

Règles.....	2
10.5 Carte & Terrains.....	2
10.5.1 Barrages Routiers.....	2
10.5.1 Clarification des Terrains.....	2
13.1 Somalie.....	3
13.1.1 Pions Somaliens.....	3
13.1.2 Puissance de Feu des Somaliens.....	3
13.1.3 Empilement des Pions Somaliens.....	3
13.1.4 Restrictions au Corps à Corps pour les Somaliens.....	3
13.1.5 Réduction des Unités Somaliennes.....	3
13.1.6 Armes de Soutien Somaliennes.....	4
13.1.6.1 Khat.....	4
13.1.6.1 Foules.....	4
13.1.7.1 Dispersion d'une Foule.....	5
13.94 Forces Alliées.....	5
13.94.1 Grenades de 40mm.....	5
13.94.2 Equipes Delta.....	6
13.94.2.1 Equipes de Snipers Delta.....	6
15.5 Véhicules.....	6
15.51 HMMWV MK19.....	7
19.8 Black Hawks.....	7
19.9 AH-6 Little Bird.....	7
19.10 Crashes d'Hélicoptères.....	7
TEC.....	8
Résumé de la Séquence de Jeu.....	8

10.5 Carte & Terrains

Au contraire des autres modules LnL, DOH utilisent des cases. Pour le calcul des distances des attaques, chaque case correspond à un hex, qu'elle soit comptée diagonalement ou latéralement. Par exemple, la distance de B17 à C15 est égale à 2. Les cases sont considérées comme adjacentes si elles partagent un côté ou un angle.

Des règles spéciales s'appliquent quand une unité se déplace en diagonale. Pour les calculs des coûts de déplacement, ajoutez « 1 » au coût pour entrer dans une case si celle-ci est pénétrée diagonalement. Par exemple, il coûte 1 Point de Mouvement pour une unité à pied (MMC et SMC) de se déplacer de D16 à E16 (2 MP pour tous les véhicules), mais il coûte 2 MP à une unité à pied pour se déplacer de D16 à E17. Seuls les véhicules marqués d'un « T » (et les unités à pied) peuvent se déplacer en diagonale. Les véhicules marqués d'un « R » et d'un « O » ne peuvent pas faire un tel déplacement.

10.5.1 Barrages Routiers

Les Somaliens construisaient des Roadblocks [Barrages Routiers] pour désorganiser et rediriger les déplacements des convois Américains, et aussi pour servir en tant que points de ralliement pour la milice. Ces Barrages Routiers étaient généralement des monticules de ferrailles qui bloquaient la route. Les Somaliens empilaient souvent des pneus sur ces monticules et y mettaient le feu, créant de larges colonnes de fumée noire et épaisse, ce qui limitait la visibilité et servait de balise aux groupes de la milice à proximité. Les règles qui suivent reflètent leur impact dans le jeu.

Les Barrages Routiers sont placés durant la mise en place du scénario en fonction de ses instructions. Les Barrages Routiers ne peuvent être placés durant le déroulement d'un scénario, excepté pour la Campagne « A Day of Heroes ». Les unités Américaines, et les véhicules de toutes les nationalités, ne peuvent pénétrer une case contenant un marqueur *Roadblock*. Il coûte 4 MP à un MMC / SMC Somalien (excepté les Foules) pour pénétrer dans une case contenant un Barrage Routier. Les Foules **ne peuvent pas** pénétrer une telle case, mais peuvent y apparaître initialement. Un Barrage Routier est un terrain Bloquant avec un TM de +1. Il bloque les LOS à tous les niveaux. Les Barrages Routiers peuvent seulement être placés dans des cases de Route.

Comme 1^{ère} action de chacune de ses Phases de Ralliement, le joueur Somalien lance 2d6 pour chacun

des Barrages Routiers et place des unités sur un Barrage Routier comme le montre la table ci-dessous.

Table de Génération des Unités sur les Barrages Routiers	
2-6	Foule
7	0-2-4
8	0-3-4*
9	1-3-4 et Leader Somalien (au choix du joueur Somalien)*
10-12	Aucune unité

* Lancez 1d6 pour la possibilité d'une Arme de Soutien : 1-3 donne aucune Arme de Soutien, 4-5 donne un RPG, 6 donne un RPD. Si aucune Arme de Soutien ou aucun Leader ne sont disponibles dans la pioche de pions, aucun ne sera placé. Si un MMC n'est pas disponible, prenez le prochain le plus intéressant dans la pioche ; par conséquent, si vous obtenez un « 9 » et qu'il n'y a pas de MMC 1-3-4, prenez un MMC 0-3-4 ; s'il n'y a pas de MMC 0-3-4, prenez un MMC 0-2-4.

10.5.2 Clarification des Terrains

Toutes les cases de Route sont considérées comme terrain Dégagé.

Les bâtiments Somaliens étaient médiocrement construits, et les TM reflètent cet état. Les cases de bâtiment de couleur crème clair ou beige avec un point rouge au centre sont considérées comme des bâtiments à étage en béton (TM de +2). Les autres cases de bâtiment (au toit vert, marron ou étain avec un point noir au centre) sont synonymes de bâtiments médiocrement construits, qui représentent des baraques d'un étage ([rez-de-chaussée](#)) (TM de +1). Ces 2 types de case coûtent 2 MP aux Américains pour y entrer. La **première** case de bâtiment pénétrée, ou le **premier** changement d'étage au sein d'un bâtiment par une unité ou pile d'unités Somaliennes en mouvement, coûte 1 MP. Chaque case de bâtiment pénétrée, ou de changement d'étage, qui suit, durant la même impulsion, coûte 2 MP. Les unités Somaliennes peuvent changer d'étage dans un bâtiment pour le coût d'un MP. Toute case contenant un bâtiment est considérée comme un bâtiment. Par exemple, I11 est une case de bâtiment.

Les véhicules de type « R » peuvent seulement pénétrer des cases de Route. Chaque case de Route coûte 2 MP pour n'importe quel véhicule.

Les cases qui contiennent seulement des arbres sont considérées comme des Bosquets ou de la Jungle Eparses. Les cases qui contiennent un mélange d'arbres et de bâtiments sont considérées comme des bâtiments.

Les cabanes et les voitures ([dessinées sur les cases](#)) n'affectent pas les LOS et les TM. Ils sont présents pour améliorer la beauté du plateau de jeu.



13.1 Somalie

Les Somaliens que les Rangers et la Delta Force ont combattu le 3 octobre 1993 ne formaient pas une armée organisée. Il a même été débattu le fait de savoir s'ils formaient ou non une milice. Ils attaquaient au moyen de larges groupes non coordonnés, avec très peu ou pas du tout de tactique. Leur Arme de Soutien principale (au moins dans le contexte de LnL) était le RPG, bien que des montages plus ou moins techniques de canon sans recul et de mitrailleuses lourdes de 12.7 mm (calibre .50) faisaient aussi partie de l'inventaire Somalien.



Les Somaliens ne peuvent pas lancer de fumigènes.

13.1.1 Pions Somaliens

Les Somaliens disposent de Groupes de Combat, de Demi Groupes de Combat, de Leaders, de VIP et de Foules [Mobs]. Les Somaliens ne peuvent pas engendrer de Héros, de Snipers, de Médecins ni d'Aumôniers. Les Groupes de Combat (1-3-4 et 0-3-4), les Demi Groupes de Combat (0-2-4), et les Leaders sont considérés comme faisant partie de la milice Somalienne.

13.1.2 Puissance de Feu des Somaliens

Chaque MMC Somalien additionnel (pas les Foules), tirant d'une case, ajoute « +1 » à la FP totale d'une attaque. Par conséquent, 3 Demi Groupes 0-2-4 tirant d'une case auraient une FP totale de 2 (FP de 0 pour la 1^{ère} unité et FP de 1 pour chacune des autres).

13.1.3 Empilement des Pions Somaliens

Dans les cases où se trouvent des Leaders, 3 MMC et 2 SMC Somaliens peuvent être empilés. Seulement 1 Foule peut être présente dans une case. Par conséquent,

une case peut contenir seulement 1 Foule, 2 MMC et 2 SMC miliciens.

Seulement 2 MMC Somaliens (Groupes ou Demi Groupes) peuvent être empilés dans une case s'il n'y a pas de Leader, et parmi ces 2 MMC, seul 1 peut être 1 Foule. Si un Leader Somalien, dans une pile de 3 MMC, est éliminé, un MMC est retiré immédiatement du jeu, au choix du joueur Somalien.

Les VIP Somaliens ne comptent pas dans le calcul des empilements, que ce soit du côté Somalien ou Américain.

13.1.4 Restrictions au Corps à Corps pour les Somaliens

Une unité Somalienne éligible au Corps à Corps (voir 8.1), souhaitant entrer en Corps à Corps, doit tout d'abord passer un Test de Moral. Si les unités sont en



train de se déplacer, le Test de Moral est mené après que tous les Tirs d'Opportunité soient résolus. « 2 » est soustrait du jet de dé du Test de Moral si les unités entrent dans la case du défenseur, via une case disposant d'un TM positif. Soustrayez « 1 » en plus si toutes les unités éligibles au Corps à Corps en défense sont choquées. Tout Leader supportant l'unité Somalienne dans un Corps à Corps, passe le Test de Moral le premier. S'il réussit, son Modificateur de Commandement est soustrait du jet de dé du Test de Moral de toute unité présente dans la pile. Les unités Somaliennes qui échouent au Test de Moral restent dans leur case et sont marquées d'un pion *Ops Complete* ; si les unités se sont déplacées avant d'échouer à leur Test de Moral, placez un marqueur *Move* sur celles-ci. Celles qui ont réussi le Test de Moral doivent pénétrer la case cible et engager le Corps à Corps. Si le Leader Somalien est le seul à avoir réussi le Test de Moral, il n'entre pas dans la case cible ; il est marqué d'un pion *Ops Complete* et reste dans la case dans laquelle il a passé le Test de Moral.

13.1.5 Réduction des Unités Somaliennes

Les Leaders Somaliens, les VIPs, et les Groupes de Soutien (Mortier de 60 mm, Mitrailleur de 12.7 mm, et Canon sans Recul de 75 mm) appliquent les résultats de la table DFT de la même façon que les unités Américaines et Pakistanaïses. Les VIPs sont des MMC, mais s'ils subissent une Perte sur la table DFT, ils sont éliminés. Les VIPs choqués peuvent être aussi ralliés par un Leader Somalien ; ils ne peuvent pas s'auto rallier.

Les MMC Somaliens appliquent les résultats de la table DFT différemment des unités Américaines et Pakistanaïses. Si un MMC Somalien reçoit un résultat « Choqué » ou « Pertes », le résultat est traité comme

étant « Pertes ». Par exemple, si une unité est un Groupe de Combat, réduisez-la en un Demi Groupe ; si c'est un Demi Groupe, éliminez-la. Si les Pertes sont reçues lors d'un déplacement, les unités affectées doivent arrêter de se déplacer dans la case où elles ont subi les Pertes. Un résultat « Éliminé » élimine tout MMC Somalien.

13.1.6 Armes de Soutien Somaliennes

Les Foules et les VIPs ne peuvent pas porter d'Armes de Soutien. Les autres MMC Somaliens (Groupes et Demi Groupes de Combat) peuvent seulement porter et utiliser 1 Arme de Soutien. Les Groupes de Combat peuvent tirer avec l'Arme de Soutien et leur propre FP, mais les Demi Groupes tirant avec une Arme de Soutien ne peuvent pas utiliser leur propre FP. Les Leaders Somaliens portent les Armes de Soutien normalement, comme décrit en section 1.6.

Les RPG ne bénéficient pas des marqueurs d'Acquisition.

13.1.6.1 Khat

Le Khat est une substance stimulante qui cause excitation et euphorie. Beaucoup de Somaliens mâchonnent cette plante. Bien que classée dans la même catégorie que les Armes de Soutien, cette plante n'est évidemment pas comptabilisée en tant qu'Arme de Soutien portée et utilisée. Placez le pion Khat sous les SMC ou MMC Somalien qui utilise cette drogue. L'unité ajoute « 1 » à son Moral, mais soustrait « 1 » à son déplacement.

13.1.7 Foules

Les Foules [Mobs] sont des MMC spéciaux disponibles pour le joueur Somalien. Les Foules sont constituées de groupes de civils Somaliens (généralement) non armés mais (le plus souvent) en colère. Ils peuvent seulement entrer dans des cases de Route. Ils n'ont pas de portée et peuvent seulement faire du Corps à Corps. Ils ne peuvent pas utiliser d'Armes de Soutien. Si une unité Américaine tire sur une Foule ou à travers celle-ci, la Foule se disperse et est retirée du plateau de jeu. Cela pénalise normalement le joueur Américain comme décrit dans les conditions de victoire des scénarios. Les Foules ne peuvent pas entrer dans des cases occupées par des unités Américaines (SMC, MMC ou véhicules).



Les véhicules peuvent passer à travers les Foules, mais cela leur coûte 2 MP supplémentaires ; par conséquent, il leur en coûte 4 MP pour entrer dans une case occupée par une Foule. Les véhicules ne provoquent pas la dispersion des Foules.

Un MMC ou SMC Américain peut essayer de traverser une Foule Somalienne, mais seulement si aucune unité Somalienne éligible au Corps à Corps n'est présente dans la case. Si au contraire, il y en a une, les règles d'entrée au Combat au Corps à Corps s'appliquent (8.0), et l'Américain doit cesser tout déplacement dans la case.

S'il n'y a pas d'unité éligible au Corps à Corps dans la case où se trouve la Foule et que l'Américain a l'intention de déplacer une ou des unités à travers cette case, il doit faire part de ses intentions avant d'entrer dans la case. Le joueur Somalien lance 1d6. Si le jet donne 1-4, la ou les unités Américaines traversent la case sans encombre. Si le jet donne 5-6, la Foule attaque au Corps à Corps la ou les unités Américaines. Les Foules ont un facteur de 2 au Corps à Corps. Les Corps à Corps avec une Foule, qu'il gagne ou non, pénalise le joueur Américain comme décrit dans les conditions de victoire des scénarios. Si les Américains gagnent le Corps à Corps, la Foule se disperse.

Si l'unité Américaine termine son déplacement dans une case occupée par une Foule, elle doit la combattre au Corps à Corps.

Seulement 1 Foule peut être empilée dans une case ; par conséquent, une Foule ne peut pas être empilée avec une autre Foule. Pourtant, les unités miliciennes Somaliennes peuvent s'empiler avec une Foule (voir 13.1.3), et peuvent tirer à travers sans pénalités. Le joueur Américain peut tirer sur une unité milicienne empilée avec une Foule, mais le tir disperse la Foule (exception faite de l'Equipe de Snipers Delta), ce qui pénalise le joueur Américain comme décrit dans les conditions de victoire des scénarios.

Les Foules repèrent automatiquement les unités ennemies adjacentes, mais elles ne peuvent pas effectuer de tentatives de repérage.

Le joueur Somalien ne peut pas tirer sur les Foules, mais peut tirer à travers une case occupée par une Foule. A chaque fois que le joueur Somalien tire à



travers une Foule, placez un marqueur *Fired Through 1*. A la prochaine Phase Administrative, retournez le marqueur sur la face *Fired Through 2*, et retirez tout marqueur *Fired Through 2* des unités qui ont commencé la Phase Administrative avec ce type de marqueur. Les Foules peuvent avoir plusieurs marqueurs *Fired Through*. Le marqueur affecte la dispersion d'une Foule comme décrit dans la table dans la section ci-dessous.

13.1.7.1 Dispersion d'une Foule

Le joueur Somalien **doit** activer chaque Foule à chaque tour, mais il ne les contrôle pas complètement. Lorsqu'il souhaite activer une Foule lors d'une impulsion (excepté pour combattre au Corps à Corps une unité se trouvant dans la case de la Foule), il doit lancer 1d6 et consulter la table ci-dessous. Soustrayez « 2 » du jet de dé pour chaque marqueur *Fired Through* (1 ou 2) placé sur la Foule.

Table de Dispersion et d'Activation d'une Foule [Mob] (chacune des actions constituent une impulsion Somalienne)	
1	La Foule se disperse, retirez-la. Aucun point de victoire n'est accordé.
2	Confusion dans la Foule. Le joueur Américain peut déplacer la Foule (et toute unité présente dans la case avec elle), ou bien la laisser dans la case, la marquant d'un pion <i>Move</i> .
3	La Foule grossit. Placez un nouveau pion <i>Mob</i> dans une case adjacente éligible. Aucune des Foules ne se déplace. Marquez les 2 Foules d'un pion <i>Ops Complete</i> .
4	La Foule devient agressive. Placez un pion 0-2-4 dans la case avec la Foule. Le joueur Somalien doit déplacer la Foule et le Demi Groupe ensemble pour cette impulsion. Si le placement du Demi Groupe 0-2-4 viole les limites d'empilement, placez-le alors dans n'importe quelle case adjacente de Route. Si cela n'est toujours pas possible, ne placez pas ce pion.
5-6	Le joueur Somalien déplace la Foule.
Soustrayez « 1 » du jet de dé pour chaque marqueur « Fire Through 1 » ou « Fire Through 2 » [Tirer à Travers] placé sur le pion <i>Mob</i> .	

Placez un marqueur *Move* sur la Foule si elle se déplace (jet de dé modifié (errata) de 2, 4, 5 et 6) et un marqueur *Ops Complete* si ce n'est pas le cas (jet de dé modifié (errata) de 3). Le joueur Somalien n'est pas obligé de déplacer la Foule après avoir obtenu un jet de 4, 5, ou 6. Il peut la laisser sur sa case et la marquer d'un pion *Ops Complete*. S'il choisit **de ne pas** la déplacer, il peut tirer avec toute unité Milicienne empilée avec la Foule durant son impulsion. Marquez alors cette unité d'un pion *Fired*.

13.94 Forces Alliées

Les Rangers Américains génèrent des Héros normalement, mais le 10^{ème} de Montagne, les Equipes Delta et les forces Pakistanaïses ne le peuvent pas.



Voici pourquoi. Les Rangers forment le cœur du module DOH ; ils ont combattu avec une grande bravoure et un héroïsme individuel. De puissants Héros illustrent cela. Les Equipes Delta Américaines ont aussi combattu

farouchement mais leur férocité est déjà intégrée dans les règles qui leur permettent de s'Auto Rallier, et les équipes de Snipers peuvent se déplacer, tirer, et même combattre au Corps à Corps. Le 10^{ème} de Montagne Américain et les troupes Pakistanaïses étaient aussi de bons soldats, mais ils ont joué des rôles mineurs ; par conséquent, ils ne disposent pas de Héros.

Quand un Groupe de Combat de Rangers subit des pertes, déterminez au hasard quelle réduction en Demi Groupe est effectuée, un 2-5-4 ou un 1-5-4.

Toutes les forces Américaines dans le module DOH peuvent lancer un fumigène sur un jet de dé de « 1 » sur 1d6.

Les Pakistanaïses ne peuvent pas lancer de fumigènes.

13.94.1 Grenades de 40mm

Le marqueur « 40mm » représente les munitions pour le lance-grenades M203. Le marqueur *40mm* montre une Puissance de Feu de 2 et une portée de 3. La portée est inscrite dans un carré de couleur noir. Comme indiqué en section 5.4 de la règle LnL V3, ceci indique que l'unité peut tirer jusqu'à une portée 2 fois supérieure à la portée imprimée. En contre partie, la Puissance de Feu est divisée par 2 quand le tir s'effectue à une portée supérieure à celle imprimée sur le pion.



Quand une attaque est menée avec des grenades *40mm*, ajoutez « 2 » à la FP inhérente de l'unité en train de tirer, en s'assurant que le tir se fait en même temps et sur la même cible, à une portée autorisée. Après que le lance-grenades 40mm ait tiré, retournez son marqueur sur sa face « Low Ammo » pour indiquer la dépense de munitions. Si la face *Low Ammo* du marqueur est déjà visible, alors le marqueur est retiré, signifiant que l'unité a dépensé toutes ses munitions de *40mm*. En bref, chaque marqueur permet de faire 2 attaques.

Le lance-grenades de 40mm n'est pas considéré comme une Arme de Soutien et ne compte pas dans le maximum des 2 Armes de Soutien par MMC, ni comme l'Arme de Soutien pour un MMC réduit. Aussi, un

Groupe de Combat non réduit peut tirer avec 2 Armes de Soutien et son 40mm durant la même phase de tir. Ou bien un Groupe de Combat peut tirer avec sa mitrailleuse et son 40mm durant la même phase de tir et peut encore utiliser sa FP inhérente. Les munitions de 40mm **ne peuvent pas** être utilisées durant les Corps à Corps. Le 40mm peut être porté et utilisé par toute unité éligible aux Armes de Soutien. Si l'unité portant le 40mm, est éliminée, le marqueur est retiré.

13.94.2 Equipes Delta

Les Equipes Delta sont des troupes d'élite, hyper entraînées. Le marqueur « Delta Team » [Equipe Delta] représente 4 soldats, et est l'équivalent d'un Demi Groupe de Combat. Si une Equipe Delta subit des pertes, elle est éliminée.



Les Equipes Delta peuvent s'Auto Rallier, et permettent aussi à d'autres unités Américaines (incluant les Rangers et les troupes du 10^{ème} de Montagne) d'être empilées avec elles pour les tentatives de ralliement. Les Equipes Delta choquées peuvent encore tirer, se déplacer, et combattre au Corps à Corps, mais elles **ne peuvent pas** se déplacer en direction d'une unité ennemie si elles ont une LOS sur celle-ci.

Les Equipes Delta ne peuvent pas commencer un scénario avec une Arme de Soutien, mais elles peuvent en acquérir plus tard durant la partie. Comme pour les autres unités Américaines, le lance-grenades de 40mm ne compte pas comme une Arme de Soutien.

13.94.2.1 Equipes de Snipers Delta

Ces Equipes Deltas sont formées de 2 hommes assignés aux hélicoptères Black Hawk destinés à la couverture des troupes au sol. Ces équipes ne reçoivent pas le TM de Sniper comme défini en 11.4, mais en partagent quelques caractéristiques. Une Equipe de Sniper Delta est équivalente à un Demi Groupe de Combat, opère comme une Equipe Delta normale, et peut combattre au Corps à Corps. Les Snipers Delta utilisent la procédure de tir décrite en 11.4, avec l'exception suivante : une Equipe de Snipers Delta peut choisir sa cible dans une pile d'unités. En plus, les Equipes de Snipers Delta peuvent attaquer les unités de la milice Somalienne empilées avec des Foules, sans les disperser, mais ne peuvent pas tirer à travers une Foule sans la disperser.



Les Equipes de Snipers Delta peuvent tirer aussi depuis un hélicoptère. Elles doivent tirer durant la même impulsion que celle du tir de l'hélicoptère, ou sinon, elles ne pourront pas tirer durant le tour en cours. Mais elles ne sont pas obligées de tirer sur la même cible que

l'hélicoptère, mais si c'est le cas, leur attaque est résolue séparément de celle de l'hélicoptère. Ajoutez 1d6 à la Puissance de Feu de l'Equipe de Snipers Delta si leur attaque est effectuée depuis un hélicoptère en Vol, et 2d6 si leur attaque est effectuée depuis un hélicoptère en Vol Stationnaire.

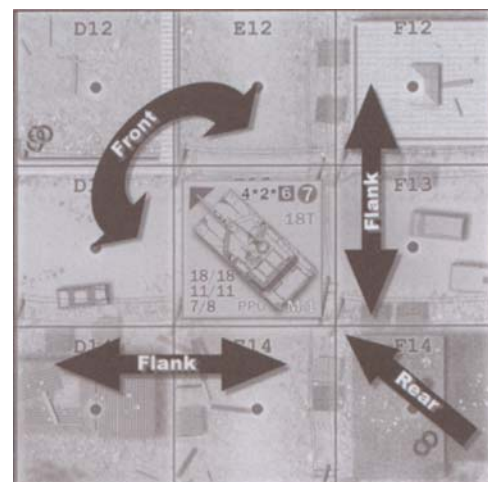
Si une Equipe de Snipers Delta est à bord d'un hélicoptère, ils (l'équipe et l'hélicoptère) effectuent leurs tentatives de repérage ensemble, tel que décrit à la section 19.3.

15.5 Véhicules

Les véhicules doivent faire face aux angles des cases. Ils peuvent se déplacer dans n'importe lequel des 3 cases formant cet angle, mais seuls les véhicules de classe « T » (et les unités à pied) peuvent se déplacer en diagonale. Les unités de classe « R » et « O » ne le peuvent pas. Les véhicules peuvent changer d'orientation pour le coût d'un Point de Mouvement par changement d'angle.

Les Somaliens ne disposaient pas de véritables véhicules de combat blindés, mais avaient des « Technicals ». Ceux-ci étaient des camions de type pick-up sur lesquels étaient montées diverses armes, allant des mitrailleuses de calibre .50 aux canons sans recul. Les Technicals (2*) Somaliens et les HMMWVs Américains peuvent tirer dans un arc de 360°. Le Technical Somalien RR [Canon Sans Recul] peut seulement tirer à travers les 3 cases qui forment l'angle auquel il fait face. Les Technicals Somaliens sont toujours considérés Ouverts (voir le 3^{ème} paragraphe de la section 15.0). Les HMMWVs peuvent être Ouverts ou Vérouillés, mais leur mitrailleuse ne peut tirer que lorsqu'ils sont Ouverts.

Les cases de Route coûtent 2 Points de Mouvement à tous les véhicules. Résolez le point d'impact (voir 14.1) sur tous les véhicules du module DOH en utilisant le diagramme ci-dessous.



15.51 HMMWV MK19

Utilisé la toute première fois durant la Guerre du Golfe, le MK 19 lance-grenades automatique était très efficace, mais il avait tendance à s'enrayer. Pour répéter cette imprévisibilité, utilisez les règles suivantes quand il tire. Lancez 2d6 et soustrayez la portée. Le nombre restant correspond à votre Puissance de Feu pour l'attaque. Le HMMWV MK19 dispose d'une FP minimale de 2, et d'une portée minimale également de 2. Il dispose aussi d'un champ de tir à 360°.



Par exemple, un HMMWV MK19 tire sur un Groupe de Combat Somalien situé à 4 cases de distance, dans une case de Route. Le joueur Américain obtient un « 4 » et un « 3 », pour un total de « 7 ». Soustrayez-y la portée de « 4 », pour obtenir donc un total de « 3 ». « 3 » est donc la FP de cette attaque. Le joueur Somalien lance 1d6 et obtient un « 4 ». « 4 » est supérieur à la FP de « 3 », donc l'attaque n'a aucun effet.

S'il utilise un Mouvement d'Assaut, le MK 19 se voit soustraire « 2 » de sa FP. Par exemple, un MK 19 effectue un Mouvement d'Assaut dans une case située à une distance de 2 cases d'un Groupe de Combat Somalien marqué d'un pion *Fired*. Le MK 19 ouvre le feu ; $FP = 2d6 - 2$ (portée) -2 (pour le Mouvement d'Assaut). Peu importe la situation, sa FP minimale possible est toujours égale à 2.

19.8 Black Hawks



A cause de la nature des constructions de Mogadicio, il n'y pas de possibilité d'atterrissage pour un hélicoptère Black Hawk. Il est supposé que toute unité débarquant d'un Black Hawk le fait en descendant via un filin. Le

Black Hawk doit être en Vol Stationnaire afin de permettre aux soldats de descendre, et peut seulement

débarquer des passagers en terrain ouvert ou sur une case de Route. Parce qu'ils ne peuvent pas atterrir, les Black Hawks ne peuvent pas embarquer de passagers.

19.9 AH-6 Little Bird



Dans cette bataille, 4 équipes Delta ont assailli la maison cible en utilisant des hélicoptères Little Bird. Les Little Birds (AH-6) peuvent atterrir sur n'importe quel bâtiment de couleur crème clair ou beige (avec un point rouge au centre de la case) ou sur une case de Route. Les Little Birds peuvent transporter jusqu'à un Demi Groupe de Combat. Seules les unités Delta peuvent embarquer sur des Little Birds.

19.10 Crashes d'Hélicoptères

Parce que le module DOH utilise des cases plutôt que des hex utilisés dans les autres modules LnL, les



crashes d'hélicoptères sont résolus différemment. Premièrement, la direction dans laquelle l'hélico chute doit être déterminée. Lancez 2d6. Si [10-12] est obtenu, relancez les dés.

Un lancer [2-9] détermine la direction ; « 2 » étant le nord, pour les autres chiffres, procédez dans le sens des aiguilles d'une montre pour déterminer la direction. Ensuite, lancez 1d6 pour déterminer à quelle distance l'hélico s'écrase et placez un marqueur *Crash* sur cette case. Comme dans les autres modules LnL, toutes les unités terrestres présentes sur la case effective du crash, subissent une attaque d'une FP égale à « 4 », en suivant les règles de la section 5.0. Les Passagers et l'Equipage de l'hélico doivent effectuer un Test d'Evacuation, comme décrit en section 16.1.1.

A DAY OF HEROES

Table des Effets de Terrain (TEC)

Terrain	Exemples	Type	Points de Mouvement (P=interdit)				Modificateur de Protection du Terrain (TM)	Notes
			Véhicule**			Unité à pied		
			T	O	R			
Routes	B2, C4, E6	Dégagé	2	2	2	1	0	
Grand Bâtiment (point rouge)	A2, C2, C5, A11, K15	Bloquant	P	P	P	2/1	2	Bâtiments de 2 étages. Pour les Somaliens, coûte 1 MP pour la 1 ^{ère} case de bâtiment pénétrée.
Autre Bâtiment	A8, A9, K15	Bloquant	P*	P*	P*	2/1	1	Bâtiment d'un seul étage. Pour les Somaliens, coûte 1 MP pour la 1 ^{ère} case de bâtiment pénétrée.
Gravats	A5, L8, O9, K11	Génant	4	P	P	3	3	
Bosquet	F2, G3, Q3	Génant	4	6	8	1	1	
Mur	D11, D12, Q6	Bloquant	+1	P	P	+1	1	La LOS est bloquée dans le cas où ni le tireur ni la cible ne sont adjacents au mur, ou si l'élévation du terrain est plus haute que le Mur. Le coût en MP est additionné au coût du terrain de la case pénétrée.
Clôture	G8	Dégagé	0	+2	+4	+1	0	+2
Epave / Crash	Pion	Génant	Selon le terrain de la case				2	0
Barrage	Pion	Bloquant	4 pour les MMC & SMC Somaliens ; P pour les autres				1	0
**Type de véhicule : T = Tracked [Chenillé] ; O = Off-Road [Tout-Terrain] ; R = Road [Sur Route]								
* Le M-1A1 Abrams peut pénétrer dans les bâtiments de couleur claire. La case est transformée en Gravats. Lancez 1d6. Si le nombre obtenu est égal ou supérieur à 10, le M-1A1 devient inutilisable et est abandonné sur la case de Gravats.								

A DAY OF HEROES

(2.0) SEQUENCE DE JEU

Phase de Ralliement (3.0)

- 1d6 pour déterminer l'initiative.
- Rallier les unités éligibles, combiner les Demi Groupes de Combat.
- Les MMCs / SMCs « En Bon Ordre » ramassent des SWs.
- Le joueur Somalien lance 2d6 et consulte la « Table de Génération des Unités sur les Barrages Routiers » ; lancer les dés une fois par Barrage Routier présent sur l'aire de jeu.

Phase Opérationnelle (4.0)

- Alternier les impulsions pour se déplacer, tirer, ou mener d'autres opérations.
- Durant une impulsion du joueur Somalien, de son choix, chaque Foule en jeu doit être activée en lançant 1d6 et en consultant la « Table de Dispersion et d'Activation d'une Foule ».
- Cette phase prend fin après que les joueurs aient passé leur tour 3 fois consécutivement.

Phase Administrative (9.0)

- Retirer les marqueurs (*Moved, Fired, ...*).
- Retourner ou retirer les marqueurs de Fumigènes (7.0).
- Retourner ou retirer tout marqueur *Fired Through* (13.1.7).
- Avancer le marqueur de tour.

Tirs (5.0)

1. Attaque : FP + 1d6 + DRMs de la Table DFT
2. Défense : 1d6 + TMs

Résolution des Tests de Dommage : ajouter à 1d6 la différence entre les jets de dés modifiés de l'Attaque et de la Défense.

Termes Communs

WT (Weapon Team) : Groupe de Soutien
 SW (Support Weapon) : Arme de Soutien
 DFT (Direct Fire Table) : Table des Tirs Directs
 OFT (Ordnance Fire Table) : Table de Tir des Armes Lourdes
 FP (Firepower) : Puissance de Feu
 MC (Morale Check) : Test de Moral
 MMC (Multi-Man Counter) : Pion représentant plusieurs hommes (Groupe, Demi Groupe, Groupe de Soutien)
 GO (Good Order) : En Bon Ordre
 LOS (Line Of Sight) : Ligne de Vue
 DC (Damage Check) : Test de Dommage
 SMC (Single-Man Counter) : Pion représentant 1 seul homme

Combat au Corps à Corps (8.0)

1. Attaque : FP + SW éligible
2. Défense : FP + SW éligible
3. Lancer 2d6, ajouter le Modificateur de Commandement, résoudre le corps à corps, mais avant que les pertes soient effectivement appliquées, le défenseur contre attaque.

En attaque, un Héros modifie le combat en décalant, en faveur de son camp, les rapports de force d'une colonne vers la droite dans la « Table de Corps à Corps ».

Le joueur Somalien doit effectuer un Test de Moral avant d'entrer dans un combat au Corps à Corps.

Repérage (10.1)

- Un jet de 1d6 inférieur ou égal à 2 si la cible est en Terrain Bloquant
- Un jet de 1d6 inférieur ou égal à 3 si la cible est en Terrain Gênant
- Soustrayez le Modificateur de Commandement
- +1 pour chaque hex de terrain gênant que la LOS traverse