

<b>Règles</b> .....	2
11.5 Aumôniers.....	2
11.6 Conseillers Militaires.....	2
13.1 Viet Cong.....	2
13.2 NVA .....	2
13.3 US Army et USMC.....	2
13.4 ARVN .....	3
21.5 Mines Claymore.....	3
<b>Aides de Jeu</b> .....	4
24.2 Exemple de Jeu : Combat d'Infanterie.....	4
24.4 Exemple de Jeu : Les Blindés.....	8
24.5 Exemple de Jeu : Les Hélicoptères.....	12
25.2 Cartes de Compétence.....	13
Résumé de la Séquence de Jeu.....	15

**Notes du traducteur :**

*Cette traduction des règles spécifiques du module de base Band Of Heroes et de ses 3 extensions, est construite comme suit :*

- *en couleur noire, figure la traduction des règles spécifiques et exemples, issus du module « Forgotten Heroes Vietnam (FHV) »,*
- *en couleur rouge, figure la correction et la traduction des Exemples de Jeu tenant compte des changements de règles v3,*
- *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.*

### 11.5 Aumôniers

Le courage dans les combats des Aumôniers est légendaire. Beaucoup ont accompagné les troupes dans la bataille, risquant fréquemment leur vie pour sauver un soldat blessé ou reconforter un soldat choqué.

Les Aumôniers ont un Modificateur de Commandement exactement comme les Leaders. Ces Modificateurs peuvent seulement être utilisés pour rallier des troupes et non pour aider lors d'un Test de Dommage, **ni pour supporter une attaque. Durant les tentatives de ralliement, les Aumôniers suivent les règles appliquées aux Leaders.** Les Aumôniers ne peuvent pas essayer de Repérer des unités ennemies.

Les Aumôniers 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 (4), l'Aumônier est retiré du jeu.

(4) Ou s'ils sont choqués. Voir le chapitre 8.0 des règles v3 pour plus de détails.

### 11.6 Conseillers Militaires

Pendant toute la guerre du Vietnam, les États-Unis ont fourni des conseillers militaires à l'ARVN. Un Conseiller Militaire dispose d'un moral et d'un potentiel de déplacement. Les Conseillers Militaires augmentent de 1 le Moral de toutes les unités de l'ARVN avec lesquelles ils sont empilés. Les

Conseillers Militaires peuvent Repérer et utiliser des Armes de Soutien.

### 13.1 Viet Cong

Le Viet Cong était une milice compétente combattant sur son propre terrain. Ils ne pouvaient pas se mesurer aux unités des États Unis dans un échange de tirs prolongé, mais ils ont rarement essayé de le faire. Les pions Viet Cong sont de couleur grise.

Les Viet Cong payent un seul point (au lieu de deux) de déplacement lorsqu'ils entrent dans des hex de Jungle, Bois, ou Marais.

**Emboscades !** Lorsqu'une unité Viet Cong (ou une pile d'unités Viet Cong) entre en Corps à Corps contre une unité qui n'a pas de LOS sur elle au début de l'impulsion de l'unité Viet Cong, la Puissance de Feu de l'unité Viet Cong est triplée lors du premier round de Corps à Corps. De plus, le premier round est considéré comme n'étant pas simultané (Exception : Renforcer un Corps à Corps en 8.1), et les adversaires éliminés sont immédiatement retirés du jeu.

Les Viet Cong reçoivent un Modificateur de Terrain de +3 (au lieu de +2) dans la Jungle Dense et un Modificateur de Terrain de +2 (au lieu de +1) dans la Jungle Eparsée.

**Les unités Viet Cong ne triplent pas leur Puissance de Feu durant un Assaut Rapproché contre un tank tombé en embuscade.**

### 13.2 NVA

La NVA a mis en oeuvre certaines des meilleures unités d'infanterie légères au monde. Contrairement à leurs homologues Viet Cong, elles étaient capables de soutenir un feu prolongé – aussi longtemps que les Américains tant que ceux-ci n'avaient pas trop de support d'artillerie ou aérien. Les pions NVA sont de couleur crème.

Les unités NVA reçoivent un bonus de Modificateur de Terrain de +3 (au lieu de +2) dans les hex de Jungle Dense et ignorent les limites d'empilement dans les hex de Jungle Dense.

Les Groupes de Combat NVA au complet (mais pas les Demi Groupes) peuvent utiliser les Mouvements d'Assaut.

### 13.3 US Army et USMC

Aussi bien l'US Army que l'USMC ont engagé des troupes excellentes au Vietnam. Elles étaient habituellement bien entraînées et équipées avec le meilleur matériel du monde. Dans les premières années

de la guerre, elles eurent à apprendre à combattre dans la jungle. Les années suivantes, elles durent apprendre à combattre sans le soutien de leur patrie. Les troupes de l'US Army n'ont pas de caractéristiques spéciales, mais vous pouvez noter que leurs pions sont meilleurs que leurs contreparties Communistes.

Les Marines (USMC) sont capables d'utiliser les Mouvements d'Assaut et ont une Puissance de Feu supérieure à leurs homologues de l'US Army. De plus, les Groupes de Combat de Marines au complet (pas les Demi Groupes) ont un Moral plus élevé sur leur face « Choqué » que sur leur face « En Bon Ordre ». Cela représente la ténacité et la discipline des ces unités. Les Groupes de Marines 3-6-4 encaissant des pertes sont réduits en Demi Groupes 2-5-4. Les Groupes de Marines 2-6-4 sont réduits en Demi Groupes 1-5-4. Les pions de l'US Army comme les unités de Marines sont de couleur verte. Les unités de Marines ont le globe et l'ancre des Marines dans le coin supérieur gauche de leur pion.

### 13.4 ARVN

Les soldats de ARVN étaient mal encadrés et manquaient d'entraînement de la part de leurs alliés américains. Comme eux, ils étaient bien équipés (du moins dans les dernières années de la guerre).

Malheureusement, le moral des soldats de l'ARVN était souvent faible et leur manque d'agressivité était terrible. En conséquence, lorsqu'ils lancent le dé pour créer un Héros (après avoir obtenu un « 1 » suite à un Test de Dommage sur un Groupe ou Demi Groupe de Combat), un Héros est créé seulement sur un second jet de dé donnant à nouveau un « 1 ». Les pions ARVN sont de couleur brune et dorée.

Les Groupes de Combat de l'ARVN 2-4-4 encaissant des pertes sont réduits en Demi Groupes 1-3-4. Les Groupes de Combat de l'ARVN 1-4-4 encaissant des pertes sont réduits en Demi Groupes 0-3-4.

**Module LnL FHV - Stop !** Vous en avez appris assez pour jouer à l'un ou l'autre des scénarios « A Friend in Need » [Un Ami en Détresse] et « Unexpected Visitors » [Des Visiteurs Inattendus].

### 21.5 Mines Claymore

Les Claymore sont des mines directionnelles, mises à feu à distance et dont le tir est semblable à celui d'un fusil de chasse, projetant des billes qui peuvent être mortelles jusqu'à 50 mètres. Le pion *Claymore* représente 2 à 4 de ces mines.

Les mines Claymore ont deux statuts : transportée ou déployée. Les mines Claymore transportées n'ont pas de

Puissance de Feu. Déployées, elles ont une Puissance de Feu de 0 et une portée de 1. Un MMC doit utiliser toute son impulsion pour déployer une Claymore. Deux SMCs éligibles peuvent aussi dépenser leur impulsion pour déployer une Claymore. Les SMC seuls, les Infirmiers et les Aumôniers ne peuvent pas déployer de Claymore.

La mine est déployée dans l'hex de l'unité ; un MMC, un Leader, un Héros, un Sniper ou un Conseiller Militaire ami en Bon Ordre doit rester dans l'hex pour activer la Claymore. Si une unité ennemie se déplace à portée, le joueur propriétaire de la Claymore peut attaquer l'unité ennemie. Cette attaque a lieu **avant** tout Tir d'Opportunité. Les Modificateurs de Déplacement et de Terrain s'appliquent. Faire exploser une Claymore ne compte pas comme un Tir d'Opportunité ou une impulsion pour l'unité ayant activé la Claymore, et ne fait pas repérer l'unité. Après que les mines Claymore aient été attaquées, elles sont retirées du plateau de jeu.

Les Claymore sont considérées comme des Armes de Soutien (chapitre 1.6) en ce qui concerne les coûts de portage. Par conséquent, un Groupe de Combat peut en porter deux, un Demi Groupe de Combat / Equipage peut en porter une et un SMC peut en porter une mais perd alors deux points de déplacement.

Une seule Claymore peut être déployée par hex. Si une unité ennemie entre dans un hex à portée d'une ou deux mines Claymore, elles explosent séquentiellement. Si toutes les unités amies sortent de l'hex de déploiement de la Claymore (ou sont éliminées), la Claymore est enlevée.

Les Claymore déployées ne sont la propriété de personne comme les Armes de Soutien. Tant qu'une SMC éligible reste dans l'hex de déploiement de la Claymore, la mine peut être activée. Si une Claymore est activée par un Leader, il peut utiliser son Modificateur de Commandement comme bonus pour son lancer de dé d'attaque.

Les Claymores peuvent être désactivées de la même manière qu'elles ont été déployées.

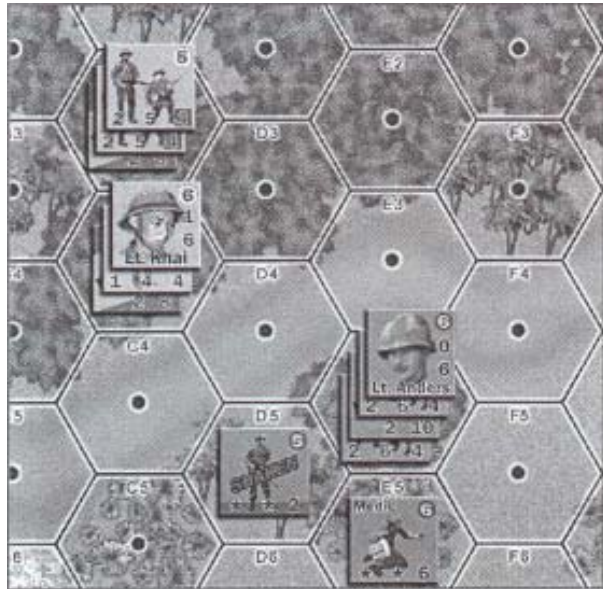
Les unités qui déploient ou désactivent des Claymore sont marquées d'un marqueur *Ops Complete*.

**Module FHV - Stop !** Détendez vous, profitez d'un verre de votre boisson favorite. Vous êtes devenu un gourou à LnL et vous pouvez maintenant jouer les scénarios « Ben Suc », « Catecka Tea Plantation » [La Plantation de Thé de Catecka], ou tout autre scénario que vous voudrez jouer.

## 24.1 Exemple de Jeu : Combat d'Infanterie

Dans cette mini bataille, vous aurez la chance d'apprendre la mécanique de combat d'infanterie de *LnL*. Suivez ces étapes pour apprendre comment Repérer, calculer la Puissance de Feu, résoudre les dommages, tester le moral, rallier les troupes, effectuer des Mouvements d'Assaut, des combats au Corps à Corps et plus encore. Si vous commencez à maîtriser le système, essayez de disposer vos troupes comme dans le premier diagramme ci-dessous et essayez de voir si vous pouvez obtenir un résultat différent.

**Situation :** des soldats de l'US Army et de la NVA, de la taille d'une section chacune, viennent juste de commencer un engagement. Au cours du tour précédent, les unités américaines en D5 ont été sur le point de traverser la route lorsqu'elles ont subi des pertes occasionnées par les unités en C3. C'est maintenant la Phase de Ralliement du tour suivant.



### PHASE DE RALLIEMENT

Les deux camps lancent un 5 sur le jet de dé pour l'initiative. Comme le joueur vietnamien avait l'initiative lors du tour précédent, il remporte l'initiative. Il n'y a pas d'unité éligible pour un ralliement dans chacun des camps, on procède donc à la Phase d'Opérations.

### PHASE DES OPÉRATIONS

**Impulsion Viet :** Le Lt Khai essaye de repérer l'hex E4. Parce que E4 est un terrain Bloquant, Khai doit obtenir une valeur inférieure à la moitié de son moral (arrondie à l'entier supérieur) sur le jet de 1d6. Son Potentiel de Commandement de 1 modifie son jet de tentative de Repérage donc il doit obtenir  $1d6 < (6/2) + 1$  (voir 10.1). Un trois ou moins sera une réussite. Khai obtient

un 4 et échoue le repérage. Un marqueur *Ops Complete* est placé sur Khai. Le joueur Vietnam passe. Il aurait pu à la place tout aussi bien déplacer une unité éligible ou engager un combat dans une autre partie de la carte où il y avait des cibles éligibles.

**Impulsion US :** Le Lt Anders essaye de repérer l'hex de Khai. « D'où proviennent ces tirs ? ». Il n'a pas de Modificateur de Commandement, donc il doit réussir à obtenir  $1d6 < (6/2)$ . Un deux ou moins sera une réussite. Anders tire un 1 et un marqueur *Spotted* est placé sur l'hex de Khai. Anders a maintenant terminé ses opérations (*Ops Complete*) mais il peut diriger un tir contre l'hex repéré au cours de la même impulsion. Il active son hex et le Groupe de Combat choqué adjacent en D5. Le Groupe de Combat en Bon Ordre dans son hex tire sur l'hex de Khai et le Groupe de Combat choqué va Ramper vers l'Infirmier en E5. Le joueur décide de résoudre le combat d'abord. Son premier Groupe dispose d'une FP de 2, le Groupe supplémentaire divise par deux sa FP de 2, ce qui donne 1, et la mitrailleuse M60 dispose d'une FP de 2. Ceci s'explique par le fait que les groupes supplémentaires tirant d'un hex ont leur FP divisée par deux, mais les mitrailleuses ajoutent toujours leur Puissance de Feu totale (sauf lors d'un Mouvement d'Assaut pour lequel elle est divisée par deux) (voir 5.2). La FP totale de l'attaque est de 5 ( $2+1+2$ ). Anders n'a pas de bonus de Commandement, et aucun autre modificateur ne s'applique, donc le joueur US lance  $1d6+5$ . Le dé donne un quatre, le total est de 9.

Le NVA reçoit un TM [Modificateur de Protection du Terrain] de +3 correspondant à la Jungle Dense, donc le joueur Viet lance  $1d6+3$ . Le dé donne 2 pour un total de 5. Le lancer de dé de l'attaquant modifié dépasse celui du défenseur, un Test de Dommages doit être fait pour chaque unité en défense dans l'hex de Khai. La différence entre les jets de dés modifiés étant de 4, le joueur Vietnamien doit lancer  $1d6+4$  pour chaque unité, en commençant par le Leader et consulter le résultat sur la table DFT. Khai obtient un six.  $6+4=10$ . En regardant la table DFT dans la colonne SMC en Bon Ordre, nous voyons qu'un jet de dé modifié supérieur à son moral, mais pas plus grand que le double de son moral, cause le résultat « Choqué ». Khai est retourné sur sa face « *Shaken* ». Le Demi Groupe de Combat sous Khai obtient un quatre.  $4+4=8$  et comme le Leader est choqué, son Modificateur de Commandement ne s'applique pas. Le moral du Demi Groupe étant de cinq, le groupe est aussi choqué.

Le joueur US place un marqueur *Fired* sur la pile du Lt Anders. Il termine alors son impulsion en faisant ramper son Demi Groupe choqué de D5 vers E5, à couvert du tir du reste de la section. Un marqueur *Low Crawl* est placé sur le Demi Groupe.

**Impulsion Viet :** Le joueur Vietnamien décide d'utiliser un Mouvement d'Assaut pour déplacer ses deux groupes de C2 en D3 et tirer sur l'hex du Lt Anders. Parce que des unités dans l'hex d'Anders ont tiré, il est maintenant considéré comme Repéré pour le reste du tour de jeu. Les Groupes NVA peuvent faire un Mouvement d'Assaut comme indiqué par le carré rouge autour de leur potentiel de déplacement. Entrer dans un hex de Jungle Dense coûte deux points de déplacement aux groupes NVA et ils peuvent donc utiliser la moitié de leur potentiel de déplacement de 4, imprimé sur leur pion pour faire un Mouvement d'Assaut. En conséquence, le déplacement est légal. Les groupes sont déplacés ensemble, avec leur RPD, en D3 et un marqueur *Assault Move* est placé sur la pile.

A ce moment, si une unité américaine était éligible pour tirer et avaient une LOS, elle aurait pu faire un Tir d'Opportunité sur l'hex D3 avec un modificateur de +1 pour les tirs sur les cibles en mouvement. Mais comme il n'y a pas d'unité éligible pour un Tir d'Opportunité, le joueur Vietnamien décide de poursuivre par son tir d'assaut, **avec une FP totale réduite de 2**. S'il l'avait souhaité, le joueur vietnamien aurait pu aussi choisir de faire tirer l'un ou les deux Groupes lors d'une impulsion ultérieure ou effectuer un Tir d'Opportunité pendant une impulsion américaine.

**La FP totale est réduite de 2, donc les groupes et le RPD ont chacun une FP de 2. Le Groupe avec le RPD dispose de sa FP totale, le RPD dispose de sa FP de 2 et le Groupe supplémentaire divise sa FP par deux. 2+2+1 donne une FP de 5 à laquelle 2 est soustrait pour le Mouvement d'Assaut. Il n'y a pas d'autre modificateur, le joueur Vietnamien lance 1d6+3. Il obtient un six au dé, pour un total de 9. Un marqueur *Fired* est placé sur la pile.**

Les troupes américaines dans la Jungle Dense reçoivent seulement un Modificateur de Protection du Terrain de 2, elles lancent 1d6+2. Elles obtiennent un 1 pour un total de 3. Pas de chance pour les américains. Ils doivent subir un Test de Dommages de +6 à leur désavantage. Le Leader jette le dé en premier et tire un 6 pour un total de 12. Son moral est de 6, ce qui donne un total du double de son moral. En consultant la table DFT, nous voyons que Anders est blessé. Un marqueur *Wounded* est placé sur Anders, ce qui réduit son potentiel de commandement et son moral de 1, puis il est retourné sur sa face « *Shaken* ». Le Groupe suivant, qui dispose d'un M60, obtient un 4, pour un total de 10. Son moral est de 5, nous vérifions alors dans la colonne correspondant au double ou plus du moral d'un MMC en Bon Ordre. Le résultat indique des pertes. Le pion MMC est alors retiré et remplacé par un Demi Groupe choqué. Le dernier Groupe obtient un 1, ce qui donne un total de 7. Son pion est donc retourné sur sa face « *Shaken* ».

L'avenir à l'air sombre pour les américains, mais attendez un instant ! Le Test de Dommages le plus récent a donné un 1 avant toute modification. Cela signifie qu'un test de création de Héros peut être effectué. Le Groupe réussit en obtenant un nombre pair sur un jet de dé, un pion Héros est alors placé dans cet hex. Une carte de compétence est tirée au hasard. Sa carte de compétence est « *Bull* » [Taureau], ce qui veut dire qu'il peut survivre à une deuxième blessure, contrairement à un SMC ordinaire. Le Héros prend le statut d'activation du MMC dont il est issu (11.2), il est donc placé sous un marqueur *Fired*.

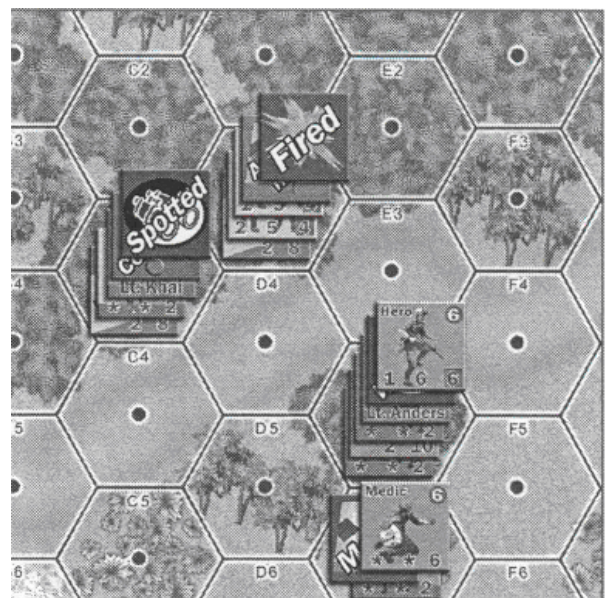
**Impulsion U.S. :** Les deux camps passent leur tour, ce qui termine la Phase des Opérations.

## PHASE ADMINISTRATIVE

Le diagramme ci-dessous montre le plateau de jeu au début de la Phase Administrative. Les marqueurs qui ne sont plus nécessaires, tels que *Move*, *Assault Move*, *Low Crawl*, *Fired*, *Spotted*, et *Ops Complete* sont retirés. Les marqueurs *Wounded* ne sont pas enlevés. Le marqueur de tour est déplacé et une nouvelle Phase de Ralliement commence.

## PHASE DE RALLIEMENT

Le joueur US gagne le jet d'initiative et commence par rallier les troupes éligibles.



D'abord, il essaye de rallier le Lt Anders. Anders est blessé ce qui réduit son moral « choqué » de 6 à 5. Avec le TM [Modificateur de Protection de Terrain] positif du terrain où il se trouve, il a besoin d'un 7 ou moins pour se rallier. Le yankee lance un 12 et rate. Normalement, les Groupes dans son hex ne seraient pas éligibles pour se rallier et le joueur NVA pourrait facilement déborder les troupes choquées.

Mais des unités peuvent essayer de se rallier si elles sont dans le même hex qu'un Héros. Le Demi Groupe choqué a un moral de 5 plus 2 pour le TM positif, il réussirait le Test de Moral avec un 7 ou moins. Il tire un 6 sur 2d6 et réussit. La Groupe choqué, au fond de la pile, réussit aussi en obtenant un 3 aux dés.

L'Infirmier doit réussir un Test de Moral pour secourir le Demi Groupe dans son hex et de ce fait le rallier. Il tire un 4 et réussit. Il est dans un terrain sans TM positif donc il devait réussir un jet égal ou inférieur à son moral brut de 6. Tout le monde sauf le Lt Anders est rallié.

C'est au tour du joueur NVA de rallier ses hommes. Souvenez-vous que les Leaders sont éligibles pour tenter de s'auto-rallier. En C3, le Lt Khai a un moral de 5. Comme le terrain a un TM positif, il profite d'un modificateur en sa faveur de 2. Il doit faire un 7 ou moins sur 2d6 pour réussir. Khai tire un 3 et se rallie. Son pion est retourné sur sa face « En Bon Ordre ».

Le Demi Groupe choqué dans le même hex peut maintenant essayer de se rallier puisqu'il y a un Leader en Bon Ordre dans l'hex. Le Demi Groupe a un moral de 4, plus 2 pour le terrain et 1 de plus pour le Potentiel de Commandement de Khai. Il doit aussi tirer un 7 ou moins pour réussir. Il tire exactement 7 et réussit donc son Test de Moral.

### **PHASE DES OPÉRATIONS**

**Impulsion US :** les unités doivent être repérées à nouveau pour être des cibles éligibles pour un tir direct au cours du nouveau tour de jeu. **Le groupe US en E4 tente de repérer D3. La cible est en terrain Bloquant, le groupe US doit donc obtenir un « 3 » ou moins sur 1d6. Il obtient un 4 et échoue au repérage. Un marqueur *Ops Complete* est placé sur le groupe. Le joueur US choisit de passer.**

**Impulsion Viet :** le Lt Khai essaye de repérer l'hex E5, contenant l'Infirmier et le Demi Groupe US. Ces derniers sont seulement dans un terrain gênant donc Khai doit obtenir un jet de dé inférieur ou égal à 3. Son Potentiel de Commandement s'applique, mais comme la LOS passe à travers un hex de terrain Gênant en D5, il doit ajouter 1 à son jet de dé (ces 2 modificateurs s'annulent donc). En conséquence, il a besoin d'un 3 ou moins sur 1d6 pour réussir. Il tire un 2 et repère l'hex E5. Il dirige alors immédiatement un tir contre cet hex.

Le Demi Groupe dans l'hex de Khai utilise un RPD. Comme indiqué sur la Table de Transport et d'Utilisation des Armes de Soutien, un Demi Groupe peut manier une Arme de Soutien, mais il sacrifie alors sa FP inhérente (voir 1.6). Il y a aussi un hex de terrain Gênant en D5 donc le tir se fait à FP = 2 (RPD) -1 (terrain Gênant) +1 (Modificateur de Commandement de Khai) pour un total de 1d6+2. Il obtient un 4, ce qui donne un total de 6.

Comme les broussailles ne donnent pas de TM positif, le joueur US se défend avec 1d6. Il tire un 3, ce qui est moins que le total de 6 du NVA, il doit donc subir un Test de Dommages avec un modificateur de +3.

L'Infirmier obtient un 4 sur 1d6, pour un total de 7. Il est choqué. Il devra être dans l'hex d'un Leader ou d'un Héros pour être rallié. Le Demi Groupe tire un 1, ce qui donne 4. Il réussit. Un lancer de dé pour vérifier si un Héros est créé donne un 5, et comme c'est un nombre impair, c'est un échec. Un marqueur de tir est maintenant placé sur l'hex de Khai, et l'hex E5 est traité comme étant repéré.

**Impulsion US :** le héros US et son hex sont activés pour tirer sur l'hex de Khai. Il est l'heure de rendre les coups. Cependant, le Groupe de Combat dans cet hex a déjà essayé de repérer un hex, et est marquée d'un pion *Ops Complete* et ne peut pas participer à l'attaque (il pourrait faire un Tir d'Opportunité contre des ennemis se déplaçant, lors d'une impulsion ultérieure). Si le tir avait eu lieu, pendant la même impulsion, contre le même hex que celui qu'il avait repéré, il aurait été autorisé à tirer. Ici, dans notre cas, seules les autres unités peuvent participer. Le Héros a une FP à 1 et le Demi Groupe utilise son M60, perdant sa FP inhérente pour un total de FP à 2. L'attaque se fera à 1d6+1+2. Un 6 est obtenu sur 1d6, pour un total de 9. Voilà la réponse !

L'hex de Khai se défend avec 1d6+3. Il tire un 3 pour un total de 6. Il doit faire face à un Test de Dommages sur la base d'une différence de 3. Khai lance un 4, ce qui donne 7, il est choqué d'après la table DFT. Son Demi Groupe tire un 5, ce qui donne 8. Le résultat sur la table DFT donne « Choqué ».

Un marqueur *Fired* est placé dans l'hex du Héros, mais attention qu'il soit clair que le Groupe de Combat n'a pas tiré et se trouve sous le marqueur *Ops Complete* et non sous le marqueur *Fired*.

**Impulsion Viet :** La pile Viet en D3 est déplacée, via E3, en E4 pour engager au Corps à Corps les unités US dans cet hex.

Lorsque la pile est entrée dans E3, mais avant qu'elle ne se déplace en E4, le joueur US annonce un Tir d'Opportunité. Son Groupe qui n'a pas encore tiré, sous le pion *Ops Complete*, a le droit de tirer avec la moitié de sa FP normale. La cible en E3 est adjacente, ce qui donne un +2 de bonus, et elle se déplace, ce qui ajoute +1. La moitié de la FP du groupe US donne 1, +3 de bonus pour être adjacent et un tir sur une cible mouvante, ce qui donne une FP totale de 4. Mais le résultat des dés n'est pas favorable à l'Américain. L'attaque donne un résultat « Aucun Effet » et le Corps à Corps commence.

**Exemple de combat au Corps à Corps :** Deux groupes NVA 2-5-4 avec un RPD sont entrés dans l'hex d'un Héros US 1-6-6, un Demi Groupe 1-5-4 avec un M60, un Groupe 2-5-4 et un Leader choqué. Un marqueur *Move* est placé sur les Groupes NVA attaquants. Ceux-ci peuvent maintenant attaquer toutes les unités éligibles au Corps à Corps dans cet hex. Ils choisissent d'appliquer leur FP de 6 contre le Demi Groupe 1-5-4 portant le M60. Cela donne un rapport de force de 6-2 ou 3-1 sur la table des Corps à Corps, qui donne un score d'élimination de 5. Ils lancent 2d6 et obtiennent un 9, ce qui est bien au dessus du score d'élimination. Le Demi Groupe US sera retiré du jeu à la fin de la résolution de ce Corps à Corps. Mais d'abord, le joueur US est autorisé à répliquer. Le héros US a une FP de 1, le Demi Groupe (maintenant condamné) dispose d'une FP de 2 (2 pour son M60 et il perd sa FP inhérente puisqu'il tire avec une arme de soutien (voir 1.6)), et l'autre Groupe dispose d'une FP de 2, soit une FP totale de 5. Cette FP est appliquée contre le Groupe NVA qui transporte le RPD, soit un rapport de force de 1-1. Mais comme la force d'opposition US contient un Héros, le rapport de force est décalé d'une colonne en sa faveur, soit 2-1, ce qui donne un score d'élimination de 6. Le joueur US prend un risque. Il aurait pu choisir, à la place, la section sans le RPD et avoir un meilleur rapport de force. Il tire exactement 6, ce qui détruit le Groupe NVA avec le RPD. Les groupes éliminés dans les deux camps sont retirés du jeu. Le RPD et le M60 restent dans l'hex, et n'appartiennent à aucune unité, un marqueur *Melee* est placé sur l'hex. Au tour suivant, le Corps à Corps pourra continuer, ou bien les unités d'un des deux camps pourront tenter de se replier, en suivant les règles de Corps à Corps (voir 8.0).

Qui vaincra dans cet accrochage ? Est-ce que le Lt Anders, blessé, survivra et retrouvera ses moyens ? Ou bien le Lt Khai mènera-t-il ses soldats de l'Armée du Peuple à la victoire ? Jouez la fin de cette mini bataille et vous aurez la réponse !

### 24.3 Exemple de jeu : Les Blindés

La mini bataille suivante montre les procédures pour résoudre les combats impliquant des véhicules blindés, des armes lourdes et de l'artillerie hors carte.

Une colonne blindée américaine se déplace en accord avec les règles de restriction des déplacements d'un scénario. Ils ne peuvent pas quitter la route, repérer ou tirer tant qu'ils ne sont pas la cible du joueur VC. Tous les véhicules américains se sont déplacés en utilisant un **Mouvement d'Assaut** pendant leur tour (et sont traités comme s'ils avaient un marqueur *Assault Move*). Pressentant le danger, les M48 ont pointé leurs tourelles vers la ligne d'arbres suspects 2J2, 2K1.

**Impulsion Viet :** Le Lt Diem est activé, ainsi que tous les hex adjacents, pour déclencher l'embuscade. Le Groupe de



Combat en 2L2 tire avec son RPG7 sur le M113 APC en L4. A une portée de 2, il lui faut pour toucher un 9 ou moins sur 2d6. Sur la table OFT, le modificateur au jet de dé est de **+1 (errata)** pour les tirs sur les cibles avec un marqueur de déplacement. En conséquence, le joueur vietnamien doit obtenir un 8 ou moins aux dés. Il tire un 4 sur 2d6. Ayant réussi à toucher, **le joueur Vietnamien lance maintenant un 1d6 pour connaître l'impact du projectile sur le véhicule et obtient un 2 qu'il ajoute à la capacité de pénétration du RPG7 (qui est de 7). Le joueur US lance 1 d6 qu'il ajoute à l'épaisseur du blindage (qui est de 1) et obtient un 5. La valeur de blindage modifiée du M113 donne 6, la valeur de pénétration modifiée du RPG7 donne 9, le M113 est détruit.** Un marqueur *Wreck* remplace le pion M113 sur l'hex en question. Les passagers et l'Equipe doivent chacun faire un Test d'Evacuation pour savoir s'ils ont survécu. Un nombre pair sur 1d6 signifie qu'ils ont survécu mais qu'ils sont choqués, un nombre impair signifie qu'ils sont éliminés. Le Lt Jensen tire un 1, il est éliminé. Le Groupe de Combat 2-6-4 tire un 4. Il survit mais est choqué. L'Equipe tire un 5. Il est éliminé. La M60 tire un 3. Elle est détruite par l'explosion.

Maintenant, le Groupe de Combat VC continue à tirer avec sa FP inhérente sur le Groupe US choqué se trouvant en 2L4 avec l'épave. Les VC ont une FP à 1. Le Groupe US reçoit un TM de +2 grâce à l'épave. Le tir est résolu comme expliqué dans le chapitre des tirs d'infanterie et est sans effet.

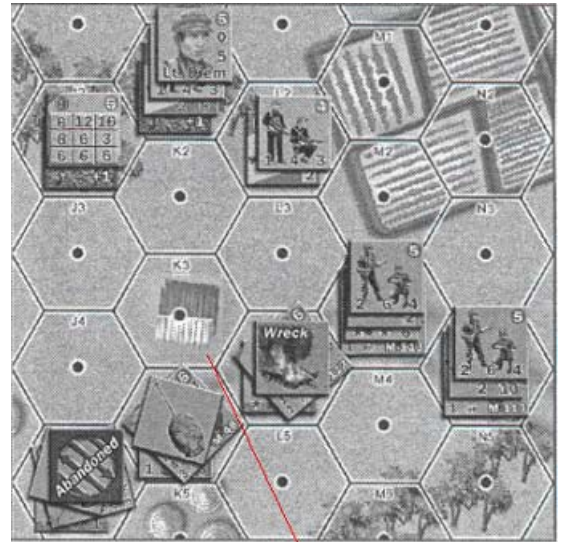
Le Groupe VC en 2K1 tire maintenant au RPD et avec sa FP inhérente sur le Groupe US choqué en 2L4, et essaye de causer quelques pertes comme indiquées dans la table DFT.

**Le Modificateur de Commandement du Lt Diem n'a aucune influence sur quelque tir que ce soit puisqu'il est de 0.**

Maintenant, le canon sans recul en 2J2 tire sur le M48 en J5. A cette distance, il lui faut un 8 pour toucher. A nouveau, la cible est en déplacement, il a donc besoin d'un 7 ou moins pour toucher. Il tire un 4. C'est un coup au but, et comme c'est un nombre pair supérieur à 2, il touche la tourelle du véhicule au lieu de la coque. **Il faut maintenant comparer la capacité de pénétration du canon sans recul (qui vaut 6) à la portée appropriée (de 4 hex) en lançant et en ajoutant 1d6 (capacité de pénétration modifiée), avec l'épaisseur du blindage de l'avant de la tourelle (qui vaut 6, puisque la tourelle fait face au coin I4/J4 de l'hex) du véhicule en lançant et en ajoutant 1d6 (épaisseur du blindage modifiée). Le joueur Vietnamien obtient un 3 et le joueur US aussi. La capacité de pénétration modifiée est donc exactement égale à l'épaisseur du blindage modifiée.** Le véhicule doit donc passer un Test de Moral pour éviter que son Equipe ne l'abandonne. Le joueur US tire un 7, ce qui est un échec, le véhicule est Abandonné. Un 6 ou moins aurait choqué l'équipage, mais il serait resté dans le véhicule.

Puisque le véhicule a été abandonné, placez l'équipage sous le véhicule. Il effectue immédiatement un Test de Moral. Les Equipages qui réussissent le Test de Moral restent en Bon Ordre, ceux qui échouent sont choqués. Placez un marqueur *Abandoned* sur le pion du char.

**Impulsion US :** Le joueur US a été obligé d'attendre pendant que le joueur VC jouait, utilisant son Leader permettant d'activer 3 hex en une seule fois, et tirant avec tous les 3. Maintenant il est l'heure de rendre coup pour coup. Le M48 en 2K4 tire sur le canon sans recul en 2J2. D'abord le canon de 90mm tirera, ensuite les 2 mitrailleuses. Notez que toutes les armes du tank doivent tirer séparément. Les MG [Mitrailleuses] ne peuvent pas être additionnées pour tirer avec un seul dé d'attaque. Le nombre de base, du canon du M48, pour pouvoir toucher, à cette distance est de 10. Le jet de dé est modifié de la manière suivante : +2 pour être monté sur un véhicule en train de faire un Mouvement d'Assaut, -1 pour un véhicule ouvert, +3 pour le TM de la cible. Le total final dont le char a besoin pour effectivement toucher la cible est 6 ou moins sur 2d6. Il obtient un 4, ce qui est un coup au but. L'Equivalent HE du canon principal est 4, donc la cible est attaquée avec une FP de 4. Maintenant, le TM du défenseur ne s'applique plus car il a déjà été compté dans la résolution du coup au but. Le joueur US tire un 3, pour une FP totale de 7. Le joueur VC tire un 3, le résultat est un différentiel de Test de Dommages de 4. Sur le jet de Test de Dommages, il obtient un 3, ce qui donne un total de 7 ; en consultant la table DFT, les servants du canon sans recul sont choqués.



**Correction de l'exemple original pour adaptation aux changements de règles V2 pour les tirs de mortier**

Parce que le canon principal du char a tiré, son passager, un Héros américain, doit immédiatement descendre. Si cela avait été un Groupe de Combat, il aurait fallu qu'il passe un Test de Moral pour éviter d'être choqué, mais puisque les Héros ne sont jamais choqués, il descend en restant en Bon Ordre.

Maintenant, le char tir avec ses mitrailleuses. La MG calibre .50 montée sur affût a une FP initiale de 4, qui est réduite de 2 du fait du Mouvement d'Assaut. Elle tire normalement et échoue à faire plus de dommages aux servants du canon sans recul. La mitrailleuse coaxiale a une FP de 2, qui est elle aussi réduite de 2, elle échoue aussi à faire plus de dommages.

**Impulsion Viet :** Passe. Il n'y a rien à faire de plus pour le joueur Viet. Le joueur US peut maintenant jouer le reste de ses impulsions.

**Impulsion US :** Le M113 en M3 tire en L2. Sa FP de 4 est réduite de 2 (toujours dû au Mouvement d'Assaut). Le combat est résolu normalement, en consultant la table DFT, le résultat est « Sans Effet ».

Le M113 en N4 tire de la même façon en L2 et ne réussit pas à faire plus de dommages. Les deux joueurs passent et la Phase des Opérations est terminée, c'est maintenant la Phase Administrative, puis la Phase de Ralliement du prochain tour. Le plateau de jeu ressemble maintenant à la figure ci-dessus.

## **PHASE DE RALLIEMENT**

Pour le tour à venir, le joueur US gagne l'initiative. Il n'a pas d'unités éligibles pour le ralliement mais le joueur VC réussit à rallier le Groupe de Soutien équipé du canon sans recul en J2. Souvenez-vous que les Groupes de Soutien peuvent s'auto-rallier.

## **PHASE DES OPÉRATIONS**

**Impulsion US :** Le joueur US décide que sa priorité est d'essayer de sortir son M113, situé en 2M3, de la portée optimale du RPG7 en 2L2. Il se déplace en marche arrière en passant par 2M4 et débarque ses passagers ici. Le Groupe de Combat et l'Infirmier peuvent utiliser la moitié de leur Potentiel de Déplacement, mais le joueur VC a le droit de déclarer un Tir d'Opportunité contre eux. Ce qu'il fait, depuis 2K1. Le Groupe de Combat et le RPD tirent sur les américains, choquant l'Infirmier. Le Groupe de Combat US se déplace ensuite en 2N5 (errata) pour se mettre à couvert dans la Jungle Eparsée, tandis que l'Infirmier est cloué sur place en 2M4 car il est choqué et ne peut donc pas

[terminer son mouvement \(errata\)](#). Le M113 termine maintenant son déplacement en pivotant, reculant en L5 et ensuite pivotant à nouveau pour faire face à l'ennemi.

**Impulsion Viet :** A nouveau, Diem s'active lui-même ainsi que les hex adjacents, pour pouvoir tirer avec plusieurs armes pendant la même impulsion. Le RPG7 en 2L2 tire sur le M113 stationnaire en 2N4. La distance est de 3, ce qui signifie que le joueur VC doit utiliser la colonne avec une portée de 4 sur la table de tir au dos du pion RPG. Le chiffre de base pour toucher est de 6. Actuellement, cette cible ne se déplace pas, donc il doit faire un 6 ou moins pour toucher. Il obtient un 7. Pas de chance, il a raté. **Le M113 n'est donc pas affecté, le joueur Vietnamien place un marqueur Acquisition -1 sur le M113. Si le M113 se déplace plus tard dans un nouvel hex ou si le RPG7 engage une autre cible, le marqueur Acquisition sera retiré.**

Le Groupe VC tire maintenant avec sa FP de 1 sur le M113 Ouvert en 2N4. S'il le souhaitait, le Groupe aurait tout aussi bien pu tirer sur une autre cible, puisqu'une Arme Lourde peut tirer sur une cible différente avec le Groupe de Combat l'utilisant. Il lance 1d6+1, obtenant un 3 au dé, pour un total de 4. Le M113 lance 1d6 et ajoute son facteur de blindage le plus faible, dans ce cas, 1. Le joueur US obtient un 1 au dé, soit un total de 2. **Etant donné que le jet modifié de l'attaquant est supérieur au jet modifié du défenseur, un Test de Dommages avec un différentiel de 2 est effectué.** Le jet de dé donne 6 soit un total de 8 **en y ajoutant le modificateur**. En consultant la table DFT, nous voyons que le M113 est Choqué. Il se verrouille, ce qui signifie qu'il ne pourra pas utiliser sa mitrailleuse montée sur affût jusqu'à ce qu'il se rallie et qu'il se déverrouille. **Le joueur Vietnamien place un marqueur Fired sur le Groupe de Combat équipé du RPG7.**

Le Lt Diem utilise son impulsion pour appeler un tir de mortier de 82mm hors carte. Il place un marqueur *Spotting Round* en 2M4, vers lequel il a une LOS dégagée. Ensuite, il lance les deux dés. Le dé blanc indique 4 et le dé coloré indique 6. Tout terrain Gênant aurait été ajouté au dé blanc. Le Modificateur de Commandement du Lt Diem est soustrait du dé blanc, mais n'a aucun impact car il a une valeur de 0. Puis le résultat est divisé par 2, donnant un 2. Cela signifie que le Tir de Réglage tombe à 2 hex de l'hex voulu. Le dé coloré, avec son 6, indique la direction (en comptant dans le sens des aiguilles d'une montre depuis le nord). Il s'en suit que le Tir de Réglage tombe dans l'hex 2K3. Le leader a une LOS sur cet hex, sa demande de Tir est un succès. Le marqueur *Spotting Round* est déplacé en 2K3.

Maintenant, le Lt Diem peut déplacer le tir d'un hex dans la direction désirée (voir 18.2). Il choisit L4 comme cible définitive et retourne le marqueur sur sa face FFE. Les règles du scénario ont spécifié que cette batterie de mortiers de 82mm a une Puissance de Feu égale à 3. Le tir attaque toutes les unités dans l'hex marqué du pion FFE et les 6 hex



**Correction de l'exemple original avec l'Infirmier qui doit rester en M4 après avoir été choqué**

adjacents. L4 contient un Demi Groupe choqué qui est attaqué par une Puissance de Feu de 3. Le marqueur *Wreck* donne un TM de +2, comme indiqué par la TEC, et le Groupe survit à l'attaque (voir table DFT) sans plus de dommages. En K4, le Héros a aussi un TM +2 grâce au char occupant son hex, et après que le combat soit résolu normalement en suivant la table DFT, il s'en sort aussi sans égratignure. Mais le tir attaque aussi le char non verrouillé en K4. Le char ne reçoit pas de TM +2 du fait qu'il est lui-même le véhicule qui est attaqué (il n'a donc pas de protection du terrain). L'attaquant tire un 6, pour un total de 9. Le défenseur tire un 2 et ajoute la plus faible valeur de blindage de son char, qui est 3, pour un total de 5. Le M48 doit subir un Test de Dommages avec un différentiel de 4 (errata). Il tire un 4 (errata) soit un total de 8. Il est maintenant choqué (d'après la table DFT). Il est verrouillé et ne peut plus tirer jusqu'à ce qu'il se rallie. Le marqueur FFE reste sur la carte et toute unité se déplaçant dans l'hexagone FFE ou dans un des 6 hex adjacents est attaquée par le tir de barrage du mortier (d'une Puissance de Feu égale à 3).

Le joueur VC continue en tirant avec son Groupe de Soutien équipé du canon RR [Sans Recul] sur le M48 choqué. Sa chance de base de toucher est de 8 et il n'y a pas de modificateur. Il tire un 8 sur 2d6, ce qui est à un coup au but de face sur la tourelle. **Puis vient à nouveau la comparaison de la valeur de pénétration (qui vaut 6) modifiée (ajout 1d6) du canon sans recul avec l'épaisseur de blindage (qui**

vaut 6) modifiée (ajout 1d6) du M48. Et à nouveau, le joueur Vietnamien et le joueur US obtiennent le même résultat en ayant le même tirage au d6. Le véhicule passe un Test de Moral pour éviter d'être abandonné, réussit et reste choqué. Le joueur Vietnamien place un marqueur *Fired* sur le Groupe de Soutien équipé du canon RR et un marqueur *Acquisition* -1 sur le M48. Si le M48 se déplace plus tard dans un nouvel hex ou si le Groupe de Soutien avec le Canon RR engage une autre cible, le marqueur *Acquisition* sera retiré.

**Impulsion US :** Toutes les unités VC ont tiré, maintenant le joueur US à une nouvelle impulsion. Son Héros se déplace pour attaquer au Corps à Corps la position du canon RR. Le VC ne peut pas effectuer de tirs d'opportunité car ses pions sont sous un marqueur *Fired*, donc le Héros entre en J2 avec les servants du canon RR. A ce point du jeu, le plateau de jeu ressemble à la figure ci-dessus.

**Exemple d'assaut rapproché :** Imaginez que le M113 se déplace en L3 au prochain tour. Le Groupe VC en L2 choisit de lancer un Assaut Rapproché (voir 17.1) sur le véhicule. Le Groupe VC doit d'abord passer un Test de Moral avant de mener l'assaut. On enlève 2 au jet de 2d6 puisque le groupe VC se trouve dans un terrain avec un TM positif, [avant d'entrer dans l'hex du M113](#). Le Groupe VC tire un 5 et donc réussit. Le Groupe VC se déplace alors dans l'hex du M113. Il additionne sa puissance de feu et l'Equivalent HE de son RPG, ce qui fait 3, lance 1d6, et l'ajoute au total. Le jet de dé est de 4, soit un total de 7 (puissance de feu inhérente de 1 + 2 Equivalent HE du RPG + 4 du jet de dé). Le joueur américain lance 1d6 et ajoute le potentiel de blindage le plus faible du M113 (c'est à dire 1). L'américain tire un 5 pour un total de 6. Le total VC (7) est plus grand que celui de l'américain (6), en conséquence, le M113 est alors détruit.

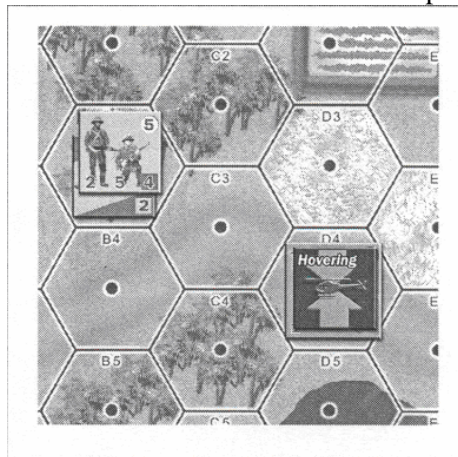
## 24.5 Exemple de Jeu : Les Hélicoptères

Un hélicoptère d'attaque Huey approche d'un groupe NVA non repéré en B3. En D4 le Huey passe en Vol Stationnaire. Les hélicos en mode Vol ne peuvent pas essayer de repérer des unités, mais ceux en Vol Stationnaire le peuvent. Avant que l'hélico ne puisse tirer sur B3, le groupe NVA le vise avec son RPG-2 et tire. Le nombre de base, du RPG-2, pour toucher à une portée de 2 hexagones est 9. L'attaquant consulte la table OFT pour connaître les modificateurs à apporter aux jets de dé. On ajoute 1 au jet de dé car le RPG tire sur un hélicoptère en mode Vol Stationnaire (2 quand l'hélicoptère est en mode Vol). Le joueur NVA lance 2d6 et obtient un 9, et ajoute 1 (pour tirer sur un hélicoptère en Vol Stationnaire), ce qui donne un total de 10. Le nombre est plus grand que le nombre nécessaire pour toucher, la roquette manque sa cible. Si le RPG avait touché l'hélicoptère, le joueur NVA aurait comparé la pénétration du projectile, qui est de 5 **plus 1d6 (capacité de pénétration modifiée)**, avec le blindage de l'hélico, **qui est de 1 plus 1d6 (épaisseur du blindage modifiée)**. **Dans le cas où l'hélicoptère aurait été détruit**, l'américain aurait lancé les dés, comme expliqué en section 19.5, pour savoir où il se serait écrasé, et aussi pour l'évacuation de l'équipage et des passagers, comme expliqué en section 15.4.

Puisque le RPG NVA a raté son tir, le Groupe de Combat décide de tirer sur l'hélicoptère avec sa puissance de feu inhérente. La portée du Groupe est divisée par 2 contre les hélicoptères. Donc, sa portée est de 5/2, arrondie à l'entier inférieur, donc égale à 2. L'hélicoptère est à portée. Le groupe NVA tire avec une FP=2 + 1d6. Il obtient un 3, ce qui donne 5. L'américain lance 1d6 et ajoute le blindage de l'hélicoptère, qui est de 1. Il obtient un 2, ajoute 1, le total est de 3. L'hélicoptère doit faire un Test de Dommages et ajouter 2 (la différence entre 3 et 5) au jet de dé. L'américain jette 1d6 et obtient un 5. Il ajoute 2, le total est de 7 et il consulte la table DFT. Ce résultat de 7 est supérieur au moral de l'hélicoptère (+1 par rapport au moral). En conséquence, l'hélicoptère est endommagé et doit quitter le plateau de jeu par le chemin le plus court, au tour suivant. Les hélicoptères endommagés ne peuvent ni débarquer leurs passagers ni tirer. L'Américain marque l'hélicoptère avec un pion *Damaged* [Endommagé] et *Ops Complete*. Il ne peut plus tirer car il est endommagé. Le groupe NVA reçoit un marqueur *Fired*.



L'Américain amène un autre hélicoptère Huey. Celui-ci se met en Vol Stationnaire en C4. L'hélicoptère tire avec ses armes lourdes principales (des roquettes) sur le groupe NVA. Le nombre de base pour toucher est de 8. Le jet de dé est modifié par le TM du terrain où se trouve le Groupe NVA, soit +1. L'Américain doit obtenir un 7 ou moins sur 2d6. Il a deux chances car l'hélicoptère peut tirer avec ses armes lourdes 2 fois par phase, comme l'indique le "x2" devant le 4 de l'Equivalent HE. L'Américain obtient un 6 et un 7, réussissant 2 coups au but. Chacun est résolu séparément en lançant 1d6 et en ajoutant l'Equivalent HE de l'arme lourde, qui est de 4. Pour le premier, l'américain obtient un 1, ce qui donne un total de 5 (4+1), le joueur NVA lance 1d6, et obtient un 3. Le TM n'est **pas** ajouté au jet de dé. Il a déjà été pris en compte lorsque l'hélicoptère a modifié son jet de dé pour toucher. Le 3 du NVA est inférieur de 2 au 5 de l'Américain, le groupe NVA doit faire un Test de Dommages en ajoutant 2 au dé. Répétez le processus pour le second jet de dés. Après que les armes lourdes aient tiré, l'hélicoptère peut tirer avec ses mitrailleuses (FP=2 jusqu'à 10 hexagones de distance). Marquez l'hélicoptère d'un pion *Fired*.



Maintenant, l'Américain amène son Huey de transport en D3, le met en Vol Stationnaire et débarque un Groupe de Combat. Le Groupe qui est marqué d'un pion *Moved*, avance en C2. L'hélicoptère peut terminer son impulsion, dans ce cas il sera marqué d'un pion *Ops Complete* ou tirer avec ses mitrailleuses sur le Groupe NVA.

### 25.1 Cartes de Compétence

#### **AMBUSER**

##### **Leader**

Quand des unités empilées avec ce Leader combattent au Corps à Corps des unités ennemies qui n'ont pas de LOS sur celles-ci au début de leur impulsion, la Puissance de Feu des unités attaquantes est triplée pour ce round de Corps à Corps. De plus, ce 1<sup>er</sup> round de Corps à Corps est considéré comme non simultané, et tout opposant éliminé est immédiatement retiré du jeu.

#### **BULL**

##### **Leader & Héros**

Cet homme a une constitution particulièrement solide. Il peut être blessé deux fois avant de mourir. Marquez chaque blessure par un pion *Wounded* supplémentaire. Les pénalités dues aux blessures ne sont pas cumulées, mais si le SMC est blessé 3 fois, il meurt.

#### **CHARISMATIC**

##### **Leader**

Ses hommes suivent ce Leader. Non seulement il peut rallier les unités dans son hex, mais en plus il peut rallier les unités dans les hex adjacents.

#### **EAGLE EYE**

##### **Leader & Héros**

Lancez 2d6 pour toute tentative de Repérage faite par le Héros ou, si la Carte de Compétence appartient à un Leader, par les unités dans l'hex du Leader. Le propriétaire de la carte peut choisir lequel des 2 lancers de dés obtenus il utilisera pour sa tentative de Repérage.

#### **THE GUNNER**

##### **Héros (U.S. seulement)**

Cet homme peut tirer avec un M60 (représenté par cette carte) au lieu de son arme personnelle. La Puissance de Feu est de 2 et la portée de 10. Si le jet de dé de l'attaquant est de 1, le M60 est à court de munitions. Terminez alors l'attaque et retirez cette carte du jeu. Ce Héros entre en Corps à Corps avec une Puissance de Feu de 2 tant que cette carte est en jeu.

#### **HEALER**

##### **Leader & Héros**

Le SMC peut agir comme un Infirmier, en plus d'agir comme un Leader ou comme un Héros.

#### **LONER**

##### **Héros**

Cet homme agit mieux tout seul. Si aucune unité n'est dans son hexagone **et** qu'il se trouve hors de portée de ralliement d'un Leader, il obtient alors les mêmes caractéristiques que la carte de compétence « Stealthy » et un moral supérieur de 1 point à celui indiqué sur le pion Héros.

#### **LUCKY MAN**

##### **Leader & Héros**

Carte à usage unique.

Lorsqu'elle est utilisée, cette carte ajoute ou soustrait (au choix du joueur) une valeur de 3 de tout jet de dé qu'il soit effectué par le joueur ou par l'ennemi, impliquant cette unité, ou si la carte appartient à un Leader, impliquant toutes les unités de l'hex du Leader. Une fois utilisée, cette carte doit être défaussée.

#### **MASTER SNIPER**

##### **Héros (NVA et VC seulement)**

Ce héros est équipé d'un fusil de tireur d'élite et a les compétences pour l'utiliser. Doublez la portée marquée sur le pion du Héros. Le Héros attaque en utilisant les règles des Snipers (11.4). Le Héros peut toujours se déplacer et combattre au Corps à Corps.

## **MULTI-FACETED**

### **Leader & Héros**

Carte à usage unique.

Cette carte peut être échangée contre deux autres cartes de compétence tirées au hasard. Les Héros et les Leaders ne peuvent pas avoir plus de 2 cartes de compétence.

## **PATHFINDER**

### **Leader & Héros (U.S. seulement).**

Les unités accompagnant ce SMC ne paie que 1 (au lieu de 2) points de déplacement lorsqu'elles se déplacent en terrain de type Jungle Dense ou Eparse, Forêts, ou Hautes Herbes.

## **RAGE**

### **Héros**

Carte à usage unique.

Jouez cette carte au début d'un Corps à Corps. La guerre fait sortir de ses gonds le Héros, il entre dans une rage frénétique. Cette carte ajoute 1 à la Puissance de Feu du Héros pendant la durée d'un Corps à Corps. Une fois utilisée, cette carte doit être défaussée.

## **SUICIDE SAPPER**

### **Héros (NVA et VC seulement)**

Carte à usage unique.

Ce Héros a accroché des explosifs autour de son corps et il tient le détonateur dans sa main. Il peut faire exploser la charge en jouant cette carte. Les explosifs attaquent toutes les unités dans l'hex en utilisant la procédure de tir normal. La Puissance de Feu est de 4, elle n'est pas modifiée par le TM du terrain de l'hex. L'explosion tue le Héros.

## **STEALTHY**

### **Leader & Héros**

Les unités empilées avec ce Leader sont plus difficiles à repérer. Ajoutez 1 à toute tentative de repérage faite contre l'hex de ce Leader. De plus, les unités ennemies adjacentes ne repèrent pas automatiquement les unités avec ce Leader (sauf si ces unités sont marquées d'un pion *Fired*, *Moved*, *Assault Move* ou *Melee*). Lorsqu'un Héros tire cette carte, elle ne s'applique qu'au Héros, pas aux unités empilées avec lui.

## **THUMPER**

### **Héros (U.S. seulement)**

Expert du M79, cet homme peut tirer avec un lance-grenade M79 (représenté par cette carte) au lieu de son arme personnelle. Le M79 a une Puissance de Feu de 2 et une portée de 5. Le M79 peut tirer par dessus des obstacles de niveau 1. Le tireur n'a pas besoin d'avoir une LOS sur la cible s'il est adjacent à une unité amie qui en a une. S'il est utilisé dans une attaque avec plusieurs unités, la Puissance de Feu du M79 n'est pas divisée par 2.

## **VETERAN**

### **Leader & Héros**

Ajoutez 1 au Moral et enlevez 1 au jet de dé de tentative de repérage de ce SMC.

# FORGOTTEN HEROES: VIETNAM

## (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.

### Phase Opérationnelle (4.0)

- Alternier les impulsions pour se déplacer, tirer, ou mener d'autres opérations.
- 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).
- Retirer tout marqueur *FFE*.
- 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 ».

## 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