

LOCK'N LOAD

Table des DRM de l'Unité de l'Attaquant utilisant la table DFT – Tout module

Modificateur de Jet de Dé [DRM]	Ajouter au jet de dé
Modificateur de Commandement d'un Leader en Bon Ordre (5.0.1)	+Modificateur de Cdt au jet de dé
La cible n'est pas un véhicule et est marquée d'un pion <i>Move</i> ou <i>Assault Move</i> (pas <i>Low Craw / Stealth</i>) (6.0)	+1 au jet de dé
La cible est un véhicule marqué d'un pion <i>Move</i> ou <i>Assault Move</i> ou actuellement en train de se déplacer ou est un hélicoptère en « Vol Stationnaire » (15.1, 15.2, 19.1)	-1 au jet de dé
La cible est un hélicoptère en « Vol » (19.1)	-2 au jet de dé
L'unité en attaque est un hélicoptère en mode « Vol » (19.1)	-2 au jet de dé
Pendant un scénario de nuit, tirer sur une cible à plus de 2 hex de distance, ni illuminée par une fusée éclairante (20.0)	-3 au jet de dé
L'unité prise pour cible est adjacente (5.0)	+2 au jet de dé
Par hex de terrain gênant à travers lesquels passe la LOS (maximum 2, le troisième bloque la LOS) (10.0)	-1 au jet de dé
L'unité en attaque est un Passager sur un véhicule à l'arrêt (16.2)	-1 au jet de dé
L'unité en attaque est un Passager sur un véhicule en mouvement (16.2)	-2 au jet de dé
Mitrailleuse montée sur un véhicule, tirant après un Mouvement d'Assaut (15.2). Un MMC ou SMC éligible et tirant après un Mouvement d'Assaut (par pile (6.1))	-2 au jet de dé
Mitrailleuse montée sur un véhicule, tirant après que le véhicule ait pivoté dans l'hex sans s'être déplacé dans un nouvel hex	-1 au jet de dé

Table des DRM de l'Unité du Défenseur utilisant la table DFT – Tout module

Selon le terrain de la cible (5.0)	+/- le Modificateur de Protection du Terrain (voir la TEC)
------------------------------------	--

Table de Transport et d'Utilisation des Armes de Soutien [SW] (1.6.1) – Tout module

Unités	Peuvent porter	Peuvent tirer	Notes
Groupe de Combat	2 SW	1 SW et conserve sa Puissance de Feu inhérente ou 2 SW et perd sa Puissance de Feu inhérente.	
½ Groupe de Combat / Equipage	1 SW	1 SW et perd sa Puissance de Feu inhérente	
SMC	1 SW divisant par 2 le Potentiel de Déplacement	1 SW à la moitié de la Puissance de Feu de l'arme (fractions arrondies à l'entier inférieur). Deux SMC peuvent tirer avec une SW sans malus.	Les Infirmiers, Snipers et Aumôniers ne peuvent tirer ou porter une SW. Les Leaders perdent leur Modificateur de Commandement s'ils tirent.

Table de Corps à Corps [Melee] (8.0) – Tout module

Rapport de Force	1-3	1-2	1-1	3-2	2-1	3-1	4-1	5-1
Score d'élimination	11	10	8	7	6	5	4	3

LOCK'N LOAD

Table de Tir des Armes Lourdes [OFT] – Tout module

<i>Si l'Arme tirant</i>	<i>Modif. de Jet de Dé [DRM]</i>	<i>Si la Cible</i>	<i>Modif. de Jet de Dé [DRM]</i>
Est une SW ou celle d'un Groupe de Soutien, dans un hex occupé par un Leader en Bon Ordre	- Modificateur de Cdt	Est marquée d'un pion <i>Move</i> ou <i>Assault Move</i> (6.0)	+1
Est montée sur un véhicule utilisant un Mouvement d'Assaut ou sur un véhicule/hélicoptère marqué d'un pion <i>Ops Complete</i> (15.2)	+2	Est adjacente (5.0)	-2
Est montée sur une tourelle tirant hors de l'arc de tir. En d'autres termes : est-ce que la tourelle a pivoté pour orienter le canon vers la cible ?	+1	Est dans un terrain avec un Modificateur de Protection (5.0)	Voir la table TEC
Est celle d'un Groupe de Soutien tirant ou d'un véhicule sans tourelle pivotant pour tirer hors de l'arc de tir (autorisé en Tir d'Opportunité), ou d'un véhicule équipé d'une tourelle dont le châssis pivote. Pas de déplacement dans un nouvel hex	+2	Est un hélicoptère en «Vol Stationnaire » (19.1)	+1
Est une SW capturée (1.6.1)	+1	Est un Hélicoptère en « Vol » (19.1)	+2
Est celle d'un véhicule Ouvert (15.0)	-1		
Dispose d'un Modificateur de Commandement d'un Leader de Blindé en Bon Ordre (11.8)	- Modificateur de Cdt		
Est la SW d'un MMC/SMC marqué d'un pion <i>Assault Move</i> (6.1)	+1		
Est la SW d'un SMC (sauf Héros) (1.5.1)	+1		
Pendant un scénario de nuit sur une cible à plus de 2 hex de distance, et non illuminée par une fusée éclairante (20.0)	+2		
Est celle d'un hélicoptère en « Vol » (19.1)	+2		
Par hex de terrain gênant traversé par la LOS (maximum 2 hex, le 3 ^{ème} bloque la LOS) (10.3)	+1		

Tables de DRM optionnels des Véhicules - Module Dark July
(à utiliser avec la table OFT ci-dessus)

<i>Type de Véhicule</i>	<i>Modificateur de Jet de Dé [DRM]</i>
Ferdinand	-1
Tiger I	-1
SU-122	-1
KV-1	-1
Pz III L / Pz III J	0
Pz IV H	0
T-34	0
StuG III G	+1
Sd 222	+1
SU-76	+1
T-70	+1

Modificateurs liés à la Vitesse d'un Véhicule

Les véhicules ciblés avec les valeurs MP suivantes, et marqués d'un pion *Move* ou *Assault Move*, reçoivent un bonus de vitesse sur la table OFT

<i>Type de Véhicule</i>	<i>Modif. de Jet de Dé [DRM]</i>
T ≥ 16	+2
O ≥ 20	+2
R ≥ 12 (si sur route, et qu'au moins 2 MP soient dépensés sur route avant le tir)	+2

Le DRM de +2 lié à la vitesse du véhicule inclut le DRM de +1 déjà alloué aux véhicules en mouvement dans la table OFT.

Table des Tirs Directs [DFT] – Tout module

	<i>MMC en Bon Ordre</i>	<i>MMC Choqué</i>	<i>SMC en Bon Ordre (sauf Héros)</i>	<i>SMC Choqué (sauf Héros)</i>	<i>Héros</i>	<i>Véhicule Blindé / Leader de Blindé</i>	<i>Véhicule non Blindé</i>	<i>Hélicoptère</i>
Jet de dé ≤ moral	Pas d'effet	Pas d'effet	Pas d'effet	Pas d'effet	Pas d'effet	Pas d'effet	Pas d'effet	Pas d'effet
Jet de dé > moral et < 2x moral	Choqué	Pertes	Choqué	Blessé	Blessé	Choqué	Choqué	Endommagé
Jet de dé ≥ 2x moral et < 3x moral	Pertes	Pertes	Blessé	Blessé	Blessé	Choqué	Détruit	Détruit
Jet de dé ≥ 3x moral	Éliminé	Éliminé	Éliminé	Éliminé	Éliminé	Abandonné	Détruit	Détruit

Choqué : Retournez l'unité choquée sur sa face *Shaken* (exception : les véhicules sont marqués avec un pion « Shaken »). Une unité choquée peut revenir en Bon Ordre en réussissant une tentative de ralliement (2d6) pendant la Phase de Ralliement suivante. Tous les véhicules peuvent s'Auto-Rallier. Les unités choquées ne peuvent pas tirer avec leurs propres armes ou avec les Armes de Soutien qu'elles détiennent. Les unités choquées ne peuvent pas avancer vers une unité ennemie **dans leurs LOS**. Si des unités choquées sont engagées dans un Corps à Corps et qu'il n'y a pas d'autre unité amie éligible pour un Corps à Corps, elles sont automatiquement éliminées (note : les véhicules ne font jamais de Corps à Corps).

- Les Leaders Choqués ne peuvent rallier des troupes, mais ils peuvent essayer de s'Auto-Rallier. Les Leaders Choqués ne peuvent utiliser leur Modificateur de Commandement pour quoi que ce soit.
- Les Infirmiers Choqués ne peuvent soigner des soldats blessés (ou eux-mêmes).
- Les Snipers Choqués ne peuvent tirer mais peuvent s'Auto-Rallier
- Les Aumôniers Choqués ne peuvent rallier des troupes.
- Les Héros ne sont jamais Choqués.
- Les Conseillers Militaires Choqués n'augmentent plus le moral des unités de l'ARVN avec lesquels ils sont empilés
- Les véhicules Choqués doivent se verrouiller, divisent par 2 leur potentiel de déplacement et ne peuvent tirer avec leurs armes.
- Les véhicules Choqués qui reçoivent un nouveau résultat « Choqué » sont Abandonnés.

Abandonné : placez un marqueur *Abandoned* sur le véhicule. Il ne peut ni bouger ni tirer pour le reste du scénario... personne ne veut monter dans une cible ! L'Equipe est placé sous le pion du véhicule et passe un Test de Moral. En cas d'échec, l'Equipe est Choqué (voir chapitres 14.0 & 15.4). Les passagers des véhicules abandonnés débarquent et passent un Test de Moral. Marquez les unités ayant débarquées d'un pion *Move*.

Endommagé : Les hélicoptères endommagés doivent immédiatement quitter le plateau de jeu. Ils ne peuvent débarquer des passagers ou tirer.

Détruit : Les véhicules/hélicoptères détruits sont remplacés par un marqueur *Wreck*. Les passagers et l'Equipe doivent faire un Test d'Evacuation (voir sections 15.4, 16.1 et 16.2). Les hélicoptères détruits s'écrasent. Lancez 2d6 pour déterminer l'hex dans lequel l'hélicoptère s'écrase. Le dé coloré est utilisé pour déterminer la direction. Un jet donnant 1 indique le nord, 2 le nord-est, etc. La moitié du jet du dé blanc (arrondie à l'entier supérieur) donne le nombre d'hex qu'a parcouru l'hélico avant de s'écraser. 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 comme une attaque normale (c'est à dire que la Puissance de Feu de 4 est ajoutée au jet de dé etc.). [Voir la section 19.1 pour les crash d'hélicoptères.](#)

LOCK'N LOAD

Pertes : Remplacez un Groupe de Combat entier par un Demi-Groupe. Dans le module DOH, retournez les pions Somaliens sur leur face Demi Groupe. Éliminez un Demi-Groupe, un Equipage ou un Groupe de Soutien.

Blessé : L'unité blessée doit arrêter son déplacement. Retournez le SMC sur la face *Shaken* (à l'exception des Héros) et marquez le d'un pion *Wounded*. Les Leaders blessés ont leur Moral, Potentiel de Commandement et leur Distance de Commandement diminués de 1 (c'est-à-dire qu'ils ne peuvent plus qu'activer les unités dans le même hex). Les SMC sous un marqueur *Wounded* et qui sont blessés à nouveau sont éliminés. Les Infirmiers peuvent soigner les SMC blessés.

Création d'un Héro : Il y a une chance qu'un Héro soit créé pendant la partie si un 1 est tiré pendant un Test de Dommages causé par un tir ennemi. Lancez le dé une nouvelle fois. Sur un chiffre pair, un Héro est créé dans l'hex (ARVN excepté (voir chapitre 13.4)). Tirez au hasard un pion Héro et une Carte de Compétence (voir chapitre 11.0).