Pakistanaï** : 1
- **Les autres en fonction du module LnL joué.**

La fumée forme un terrain Bloquant avec un « Target Modifier (TM) » [Modificateur de Terrain] de +1. Le TM est ajouté au TM existant. En conséquence, un hex de Forêt avec un fumigène aura un TM de +3. Les unités tirant depuis un hex enfumé doivent soustraire 1 de leur jet de dé.

Pendant la Phase Administrative, après que le marqueur *Smoke 1* ait été posé, remplacez le par un marqueur *Smoke 2*. A la Phase Administrative suivante, supprimez le marqueur *Smoke 2*.

8.0 Combat au Corps à Corps



Lorsqu'une unité s'est déplacée dans un hex qui contient des unités ennemies, cela provoque un Corps à Corps. Marquez l'unité qui vient d'entrer dans l'hex d'un pion *Move*. Une unité ne peut pas utiliser un Mouvement d'Assaut pour entrer en Corps à Corps. Les unités dans un bâtiment à étages doivent être au même étage pour entrer en Corps à Corps. Les combats au Corps à Corps sont normalement simultanés (les caractéristiques, les événements et les cartes de compétence peuvent modifier la séquence) et les pertes sont encaissées à la fin du round du Combat au Corps à Corps.

Il ne peut y avoir qu'un seul round de Combat au Corps à Corps par tour et par hex. Toutes les unités qui participent à un round de Corps à Corps sont activées en même temps. Le Combat au Corps à Corps a lieu dès que des unités ennemies entrent dans un hex contenant des unités amies. Vous ne pouvez pas effectuer de Tir d'Opportunité sur les unités pendant qu'elles entrent dans l'hex.

La Puissance de Feu propre à toutes les unités attaquantes (celles qui se sont déplacées dans l'hex), **ajoutée aux Armes de Soutien éligibles au Corps à Corps**, est comparée à la Puissance de Feu des unités en défense **et de leurs Armes de Soutien éligibles au Corps à Corps**, que l'attaquant choisit, **et le rapport de force est déterminé en supprimant toute fraction. Par exemple, une FP de 4 attaquant une FP de 2 donne un rapport de 2-1, alors qu'une FP de 5 attaquant une FP de 2 ne**

donne pas un rapport de 2,5-1 mais aussi 2-1. Toutes les unités en défense n'ont pas à être attaquées, mais au moins l'une d'entre elle doit l'être. Les attaques à moins de 1-3 sont traitées à 1-3 mais ne peuvent pas être conduites contre plusieurs unités. Lancez 2d6 et consultez la « Melee Table (MT) » [Table des Corps à Corps]. Les Modificateurs de Commandement s'appliquent aux unités attaquantes et sont ajoutés à leurs jets de dés. Si l'attaquant obtient un jet de dé égal ou supérieur au jet de dés nécessaire, les unités en défense sont éliminées. Les unités éliminées **ne sont pas** encore enlevées. Le défenseur suit alors exactement la même procédure contre les unités attaquantes qu'il choisit. Après l'évaluation des dégâts, enlevez les unités éliminées des deux camps. Marquez l'hex d'un pion *Melee*.

Si le Combat au Corps à Corps inclut des Héros, cela décale sur la table MT les rapports de force d'une colonne en faveur de leur camp. Plusieurs Héros ne donnent pas plusieurs décalages de colonnes.

Dans ce contexte, attaquer signifie que votre unité est en train de mener une attaque au Corps à Corps – cela n'a rien à voir avec le fait d'entrer dans l'hex. Se défendre signifie que votre unité est la cible d'une attaque au Corps à Corps. Une unité qui peut seulement se défendre ne peut pas effectuer d'attaque au Corps à Corps mais pour autant, n'est pas éliminée automatiquement.

A moins d'être modifiés par une Embuscade (13.1) ou des Cartes de Compétence, les combattants dans un Corps à Corps utilisent leur propre FP inhérente (donc non modifiée).

Par exemple, dans le module LnL FHV : deux Groupes de Combat 2-6-4 donnent une FP = 4 au Combat en Corps à corps ; trois Groupes de Combat 3-6-4 avec un M60 donnent une FP = 11.

Par exemple, dans le module LnL BOH : deux Groupes de Combat 2-5-4 donnent une FP = 4 au Combat en Corps à corps ; trois Groupes de Combat 1-6-4 avec une MG42 bipied donnent une FP = 5.

Les Groupes et les Demi Groupes de Combat doivent toujours respecter les restrictions d'utilisation des Armes de Soutien décrites dans le chapitre 1.6. En d'autres termes, un Groupe de Combat peut tirer avec une Arme de Soutien et utiliser sa FP inhérente ou avec deux Armes de Soutien et perdre sa propre FP. Les Demi Groupes peuvent seulement tirer avec une Arme de Soutien et perdre leur propre FP.

Les Leaders / Advisors [Conseillers Militaires] qui portent une Arme de Soutien éligible au Corps à Corps (mitrailleuse ou lance-flammes) attaquent et défendent avec la moitié de la FP de l'Arme de Soutien (c'est-à-dire 1 ou 2) à moins que 2 Leaders / Conseillers ne fassent équipe et armés d'une Arme de Soutien, dans lequel cas ils attaquent / défendent avec la FP indiquée sur le pion de l'Arme de Soutien. Notez que les Leaders / Militaires qui portent une charge Satchel peuvent utiliser la totalité de la FP (= 6) de la charge, mais retire la charge après son utilisation. Les Héros se défendent avec la FP indiquée sur leur pion à moins qu'ils ne soient équipés d'une Arme de Soutien qu'ils utilisent. Notez que les règles spéciales des Cartes de Compétence remplacent ces règles.

Notes du Concepteur : bien qu'un seul homme puisse utiliser un lance-flammes, celui-ci utilise souvent un observateur pour diriger son tir. En conséquence, sans l'aide de cet observateur, la FP est réduite de moitié.

8.1 L'Après Corps à Corps

Les unités qui restent après le round de Corps à Corps sont bloquées en Corps à Corps. Pour le noter, placez un marqueur *Melee* sur les unités. Les unités ainsi bloquées ne peuvent ni se déplacer (sauf si elles se replient), ni tirer mais elles peuvent utiliser une impulsion au cours du tour suivant pour soit combattre au Corps à Corps, soit essayer de se replier. Les marqueurs *Melee* ne doivent pas être retirés tant qu'il y a des unités des deux camps dans l'hex. Une fois que toutes les unités d'un camp ont été éliminées, le marqueur *Melee* est retiré dans la Phase Administrative qui suit.

Les unités qui désirent se replier doivent annoncer leur intention au début de leur impulsion suivante (avant qu'elles soient à nouveau engagées dans un Combat au Corps à Corps par le joueur adverse) et passer un Test de Moral (les modificateurs de Commandement s'appliquent). Un échec ne provoque pas de pénalité. Les unités qui passent le Test de Moral avec succès peuvent sortir de l'hexagone en payant le coût approprié de déplacement. Si un joueur enlève toutes les unités amies de l'hex, le marqueur *Melee* est immédiatement retiré (1) et les unités ennemies restantes sont éligibles pour un Tir d'Opportunité sur les unités se repliant. Notez que le joueur peut intentionnellement laisser dans l'hex une unité en arrière garde pour empêcher que cela ne se produise.

(1) Notez bien que le marqueur reste en place jusqu'à la Phase Administrative même en cas d'élimination des unités.

Les Leaders et Conseillers Militaires qui ne portent pas d'Armes de Soutien éligibles au Corps à Corps,...)

(voir 8.4), les Snipers, les Aumôniers, les Infirmiers et les unités choquées ne peuvent pas attaquer ni être pris pour cible dans un Corps à Corps. Ils sont considérés comme des unités non éligibles au Corps à Corps. Les Groupes de Soutien peuvent être pris pour cible individuellement durant un Combat au Corps à Corps.

Si tous les MMC, Héros, Leaders / Conseillers Militaires, en Bon Ordre et portant une LMG [Light Machine Gun] ou un lance-flammes, sont éliminés, les Leaders et Conseillers Militaires qui ne portent pas de LMG ou de lance-flammes, les unités non éligibles au Corps à Corps sont elles aussi éliminées. Toute SMC, restante à la fin d'un round de Corps à Corps, sans avoir en possession d'Arme de Soutien éligible ou empilée avec une unité amie éligible au Corps à Corps, est retirée aussi, même s'il n'y a pas d'unités ennemies éligibles au Corps à Corps ; il est assumé que l'unité SMC est tombée au combat avec ses troupes. Si une unité entre dans un hex contenant seulement des unités ennemies non éligibles pour un Corps à Corps, alors toutes les unités ennemies sont éliminées et les unités entrant dans l'hex doivent s'arrêter.

8.2 Renforcer un Corps à Corps

Des unités de n'importe quel camp peuvent renforcer un Corps à Corps. Toute unité entrant dans un hex marqué d'un pion *Melee* est considérée comme renforçant le Corps à Corps, même dans le cas où il ne reste dans l'hex aucune unité amie après le round de Corps à Corps précédent.

Si une unité renforce un Corps à Corps avant qu'un round de Corps à Corps ait eu lieu dans le tour courant (par exemple, un Corps à Corps d'un tour précédent où les 2 camps ont survécu), elle peut alors participer immédiatement au Corps à Corps. Si les unités en renfort ont la compétence « d'Embuscade » (13.1), leur FP triplée est ajoutée à la FP normale des autres unités, mais le round de Corps à Corps est toujours considéré comme s'exécutant en simultané. Si des unités renforcent l'hex après que le round de Corps à Corps ait eu lieu, elles ne peuvent pas participer au Corps à Corps avant le tour suivant.

8.3 MMC avec une Puissance de Feu Nulle et Marqué d'un « M »



Les MMCs avec une FP = 0 attaquent et défendent avec une FP = 1 dans les combats au Corps à Corps. Pour chaque MMC avec une FP = 0 participant à l'attaque, 1 est enlevé du jet de dé. Pour chaque MMC avec une FP = 0, participant à la défense, 1 est ajouté au jet de dé.

Par exemple, dans le module LnL FHV : deux Demi Groupes de Combat VC 0-3-3 attaquent un Groupe 2-6-4 au Corps à Corps. Le rapport de force devrait être de 2 contre 2 ou 1 contre 1 (chaque Demi Groupe de FP = 0 compte comme 1 FP pour l'attaque). Le joueur VC doit néanmoins soustraire 2 du jet de dé. Par conséquent, le joueur VC doit tirer un 10 ou plus ($10-2 = 8$ qui est le minimum nécessaire pour tuer l'opposant dans une attaque à 1-1) pour éliminer le Groupe 2-6-4. Inversement, le Groupe 2-6-4 attaquerait les deux Demi Groupes à 2 contre 2 ou 1-1, mais ajouterait deux à son jet de dé. En conséquence, il éliminerait les deux Demi Groupes VC en tirant un 6 ou mieux ($6+2 = 8$).

Même exemple dans le module LnL BOH avec deux Demi Groupes de Combat Allemands 0-5-4.

Même exemple dans le module LnL DOH avec deux Demi Groupes de Combat Somaliens 0-3-4.

Les unités marquées d'un « M » ajoute 1 à leur FP quand elles attaquent ou défendent au Corps à Corps.

8.4 Armes de Soutien Eligibles au Corps à Corps

Toutes les mitrailleuses, les lance-flammes, les charges Satchel, et les cocktails Molotov sont des Armes de Soutien éligibles au Corps à Corps. Les lance-flammes, les charges Satchel, et les cocktails Molotov sont identifiés sur leur pion. Les mitrailleuses disposent d'une illustration sur leur pion. Des exemples de mitrailleuses : MG34, BAR, DP28, M240G, SAW, Minimi, MG42, Bren, M60,...

9.0 Phase Administrative

Une fois que toutes les unités se sont déplacées ou ont tiré, ou après que les joueurs aient passé consécutivement à trois reprises (c'est à dire, le Joueur Un passe, le Joueur Deux passe et le Joueur Un passe à nouveau), la Phase des Opérations prend fin. Dans la Phase Administrative, les joueurs retirent tous les marqueurs *Moved*, *Assault Move*, *Low Crawl*, *Fired*, *Ops Complete* et *Spotted*. Les marqueurs FFE sont enlevés. Les marqueurs *Smoke 1* sont retournés sur leur face *Smoke 2*, les marqueurs *Smoke 2* sont retirés de la carte. Une fois cela fait, avancez le marqueur de tour et commencez la Phase de Ralliement.

10.0 LOS et Repérage

Une unité a une LOS sur une autre unité si dans le monde réel, elle peut voir cette autre unité. Les unités ne peuvent pas tirer sur des cibles sur lesquelles elles n'ont pas de LOS. Une LOS est tracée du centre de l'hex d'où l'unité tire jusqu'au centre de l'hex de la cible. La LOS qui traverse une partie de terrain Bloquant ou Gênant est considérée comme bloquée ou gênée. **La LOS n'est pas bloquée ou gênée par de petites parties**

de terrain qui se prolongent, depuis l'unité en train de tirer ou depuis l'hex de la cible, dans un hex de terrain dégagé adjacent. Voir ci-dessous pour plus de détails.

10.1 Repérage

D'autre part, même si une unité a une LOS dégagée sur sa cible, l'attaquant peut ne pas voir l'ennemi.

Par exemple, dans le module LnL FHV : un Groupe de Combat Viet Cong est caché dans une jungle à deux hex de distance. Il se peut ne rien y avoir de bloquant la vue de votre Groupe sur la jungle, mais cela ne signifie pas que votre Groupe voit le Groupe Viet Cong.

Par exemple, dans le module LnL BOH : un Groupe de Combat ennemi est caché dans un bâtiment à deux hex de distance. Il se peut ne rien y avoir de bloquant la vue de votre Groupe sur ce bâtiment, mais cela ne signifie pas que votre Groupe voit le Groupe ennemi.

Pour être capable de tirer sur un hex ennemi, il doit être repéré. **Les hex, plus que les unités, sont repérés, donc** si une unité dans un hex est repérée, l'hex en entier est repéré.

Différents étages d'un bâtiment dans le même hex sont considérés comme des lieux différents en ce qui concerne le repérage. En d'autres termes, repérer des unités au 2^{ème} étage ne vous permet pas de tirer sur des unités non repérées au 1er étage.

Le Repérage est un élément conducteur du jeu. A moins



qu'il ne soit spécifié le contraire dans les règles ou sur les Cartes de Compétence, l'hex où se trouvent une ou plusieurs unités, est automatiquement repéré :

- 1) si l'hex est actuellement marqué d'un pion *Spotted* (du fait d'une précédente tentative de repérage réussie),
- ou 2) si une unité ennemie **en Bon Ordre** est adjacente à (ou bien à l'intérieur de) l'hex,
- ou 3) si une unité amie est en train de se déplacer ou d'effectuer un Mouvement d'Assaut à travers l'hex,**
- ou 4) si une unité dans l'hex est marquée d'un pion *Move / Assault Move / Fired / Melee*,
- ou 5) si l'unité ciblée se trouve dans un hex de terrain dégagé (1).

(1) Notez bien que les unités ne sont pas repérées de façon individuelle et que le statut *Spotted* [Repéré] est propre à un hex. Donc, une unité quittant un hex repéré n'est pas repérée sauf si se faisant elle remplit personnellement les conditions de repérage (comme par exemple si une unité ennemie à une LOS sur elle et qu'elle est en terrain dégagé).

Les unités présentes dans un type de Terrain Dégagé sont automatiquement repérées, même si la LOS y apparaît dégradée.

Notez que le statut d'un hex peut changer durant un tour. Par exemple, si l'hex est repéré parce qu'il est adjacent à une unité ennemie en Bon Ordre et que cette unité est Choquée ou se déplace plus loin, l'hex ne sera alors plus repéré.

Notez que les unités en train de Ramper [Low Crawl] ou en Mouvement Furtif [Stealth] ne sont pas automatiquement repérées durant leur mouvement, à moins qu'elles ne se déplacent dans un Terrain Dégagé dans la LOS d'une unité ennemie En Bon Ordre.

Une fois qu'un hex est repéré, il l'est pour toutes les unités amies durant le tour, même pour celles sans LOS sur cet hex à ce moment là. Mais si toutes les unités quittent un hex (ou sont éliminées), tout marqueur *Spotted* sur cet hex est retiré.

Les unités (incluant les véhicules ouverts et les hélicoptères en Vol Stationnaire) peuvent essayer de repérer les unités non repérées vers lesquelles elles ont une LOS. Si l'unité ciblée est en terrain Bloquant, elle est repérée sur un résultat de 2 ou moins obtenu avec 1d6. Si l'unité ciblée est en terrain Gênant, elle est repérée sur un résultat de 3 ou moins obtenu avec 1d6. Les Modificateur de Commandement des Leaders s'appliquent et sont soustraits du jet de dé.

Par exemple : si une unité essaye de Repérer une unité ennemie en terrain Gênant, elle doit obtenir un trois ou moins pour réussir le repérage.

Pour des soucis de clarification de règles, cette section ombrée a été complètement réécrite pour une meilleure compréhension.

Les tentatives de repérage au travers d'un terrain Bloquant ou Gênant suivent les règles générales des LOS en 10.3.

Du fait que le repérage ne requiert pas d'impulsion, vous pouvez repérer avec une unité et en activer d'autres, même dans un hex différent. Ainsi, si la seule chose que vous faite pendant une impulsion est de repérer, ceci est considéré comme Passer son tour pour cette impulsion.

Une fois qu'une unité (sauf un hélicoptère) est repérée, l'hex entier est repéré et un marqueur *Spotted* est placé dessus. Les marqueurs *Spotted* sont enlevés à chaque Phase Administrative (3) ou si toutes les unités quittent l'hex.

Les tentatives de repérage ne nécessitent pas une impulsion, mais une seule tentative peut être faite par impulsion amie (4), et une unité essayant de repérer est marquée d'un pion *Ops Complete* quelque soit le résultat de la tentative. Les unités marquées d'un pion *Fired, Move, Low Crawl, Ops Complete, Stealth* ou *Assault Move*, ne peuvent pas faire de tentative de repérage, mais repèrent automatiquement les unités adjacentes, les unités en train de se déplacer, les unités marquées d'un pion *Move / Assault Move / Fired / Melee*, ou les unités en Terrain Dégagé. Les unités choquées, les véhicules verrouillés et les hélicoptères en Vol ne repèrent pas automatiquement les unités ennemies adjacentes.

(4) Cela signifie que pendant l'impulsion d'une unité amie, une autre unité peut faire une tentative de repérage.

Les hélicoptères (19.0), inclus dans d'autres modules LnL (comme FHV et DOH) sont des cas à part. Les hélicoptères sont toujours repérés, mais leur statut n'affecte pas les unités qui sont sous eux. En d'autres termes, même si un hélicoptère en Vol Stationnaire, survolant un hex de Jungle Dense où se trouve un Groupe de Combat, est repéré, cela ne veut pas dire que ce groupe est repéré.

10.2 Bâtiments et Collines

La plus grande partie du terrain dans LnL est plat. Il existe néanmoins des collines qui se trouvent au niveau 1 ou 2. Les dégradés plus sombres de brun représentent des collines. Chaque niveau au dessus du niveau du sol indique une montée de 2 à 5 mètres.

De la même façon, il y a des bâtiments avec 1 ou 2 étages. Tous les bâtiments en pierre de trois hexagones ou plus de surface sont considérés comme des bâtiments à 2 étages (rappel : dans les pays anglo-saxons, le rez-de-chaussée est un étage). Des escaliers se trouvent dans chaque hexagone de bâtiment. Les unités peuvent toujours se déplacer directement dans un hex adjacent au même étage. Les unités peuvent se déplacer du rez-de-chaussée à l'étage supérieur de leur hexagone en payant 2 « Movement Points » (MP) [Point de Mouvement]. Les unités dans un bâtiment sans étage occupent le rez-de-chaussée. Les unités à l'étage supérieur d'un bâtiment sont deux niveaux au dessus du terrain sur lequel se trouve le bâtiment.

Par exemple : les unités à l'étage supérieur d'un bâtiment, construit sur un terrain au niveau du reste de la carte (niveau 0), sont à la même hauteur que les unités sur une colline de niveau 2.

Les unités dans des hexagones adjacents mais à des niveaux différents d'un bâtiment à étages **ne sont pas** considérées comme adjacentes et n'ont pas de LOS l'une sur l'autre.

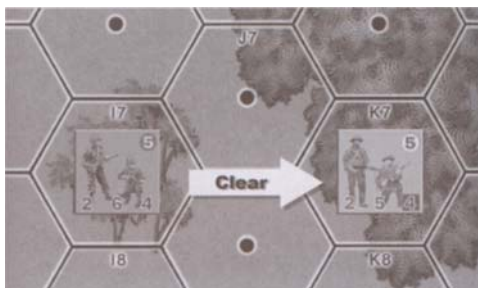
10.3 Déterminer les LOS

Il y a 2 types de terrain qui affectent la LOS : Bloquant et Gênant (voir la table TEC [Table des Effets de Terrain]). Toute silhouette de terrain Bloquant qui coupe une LOS la bloque (sauf ce qui est noté plus loin).

Les silhouettes de terrain Gênant ne bloquent pas les LOS (sauf ce qui est noté plus loin) mais les gênent. Enlevez 1 au jet de dé de l'attaquant et ajoutez 1 à la tentative de repérage pour chaque hex où la LOS coupe la silhouette d'un terrain Gênant. Si la LOS passe à travers plus de 2 hex de terrain Gênant, elle est bloquée et on ne peut attaquer ou tenter de repérer.

Les LOS peuvent être gênées (modifiées) par un seul facteur par hex. Ainsi une LOS passant au travers d'un hex de Bosquet contenant un blindé est modifiée par « 1 », et non par « 2 ».

Les terrains Bloquants / Gênants de l'hex de l'attaquant ou de la cible ne bloquent / gênent jamais la LOS. Par exemple, dans le module LnL FHV, la LOS entre les hex 1I7 et 1K7 n'est jamais bloquée ni gênée.

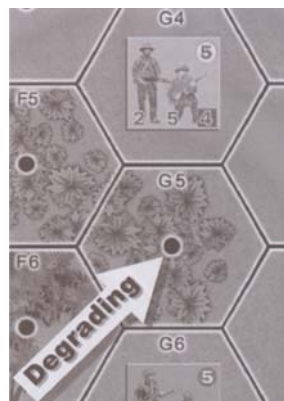


Les terrains Bloquants / Gênants s'étendant de l'hex de l'unité qui tire ou de la cible, ne bloquent ni ne dégradent la LOS sauf quand la LOS est tracée le long du bord d'un hex de terrain Bloquant ou Gênant. Par exemple, dans le module LnL FHV, la LOS n'est pas bloquée de l'hex 1K6 à 1I7 (1J7 est considéré comme un terrain dégagé). La LOS est bloquée de l'hex 1E5 à 1D4 parce que la LOS est tracée le long du bord d'un hex de terrain bloquant.



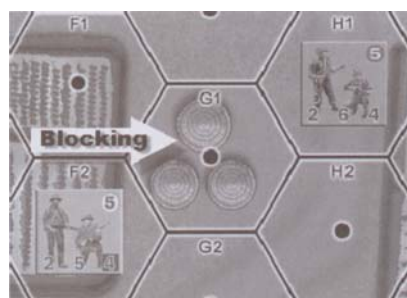
Les terrains peuvent avoir une certaine élévation (altitude) ou avoir une certaine hauteur (exprimée en niveau sur la table TEC). Par exemple, un hex de Forêt

(niveau 2) sur une colline de niveau 1 (par exemple, l'hex E7 de l'overlay Y du module LnL NOSB) est un hex d'élévation 1 mais présente, pour la LOS, un obstacle d'une hauteur totale de 3.



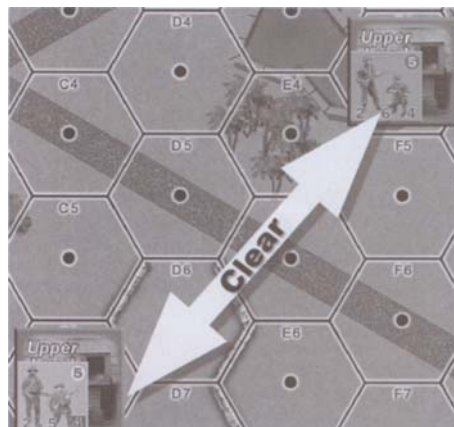
Les terrains Bloquants / Gênants à la même élévation que les hex de l'attaquant et de la cible bloquent / gênent les LOS. Par exemple, la LOS est gênée, entre l'hex 1G4 (élévation 0) et 1G6 (élévation 0), par les Broussailles en 1G5 (obstacle de niveau 0 sur une élévation 0, pour une hauteur totale de 0).

La LOS, tracée à travers un terrain bloquant / gênant qui est situé à une hauteur totale plus haute que celle de l'attaquant et que celle de la cible, est bloquée / gênée.



Par exemple, dans le module LnL FHV, la LOS tracée entre l'hex 1F2 (élévation 0) et 1H1 (élévation 0) est bloquée par les Huttes en 1G1 (obstacle de niveau 1 sur un hex d'élévation de 0 soit une hauteur totale de 1).

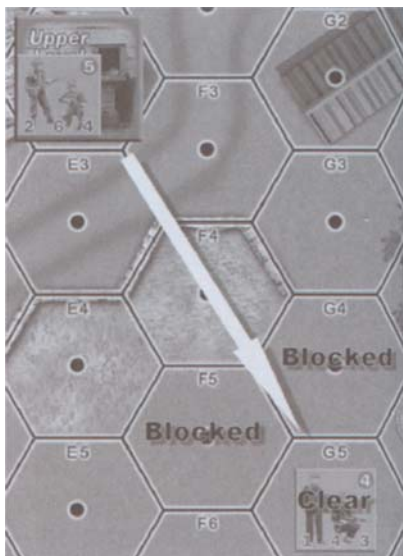
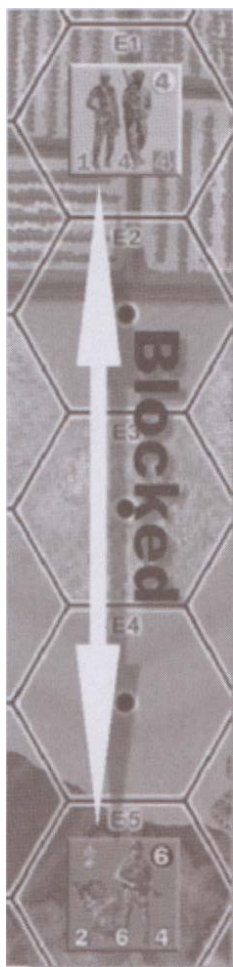
La LOS, tracée à travers un terrain bloquant / gênant qui est situé à une hauteur totale plus basse que celle de l'attaquant et que celle de la cible, n'est pas bloquée / gênée. Par exemple, dans le module LnL FHV, la LOS tracée entre l'unité au second étage en 3C6 (élévation 2) et l'unité au second étage en 3F4 (élévation 2) n'est pas gênée par la Jungle Eparsée en 3E4 (obstacle de niveau 1 sur un hex d'élévation de 0 soit une hauteur totale de 1).



La LOS, tracée vers un hex de plus basse élévation, est bloquée / gênée si elle traverse un terrain bloquant / gênant qui est à la même hauteur totale que l'élévation de l'hex de l'attaquant. Par exemple, dans le module LnL FHV, la LOS tracée entre l'hex 1E5 (élévation 1) et 1E1 (élévation 0) est bloquée par les Hautes Herbes en 1E3 (obstacle de niveau 1 sur un hex d'élévation 0, soit une hauteur totale de 1).

Les unités, sur un hex d'élévation supérieure à la hauteur totale d'un hex de terrain bloquant / gênant, peuvent voir et tirer par dessus ce dernier, sur des hex d'élévation inférieure à la hauteur totale dudit hex de terrain bloquant / gênant. De plus, même si la LOS dans ce cas, est tracée par dessus un terrain bloquant / gênant, elle n'est pas considérée comme bloquée / gênée. Pourtant, les terrains bloquants / gênants de niveau 1 et 2 génèrent un hex aveugle, qui bloque la LOS vers des unités qui seraient situées juste derrière eux. Par exemple, dans le module LnL FHV, une unité au second étage en 2E2 (élévation 2) peut tracer une LOS vers 2G5 (élévation 0) à travers les Hautes Herbes en 2F4 (obstacle de niveau 1 sur un hex d'élévation 0, pour une hauteur totale de 1) mais ne peut pas tracer une LOS vers 2F5 et 2G4, ceux-ci étant des hex aveugles à cause des Hautes Herbes en 2F4.

La LOS n'est pas bloquée ou gênée par des petits morceaux de terrain qui s'étendent de l'hex de l'unité en train de tirer ou de la cible dans un hex adjacent.



Les LOS peuvent être vérifiées à tout moment. Les LOS sont réciproques. Si une unité A peut voir une unité B, alors l'unité B peut voir l'unité A.

10.4 Caractéristiques du Terrain

Chaque section de terrain sur la carte a des avantages distincts pour des unités y cherchant refuge, et des coûts de déplacement différents pour des unités essayant de se déplacer à travers. Ces avantages et ces coûts de déplacement, ainsi que d'autres informations sont décrits dans la table TEC.



Le terrain entourant le point central de l'hexagone détermine son élévation et le type de terrain.

Par exemple, dans le module LnL FHV : 1F5 est un hexagone de Broussailles au niveau du sol.

Par exemple, dans le module LnL BOH : 15F5 est un bâtiment en pierre.

Les Hautes Herbes forment un obstacle qui occupe tout l'hex. Donc une LOS tracée le long d'un bord d'un tel hex est bloquée (comme avec des fumigènes).

Les gravats ne sont créés que par les mouvements de véhicules.

10.5 Marqueurs de Terrain



Certains modules (comme le module LnL NOSB) introduisent des marqueurs pour les terrains. Ces marqueurs, qui comprennent actuellement des Bâtiments en Pierre, des Bâtiments en Bois, des Bosquets et des Forêts, sont placés en fonction de règles dictées dans des scénarios. Ils héritent de toutes les caractéristiques des terrains listés dans la table TEC. Par exemple, un marqueur de Bâtiment en Bois coûte 2 Points de Mouvement pour y entrer, et fournit un TM de +3 à toute unité occupant l'hex en question. Quand vous déterminez une LOS, considérez que le marqueur de terrain occupe l'hex entièrement. Par conséquent, une LOS tracée à travers toute partie d'un hex marqué d'un Bâtiment en Pierre serait bloquée.

11.0 Pions SMC

Les pions SMC représentent des individus importants qui ont le pouvoir de changer le déroulement de la bataille. Ces pions incluent des Leaders, des Conseillers Militaires, des Héros (ou héroïnes), des Snipers, des Aumôniers, des Infirmiers, des Commissaires Politiques et des Eclaireurs [Scouts]. Il y aura d'autres types de pions SMC dans des modules ultérieurs.

Un SMC ne peut pas faire de Tir d'Opportunité. Voir le chapitre 5.3.

11.1 Leaders



Les Leaders sont des unités qui représentent des individus des compétences exceptionnelles. Ce sont habituellement des officiers ou des sous-officiers. Les Leaders n'ont pas de FP [Puissance de Feu], et ne peuvent pas (à moins de transporter une Arme de Soutien) tirer individuellement sur une unité ennemie ou volontairement entrer seul dans un combat au Corps à Corps. Si des unités ennemies se déplacent dans l'hex où se trouve un Leader seul, **et ne transportant pas d'Arme de Soutien éligible au Corps à Corps (ni mitrailleuse, ni charge Satchel, ni lance-flammes)**, le Leader est éliminé.

Le Modificateur de Commandement d'un Leader peut être utilisé pour aider un Tir Direct (sur la table DFT), pour modifier un Test de Dommages, pour rallier des unités ou pour diriger des troupes dans un combat au Corps à Corps, ainsi que pour d'autres fonctions mentionnées dans ces règles. **Seulement un Leader par hex, lors d'une impulsion ou d'une Phase de Ralliement, peut utiliser son Modificateur de Commandement pour activer des unités, modifier des tirs, effectuer des tentatives de ralliement, ou influencer sur des Tests de Dommage.**

La portée du Commandement (lors de la résolution d'une activation) est généralement de 1. Elle est réduite de 1 si le Leader est blessé (le Leader peut seulement activer des unités dans son propre hex).

La portée de ralliement d'un Leader est généralement de 0 (c'est-à-dire qu'il ne peut rallier que des unités présentes dans son propre hex). Cependant, la Carte de Compétence « Charismatic » du module LnL FHV) augmente de 1 cette portée.

11.11 Leaders et Combat

Les Leaders qui ne sont pas sous un marqueur *Move*, *Low Crawl*, *Fired* ou *Ops Complete* peuvent aider **toutes** les attaques conduites par les unités / forces armées d'une même nationalité, dans leur hex pendant leur impulsion.

Un seul Leader peut aider chaque attaque.

Note du concepteur : les Leaders peuvent repérer des unités ennemies puis diriger le tir des unités de leur hex sur ces unités ennemies alors qu'elles viennent d'être repérées.

Leur Modificateur de Commandement est ajouté à la FP de l'unité qui utilise la table DFT et/ou soustrait du jet

de dé pour toucher des Armes de Soutien et des Groupes de Soutien utilisant la table OFT. **Le Modificateur de Commandement est ajouté à toutes les attaques (pas à toutes les unités attaquantes) qui se produisent à partir de l'hex du Leader durant son impulsion.**

Notez qu'un Leader peut aider à la fois les Groupes de Combat utilisant leur FP inhérente / Armes de Soutien, **et** les Armes de Soutien ou les Groupes de Soutien utilisant la table OFT, qui sont activés dans l'hex du Leader pendant la même impulsion que lui. Les Leaders qui aident de tels tirs sont placés sous un marqueur *Fired*.

Les Leaders ne peuvent pas, dans le même tour, diriger un tir de mortier sur carte ou d'artillerie hors carte, et ajouter leur Modificateur de Commandement à une attaque directe.

11.12 Leaders et Cartes de Compétence

Les règles d'un scénario peuvent allouer à un Leader une Carte de Compétence. Ces cartes accordent des compétences spéciales telles qu'un meilleur moral ou une meilleure vue.

11.2 Héros



Les Héros sont des militaires du rang qui démontrent des capacités extraordinaires de courage. Les héros peuvent être inclus dans les forces de départ d'un scénario ou être créés pendant la partie. Il y a une chance qu'un Héros soit créé chaque fois qu'un « 1 » est tiré lors d'un Test de Dommage d'un Groupe ou d'un Demi Groupe de Combat. Lancez à nouveau 1d6. Si le résultat est pair, un Héros est créé. Tirez alors un Héros et une Carte de Compétence au hasard.

Les Héros nouvellement créés prennent le statut d'activation de l'unité dont ils sont issus.

Par exemple : si un Groupe de Combat qui engendre un Héros est déjà marqué d'un pion *Move*, le Héros reçoit aussi un marqueur *Move*.

Dans le cas où un Héros est engendré par un MMC en déplacement, le Héros est supposé avoir déjà dépensé le même nombre de points de mouvement que le Groupe de Combat avant la création du Héros. Dans le cas de la création d'un Héros qui viole les limites d'empilement, le propriétaire du Héros peut le poser dans n'importe quel hex adjacent qui ne contient pas d'unité ennemie.

Les Héros peuvent faire des Mouvements d'Assaut. Les Héros peuvent mener un assaut contre des véhicules.

Les Héros ajoutent toujours la **totalité** de leur Puissance de Feu lors d'attaques menées avec plusieurs unités. Les unités dans le même hex qu'un Héros peuvent essayer de se rallier, même si aucun Leader n'est présent. Les Héros décalent le rapport de force, lors d'un combat au Corps à Corps, d'une colonne en leur faveur (en plus d'ajouter leur propre Puissance de Feu), **quand ils attaquent (mais pas en défense). Souvenez-vous, dans un Corps à Corps, qu'attaquer n'a rien à voir avec le fait d'entrer dans l'hex, mais seulement avec le fait de mener effectivement l'attaque (l'ennemi a très bien pu entrer dans l'hex au tour précédent).**

Chaque Héros reçoit une Carte de Compétence tirée au hasard lorsqu'il est créé **ou bien s'en voit assigner une en fonction du scénario.** La Carte de Compétence assignée au hasard à un Héros doit être utilisable par ce dernier. Dans le cas contraire, une autre carte doit être piochée. **Si un Héros qui commence le jeu sur le plateau de jeu, n'a pas de Carte de Compétence assignée, aucune carte n'est piochée.** Les Cartes de Compétence ne sont pas incluses dans le module LnL DOH ; par conséquent, les héros ne recevront pas de Carte de Compétence au hasard.

Il ne peut y avoir que 2 Héros d'une même nationalité en jeu en même temps. Les Héros sont toujours créés avec un moral « En Bon Ordre » (jamais blessé). Les Héros créés par une unité choquée en mouvement doivent stopper leur mouvement aussi. Des Héros peuvent être créés même si le Test de Dommages qui a permis de les créer entraînent l'élimination de l'unité source.

11.3 Infirmiers

Les Infirmiers représentent du personnel médical exceptionnel. Ils ne peuvent pas transporter d'armes ou tirer, ni repérer d'unités ennemies. Ils peuvent néanmoins utiliser leurs trousse de secours pour soigner des unités.



Pendant chaque Phase de Ralliement, un Infirmier peut permettre soit d'enlever un marqueur *Wounded* [Blessé] d'un pion SMC (**y compris lui-même**), soit de retourner sur sa face « En Bon Ordre » le pion d'un Groupe qui est sur sa face « Choqué ». Dans les deux cas, le sujet des soins apportés par l'Infirmier doit être situé dans le même hex que l'Infirmier. Pour exécuter l'une ou l'autre de ses actions, l'Infirmier doit réussir auparavant un Test de Moral en lançant 2d6. Enlevez deux points au jet de dés si l'Infirmier est situé dans un terrain avec un Modificateur de Terrain positif. Il n'y a pas de pénalité en cas d'échec du test mais l'Infirmier ne pourra rien faire pendant la Phase de Ralliement dans laquelle il (ou elle) a échoué. Un Infirmier choqué ne

peut pas soigner ni rallier de SMC ou de MMC **jusqu'à ce qu'il soit lui-même rallié.** Un infirmier blessé peut soigner d'autres unités (**y compris lui-même**), tant qu'il est En Bon Ordre.

Les Infirmiers n'attaquent ni ne défendent lors de combat au Corps à Corps. Dans ce cas, si tous les MMC et les SMC amis éligibles, dans le même hex qu'un Infirmier, sont éliminés (1), l'Infirmier est retiré du jeu.

(1) Ou s'ils sont choqués. Voir le chapitre 8.0 pour plus de détails.

11.4 Snipers

Les Snipers n'ont pas de potentiel de déplacement et ne sont pas placés sur la carte au début de jeu. Dès que le scénario commence, le joueur en charge du Sniper peut le placer sur la carte à n'importe quel moment, dans n'importe quel hex ayant un Modificateur de Terrain positif, à condition qu'aucune unité ennemie n'occupe l'hex.



Une fois placé, le Sniper ne peut pas bouger. Le Sniper peut immédiatement attaquer tout hex ennemi Repéré, dans sa LOS, en suivant la procédure de tir direct utilisant la table DFT. Néanmoins, le Sniper lance 2d6 pour son attaque au lieu de 1d6. Si il y a plusieurs unités dans l'hex cible, déterminez au hasard quelle cible le Sniper attaque. Le Sniper n'attaque qu'une seule unité.

Par exemple : si un Sniper déclare une attaque contre un hex contenant un Groupe de Combat ennemi et un Leader, les joueurs devront déterminer de façon aléatoire quelle unité le Sniper attaque.

Il est possible de tirer sur les Snipers comme sur n'importe quelle unité, mais ils doublent le Modificateur de Terrain de leur propre hex contre toutes les attaques, excepté contre les barrages d'artillerie ou de mortiers et les Snipers ennemis. **Les Snipers peuvent s'empiler avec les MMC, mais dans ce cas, leur bonus de Modificateur de Terrain n'est pas pris en compte. Quand ils sont empilés avec des MMC, ils peuvent attaquer durant la même impulsion que ceux-ci, mais tire séparément durant cette impulsion.**

Un Sniper ne peut pas tirer sur un hélicoptère.

Les Snipers **choqués** peuvent s'auto-rallier.

Les Snipers ne peuvent pas entrer volontairement dans un Corps à Corps. Les Snipers ne peuvent pas attaquer ou défendre pendant un Corps à Corps. Si pendant un

Corps à Corps, tous les MMC ou SMC amis éligibles dans l'hex sont éliminés (3), le Sniper est retiré du jeu.

(3) Ou s'ils sont choqués. Voir le chapitre 8.0 pour plus de détails.

Un Sniper marqué d'un pion *Ops Complete*, ne peut faire de Tir d'Opportunité. Voir le Chapitre 4.1 pour plus de détails.

11.7 Eclaireurs



Les Eclaireurs peuvent utiliser le Mouvement Furtif (voir 6.4), et soustraire « 2 » de tous leurs lancers de dé de Repérage. Les Eclaireurs ne soustraient en aucun cas « 2 » de leur FP après utilisation du Mouvement Furtif. Les Eclaireurs ont une FP égale à 0. Ils peuvent faire office de servants pour une Arme de Soutien, mais perdent dans ce cas toutes leurs capacités d'Eclaireur. Les Eclaireurs combattent au Corps à Corps, comme les MMC disposant d'une FP égale à 0 (voir 8.3).

Les unités en déplacement avec un Eclaireur (c'est-à-dire durant la même impulsion et empilées avec celui-ci) paient seulement un point de mouvement (au lieu de 2) par hex où elles pénètrent, pour des hex de type Jungle Dense, Jungle Eparses, Forêt, Bosquet, Champ de Blé ou Hautes Herbes.

Les Eclaireurs peuvent faire appel à l'artillerie.

11.8 Leaders de Blindés



Les Leaders de Blindé sont des pions de 5/8 pouces avec une image d'un Leader de Blindé, un Facteur de Moral et un Modificateur de Commandement. Les Leaders de Blindé n'ont pas de Facteur de Mouvement.

Par exemple, dans le module BOH, les deux Leaders de Blindé sont le Lieutenant Rindt et le Sergent Darius.

Les Leaders de Blindés sont uniques dans le fait qu'ils partagent complètement le destin du véhicule blindé qu'ils commandent. Ils ne peuvent pas être blessés, mais peuvent être choqués, ce qui fait que tout l'équipage du véhicule sera aussi choqué, ou forcés d'abandonner le véhicule qu'ils commandent et dans ce cas, ils seront retirés du plateau de jeu.

Les Leaders de Blindé peuvent seulement rallier le véhicule qu'ils commandent. Les tanks avec un Leader de Blindé utilisent le facteur de moral de ce Leader dans toute circonstance et soustrait du lancer de dé, le Modificateur de Commandement du Leader, lors des

ralliements ou des Tests de Dommages. Pour les véhicules avec des Leaders, il faut utiliser les résultats dans la colonne appropriée de la table DFT, c'est-à-dire la colonne « Armored Vehicles / Armor Leader » [Véhicules Blindés / Leader de Blindé] ou « Unarmored Vehicles » [Véhicules Non Blindés], et **non** la colonne « Good Order SMC » [SMC en Bon Ordre].

Le Modificateur de Commandement peut être soustrait des lancers de dés pour Toucher, et ajouté aux lancers de dés d'attaques de mitrailleuses (mais pas aux lancers d'attaques Equivalents HE). Il peut affecter les deux durant le même tour. S'il est forcé d'abandonner le véhicule, le Leader de Blindé est retiré du plateau de jeu.

12.0 Cartes de Compétence

Une Carte de Compétence accorde des caractéristiques uniques au SMC ou MMC qui possède la carte. Certaines cartes accordent des traits ou des avantages qui ne peuvent être utilisés qu'une fois. D'autres donnent des avantages qui durent toute la durée du scénario, d'autres équipent le propriétaire avec des armes ou des objets uniques. Chaque carte explique en détail ce trait et comment et quand il peut être utilisé. Dans la plupart des scénarios, les Cartes de Compétence sont assignées à des Leaders. Si une unité ne se voit pas assigner de Carte de Compétence ou n'en pioche pas durant une création de Héros, c'est simplement que l'unité n'a pas de carte. C'est évident...mais nous avons eu la question. Les Cartes de Compétence utilisées (celles à usage unique) retournent dans la pile puis celle-ci est mélangée.

Lorsqu'un héros tire une Carte de Compétence qu'il ne peut pas utiliser, il continue à tirer des cartes jusqu'à ce qu'il tire une carte utilisable.

13.0 Caractéristiques Nationales

Les caractéristiques de chacune des organisations et nationalités combattantes sont entièrement décrites dans chacun des modules les utilisant.

Le module LnL FHV présente cinq organisations combattantes distinctes :

- « United States Marine Corps (USMC) » [Corps des Marines des Etats-Unis],
- « United States Army (US Army) » [Armée des Etats-Unis],
- « North Vietnamese Army (NVA) » [Armée du Vietnam du Nord],
- « Viet Cong (VC) » [Viet Cong],
- « Army of the Republic of Vietnam (ARVN) » [Armée de la République du Vietnam].

Le module LnL BOH présente quatre organisations combattantes distinctes :

- « SS » [corps militaire politique nazi],
- « Wehrmacht » [armée régulière allemande],
- « Fallschirmjaeger » [parachutistes allemands],
- « Airborne U.S » [troupes aéroportées américaines].

Le module LnL SAB ajoute une organisation combattante distincte des autres organisations présentes dans le module BOH :

- « British Airborne » [troupes aéroportées britanniques].

Le module LnL NOSB ajoute 3 organisations combattantes distinctes des autres organisations présentes dans le module BOH :

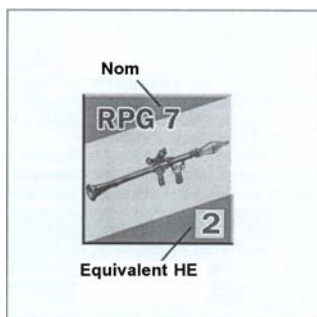
- « Soviet Guards » [gardes soviétiques],
- « Soviet Line Troops » [troupes soviétiques sur le front],
- « Partisans » [partisans].

Le module LnL DJ n'ajoute aucune nouvelle organisation combattante.

Les unités de nationalité différente dans le même hex doivent être activées dans des impulsions différentes. Si elles sont engagées en Corps à Corps, le rapport de force est décalé d'une colonne vers la gauche.

14.0 Armes Lourdes

Les armes lourdes sont des armes qui ont une Table de Tir au dos du pion. Elles comprennent les Armes de Soutien tel le **Bazooka**, les Groupes de Soutien tel le **Canon Anti-Tank de 75mm** (ATG), et les armes montées sur des véhicules (hélicoptères inclus) tel le **canon de 75mm du Sherman M4A1**.

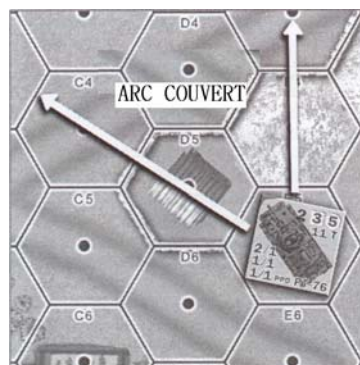


Une arme lourde, qu'elle soit montée sur un tank, qu'elle soit une Arme de Soutien à part entière, ou bien qu'elle fasse partie d'un Groupe de Soutien, tire séparément des autres unités figurant dans le même hex. Elle n'a pas besoin d'engager la même cible que les autres unités tirant depuis le même hex. Les armes lourdes tirant dans un hex contenant à la fois des cibles de véhicules et de non-véhicules doivent soit tirer sur un véhicule spécifique, soit cibler tous les non-véhicules de l'hex.

Les Groupes de Soutien et les armes lourdes montées sur un véhicule ne peuvent tirer que :

- dans un arc couvert défini par un triangle rouge figurant dans le coin de leur pion,
- ou bien, dans le cas d'une arme montée sur une tourelle, dans un arc couvert défini par la position de la tourelle elle-même. L'arc couvert est montré dans le diagramme ci-dessous.

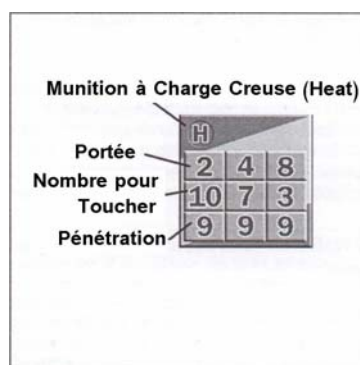
Chaque arme lourde dispose de trois portées marquées au verso du pion. Sous chacune de ces trois portées se trouve le score nécessaire pour toucher une cible et dessous, la capacité de pénétration du projectile.



L'attaquant utilise la colonne la plus à gauche dont la portée est égale ou supérieure à la distance de la cible. Pour déterminer si une cible est touchée par une arme lourde, lancez 2d6 et comparez le résultat avec le score

nécessaire pour toucher, sous la colonne de portée adéquate, du pion d'arme lourde.

Le jet de dé est modifié, en ajoutant le « Target Modifier (TM) » [Modificateur de Terrain] du terrain occupé par la cible, en



ajoutant « 1 » pour chaque hex de terrain Gênant traversé (ou par dessin de terrain Gênant qui déborde sur un terrain autrement Dégagé) par lequel passe la LOS, et par les autres facteurs listés sur l'« Ordnance Fire

Table (OFT) » [Table de Tir des Armes Lourdes]. Si ce nombre, modifié par les modificateurs applicables, est inférieur ou égal au score nécessaire pour toucher, la cible a été touchée. Un résultat de « 2 » obtenu sur 2d6 est toujours considéré comme un coup au but. Un résultat de « 12 » est toujours considéré comme un coup raté.

Si la cible n'est pas un véhicule, elle est immédiatement attaquée sur la table DFT avec le score d'équivalence « High Explosive (HE) » [Hautement Explosif], qui se trouve dans un cadre rouge sur le recto du pion de l'arme lourde ou du véhicule. Ni le Modificateur de Terrain du terrain où se trouve la cible, ni les Modificateurs de Commandement, **ne modifient** cet Equivalent HE, mais « 1 » est ajouté à l'Equivalent HE

si la cible est **en train de se déplacer** ou marquée d'un pion *Move* ou *Assault Move* (pas *Low Crawling*). Le défenseur lance 1d6 et compare son jet à celui de l'attaquant.

Si le jet modifié de l'attaquant est inférieur ou égal au jet modifié du défenseur, le tir est sans effet. Si le jet modifié de l'attaquant est supérieur au jet modifié du défenseur, chacune des unités en défense doit effectuer un Test de Dommages en lançant 1d6 ; y ajouter la différence entre les jets modifiés de l'attaquant et du défenseur, puis consulter la table DFT.

Module LnL FHV - Stop ! Vous en avez appris assez pour jouer à l'un ou l'autre des scénarios « The Perfume River » [La Rivière des Parfums] et « Undeniable Courage » [Un Courage Indéniable] (lisez tout de même la section 18.0 avant de jouer à ce scénario).

Si la cible est un véhicule, comparez la capacité de pénétration à la portée appropriée **plus 1d6** (capacité de pénétration modifiée) avec l'épaisseur du blindage du véhicule **plus 1d6** (épaisseur du blindage modifiée).



Si la capacité de pénétration **modifiée** dépasse l'épaisseur du blindage **modifiée**, la cible est détruite (placez un marqueur *Wreck* [Epave] dans l'hex).

Si l'attaquant tire un 1 **et** le défenseur tire un 6, le résultat est toujours un échec, le coup n'a pas d'effet. Si l'attaquant tire un 6 **et** le défenseur tire un 1, le résultat est toujours la destruction du véhicule.

Quand le véhicule est détruit, lancez 1d6, si le résultat est pair, un pion Equipage *Shaken* [Choqué] est placé sur l'épave. Si le résultat est impair, l'Equipage est éliminé avec son véhicule.

14.01 Coups Non Pénétrants

Si la capacité de pénétration **modifiée** est égale à l'épaisseur du blindage **modifiée**, le véhicule passe un Test de Moral (2d6). S'il échoue au test, l'Equipage abandonne le véhicule ; s'il réussit, le véhicule est Choqué. C'est le **seul** cas où passer un Test de Moral peut avoir comme résultat une unité Choquée. Si l'Equipage abandonne le véhicule, placez un pion Equipage sous le véhicule (1). L'équipage passe immédiatement un Test de Moral. **En cas d'échec, l'Equipage est Choqué.**



(1) Placez un marqueur *Abandoned* [Abandonné] sur le véhicule.

Les véhicules abandonnés restent sur la carte et ne peuvent plus être utilisés. Si

l'arme attaquante est une Arme de Soutien de MMC, le MMC peut, s'il est éligible, aussi attaquer le véhicule ou l'Equipage survivant, avec ses armes légères comme décrit plus bas.

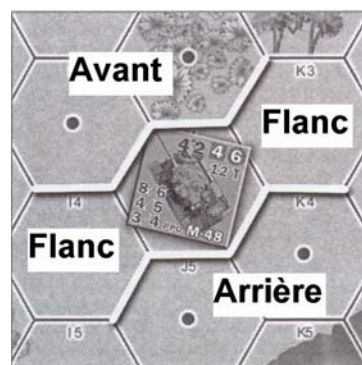
Si la capacité de pénétration **modifiée** est plus faible que l'épaisseur du blindage **modifiée**, le véhicule doit passer un Test de Moral (2d6). S'il échoue, il est Choqué. S'il réussit, il ne se passe rien. Lorsque vous faites ce test, prenez la différence entre la capacité de pénétration **modifiée** du projectile et l'épaisseur du blindage **modifiée**, et soustrayez la du résultat obtenu lors du Test de Moral. Par exemple, si la capacité de pénétration du projectile est de 4 et que l'épaisseur du blindage **modifiée** est de 10, enlevez 6 au résultat du Test de Moral. Un résultat du Test de Moral non modifié égal à 12 choque toujours le véhicule quelque soit le moral de l'unité ou des modificateurs apportés à ce résultat. Un véhicule déjà choqué qui reçoit un nouveau résultat « Choqué » est Abandonné.

14.02 Coups des Armes Lourdes sur des Véhicules Non Blindés

Tout coup issu d'une arme lourde et porté sur un véhicule non blindé, ou sur une zone non blindée d'un véhicule blindé, détruit le véhicule.

14.1 Angle et Point d'Impact

L'épaisseur du blindage d'un véhicule est variable. Le blindage frontal est normalement le plus épais, les côtés le sont moins et l'arrière est le plus faible. En conséquence, il n'est pas seulement important de savoir qu'un tir a atteint sa cible, mais où il la touche (avant, flanc, arrière). Consultez le diagramme ci-dessous pour déterminer l'angle d'impact. La **capacité de pénétration modifiée** du projectile tiré est comparée à l'**épaisseur de blindage modifiée** au niveau du point d'impact afin de déterminer les résultats de l'impact.



Si le tir suit exactement la ligne de partage entre deux points d'impact (flanc et arrière par exemple), le coup est porté à l'endroit favorisant le tireur.

Si le résultat du lancer de dé pour toucher est à la fois supérieur à 2 et pair, le projectile a touché la tourelle de la cible, si celle-ci en a une.

Si la cible a une tourelle, utilisez le blindage de la tourelle au point d'impact pour déterminer si le projectile a pénétré son blindage.

Si la cible n'a pas de tourelle, ce point est ignoré. Résolvez alors le tir en utilisant le blindage de la coque du véhicule.

14.2 Munitions Spéciales

Les armes lourdes marquées d'un « H » dans un cercle, au verso de leur pion, tirent des munitions « HEAT » [A charge creuse] comme munitions principales. La pénétration de telles munitions est divisée par deux pour les tirs contre les véhicules dont les épaisseurs de blindage sont inscrites en rouge.

14.2.1 Effet des Charges Creuses sur l'Infanterie

Les armes lourdes tirant des munitions HEAT ne sont pas très efficaces contre l'infanterie en terrain Dégagé, ou derrière des arbres ou des rochers. Cette règle prend en compte cette situation.

Une arme tirant des munitions HEAT enlève « 1 » à son Equivalent HE quand elle attaque de l'infanterie qui **n'est pas** dans un hex de bâtiment, hutte ou bunker. Notez que ce malus est enlevé à l'Equivalent HE et **non pas** au résultat du jet de dés pour toucher.

14.3 Acquisition de Cible



Quand une arme lourde – incluant des armes à l'épaule comme le bazooka - utilisant une table de tir n'arrive pas à détruire sa cible, placez un marqueur d'acquisition -1 sur la cible. Notez, comme expliqué en

section 14.0, qu'une arme lourde tire sur un véhicule spécifique ou bien sur toutes les cibles non véhicules dans l'hex. Si la cible ne bouge pas et que l'arme lourde tire durant sa prochaine impulsion, on soustrait 1 sur le jet de dés pour toucher. Si l'arme lourde échoue encore pour détruire sa cible, placez un marqueur d'acquisition -2 sur la cible. Si la cible ne bouge pas et que l'arme lourde tire durant sa prochaine impulsion, on soustrait 2 sur le jet de dés pour toucher. Enlevez le marqueur d'acquisition si la cible bouge ou si l'attaquant change de cible. Toutes les unités qui ne sont pas des véhicules (si elles étaient les cibles) doivent quitter l'hexagone pour se voir retirer le marqueur d'Acquisition.

14.31 Marqueurs d'Acquisition

Pour simplifier la procédure d'acquisition de cible décrite en 14.3, les modules LnL NOSB et DOH inclut des Marqueurs d'Acquisition. A chaque fois qu'un Marqueur d'Acquisition est placé sur une cible, placez un Marqueur d'Acquisition, avec la même lettre, sur l'unité qui tire. Cela permet aux joueurs de suivre quelles unités ont acquises des cibles spécifiques.

14.32 Acquisition de Cible et Repérage

Une unité qui tire sous un Marqueur d'Acquisition **n'a pas besoin de repérer** (10.1) une cible disposant d'un Marqueur d'Acquisition avec la même lettre, avant de l'attaquer.

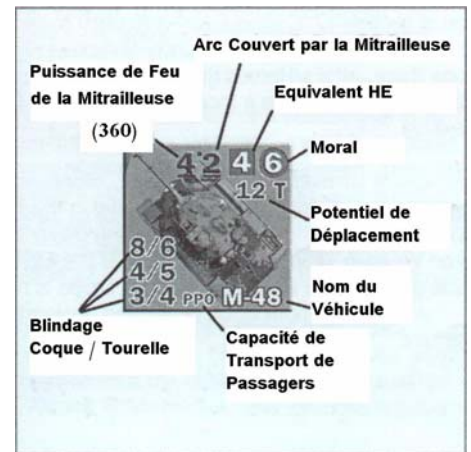
15.0 Véhicules

Les pions de véhicules font 7/8 pouces de côté. Les pions contiennent toutes les informations pour jouer. Un pion avec ses capacités est représenté ci-contre.

Les véhicules peuvent soit être Ouverts, soit Verrouillés. Ce statut est montré par les marqueurs « Open » [Ouvert] ou « Buttoned » [Verrouillé]. Les véhicules Ouverts ont toutes ou une partie de leurs trappes ouvertes et une partie de l'Équipage conduit avec les têtes et les épaules exposées au tir ennemi. Les véhicules Verrouillés ont toutes leurs trappes fermées. Les véhicules Ouverts peuvent mieux voir l'ennemi, mais ils exposent leur équipage aux tirs d'armes légères adverses. Les véhicules Verrouillés sont invulnérables (s'ils sont

blindés) aux tirs d'armes légères, mais ne peuvent pas combattre aussi bien que des véhicules Ouverts. Les véhicules peuvent passer du statut « Ouvert » à « Verrouillé »

et vice versa au début de leur impulsion. Par défaut, les véhicules sont considérés Ouverts. Ce statut ne nécessite pas de marqueur.



Les véhicules Verrouillés ne repèrent pas automatiquement les unités ennemies adjacentes.

- **Déplacement** : ce sont les facteurs et type de déplacement du véhicule. Il y a trois types de déplacement de véhicules : « Tracked » [Chenillé], « Off-Road » [Tout-Terrain] et « Road » [Sur Route]. Les véhicules chenillés sont complètement chenillés. Les véhicules tout-terrain sont soit des « Half-Tracked » [Semi-Chenillés], soit des véhicules à roues tout-terrain. Les véhicules sur route sont plus efficaces sur route. Voir la table TEC (Table des Effets de Terrain) et le paragraphe ci-dessous pour plus d'explications (1).

(1) Une lettre se trouve sur le pion à côté du potentiel de déplacement du véhicule pour indiquer le type de déplacement.

- **Moral** : c'est le moral de l'unité. Les véhicules choqués doivent être verrouillés (fermez toutes les trappes), ne peuvent pas utiliser leurs armes, divisent par deux leur potentiel de déplacement, et ne peuvent pas repérer. Les véhicules peuvent s'auto-rallier et si un Leader de Blindé est à bord, le véhicule utilise la valeur de moral du Leader pour se rallier. Le Leader peut aussi soustraire son Modificateur de Commandement du jet de dé de ralliement. Les véhicules soustraient « 2 » de leur lancer de dé (2d6) lors de la tentative de ralliement, quand ils sont situés sur un terrain disposant d'un TM positif.

- **Équivalent HE** : la valeur encadrée est la Puissance de Feu de l'armement principal du véhicule, utilisé pour attaquer les cibles qui ne sont pas des véhicules, et qui sont touchées par un tel tir. Si un « N x » précède l'Équivalent HE, « N » est le nombre de fois que le véhicule / le Groupe de Soutien ou l'armement principal de l'hélicoptère, peut tirer dans une impulsion.

Note : la capacité de pénétration et la chance de toucher de l'arme principale sont inscrites au dos du pion.

- **Puissance de Feu des Mitrailleuses** : les valeurs soulignées sont des facteurs abstraits qui représentent la Puissance de Feu des mitrailleuses. Une mitrailleuse avec une Puissance de Feu de 2 a une portée de 10 hex. Une Puissance de Feu de 4 équivaut à une portée de 14 hex. Un astérisque après le nombre indique un champ de tir de 360° (c'est à dire tout autour), mais la mitrailleuse ne peut être utilisée que lorsque le véhicule est Ouvert. Les mitrailleuses sans l'astérisque ne peuvent tirer que dans l'arc de tir couvert par la tourelle, ou dans le cas de véhicules sans tourelle, dans l'arc couvert de la coque. L'avantage de ces mitrailleuses est qu'elles peuvent être utilisées, que le véhicule soit Ouvert ou Verrouillé. A moins que l'inverse ne soit noté, un véhicule (ou un hélicoptère) équipé avec des mitrailleuses doit tirer avec ses mitrailleuses et son arme principal pendant la même impulsion et sur la même cible. Les véhicules disposant de plusieurs mitrailleuses doivent tirer avec chacune d'elles séparément.

- **Mitrailleuses Arrières** : les unités avec une Puissance de Feu de mitrailleuse suivie d'un « R » peuvent utiliser cette Puissance de Feu dans l'arc arrière de la tourelle, qui est défini comme l'arc qui couvre le côté opposé de l'arc frontal de la tourelle (voir 14.0). Cette mitrailleuse doit tirer durant la même impulsion que les autres armes du véhicule, mais peut engager une cible différente.

- **Puissance de Feu des Mitrailleuses (Optionnelle)** : les mitrailleuses d'une Puissance de Feu de 4 sans « * » tire à leur pleine puissance à une distance de 14 hex quand à la fois, la tourelle et l'arc couvert par le véhicule sont alignés. Si l'arc couvert par la tourelle est différent de l'arc couvert par le véhicule, la Puissance de Feu est divisée par 2, avec une FP de 2 pour la tourelle et une FP de 2 pour le véhicule, à une distance maximale de 10 hex pour chacune d'elle. Evidemment, les mitrailleuses doivent engager des cibles différentes, mais toutes les armes du véhicule doivent toujours tirer durant la même impulsion.

- **Blindage (Coque / Tourelle)** : les trois nombre sur la gauche du pion représentent le blindage avant, latéral et arrière du véhicule (listés de haut en bas). Le nombre avant le « / » est le blindage de la coque ; le nombre après le « / » est le blindage de la tourelle. S'il n'y a qu'un nombre, le véhicule n'a pas de tourelle.

- **Nom du véhicule** : donne la désignation du véhicule tel M10, PzIIIF, M4A1, T55...

15.1 Orientation des Véhicules et Déplacement

Les véhicules se déplacent de la même façon que les soldats à pied mais plus rapidement. Il y a plusieurs types de terrain dans lesquels les véhicules ne peuvent pas entrer et certains bâtiments dans lesquels les véhicules peuvent entrer en les démolissant (ce qui donne des Gravats [Rubble]). Tous les détails sont dans la table TEC. Les véhicules peuvent continuer à se déplacer après qu'un hex soit couvert de gravats, avec les Points de Mouvement restants.

Un véhicule peut entrer dans un hexagone comportant des gravats.

Les soldats à pied et les véhicules peuvent se déplacer ensemble durant la même impulsion, mais les véhicules **doivent** se déplacer individuellement et des véhicules activés simultanément ne sont pas obligés de se déplacer à travers ou terminer leur déplacement dans les mêmes hex. Les véhicules ne peuvent pas Ramper (évidemment) ou Avancer au Pas de Course. Tous les véhicules peuvent pratiquer les Mouvements d'Assaut.

Les véhicules doivent toujours être dirigés vers l'angle d'un hex (coin entre deux côtés d'un hex). Le coin / flèche rouge sur le pion du véhicule indique son orientation. Les véhicules avancent dans l'un des deux hexagones qui se trouvent d'un côté ou de l'autre du coin de l'hexagone vers laquelle la flèche rouge pointe. Les véhicules peuvent cependant pivoter dans leur hex. Le coût de déplacement supplémentaire est alors de 1 point par rotation d'un côté d'hex.

Les véhicules peuvent aussi se déplacer en marche arrière en entrant dans l'un des deux hex à l'arrière du véhicule. Un tel déplacement coûte le double de points d'un déplacement normal.

Par exemple : une marche arrière dans un hex de terrain Dégagé coûte 2 points de déplacement.

La tourelle est orientée vers le coin de l'hex vers lequel pointe la coque. Cela ne coûte pas de points de déplacement de changer la direction de la tourelle. Mais il y a cependant une pénalité associée à la table OFT (table de tir des armes lourdes). La tourelle pivote automatiquement pour faire face à la cible attaquée, à moins que l'attaquant ne décide de pivoter le véhicule en entier et subisse alors la pénalité correspondante sur la table OFT. Aucun marqueur de tourelle n'est nécessaire pour la représenter lorsqu'elle est orientée vers l'avant du véhicule. Des marqueurs de tourelle sont utilisés pour montrer l'orientation de la tourelle lorsqu'elle a tourné pour faire face à une autre direction que l'avant du véhicule.

15.2 Mouvement d'Assaut et Véhicules

A moins qu'il ne soit précisé le contraire, tous les véhicules peuvent utiliser un Mouvement d'Assaut. Les véhicules utilisant un Mouvement d'Assaut peuvent dépenser la moitié de leur potentiel de déplacement (arrondi à l'entier supérieur) et toujours tirer avec des mitrailleuses éligibles (en retranchant « 2 » à la Puissance de Feu totale comme décrit dans les règles du Mouvement d'Assaut). Les véhicules utilisant le Mouvement d'Assaut peuvent aussi tirer avec leur armement principal mais ajoutent « 2 » au jet de dé pour Toucher comme indiqué dans la table OFT. Les véhicules ne peuvent pas utiliser un Mouvement d'Assaut pour effectuer un écrasement (voir ci-dessous). Les véhicules peuvent utiliser un Mouvement d'Assaut pour charger et décharger des passagers, en lieu et place du déplacement des véhicules, et peuvent ensuite tirer.

15.3 Ecrasements

Les véhicules avec des mitrailleuses ou d'autres armements principaux peuvent écraser l'infanterie (MMC, SMC et Groupes de Soutien) située en terrain Dégagé, de Broussailles, de Cultures, de Champ de Blé ou de Hautes Herbes (module FHV). Les unités subissant un Ecrasement ne peuvent pas effectuer de Tir d'Opportunité contre le véhicule ou des unités dans l'hex où se passe l'Ecrasement.

Pour ce faire, le véhicule doit avoir suffisamment de MP (Points de Mouvement) pour entrer dans l'hex, plus 4 MP additionnels pour l'écrasement. Une fois que le véhicule entre dans l'hexagone, il ajoute tous ses Equivalents HE et la Puissance de Feu de ses

mitrailleuses (les mitrailleuses avec un « * » peuvent seulement être utilisées si le véhicule est Ouvert), y ajoute « 2 », lance 1d6 et modifie le résultat du dé avec le Modificateur de Commandement du Leader de Blindé éventuel. Le défenseur lance 1d6 et le compare au résultat du dé de l'attaquant. Vous connaissez ensuite la procédure.

Si le jet de dé modifié de l'attaquant est inférieur ou égal au jet de dé modifié du défenseur, l'écrasement n'a pas d'effet.

Si le jet de dé modifié de l'attaquant est supérieur au jet de dé modifié du défenseur, chacune des unités en défense doit faire un Test de Dommage en lançant 1d6 et en ajoutant la différence entre le jet de dé modifié de l'attaquant et le jet de dé modifié du défenseur ; pour finir, consultez la table DFT. Si un Leader en Bon Ordre est présent, le Modificateur de Commandement s'applique, mais le Leader doit faire d'abord un Test de Dommage.

A la suite d'une tentative d'écrasement, tout MMC / Héros survivant en Bon Ordre peut lancer un « Close Assault » [Assaut Rapproché] sur le véhicule, comme décrit ci-dessous dans la section 17.1. Ignorez toute référence au déplacement dans l'hex du véhicule, puisque l'unité contre-attaquant est déjà là. Les MMC / Héros qui souhaitent lancer un Assaut Rapproché, doivent tout de même toujours passer un Test de Moral avant de mener un Assaut Rapproché.

Si le véhicule survit à l'Assaut Rapproché, il peut rester dans l'hex. S'il dispose suffisamment de MP, il peut continuer à se déplacer – même mener des écrasements successifs. Si le véhicule reste dans l'hex, toutes les unités d'infanterie, excepté les Groupes de Soutien choqués, restantes dans l'hex, doivent battre en retraite dans un hex du choix de leur joueur, et sont marquées d'un pion Move. Les Groupes de Soutien choqués sont éliminés. Si l'Assaut Rapproché détruit le véhicule, aucune autre action n'est requise de la part des unités d'infanterie ayant survécu (qu'elles soient en Bon Ordre ou Choquées) dans l'hex.

Un groupe qui réussit un Assaut Rapproché est marqué d'un marqueur Melee.

15.4 Equipages de Véhicule et Leaders de Blindé

Chaque véhicule a son propre Equipage. Si le véhicule est détruit (excepté lors d'un Assaut Rapproché, voir en 17.1), l'équipage doit faire un Test d'Evacuation. Lancez 1d6.

Si le résultat est impair, l'Equipage est éliminé avec le véhicule. Si le nombre est pair, placez un marqueur Equipage choqué dans l'hex. Les Equipages sont

automatiquement éliminés dans les véhicules détruits lors d'un Assaut Rapproché.

Si le véhicule est Abandonné, placez le marqueur Equipage sous le véhicule. L'Equipage doit immédiatement passer un Test de Moral. Les Equipages qui réussissent le Test de Moral restent en Bon ordre, ils ne sont pas choqués.

Dans tous les cas, l'équipage est placé sous un marqueur *Move*. Les Leaders de Blindé appartenant à un véhicule détruit ou abandonné sont retirés du jeu.

Les Equipages qui ratent leur Test d'Evacuation ne sont pas comptés comme unités détruites pour les points de victoire.

15.41 Leaders de Blindé

Les Leaders de Blindé sont des pions de 5/8 pouces avec une illustration de Leader de Blindé et un Modificateur de Commandement. Les tanks avec un Leader de Blindé utiliseront le Moral du Leader de Blindé, et soustrairont le Modificateur de Commandement du jet de dé lors des ralliements ou des Tests de Dommage. Le Modificateur de Commandement peut aussi être soustrait des jets de dé pour Toucher, et ajouté aux jets d'attaque et de mitrailleuse. S'il est forcé d'abandonner son tank, le Leader de Blindé est retiré du plateau de jeu. Voir aussi la section 11.8.

16.0 Passagers

Des passagers, qu'ils soient transportés à l'extérieur ou à l'intérieur d'un véhicule, sont placés sur le pion du véhicule.

16.1 Passagers à l'Intérieur d'un Véhicule

Les véhicules marqués d'un « P » peuvent transporter jusqu'à un Demi Groupe de Combat, une Arme de Soutien et un SMC. Ceux marqués d'un « PP » peuvent transporter jusqu'à un Groupe de Combat (ou son équivalent d'empilement), deux Armes de Soutien et deux SMC. Dans tous les cas, les passagers sont considérés comme étant à l'intérieur du véhicule. Les Groupes de Soutien avec un canon ou un calibre supérieur à 20mm ne peuvent pas être transportés excepté lorsque cela est autorisé par la règle spéciale d'un Scénario.

Note du concepteur : Pourquoi ne pas laisser les Groupes de Soutien sur ou à l'intérieur des véhicules ? Ne l'ont-ils pas fait durant la vraie vie ? Oui, mais rarement à portée de tir des armes légères ennemies. Pourtant, je pourrai écrire des règles qui traitent des cas isolés, et vous devrez alors les apprendre. Alors, pourquoi s'embêter avec cela ?

16.1.1 Tests d'Evacuation

Si un véhicule est détruit (excepté lors d'un Assaut Rapproché, voir en 17.1), les passagers passent un Test d'Evacuation en lançant 1d6 pour chaque pion survivant transporté. Sur un jet de dé pair, retournez les pions MMC et SMC sur leur face *Shaken* [Choqué], et placez les dans l'hex du marqueur *Wreck* [Epave]. Marquez-les d'un pion *Move*. Sur un jet de dé impair, éliminez les pions MMC / SMC. Les Armes de Soutien survivent aussi sur un jet de dé pair et sont éliminées sur un jet de dé impair mais évidemment, ne peuvent être choquées. Les passagers sont automatiquement éliminés pour les véhicules détruits lors d'un Assaut Rapproché.

16.2 Passagers sur un Véhicule

Les véhicules marqués d'un « PO » peuvent aussi transporter un Demi- Groupe de Combat, une Arme de Soutien et un SMC. De la même façon, ceux marqués d'un « PPO » peuvent transporter un Groupe de Combat (ou son équivalent en empilement), deux Armes de Soutien, et deux SMC. Dans ce cas, cependant, les passagers sont considérés comme étant à l'extérieur (sur la coque ou le toit) du véhicule. Si le véhicule tire avec son armement principal (mais pas avec ses mitrailleuses), les passagers débarquent immédiatement, sont marqués d'un pion *Move* et doivent passer un Test de Moral pour éviter d'être choqués.

Tout passager débarquant (intentionnellement ou non) d'un véhicule peut être sujet à un Tir d'Opportunité. Toute attaque sur le véhicule transportant initialement le passager est résolue, avant tout Tir d'Opportunité contre le passager débarqué.

Les passagers transportés à l'extérieur d'un véhicule, qui est touché par une Arme Lourde, laquelle ne détruit pas le véhicule ou cause son abandon, doivent immédiatement débarquer. Ils sont marqués d'un pion *Move* et doivent passer un Test de Moral pour éviter d'être choqués. Si le véhicule, sur lequel ils étaient, est détruit, les passagers doivent effectuer un Test d'Evacuation comme expliqué en 16.1.1.

Les passagers transportés à l'extérieur d'un véhicule peuvent être attaqués par des armes légères, comme expliqué dans le chapitre 17.2. Le véhicule n'a pas besoin d'être Ouvert pour ce faire. Les passagers choqués et transportés à l'extérieur d'un véhicule doivent immédiatement débarquer, mais les passagers non choqués peuvent choisir de débarquer ou non. Placez un marqueur *Move* sur les unités débarquées. Les passagers choqués de véhicules marqués des symboles « P » ou « PP » ne sont pas obligés de débarquer (ils sont transportés à l'intérieur du véhicule).

Cependant, ils peuvent débarquer quand cela est possible pour le joueur qui en dispose.

Les passagers transportés à l'extérieur d'un véhicule peuvent attaquer des cibles éligibles avec leur propre Puissance de Feu (pas d'Armes de Soutien). Soustrayez « 1 » de la FP de l'unité si le véhicule ne s'est pas déplacé, « 2 » s'il se déplace ou est marqué d'un pion *Move or Assault Move*. Les unités peuvent tirer n'importe quand, durant le déplacement d'un véhicule. Les unités qui tirent sont marquées d'un pion *Fired*. Si les unités sur un véhicule tire avant que celui-ci ne se déplace, le véhicule ne pourra pas être activé pour un déplacement ou un Mouvement d'Assaut avant la prochaine impulsion.

Par exemple, dans le module LnL FHV : un Groupe de Combat 2-6-4 transporté à l'extérieur d'un M-48 en déplacement tirerait avec une FP = 0 (2 -2 = 0).

Par exemple, dans le module LnL BOH : un Groupe de Combat 2-5-4 transporté à l'extérieur d'un M4A1 en déplacement tirerait avec une FP = 0 (2-2=0).

Les passagers qui tirent ne peuvent pas débarquer plus tard durant l'impulsion, excepté involontairement (dans lequel cas, ils sont marqués d'un pion *Move*).

16.3 Passagers de Véhicules Abandonnés

Les passagers de véhicules Abandonnés débarquent et subissent un Test de Moral. Un échec indique qu'ils sont choqués. Marquez les passagers débarqués d'un pion *Move*.

16.4 Embarquer et Débarquer d'un Véhicule

Cela prend la moitié (arrondi supérieur) du Potentiel de Déplacement du véhicule et du Groupe de Combat d'embarquer et de débarquer dans un véhicule. Les unités peuvent embarquer seulement si elles commencent leur Phase des Opérations dans le même hex que le véhicule (hélicoptères inclus) dans lequel elles vont monter. Elles peuvent débarquer n'importe quand durant la phase d'impulsion de l'unité de transport, tant qu'il reste au moins la moitié du potentiel de déplacement du véhicule. Il est possible de tirer dans l'hex dans lequel des passagers débarquent. Notez que lorsque des véhicules font un Mouvement d'Assaut, leur déplacement partiel est consommé par un tel embarquement ou débarquement.

Les unités qui ont débarqué peuvent se déplacer indépendamment de leur transporteur.

Par exemple, dans le module LnL FHV : un Groupe de Combat 2-6-4 peut débarquer d'un M-113 et avancer de deux hex en terrain Dégagé pendant la même

impulsion. Le M-113 (Potentiel de Déplacement de 18) peut ensuite dépenser neuf points de déplacement pour aller à n'importe quel endroit.

Par exemple, dans le module LnL BOH : un Groupe de Combat 1-6-4 peut débarquer d'un StuG IIIG et avancer de deux hex en terrain Dégagé pendant la même impulsion. Le Stug IIIG (Potentiel de Déplacement de 10) peut ensuite dépenser 5 points de déplacement pour aller à n'importe quel endroit.

C'est une **exception à la règle** qui indique que des unités se déplaçant depuis le même hex et pendant la même impulsion, doivent se déplacer ensemble. Un marqueur *Move* est placé sur le pion d'infanterie au moment où il débarque. L'infanterie finit son déplacement et alors le véhicule peut continuer à se déplacer.

Les unités qui en sont capables, peuvent faire un Mouvement d'Assaut pour débarquer et ensuite tirer, mais si elles le font, elles ne peuvent pas quitter l'hex dans lequel elles ont débarqué avant le tour suivant.

L'infanterie peut débarquer d'un véhicule choqué, mais alors celui-ci ne peut pas se déplacer pendant le tour où l'infanterie débarque. L'infanterie ne peut pas débarquer d'un véhicule choqué qui s'est déjà déplacé durant le tour en cours, à moins que le débarquement de l'infanterie choquée ne soit requis comme vu en 16.2.

17.0 Infanterie et Artillerie Contre Véhicules

L'infanterie n'est pas désespérée face aux véhicules de combat blindés. Depuis la fin de la première guerre mondiale, elle a été équipée d'une grande variété d'armes anti-tank portatives. Même sans ces armes, l'infanterie peut être efficace pour l'élimination des véhicules de combat blindés.

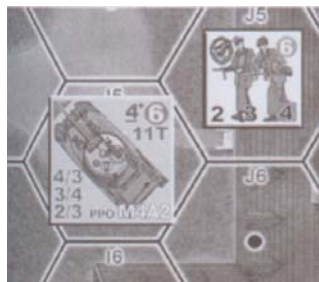
17.1 Assaut Rapproché

Un MMC ou Héros peut mener un Assaut Rapproché contre un véhicule en entrant dans l'hex du véhicule. Les véhicules choqués ne sont pas automatiquement détruits lors de l'Assaut Rapproché et ne souffrent d'aucune pénalité additionnelle. Un véhicule peut toujours se défendre lors d'un Assaut Rapproché, comme une unité d'infanterie peut toujours se défendre au Corps à Corps, et ce, indépendamment de leur statut d'activation.

Il ne peut pas y avoir d'unités ennemies éligibles au Corps à Corps (donc en Bon Ordre) présentes dans l'hex du véhicule ciblé. Les passagers à l'intérieur d'un véhicule n'empêchent pas les Assauts Rapprochés, mais les passagers, en Bon Ordre, à l'extérieur d'un véhicule le peuvent. Les unités Choquées dans le même hex

qu'un tank ami ne sont pas automatiquement éliminées par des unités ennemies en Bon Ordre entrant dans l'hex pour mener un Assaut Rapproché sur le véhicule.

Les unités peuvent se déplacer à côté d'un véhicule avant de mener un Assaut Rapproché bien qu'elles n'ont pas à commencer leur impulsion à côté de ce véhicule. L'Assaut Rapproché est un type de mouvement au regard de l'activation d'une unité dans un hex, signifiant que seules les unités d'assaut peuvent se déplacer durant cette impulsion depuis leur hex, toutes ensemble.



Avant d'entrer dans l'hex d'un véhicule, les MMC, Héros et tout Leader les accompagnant doivent

passer un Test de Moral. Enlevez « 2 » au jet de dé si l'unité entre dans l'hex du véhicule depuis un hex disposant d'un Modificateur de Terrain positif.

Par exemple, dans le module LnL FHV : les unités partant de 2H7 pour assaillir un véhicule en 2H8 soustraient 2 de leur Test de Moral avant l'assaut.

Par exemple, dans le module LnL BOH : les unités partant de 15I5 pour assaillir un véhicule en 15I4 soustraient 2 de leur Test de Moral avant l'assaut.

Les Leaders testent leur moral avant et s'ils réussissent, leur Modificateur de Commandement peut être utilisé pour assister le Test de Moral des MMC (mais pas des Héros). Les unités qui échouent à leur test restent dans l'hex qu'elles occupaient avant le test. Si ces unités se sont déplacées, placez alors un marqueur *Move* sur leur pion. Sinon placez les sous un marqueur *Ops Complete*. Ces unités ne deviennent pas Choquées, elles ne participent tout simplement pas à l'assaut.

Ensuite, déplacez les MMC / Héros assaillants dans l'hex du véhicule. Maintenant, chaque MMC / Héros assaille individuellement le véhicule. Le MMC / Héros assaillant lance 1d6, ajoutant sa Puissance de Feu inhérente, le Modificateur de Commandement de tout Leader l'accompagnant et l'Equivalent HE d'une seule arme anti-tank (RPG, LAW, bazooka,...), un cocktail Molotov ou une charge Satchel en sa possession. Les unités sans arme anti-char peuvent toujours mener un Assaut Rapproché contre un véhicule.

Le Leader ne peut assister l'Assaut que d'un seul Groupe de Combat. Le véhicule en défense jette 1d6 et ajoute le facteur de blindage le plus faible de son pion (généralement l'arrière). Si le jet de dé de l'attaquant est

plus élevé que celui du défenseur, le véhicule est détruit. Placez un marqueur *Wreck* dans l'hex.

Par exemple, dans le module LnL FHV : un Groupe de Combat VC équipé d'un RPG, assaillant un M-48, ajoutera « 3 » (1 FP inhérent + 2 Equivalent HE pour le RPG) à son jet de dé. Le propriétaire du char ajoutera aussi « 3 » à son jet de dé (le facteur de blindage de la l'arrière du char). Si le jet de dé modifié du VC est supérieur à celui de l'Américain, le char est détruit. Répétez ce processus pour chaque MMC ou Héros, mais souvenez vous qu'un Leader ne peut ajouter son bonus qu'à un seul MMC, à moins bien sûr, qu'il y ait plusieurs Leaders dans la pile attaquante.

Par exemple, dans le module LnL BOH : un Groupe de Combat de la Wehrmacht équipé d'un Panzerfaust (PzF30) assaillant un M4A1 ajoutera « 2 » (1 FP inhérent + 1 Equivalent HE pour le Panzerfaust) à son jet de dé. Le propriétaire du char ajoutera aussi « 2 » à son jet de dé (le facteur de blindage de la l'arrière du char). Si le jet de dé modifié de l'Allemand est supérieur à celui de l'Américain, le char est détruit. Répétez ce processus pour chaque MMC ou Héros, mais souvenez vous qu'un Leader ne peut ajouter son bonus qu'à un seul MMC, à moins bien sûr, qu'il y ait plusieurs Leaders dans la pile attaquante.

Si le véhicule est détruit, son équipage et ses passagers sont eux aussi éliminés, les MMC / Héros assaillants restent sur l'hex du véhicule, sont marqués d'un pion *Melee*, et toute autre unité ennemie non éligible au Corps à Corps dans l'hex est aussi éliminée. Si le véhicule n'est pas détruit, il est marqué d'un pion *Melee*, les MMC / Héros assaillants sont replacés dans l'hex adjacent au véhicule depuis lequel ils ont initié l'assaut et sont marqués d'un pion *Move*. Dans le cas de l'échec d'un Assaut Rapproché suivant un Ecrasement, ces unités doivent battre en retraite dans un hex adjacent au choix du joueur.

Les unités qui mènent un Assaut Rapproché dans un hex contenant deux véhicules doivent exécuter la procédure deux fois, ce qui leur demande de faire un second Test de Moral, après avoir réussi l'Assaut Rapproché contre le 1^{er} véhicule.

Notez que vous ne pouvez pas mener un Assaut Rapproché sur un véhicule qui se déplace à travers vos unités durant l'impulsion de votre adversaire.

Un véhicule ayant un marqueur *Fired* ou *Move* peut toujours se défendre contre un Assaut Rapproché.

17.2 Armes Légères Contre Véhicules Blindés

Les armes légères sont les armes qui n'ont pas de Table de Tir au verso de leur pion **et qui n'utilisent pas la Table de Tir des Armes Lourdes**. Par exemple : les mitrailleuses, les lance-flammes, **les charges Satchel** et la Puissance de Feu inhérente aux **MMC et SMC**. Ces unités peuvent attaquer des véhicules non blindés, des véhicules blindés Ouverts **incluant le M-10 Américain avec sa tourelle découverte spéciale, le SD222 Allemand, le Sdkfz251 Allemand, le Soviet Su-76 et tous** les types d'hélicoptères, avec leurs propres Puissances de Feu. Les véhicules blindés sont les véhicules qui ont des facteurs de blindage sur leur pion. Inversement, les véhicules non blindés ont un astérisque à la place de facteurs de blindage.

Les tirs d'armes légères sur un hex qui contient à la fois des véhicules et des unités (non-véhicules) doivent soit cibler un véhicule spécifique, soit cibler tous les unités (non-véhicules) dans l'hex. Les passagers sont considérés comme faisant partie du véhicule qui les transporte.

La résolution des combats est pratiquement identique à celle vue dans la section 5.0. Les unités attaquantes doivent remplir les conditions de portée et de LOS. Les Puissances de Feu des unités attaquantes sont additionnées et ajoutées au résultat du jet de 1d6. La Puissance de Feu de l'attaquant est modifiée comme indiqué par les DRM (Die Roll Modifications) de la table DFT. Le véhicule ciblé jette 1d6. Le véhicule ajoute le Modificateur de Terrain de son hex et le **plus faible** facteur de blindage du pion (généralement l'arrière) à son jet de dé.

Si le jet de dé modifié de l'attaquant est inférieur ou égal au jet de dé modifié du défenseur, le tir n'a aucun effet.

Si le jet de dé modifié de l'attaquant est supérieur au jet de dé modifié du défenseur, le véhicule ciblé et tous les passagers à l'extérieur du véhicule doivent faire un Test de Dommage. Si le véhicule est verrouillé, seuls les passagers à l'extérieur du véhicule doivent passer un Test de Moral. Lancez 1d6, et ajoutez la différence entre le jet de dé modifié de l'attaquant et le jet modifié du défenseur et consultez la table DFT. Si un Leader de Blindé en Bon Ordre est présent, utilisez son moral au lieu du moral du véhicule pris pour cible. Les Leaders d'infanterie qui sont passagers peuvent soustraire leur Modificateur de Commandement au Test de Dommage des passagers, mais doivent passer leur propre Test de Dommage d'abord.

Les passagers choqués, **transportés à l'extérieur**, doivent immédiatement débarquer, les passagers non

choqués peuvent choisir de débarquer avec eux. Placez un marqueur *Move* sur les passagers qui débarquent. Les passagers choqués de véhicules marqués des symboles « P » ou « PP » ne sont pas obligés de débarquer (ils sont transportés à l'intérieur du véhicule). Cependant, ils peuvent débarquer quand cela est possible pour le joueur qui en dispose.

17.3 Légères Contre Véhicules Non Blindés

Les véhicules non blindés ont un astérisque à la place des facteurs de blindage. A deux exceptions près, la procédure pour attaquer les véhicules non blindés est la même que celle utilisée pour attaquer les véhicules blindés.

Exception 1 : les armes légères peuvent toujours tirer sur les véhicules légers. Les véhicules n'ont pas besoin d'être Ouverts.

Exception 2 : les résultats sur la table DFT incluent des résultats « Destroyed » [Détruit].

Les Puissance de Feu des unités attaquantes sont additionnées et ajoutées au résultat de jet de 1d6. La Puissance de Feu de l'attaquant est modifiée comme indiqué sur les DRM de la table DFT. Le véhicule ciblé jette 1d6 et ajoute le Modificateur de Terrain de son hex.

Si le jet de dé modifié de l'attaquant est inférieur ou égal au jet de dé modifié du défenseur, le tir n'a aucun effet.

Si le jet de dé modifié de l'attaquant est supérieur au jet de dé modifié du défenseur, le véhicule ciblé doit faire un Test de Dommage en lançant 1d6, ajoutez la différence entre le jet de dé modifié de l'attaquant et le jet modifié du défenseur et consultez la table DFT. Si un Leader de Blindé en Bon Ordre est présent, utilisez son moral à la place du moral du véhicule pris pour cible. Les passagers transportés à l'extérieur du véhicule effectuent des Tests de Dommage comme indiqué en 17.2. **Rappelez-vous que les passagers choqués transportés à l'extérieur doivent débarquer, contrairement aux passagers choqués de véhicules marqués des symboles « P » ou « PP » qui ne sont pas obligés de le faire.**

Dans certains cas, l'un des côtés d'un véhicule peut être non blindé (généralement l'arrière) et d'autres côtés peuvent être blindés. Dans ce cas, utilisez la procédure appropriée au côté du véhicule vers lequel se produit le tir. En d'autres termes, si l'infanterie tire vers le côté non blindé, utilisez le chapitre Armes Légères Contre Véhicules Non Blindés. Si l'infanterie tire vers le côté blindé, utilisez le chapitre Armes Légères Contre Véhicules Blindés.

17.4 Mortiers et Artillerie Contre Véhicules Blindés et Hélicoptères

Les mortiers sur carte et hors carte (18.0) affectent les véhicules et les hélicoptères en Vol Stationnaire (voir 19.5.1) de la même manière que les tirs d'armes légères. Les véhicules blindés Ouverts comparent leur plus faible potentiel de blindage et le Modificateur de Terrain plus 1d6 à l'Equivalent HE de l'attaquant plus 1d6. Un véhicule avec un côté non blindé est attaqué comme si il n'était pas blindé. Les véhicules Verrouillés ne sont pas affectés par les tirs de mortier et l'artillerie hors carte.

Module LnL FHV - Stop ! Ou au moins faites une pause. Vous avez appris tout ce dont vous avez besoin pour jouer au scénario « Tread Heads » (sans sa règle optionnelle). Nous espérons que vous aimerez ce scénario. Vous pourrez désirer essayer « Ap Bac », c'est un bon scénario d'introduction pour les règles sur les véhicules. Vous devrez lire le chapitre sur les Tirs Indirects (18.0) avant de le jouer.

18.0 Tirs Indirects

Contrairement aux armes lourdes à tir direct décrites auparavant, les armes à tir indirect peuvent ou non voir leur cible, et tirer leurs obus selon une trajectoire en cloche. Les tirs indirects utilisent la table DFT.

LnL inclut aussi bien des armes à tir indirect sur carte que hors carte. Les pions posés sur le plateau de jeu représentent les armes sur carte tel que des mortiers légers. Les armes hors carte, allant du mortier de calibre moyen à l'artillerie de campagne, ne sont pas placées sur le plateau de jeu. Aussi bien les armes hors carte que sur carte peuvent cibler les hélicoptères en Vol Stationnaire.

18.1 Mortiers sur Carte

Les mortiers ne peuvent pas tirer depuis des hex de Bâtiment, de Jungle Dense ou de Forêt. Les mortiers sur carte peuvent tirer en utilisant les règles décrites en 5.0 contre des hex repérés, à leur portée, vers lesquels ils peuvent tracer une LOS. Lancez juste 2d6, choisissez le résultat le plus haut des 2 dés, ajoutez le à la Puissance de Feu du mortier, et résolvez l'attaque normalement (tous les modificateurs (DRM) de la table DFT s'appliquent, excepté le TM pour les Murs).

Note du Concepteur (module LnL SAB) : la plupart des mortiers sont des Groupes de Soutien, qui sont des pions ¾ pouces (voir 1.6.3). Le mortier de 51 mm Britannique (voir 1.6.22) est une exception. Bien que cette Arme de Soutien (pion 5/8 pouces) partage plusieurs des caractéristiques avec le mortier plus grand des Groupes de Soutien, utilisez les règles spécifiques à cette arme et non celles utilisées dans le cadre d'un

Groupe de Soutien, quand vous jouez avec le mortier de 51 mm en tant qu'Arme de Soutien.

Les mortiers peuvent aussi tirer indirectement sur des cibles pour lesquelles une unité telle qu'un Leader, un Conseiller Militaire ou un Eclaireur allié en Bon Ordre dispose d'une LOS. Cette unité allié peut faire appel au tir d'un mortier sur carte contre un hex qu'elle aura repéré durant son impulsion actuelle. Quand elle fait cela, elle ne reçoit pas de marqueur *Ops Complete* jusqu'à ce qu'elle ait fait appel au tir de mortier. Un Leader ne peut pourtant pas faire appel à un mortier sur carte et ajouter son Modificateur de Commandement à une attaque de tir direct durant le même tour.

Quand une unité telle qu'un Leader, un Conseiller Militaire ou un Eclaireur fait appel à un tir de mortier, le mortier faisant feu n'a pas besoin d'avoir une LOS avec l'hex ciblé, mais doit juste être à sa portée. Déclarez simplement l'hex ciblé, marquez l'unité ayant fait appel au tir de mortier d'un pion *Ops Complete*, et lancez 2d6. Choisissez le dé ayant le résultat le plus élevé, ajoutez le à la FP du mortier, et résolvez l'attaque normalement. Le Modificateur de Commandement d'un Leader n'affecte pas la FP du mortier quand ce dernier effectue un tir indirect, le terrain Gênant ne réduit pas non plus la FP, mais tous les autres modificateurs (DRM) de la table DFT (y compris le TM de l'hex ciblé) s'appliquent normalement, excepté le TM pour les Murs. Un marqueur « Fire For Effect (FFE) » [Effet de Tir] est placé sur l'hex ciblé et restera sur le plateau jusqu'à la Phase Administrative, et toute unité entrant dans l'hex ciblé sera attaquée (par le mortier). Les mortiers ne peuvent pas faire de Tir d'Opportunité.

Changement important : un hex, situé en dessous du marqueur FFE d'un mortier sur carte, est considéré comme un terrain Gênant seulement pour les LOS. Par conséquent, les LOS, tracées à travers plus de 2 hex marqués comme tel, sont bloquées.

18.2 Artillerie Hors Carte

La disponibilité de l'artillerie hors carte peut être indiquée dans le scénario, ou bien à l'intérieur des paragraphes Evénements. Pour appeler l'artillerie hors carte, une unité telle qu'un Leader, un Conseiller Militaire ou un Eclaireur allié utilise une impulsion pour placer un marqueur « Spotting Round » [Tir de Réglage] sur n'importe quel hex dans sa LOS. L'hex n'a pas besoin d'être repéré. La LOS de l'unité jusqu'à l'hex ciblé est bloquée si elle passe à travers plus de deux hex de terrain Gênant ou dessins de terrain Gênant se trouvant dans deux hex de terrain Dégagé. Après avoir placé le marqueur, lancez 2d6, mais ne les additionnez pas. Ajoutez le nombre d'hex de terrain Gênant traversée par la LOS de l'unité au dé blanc,

soustrayez le Modificateur de Commandement du Leader, et divisez le total ainsi obtenu par deux (arrondi à l'entier inférieur). Ce nombre indique à quelle distance de l'hex désiré, tombe le Tir de Réglage. Le dé coloré indique la direction de la dérive du tir : 1 correspond au nord, 2 au nord-est,... Placez le marqueur *Spotting Round* dans l'hex indiqué par le jet de dé pour la dérive. Si l'hex n'est pas dans la LOS de l'unité, enlevez le marqueur *Spotting Round* et placez un marqueur *Ops complete* sur l'unité.



Autrement, l'unité peut déplacer le marqueur dans n'importe quelle direction d'un hex dans sa LOS, ou annuler la mission de tir. Si l'unité choisit de continuer la mission de tir, déplacez le marqueur *Spotting Round* dans la direction désirée puis remplacez-le par un marqueur *FFE*. Le marqueur *FFE* attaque immédiatement toutes les unités dans l'hex impacté et les six hex adjacents avec la Puissance de Feu indiquée dans le scénario ou le paragraphe Événement. Le Modificateur de Commandement n'affecte pas la FP, mais les autres modificateurs (DRM) de la table DFT (y compris le TM de l'hex ciblé) s'appliquent normalement. Le marqueur *FFE* reste sur la carte jusqu'à la Phase Administrative et toutes les unités, entrant dans son hex ou les six hex adjacents, sont attaquées. Si une unité déjà attaquée se déplace dans un autre hex *FFE*, elle est à nouveau attaquée. Notez que tout cela se passe durant une même impulsion.

Si l'unité décide d'arrêter la mission de tir, retirez le marqueur *Spotting Round*. L'impulsion de l'unité est terminée. Seules les unités telles que les Leaders, les Conseillers Militaires ou les Eclaireurs peuvent faire appel à un tir indirect, mais pas les Commissaires Politiques (11.9) qui sont considérés comme des Leaders pour le reste. Les Leaders ne peuvent pas faire appel à l'artillerie hors carte et additionner leur Modificateur de Commandement à une attaque à tir direct durant le même tour.

Changement important : un hex, situé en dessous du ou adjacent au marqueur *FFE* d'une artillerie hors carte, est considéré comme un terrain Gênant seulement pour les LOS. Par conséquent, les LOS, tracées à travers plus de 2 hex marqués comme tel, sont bloquées.

18.3 Limitations des Missions de Tir Hors Carte

A moins qu'il ne soit indiqué le contraire dans les règles spéciales du scénario, les missions de tir hors carte sont appelées séparément. En d'autres termes, si un joueur reçoit deux missions de tir dans un scénario, il ne peut pas les appeler simultanément – même s'il a deux Leaders, Conseillers Militaires ou Eclaireurs. Une

mission de tir doit être résolue avant de placer le marqueur *Spotting Round* pour la suivante. Si, cependant, deux missions de tir sont données à des formations différentes (par exemple, les Compagnies A et B du même bataillon), celles-ci peuvent exécuter simultanément leurs missions de tir.

Une mission de tir est en cours quand le marqueur *FFE* est placé sur le plateau de jeu.

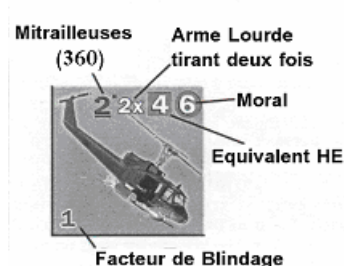
Les Leaders ne peuvent pas ajouter leur Modificateur de Commandement aux combats (5.01) dans la même impulsion que celle utilisée pour faire appel au tir d'artillerie hors carte.

Module LnL FHV - Stop ! Ou au moins prenez une minute pour apprécier la vie. Vous avez probablement maîtrisé tout ce que vous avez besoin de savoir pour jouer les scénarios « Ap Bac », « Serious Firepower » [Une Sérieuse Puissance de Feu] et « Relief of Plei Me » [La Relève de Plei Me].

19.0 Hélicoptères

Les hélicoptères ont été utilisés pour la première fois efficacement en tant qu'armes de guerre pendant la guerre du Vietnam (1).

Bien qu'ils disposent d'une grande Puissance de Feu et d'une mobilité pratiquement illimitée, ils sont vulnérables aux tirs terrestres.



(1) Il s'agit plutôt du premier usage à grande échelle. Les premières utilisations efficaces furent faites pendant la guerre d'indépendance algérienne.

19.1 Modes de Déplacement

Dans LnL, les hélicoptères sont soit en Vol [Flying mode], soit en Vol Stationnaire [Hovering Mode]. « En Vol » signifie que l'hélicoptère se déplace juste au dessus de la cime des arbres. « En Vol Stationnaire » indique que l'hélicoptère ne bouge quasiment pas, survolant le plus haut terrain présent dans l'hex. Le Vol est le mode par défaut des hélicoptères.

Les hélicoptères en mode Vol ont un potentiel de déplacement illimité. Ceux qui sont en mode Vol Stationnaire ne peuvent pas quitter leur hex. Les hélicoptères peuvent changer de mode une seule fois à n'importe quel moment de leur impulsion. Un seul hélicoptère peut occuper un hex, bien qu'un hélicoptère puisse occuper un hex contenant une épave d'hélicoptère. Un hélicoptère peut se déplacer dans un

hex qui contient des unités ennemies. Il n'entre pas en Corps à Corps et si les combattants échangent des tirs, ils sont considérés comme adjacents.

19.2 Points de Déplacement des Hélicoptères

Les hélicoptères dépensent un point de déplacement pour chaque hex dans lequel ils entrent. Changer de mode (de Vol à Vol Stationnaire et vice versa) coûte aussi un point de déplacement. C'est un point important à connaître lorsque l'on effectue des Tirs d'Opportunité contre des hélicos.

19.3 Hélicoptères, Terrain et Repérage

Important : les hélicoptères sont toujours Repérés.

En termes de jeu, les hélicoptères sont toujours considérés comme un niveau au dessus du plus haut terrain de l'hex où ils se trouvent.

Par exemple : un hélicoptère en Vol Stationnaire au dessus d'un hex de colline de niveau 1 en terrain Dégagé sera considéré comme étant au niveau 2. Un hélicoptère en Vol Stationnaire au dessus d'un hex de colline de niveau 1 en Jungle Dense sera considéré comme étant au niveau 4.

Toutes les autres règles de LOS s'appliquent normalement.

Pendant leur impulsion, les hélicoptères peuvent essayer de Repérer des unités ennemies et peuvent toujours se déplacer et tirer (c'est à dire que la tentative de Repérage ne fait pas placer un marqueur *Ops Complete* sur l'hélicoptère). Souvenez vous que, cependant, un camp ne peut tenter de Repérer qu'une seule fois par impulsion (voir section 10.1 pour plus d'informations sur le Repérage). Les hélicoptères en Vol ne peuvent pas repérer des unités ennemies, même si l'unité est adjacente ou dans le même hex. Ils doivent d'abord passer en Vol Stationnaire, les hélicoptères en Vol Stationnaire peuvent repérer des unités sans aucune pénalité.

19.4 Passagers

Les hélicoptères sont marqués d'un « P » ou d'un « PP » pour indiquer leur capacité de transport de passagers, de la même façon que les véhicules. Les Groupes de Combat sont toujours considérés comme étant à l'intérieur de l'hélicoptère. Si l'hélicoptère est détruit, les passagers doivent faire un Test d'Evacuation, comme décrit précédemment en section 16.1.1.

Un hélicoptère doit être en Vol Stationnaire pour débarquer ou embarquer des passagers et il ne peut le faire que dans des hex de terrain Dégagé, de

Broussailles, de Hautes Herbes, ou de n'importe quel type de terrain ouvert. Pour embarquer des passagers, les hélicoptères doivent commencer leur impulsion dans l'hex de l'unité à embarquer.

Débarquer / embarquer coûte aux passagers la moitié de leur potentiel de déplacement (arrondi à l'entier inférieur). Comme les hélicoptères ont une capacité de déplacement infinie, cela ne leur coûte rien. Des passagers débarquant sont immédiatement marqués d'un pion *Move* et il est possible de leur tirer dessus dans l'hex de débarquement.

19.5 Hélicoptères au Combat

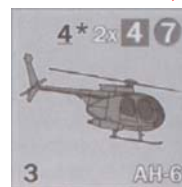
Les hélicoptères sont toujours repérés. Les hélicoptères en Vol ne peuvent pas être pris pour cible par des armes non guidées utilisant la table OFT. Les armes guidées, qui seront incluses dans de futurs modules de *LnL*, pourront prendre pour cible des hélicoptères en Vol. Les armes non-guidées qui utilisent la table OFT peuvent prendre pour cible des hélicoptères en Vol Stationnaire. Les TM de terrains gênants sont pris en compte, mais les hélicoptères ne reçoivent pas de TM pour les hex de terrain qu'ils occupent.

Les hélicoptères tirant d'un hex adjacent sont en fait considérés adjacents au regard des modificateurs de tir, même s'ils sont vraisemblablement à une altitude plus élevée que la cible au même moment.

19.5.1 Armes Lourdes Contre Hélicoptères

Si une arme lourde utilisant la table OFT touche un hélicoptère, comparez la capacité de pénétration du projectile **plus 1d6 (capacité de pénétration modifiée)** à la distance appropriée contre l'épaisseur du blindage **plus 1d6 (épaisseur du blindage modifiée)** de l'hélico.

Si l'attaquant tire un 1 et le défenseur tire un 6, le résultat est toujours un échec, le coup n'a pas d'effet. Si l'attaquant tire un 6 et le défenseur tire un 1, le résultat est toujours la destruction du véhicule.



Si la capacité de pénétration **modifiée** dépasse l'épaisseur du blindage **modifiée**, l'hélicoptère est abattu. Lancez 2d6 pour déterminer la direction dans laquelle l'hélico va lorsqu'il s'écrase. Le dé coloré est utilisé pour indiquer la direction. Un jet de dé de 1 indique le nord, 2 le nord-est,... Lancez le dé blanc et divisez le résultat par deux (arrondi à l'entier supérieur). Le résultat donne le nombre d'hex qu'a parcouru l'hélico en s'écrasant. Placez un marqueur *Wreck* dans cet hex. Toutes les unités présentes sur le sol dans l'hex de crash sont attaquées avec une Puissance de Feu de 4. Cette attaque est résolue en utilisant un jet de dé de

défense comme décrit dans le chapitre 5.0. Les Passagers et l'Équipage dans l'épave doivent faire un Test d'Évacuation comme décrit dans la section sur les véhicules (voir 15.4 pour l'Équipage et 16.1.1 pour les Passagers).

Si la capacité de pénétration **modifiée** de l'arme lourde est **égale** à l'épaisseur du blindage **modifiée** de l'hélicoptère, la cible est Endommagée. Les hélicoptères Endommagés doivent immédiatement quitter le plateau de jeu. Ils ne peuvent pas débarquer des passagers ou tirer.

Ils doivent partir lors d'une impulsion comme s'il s'agissait d'un déplacement ordinaire. L'impulsion est obligatoire.

Si la capacité de pénétration **modifiée** de l'arme lourde qui touche l'hélicoptère est plus faible que son épaisseur de blindage **modifiée**, il n'y a aucun effet.

19.5.2 Armes Légères Contre Hélicoptères

Les armes légères peuvent tirer sur les hélicoptères en utilisant la procédure décrite dans le chapitre 17.2 et rappelée ci-dessous. Les hélicoptères ne sont jamais Ouverts ou Verrouillés. Ils peuvent toujours être attaqués par des armes légères éligibles.

Les armes légères, mais pas les armes lourdes ni les armes à tir indirect, ont leur portée divisée par deux lorsqu'elles attaquent des hélicoptères (arrondie à l'entier inférieur).

Par exemple : un Groupe de Combat NVA 2-5-4 aura une portée de 2 ($5/2 = 2,5$ arrondi à 2) lorsqu'il attaque des hélicoptères, un RPD aura une portée de 4. Par contre, un RPG-2, qui utilise la table OFT pour tirer, aura toujours une portée maximum de 6 contre les hélicoptères.

Les unités attaquantes doivent respecter les conditions obligatoires de portée et de LOS. Les hélicoptères sont **toujours** repérés. Les Puissances de Feu de toutes les unités attaquantes sont additionnées et ajoutées à 1d6. La Puissance de Feu de l'attaquant est modifiée comme indiqué sur la table DRM utilisant la table DFT. Souvenez vous que les hélicoptères ne reçoivent aucun Modificateur de Protection du Terrain pour le terrain qu'ils occupent. L'hélicoptère pris pour cible lance 1d6 et y ajoute son potentiel de blindage. Si le jet de dé modifié de l'attaquant est inférieur ou égal au jet de dé modifié de l'hélicoptère, le tir n'a aucun effet.

Si le jet de dé modifié de l'attaquant est supérieur au jet de dé modifié de l'hélicoptère, l'hélicoptère et tout passager qu'il transporte doivent faire un Test de Dommages en lançant 1d6 et en ajoutant la différence

entre le jet de dé modifié de l'attaquant et le jet de dé modifié du défenseur, puis en consultant la table DFT. Les passagers choqués ne sont pas obligés de débarquer.

19.6 Tir et Déplacement des Hélicoptères

Les hélicoptères peuvent se déplacer et tirer sans restriction pendant leur impulsion.

Par exemple : un hélicoptère peut traverser le plateau de jeu, tirer ses roquettes (en incluant la pénalité de +2, comme indiqué dans la table OFT, pour avoir tiré en mode Vol) et ensuite se déplacer n'importe où sur le plateau de jeu.

Un hélicoptère peut aussi traverser le plateau de jeu, passer en mode Vol Stationnaire, tirer avec ses mitrailleuses sur un ennemi à proximité et débarquer ses passagers. Une fois marqué d'un pion *Fired*, un hélicoptère ne peut pas tirer à nouveau pendant ce tour. Un hélicoptère doit tirer avec toutes ses armes pendant la même impulsion.

Marquez les hélicoptères qui se sont déplacés dans un nouvel hex, qui ont changé de mode ou qui ont débarqué des passagers, avec un pion *Ops Complete*. Placez un marqueur *Fired* sur ceux qui ont tiré, en remplaçant le marqueur *Ops Complete* si c'est le cas.

19.7 Hélicoptères et Tirs d'Opportunité

Les hélicoptères peuvent faire des Tirs d'Opportunité comme les autres unités. Les hélicoptères avec un marqueur *Ops Complete* tirent avec leurs mitrailleuses à une Puissance de Feu divisée par 2 (ajoutée à tout autre modificateur applicable). Les hélicoptères avec un pion *Ops Complete*, tirant avec leurs Armes Lourdes, ajoutent « 2 » à leurs jets de dé Pour Toucher.

Module LnL FHV - Stop ! Ou au moins prenez un chewing-gum. Vous connaissez maintenant tout ce qu'il faut pour jouer les scénarios « Lang Vei » et « Sky Soldier » [Les Soldats du Ciel].

20.0 Combat de Nuit

Le coucher du soleil n'a jamais signalé la fin des combats. Les adversaires manoeuvrent, de brefs et violents accrochages ont lieu, des hommes meurent. Ces règles subissent un **changement important**.

Pendant les scénarios de nuit, les unités peuvent repérer, tirer et voir tout ce qui se passe dans un rayon de 2 hex de leur position. Une unité peut tirer **seulement** sur une unité à plus de 2 hex de distance si cette cible est marquée d'un pion *Fired*. Lors de telles attaques, soustrayez « 3 » de la FP totale (pas de chaque unité attaquante) additionnée à tout autre modificateur.

Par exemple, cela signifie que pour une pile d'unités menant un Mouvement d'Assaut en tirant sur une cible à plus de 2 hex de distance (errata), il faut soustraire « 5 » (2 pour le Mouvement d'Assaut + 3 pour le tir sur une cible située à plus de 2 hex de distance).

D'un autre côté, les unités à l'arrêt et tirant sur une cible adjacente ajouteront toujours « 2 » à leur Puissance de Feu. Par exemple, une unité avec une FP de 2 et tirant sur une cible adjacente la nuit aura une FP totale de 4 (2 pour sa propre FP + 2 à ajouter pour l'adjacence de la cible).

20.01 Attaques à l'Arme Lourde durant les Scénarios de Nuit

Les unités et les Armes de Soutien qui utilisent la table OFT, tirent normalement durant les tours nocturnes sur toute unité dans un rayon de 2 hex. Ils peuvent **seulement** tirer sur une unité à plus de 2 hex si cette cible est marquée d'un pion *Fired*. Lors de telles attaques, ajoutez « 3 » au lancer de dé pour Toucher de l'attaquant.

20.02 Corps à Corps durant les Scénarios de Nuit

Durant les scénarios de nuit, les Corps à Corps sont résolus normalement.

20.1 Fusées Eclairantes

Les Leaders, Conseillers Militaires, les **Eclaireurs** ou les Héros non marqués d'un pion *Move*, *Low Crawl*, *Fired* ou *Ops Complete*, peuvent essayer de tirer une fusée éclairante dans n'importe quel hex à trois hex de leur position.



Choisissez l'hex et lancez 1d6. Si le jet de dé est inférieur ou égal à la capacité de tir de fusées éclairantes (en fonction de la nationalité), et modifiée par le Potentiel de Commandement du Leader, placez un marqueur « Star Shell » [Fusée Eclairante] dans l'hex.

Capacité de tir de fusées éclairantes :

- US (Vietnam et après), Britanniques et Argentins (Falklands) : 3
- NVA et ANZAC (Vietnam), US et Allemands (2^{ème} Guerre Mondiale) : 2
- VC (Vietnam), Soviétique (2^{ème} Guerre Mondiale) : 1
- ARVN (Vietnam) : 1
- Somalie : 0

Qu'il réussisse ou non, le pion SMC est marqué d'un pion *Ops Complete*.

Les marqueurs *Star Shell* illuminent leur hex et les six hex adjacents comme s'il faisait jour. Les unités dans ces hex peuvent être détectées et il est possible de leur tirer dessus sans les pénalités de repérage et de tir décrites en section 20.0.

Les marqueurs *Star Shell* sont retirés pendant la Phase Administrative suivante.

Les mortiers sur carte peuvent aussi lancer des Fusées Eclairantes. Le Leader dirigeant le tir demande que soit lancée une fusée éclairante et suit la séquence de tir indirect normale, plaçant le marqueur *Star Shell* au lieu d'un marqueur *Spotting Round*.

21.0 Fortifications

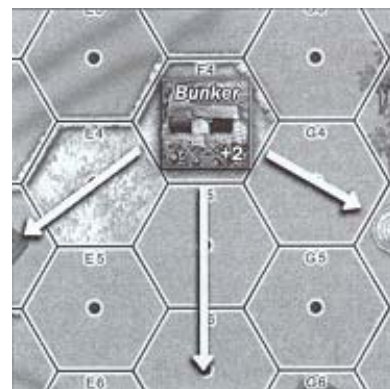
Donnez leur du temps et les soldats amélioreront leurs positions. Après tout, même un trou peu profond donne quelque protection. *LnL* reflète cela en proposant un large éventail de fortifications artificielles.

21.1 Bunkers

Les bunkers fournissent une excellente protection. Mais des unités dans un bunker peuvent seulement diriger leur tir le long de LOS tracées depuis les trois hex devant le bunker. Une flèche rouge indique l'avant du bunker.

Les unités dans l'hex d'un bunker peuvent soit être dans le bunker soit sur le bunker. Les unités dans le bunker sont placées sous le pion bunker, les unités sur le bunker sont placées sur le pion bunker. Les unités sont traitées comme si elles étaient à des étages différents d'un bâtiment lors des phases d'activation et de ralliement. Cela coûte deux MP pour passer du toit du bunker à l'intérieur et vice versa.

Les unités sur un bunker ne peuvent pas engager en Corps à Corps les unités dans le bunker et inversement. Les unités doivent être toutes soit à l'intérieur soit à l'extérieur du bunker pour entrer en Corps à Corps.



Les unités sur un bunker peuvent tirer sur des unités dans le bunker comme si elles étaient dans un hex adjacent. Les unités dans un bunker ne peuvent pas tirer sur des unités situées sur le bunker.

Si une unité est dans un bunker, le Modificateur de Terrain du bunker est ajouté au Modificateur de Terrain de l'hex. Les bunkers ont un Modificateur de Terrain de « +2 ». Si l'hex d'un bunker est repéré, toutes les unités – quelles soient dans ou hors du bunker – sont repérées. Désolé, c'est une simplification. Les bunkers ne peuvent être placés dans des hex de Bâtiment ou de Huttes.

Les unités dans les bunkers ont un bonus de +2 lors d'un ralliement sur un terrain disposant d'un TM positif, même si le bunker est situé en terrain Dégagé.

Les limites d'empilement s'appliquent à l'ensemble de l'hex. Donc si vous avez 3 Groupes dans un bunker, vous ne pouvez en avoir d'autres à l'extérieur.

21.2 Trous

Les unités dans un hex avec un marqueur « Foxhole » [Trou] sont considérées comme étant dans ces Trous. Les unités dans un Trou ont un champ de tir non limité, à moins qu'il ne soit limité par ailleurs. Le Modificateur de Terrain d'un Trou est ajouté au Modificateur de Terrain de l'hex. Les Trous ont un Modificateur de Terrain de « +1 ». Les unités dans les Trous ont un bonus de +2 lors d'un ralliement sur un terrain disposant d'un TM positif, même si le Trou est situé en terrain Dégagé.

21.3 Barbelés

Les Barbelés, représentés par le pion « Wire », sont utilisés pour empêcher et canaliser les attaques ennemies. Il coûte quatre points de déplacement à l'infanterie pour entrer dans un hex avec des barbelés. Il s'agit du total dépensé et **non** d'un coût supplémentaire au terrain de l'hex. Par conséquent, des barbelés placés dans des Hautes Herbes contraient 4 MP tout comme s'ils étaient placés dans un terrain Dégagé. Les coûts en points de déplacement des véhicules pour entrer dans les hex de barbelés sont indiqués dans la table TEC. Souvenez-vous que les unités peuvent toujours utiliser tous leurs points de déplacement pour entrer dans un hex.

21.4 Mines

Les marqueurs « Mine » attaquent les unités ennemies qui se déplacent dans leur hex avec la Puissance de Feu indiquée sur leur pion (généralement, la FP est de 1). Jusqu'à deux marqueurs *Mine* peuvent être empilés dans un hex.

Résolvez les attaques contre les véhicules blindés en utilisant la procédure « Armes Légères contre Véhicules » en section 17.2. En d'autres termes, la Puissance de Feu de la mine + 1d6 est comparée au facteur de blindage le plus faible du véhicule + 1d6. Les attaques de mines contre les véhicules non blindés ou partiellement blindés utilisent la procédure décrite en section 17.3. Les mines sont considérées comme attaquant la partie non blindée du véhicule. Les unités qui évacuent ou débarquent d'un véhicule sont attaquées par les mines. Les mines n'affectent pas les hélicoptères.

Les mines ne peuvent pas être placées dans les bâtiments. Les unités amies ne sont pas attaquées par les mines lorsqu'elles entrent dans l'hex, mais elles doivent payer 1 point de déplacement supplémentaire lorsqu'elles y entrent. Les cibles attaquées par les mines ne reçoivent aucun Modificateur de Terrain pour le terrain qu'elles occupent (les attaques par mines Claymore sont une exception).

23.0 Règles Générales dans les Scénarios

Quand les unités entrent en jeu, elles doivent dépenser leurs MP pour tous les hex parcourus, incluant le premier. Seulement une unité (ou une pile d'unités) peut entrer en jeu par impulsion.

Les unités peuvent entrer en jeu via n'importe quel type de mouvement (Low Crawl, Move, Assault Move,...) souhaité par le joueur.

Suite à un événement, si des unités doivent apparaître dans un hex occupé par l'ennemi, elles seront alors placées dans n'importe quel hex adjacent au choix de leur propriétaire.

A moins que cela ne soit spécifié autrement, les renforts doivent entrer en jeu durant un tour donné ; ils ne peuvent pas être gardés en réserve puis déployés plus tard.

25.0 Descriptif des Cartes de Compétence

Reportez-vous aux règles spécifiques de chaque module de base incluant de telles cartes (FHV & BOH).

26.0 Glossaire

1d6 : Lancer d'un dé

2d6 : Lancer de deux dés

APC (Armored Personnel Carrier) : Véhicule de transport de troupes léger ; par exemple le M113

ARVN (Army of the Republic of Viet Nam) : Armée de la République du (Sud) Vietnam.

Attacking Unit's Die Roll Modification : Modification du Jet de Dé de l'Unité de l'Attaquant

DC (Damage Check) : Test de Dommages

Defending Unit's Die Roll Modification : Modification du Jet de Dé de l'Unité du Défenseur

DFT (Direct Fire Table) : Table des Tirs Directs

DRM (Die Roll Modifier) : Modificateur de Jet de Dé

Event Marker : Marqueur d'Événement

FFE (Fire For Effect) : Effet de tir

FP (FirePower) : Puissance de feu

HE (High Explosive) : Dénomination américaine des munitions standards (par opposition aux munitions « HEAT »).

HEAT (High Explosive Anti-Tank) : Dénomination américaine des munitions antichar à charge creuse.

Hex : Hexagone

To Hit Dice : Jet de dés pour toucher

To Hit Table : Table de Tir (figurant sur le verso de certaines armes)

Infantry : Infanterie - terme générique désignant tous les pions SMC et MMC.

Inherent Firepower : la Puissance de Feu imprimée sur un pion. Par exemple, la Puissance de Feu inhérente à un Groupe de Combat Aéroporté Américain est égale à « 2 ».

LAW (Light Anti-Tank Weapon) : Bazooka (d'origine américaine)

Leadership Modifier : Modificateur / Potentiel de Commandement

LMG (Light Machine Gun) : Fusils mitrailleurs (BAR, M60, RPD)

LOS (Line Of Sight) : Ligne de Visée

MMC (Multi-Man Counter) : Pion représentant plusieurs hommes (Groupe et Demi Groupe de Combat, Equipage, Groupe de Soutien)

MF (Movement Factor) : Potentiel / Facteur de Déplacement

MG (Machine Gun) : Mitrailleuse

MP (Movement Point) : Point de Mouvement / Point de Déplacement

MT (Melee Table) : Table de Corps à Corps

NVA (North Vietnamese Army) : Armée du Vietnam du Nord

O (Off-Road) : définit un véhicule Tout-Terrain

OFT (Ordnance Fire Table) : Table de Tir des Armes Lourdes

Opportunity Fire : Tir d'Opportunité

Ordnance : ce sont des armes lourdes qui disposent d'une Table de tir au verso de leur pion. Cela inclut les Armes de Soutien (comme les LAW, les Bazooka, les Panzefaust, les Panzerschrek), les Groupes de Soutien (comme le canon sans recul 73 mm et le canon anti-char 75 mm), les armes montées sur les véhicules (comme le canon de 90 mm du tank M-48) et sur les hélicoptères (comme les roquettes des Huey). Ces armes utilisent la table OFT pour déterminer les modificateurs à appliquer à leurs lancers de dés pour Toucher.

P : définit un véhicule transportant des passagers à l'intérieur – jusqu'à 1 Demi Groupe, 1 Arme de Soutien, et 1 SMC.

PO : définit un véhicule transportant des passagers à l'extérieur – jusqu'à 1 Demi Groupe, 1 Arme de Soutien, et 1 SMC.

PP : définit un véhicule transportant des passagers à l'intérieur – jusqu'à 1 Groupe, 2 Armes de Soutien, et 2 SMC.

PPO : définit un véhicule transportant des passagers à l'extérieur – jusqu'à 1 Groupe, 2 Armes de Soutien, et 2 SMC.

Panzerfaust (PzF30) : Arme anti-char Allemande.

Panzerschreck (RPzB54) : Arme anti-char Allemande similaire au Bazooka Américain mais meilleur que ce dernier.

R (Road) : définit un véhicule circulant sur Route

RPG (Rocket Propelled Grenade) : Lance-Roquettes (d'origine soviétique)

RR (Recoilless Rifle) : Canon Sans Recul

Single Story Building : Bâtiment sans étage (seulement un rez-de-chaussée mais qui est équivalent à un étage dans les pays anglo-saxons)

SMC (Single-Man Counter) : Pion représentant 1 seul homme (Conseiller, Leader, Héros, Sniper, Infirmier, Aumônier)

Skill Card : Carte de Compétence

SR (Self-Rally) : Auto-Ralliement

SSR (Special Scenario Rule) : Règle de Scénario Spéciale

SW (Support Weapon) : Arme de Soutien

T (Tracked) : définit un véhicule Chenillé

TEC (Terrain Effects Chart) : Table des Effets de Terrain

TM (Target Modifier) : Modificateur de Protection du Terrain

Tripod / Bipod (Trépied / Bipied) : la M1919A4 et la MG42 étaient montées sur un trépied pour une meilleure précision. La MG42 était aussi livrée dans une version bipied (2-10).

To Hit : « Nombre pour Toucher » figurant sur une Table de Tir

Unit : Unité - terme générique incluant les tanks, les MMCs,...

USMC (United States Marine Corps) : Corps de l'Infanterie de Marine des Etats-Unis appelé couramment "Marines".

VC (Viet-Cong) : Guérilla nord vietnamienne

WT (Weapon Team) : Groupe de Soutien