

TABLE DES MATIÈRES

1.0 Concepts Généraux.....	5
1.1 Échelle et Pions.....	5
1.11 Désignation des Groupes dans les scénarios.....	5
1.2 Dés.....	5
1.3 Empilement.....	5
1.4 Hexagones.....	5
1.5 Moral.....	6
1.6 Armes et Groupes de Soutien.....	6
1.6.1 Armes de Soutien.....	6
1.6.1.01 Mitrailleuses sur Trépied.....	6
1.6.1.1 Enraillement.....	6
1.6.2 Lance-Flammes et Charges Satchel.....	6
1.6.21 PIAT.....	7
1.6.21 Mortier de 51mm.....	7
1.6.22 Cocktails Molotov.....	7
1.6.3 Groupes de Soutien.....	7
1.6.4 Mitrailleuse de Calibre .30.....	7
1.7 Marqueurs d'Événement.....	7
2.0 Séquence de Jeu.....	8
3.0 Phase de Ralliement.....	8
4.0 Phase des Opérations.....	8
4.1 Marqueur Opérations Terminées.....	9
5.0 Tirs.....	9
5.0.1 Influence des Leaders dans les Combats.....	10
5.1 Résultats de la Table DFT.....	10
5.2 Attaques avec Plusieurs Unités.....	10
5.3 Tirs d'Opportunité.....	10
5.4 Portée Étendue.....	11
6.0 Déplacements.....	11
6.1 Mouvement d'Assaut.....	11
6.2 Pas de Course.....	11
6.3 Ramper.....	12
6.3.1 Groupes de Soutien et Mouvement Spécial.....	12
6.4 Mouvement Furtif.....	12
7.0 Fumigènes.....	12
8.0 Combat au Corps à Corps.....	12
8.1 L'Après Corps à Corps.....	12
8.15 Renforcer un Corps à Corps.....	13
8.2 MMC avec une Puissance de Feu Nulle et « M ».....	13
8.2 Armes de Soutien Eligibles au Corps à Corps.....	13
9.0 Phase Administrative.....	13
10.0 LOS et Repérage.....	13
10.1 Repérage.....	13
10.2 Bâtiments et Collines.....	14
10.3 LOS.....	14
10.4 Caractéristiques du Terrain.....	14
10.5 Marqueurs de Terrain.....	14
10.6 Ruisseau.....	14
10.7 Terrain Accidenté.....	15
11.0 Pions SMC.....	15
11.1 Leaders.....	15
11.1.1 Leaders et Combat.....	15
11.1.2 Leaders et Cartes de Compétence.....	15
11.2 Héros.....	15
11.3 Infirmiers.....	15
11.4 Snipers.....	15
11.5 Aumôniers.....	16
11.6 Conseillers Militaires.....	16
11.7 Eclaireurs.....	16
11.8 Leaders de Blindé.....	16
11.9 Commissaires Soviétiques.....	16
11.10 Infirmières.....	16
12.0 Cartes de Compétence.....	16
13.0 Caractéristiques Nationales.....	16
13.1 Viet Cong – Module FHV.....	17
13.2 NVA – Module FHV.....	17

13.3 US Army et USMC – Module FHV.....	17
13.4 ARVN – Module FHV.....	17
13.5 Forces Soviétiques – Module NOSB.....	17
13.51 Pour la Mère Patrie – Module NOSB.....	17
13.52 Demi Groupe Soviétique et Création de Héros – Module NOSB.....	17
13.53 Partisans – Module NOSB.....	17
13.8 Allemands – Module BOH & SAB.....	18
13.81 SS.....	18
13.82 Création d'un Demi Groupe de Combat de la Wehrmacht – Modules BOH & SAB.....	18
13.9 Alliés – Modules BOH & SAB.....	18
13.91 Support – Module BOH.....	18
13.92 Soldats Aéroportés Américains – Module BOH.....	18
13.93 Demi Groupes de Combat Aéroportés Américains – Module BOH.....	18
12.94 Unités Aéroportées Britanniques – Module SAB.....	18
14.0 Armes Lourdes.....	18
14.01 Coups Non Pénétrants	19
14.1 Angles et Point d'Impact.....	19
14.2 Munitions Spéciales.....	19
14.2.1 Effet des Charges Creuses sur l'Infanterie.....	19
14.3 Acquisition de Cible.....	20
14.31 Marqueurs d'Acquisition.....	20
14.32 Acquisition de Cible et Repérage.....	20
15.0 Véhicules.....	20
15.1 Orientation des Véhicules et Déplacements.....	20
15.2 Mouvement d'Assaut et Véhicules.....	21
15.3 Écrasements.....	21
15.4 Équipages de Véhicule.....	21
15.41 Leaders de Blindé.....	21
15.5 Véhicules Soviétiques.....	21
16.0 Passagers.....	21
16.1 Passagers dans un Véhicule.....	21
16.1.1 Tests d'Evacuation.....	21
16.2 Passagers sur un Véhicule.....	22
16.3 Passagers de Véhicules Abandonnés.....	22
16.4 Embarquer et Débarquer d'un Véhicule.....	22
17.0 Infanterie et Artillerie Contre Véhicules.....	22
17.1 Assaut Rapproché.....	22
17.2 Armes Légères Contre Véhicules Blindés.....	23
17.3 Armes Légères Contre Véhicules Non Blindés.....	23
17.4 Mortiers et Artillerie Contre Véhicules Blindés et Hélicoptères.....	23
18.0 Tirs Indirects.....	24
18.1 Mortiers sur Carte.....	24
18.2 Artillerie hors Carte.....	24
18.3 Limitations des Missions de Tir hors Carte.....	24
19.0 Hélicoptères.....	24
19.1 Modes de Déplacement.....	24
19.2 Points de Déplacement des Hélicoptères.....	25
19.3 Hélicoptères, Terrain et Repérage.....	25
19.4 Passagers.....	25
19.5 Hélicoptères au Combat.....	25
19.5.1 Armes Lourdes contre Hélicoptères.....	25
19.5.2 Armes Légères contre Hélicoptères.....	25
19.6 Tir et Déplacement des Hélicoptères.....	25
19.7 Hélicoptères et Tirs d'Opportunité.....	25
20.0 Combats de Nuit.....	26
20.1 Fusées Eclairantes.....	26
21.0 Fortifications.....	26
21.1 Bunkers.....	26
21.2 Trous (foxholes).....	26
21.3 Barbelés (wire).....	26
21.4 Mines.....	26
21.5 Mines Claymore.....	26
21.6 Tranchées.....	27
22.0 Opérations Aéroportées.....	27
22.1 Planeurs.....	27
22.2 Procédure de Placement d'un Planeur.....	27
22.2.1 Placement Initial.....	27
22.2.2 Placement Final.....	28
22.3 Parachutistes.....	28

Lock 'N Load – Règles V3

22.0 Exemples de Jeu.....	29
22.1 Exemple de Jeu : Combat d'Infanterie Basique – Module FHV.....	29
22.2 Exemple de Jeu : Combat d'Infanterie Basique – Module BOH.....	31
22.3 Exemple de Jeu : les Blindés – Module FHV.....	33
22.4 Exemple de Jeu : les Blindés – Module BOH.....	35
22.5 Exemple de Jeu : les Hélicoptères – Module FHV.....	36
23.0 Réductions de Groupes.....	37
24.0 Descriptif des Cartes de Compétence.....	38
24.1 Cartes de Compétence – Module FHV.....	38
24.2 Cartes de Compétence – Module BOH.....	39
25.0 Glossaire.....	41

MARK H. WALKER
LOCK'N LOAD
RÈGLES DU JEU

Notes du traducteur :

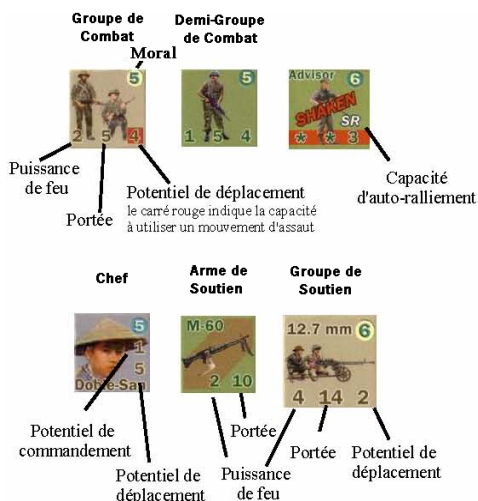
Cette traduction des règles Version 3 est construite comme suit :

- La Version 1 des règles issues de « LnL Forgotten Heroes Vietnam (FHV) » est utilisée comme base,
- entre [], figurent les traductions des termes anglais spécifiques gardés tel quel dans le texte pour une meilleure compréhension de la règle vis-à-vis des composants du jeu. Les termes anglais et français pourront être utilisés selon les cas pour faciliter la lecture de la règle,
- les textes de couleur bleue sont des erratas, des précisions ou des règles optionnelles provenant de forums Internet ou de FAQ du jeu,
- les textes de couleur bleue, ombrés en gris clair, remplacent les textes originaux, dans le but de clarifier les règles,
- en couleur rouge, sauf pour les exemples de jeu proprement dits, figurent les mises à jour de la traduction apportées par la Version 2.0 de « LnL Band Of Heroes (BOH) »,
- en couleur verte, figurent principalement les mises à jour de la traduction apportées par la Bêta Version 3.0 issue du site Web de LnL Publishing, et l'intégration des modules « LnL Swift And Bold (SAB) » et « LnL Not One Step Back (NOSB) ».

Il y a quelque chose de captivant dans les jeux de guerre tactiques. Peut-être est-ce l'impression d'être là bas, en train de vivre ces instants, qui engage autant l'esprit des joueurs. Hélas, jusqu'ici, les jeux se jouant au niveau du Groupe de Combat étaient plus long à jouer qu'amusant. Lock'n Load change tout cela. Voici un système de jeu qui a une forte personnalité, mais une faible complexité.

Tout comme l'interactivité lors de la Phase des Opérations, la dynamique des individus, le moral et les particularités liés à leur nationalité établissent les bases du jeu. En plus d'un tour de force tactique, vous trouverez que Lock'n Load ressemble un peu à un jeu de rôles. C'est intentionnel. Nous voulons que vous preniez soins des hommes et femmes que vous commandez, les chérissiez lorsqu'ils font bien les choses, et ressentiez de la peine lorsqu'ils meurent. En bref, comme dans un bon livre, nous voulons que vous abandonniez toute incrédulité et vous amener dans les rizières du sud Vietnam, dans le bocage Normand ou quelque part dans le futur.

Depuis le moment en octobre 2001 où je commençais le design de Lock'n Load, je savais que j'avais une machine à remonter le temps dans mes mains. Un jeu qui était capable d'amener des joueurs sur n'importe quels conflits durant le dernier siècle. Et en raison de ce potentiel, associé à notre désir de vous donner un produit fini, la version v2 des règles a vu le jour. Au sein de celles-ci, vous trouverez les dernières mises à jour, du tir du Panzerfaust de la Wehrmacht dans le bocage Normand ou du 1^{er} Corps de Cavalerie Huey atterrissant dans les rizières.



1.0 CONCEPTS GENERAUX

1.1 ÉCHELLE ET PIONS

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

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

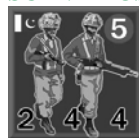
Un Groupe de Soutien représente 4 à 6 hommes et une arme lourde, et est représenté par un pion de 3/4 pouces avec la silhouette de l'arme et deux hommes.

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

Les « Support Weapons (SW) » [Arme de Soutien] sont des armes individuelles qui doivent être utilisées par un Groupe ou Demi Groupe de Combat, un Equipage, ou par un SMC particulier. Les Groupes de Soutien ne peuvent porter ou tirer avec des Armes de Soutien supplémentaires.

Les tours représentent 2 à 4 minutes de jeu.

1.11 DESIGNATION DES GROUPES DANS LES SCENARIOS



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

1.2 DES

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

1.3 EMPILEMENT

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

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

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

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

Les unités à l'intérieur d'un véhicule font partie de celui-ci en ce qui concerne l'empilement. Ceci peut empêcher leur déchargement si leur présence dans l'hexagone excède la limite d'empilement. Ceci veut dire aussi qu'en cas d'évacuation du véhicule, elles sont éliminées si elles excèdent la limite d'empilement.

1.4 HEXAGONES

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

Lock 'N Load – Règles V3

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

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

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

1.5 MORAL

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

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

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

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

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

1.6 ARMES ET GROUPES DE SOUTIEN

Chaque pion de 5/8 pouces avec une silhouette d'arme, tels une mitrailleuse, un bazooka, un LAW (Light Anti-tank Weapon) [Lance-Roquettes (d'origine américaine)], un lance-flammes, **une charge Satchel** ou un RPG (Rocket Propelled Grenade) [Lance-Roquettes (d'origine soviétique)], est une Arme de Soutien. D'autre part, les pions 3/4 pouces avec une silhouette de soldats tirant avec une arme, **tels que un ATG 88mm Allemand ou un mortier 60mm Américain**, sont des Groupes de Soutien, incluant à la fois l'arme et les servants l'utilisant.

1.6.1 ARMES DE SOUTIEN

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

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

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

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

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

Les Héros tirant avec une Arme de Soutien perdent leur propre capacité de tir. Cela est vrai même si le Héros fait partie d'une pile d'unités attaquantes,

dans lequel cas le Héros attaque avec toute la Puissance de Feu de son Arme de Soutien seulement.

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

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

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

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

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

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

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

1.6.1.01 MITRAILLEUSES SUR TREPIED

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

Un Groupe ou Demi Groupe de Combat en Bon Ordre peut inverser la face du pion durant la Phase de Ralliement. L'autre face des pions de mitrailleuses à trépied montre soit la mitrailleuse en configuration bipied soit démantelée. Sur cette face, ce type de mitrailleuse peut être transporté comme n'importe quelle autre Arme de Soutien. Quand des unités arrivent en jeu depuis un point extérieur au plateau, les mitrailleuses à trépied sont soit démantelées soit en mode bipied.

1.6.1.1 ENRAILLEMENT

Aucune mitrailleuse dans le module BOH ne s'enraye. Cette règle est seulement applicable aux modules – tels celui relatif aux Iles Falkland – qui en ont besoin. Sur les Iles Falkland, les L7A2 et MAG58 sont susceptibles de s'enrayer. Chaque fois qu'une mitrailleuse participe à une attaque (pas à un Corps à Corps) et que les camps opposés obtiennent le même jet de dé (par exemple, les 2 joueurs obtiennent un « 1 »), la mitrailleuse s'enraye. Retournez le pion de mitrailleuse sur sa face « Jammed » [Enrayé]. Retournez le pion sur sa face non enrayer lors de la prochaine Phase de Ralliement si l'arme est possédée par un MMC ou un SMC en Bon Ordre. Si plus d'une mitrailleuse attaque, une seule s'enraye.

1.6.2 LANCE-FLAMMES ET CHARGES SACHEL

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

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

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

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

Par exemple, si un Groupe de Combat de Parachutistes Américain 2-5-4 jette une charge Satchel dans un hex adjacent, il attaquerait alors l'hex avec une Puissance de Feu égale à 6. Si le même Groupe de Combat tire avec sa Puissance de Feu propre dans l'hex adjacent et lance aussi une charge Satchel, il attaquerait l'hex avec une FP = 10, calculée comme suit : +2 pour la FP propre au groupe, + 2 pour l'unité ciblée dans un hex adjacent (DRM lié au tir avec FP propre et non pas à la charge) +6 pour la charge Satchel (pas de DRM comme expliqué dans le paragraphe précédent).

1.6.21 PIAT (Projector Infantry Anti-tank)

Le PIAT était une arme portative Britannique anti-char. A la différence des roquettes allemandes et américaines qui étaient propulsées, la charge du PIAT était lancée de son support par l'intermédiaire d'un grand ressort. Les PIAT sont sujets aux mêmes règles que les Bazookas, Panzerfausts, et autres armes portatives à charge creuse, à l'exception suivante : une unité ne peut utiliser un PIAT si elle se situe à un niveau (ou plus) plus haut que sa cible (cibler à des élévations inférieures a souvent conduit le projectile à s'échapper tout seul de son support de lancement).

1.6.22 Mortier de 51mm

Ce mortier (souvent appelé mortier de 2 pouces) a été souvent déployé au sein des Groupes de Combat de parachutistes Britanniques. Il est traité comme une Arme de Soutien (1.6.1), **non** comme un Groupe de Soutien, et doit être porté et utilisé par un MMC ou un SMC éligible. Il ne peut tirer depuis des hex de Bâtiment, de Jungle Dense ou de Forêt.

Le Mortier a une Puissance de Feu de 2, qui n'est jamais divisée par 2 lors d'une attaque menée par de multiples unités (mais sa FP est réduite de moitié lorsque le tir est opéré par un SMC tout seul), il dispose d'une portée minimale de 2 et maximale de 9.

Le mortier peut seulement tirer sur des hex repérés, mais peut attaquer de l'une de ces 2 façons :

1) Le mortier peut tirer directement sur des unités repérées dans sa LOS. Lancez 2d6, sélectionnez le dé le plus haut, et ajoutez le à la Puissance de Feu totale à laquelle le mortier contribue, appliquez tous les modificateurs de la table DFT, et résolvez normalement l'attaque. Par exemple, si un Groupe de Combat de parachutistes Britanniques 1-6-4, équipé d'un mortier de 51mm, tire sur une cible située à une portée de 6 hex, le joueur Britannique lance 2d6, sélectionne le plus haut, l'ajoute à 3 (3 = FP du Groupe de Combat + FP du mortier), et résout l'attaque normalement.

2) Le mortier peut effectuer un tir indirect, et ne nécessite alors pas de LOS sur l'hex cible repéré, si l'unité équipée du mortier est adjacente à une unité amie qui elle dispose d'une LOS sur l'hex cible.

Une unité peut repérer un hex et encore diriger le tir du mortier dans la même impulsion. Le Modificateur de Commandement n'affecte pas la Puissance de Feu du mortier quand ce dernier effectue un tir indirect, un terrain Gênant non plus, mais les autres modificateurs de la table DFT s'appliquent. **Ne placez pas** de marqueur FFE dans l'hex cible dans les 2 cas vus ci-dessus concernant le tir de mortier de 51 mm ; cette arme disposait rarement du nombre suffisant de munitions requises pour créer un tir de barrage. Les unités dirigeant un tir de mortier sont marquées d'un pion *Ops Complete*. Les Médecins, les Aumôniers, et les Groupes de Soutien ne peuvent diriger de tir de mortier. Le mortier ne peut pas effectuer de Tir d'Opportunité. Le mortier ne peut être déplacé quand il est appaître assemblé sur la face de son pion (montrant sa FP et sa portée). Un Groupe ou un Demi Groupe de Combat en Bon Ordre peut changer de face le pion du mortier durant la Phase de Ralliement.

1.6.23 Cocktails Molotov

Les cocktails Molotov sont des Armes de Soutien avec des caractéristiques uniques. Les Molotov peuvent être utilisés par toute unité éligible à utiliser

une Arme de Soutien. Ils sont utilisés une fois puis sont retirés du plateau de jeu. Ils peuvent être utilisés en conjonction de la Puissance de Feu d'un MMC ou SMC pour attaquer de l'infanterie et des véhicules via l'utilisation de la table DFT. Ils peuvent aussi être utilisés au Corps à Corps ou ajoutés à la Puissance de Feu d'une unité lors d'un Assaut Rapproché contre un véhicule (17.1). Si un Molotov, ou une attaque de multiples unités incluant un Molotov, choque une unité ennemie lors de l'utilisation de la table DFT (et non pas la table de Corps à Corps), l'unité ennemie doit battre en retraite d'un hex, comme décrit au 1.6.2. Si un Molotov, ou une attaque de multiples unités incluant un Molotov, choque un véhicule ennemie lors de l'utilisation de la table DFT, l'équipage doit abandonner le véhicule et battre en retraite.

Le Modificateur de Commandement modifie les attaques avec des Molotov, à moins que le Leader lance lui-même le Molotov. Les Molotov ne reçoivent pas d'autres modificateurs de la table DFT, à moins que ce ne soit un MMC qui utilise sa Puissance de Feu inhérente en complément du lancer de Molotov. La Puissance de Feu d'un Molotov n'est pas réduite de moitié quand il est utilisé par un MMC éligible (Leader, Héros, Commissaire, Eclaireur, Conseiller).

1.6.3 GROUPES DE SOUTIEN

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

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

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

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

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

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

Les canons sans recul sont indiqués par un sigle « RR » sur leur pion. Les armes sans recul ont un souffle important vers l'arrière de l'arme qui les rend dangereuses à utiliser dans un bâtiment. Mais on considère ici que les bunkers sont aménagés pour permettre le tir d'un canon sans recul.

1.6.4 MITRAILLEUSE DE CALIBRE .30

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

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

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

1.7 MARQUEURS D'EVENEMENT

La plupart des scénarios incluent des « Event Markers » [Marqueurs d'Événement]. Ces marqueurs, lorsqu'ils sont activés, déclenchent des événements spéciaux (tels des renforts inattendus, etc.) qui dynamisent le

scénario. Il y a deux types d'événements dans *Lock'n Load* : « Occupation » [Occupation] et « Line of Sight (LOS) » [Ligne de Vue].

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

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

2.0 SEQUENCE DE JEU

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

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

Pendant la Phase des Opérations, les joueurs alternent les impulsions. Au cours d'une impulsion, toutes les unités se situant dans un hexagone ou à un étage d'un bâtiment peuvent être activées pour tirer ou se déplacer. Lorsqu'un Leader est activé, non seulement les unités dans l'hexagone du Leader, mais aussi toutes les unités dans les hexagones adjacents, peuvent être activées.

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

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

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

Par exemple, dans le module LnL BOH : un Leader situé à l'étage supérieur en 1515 peut activer les unités à l'étage supérieur en 1516 et en 15J5 (unités adjacentes au même étage), ou bien, à l'étage supérieur et au rez-de-chaussée en 1515 (unités adjacentes à différents étages).

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

3.0 PHASE DE RALLIEMENT

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

Le joueur qui a l'initiative rallie toutes les troupes choquées (face Shaken des pions). Lorsqu'il a terminé avec toutes les tentatives de ralliement, l'autre joueur effectue les siennes. Les Leaders choqués sont ralliés en premier. Les troupes choquées dans le même hexagone / au même étage d'un bâtiment avec un Leader en Bon Ordre (**exception des soldats SS ; voir 13.81**) peuvent tenter de se rallier en obtenant un résultat de 2d6 inférieur ou égal à leur moral. Les modificateurs de Commandement sont soustraits du jet de dés. **Les Leaders de Blindés (11.8 et 15.41) peuvent seulement rallier le tank dont ils font partie.** Les troupes dans un terrain disposant d'un « Target Modifier (TM) » [Modificateur de Protection de Terrain] positif, tels **la Forêt, les Bosquets**, et les Bâtiments en Bois, enlèvent deux au jet de dés (les Modificateurs de Protection de Terrain sont listés sur la table TEC). Les troupes sans Leader en Bon Ordre dans leur hexagone ne peuvent pas se rallier (exceptions : les troupes dans un hexagone où se trouve un Héros peuvent essayer de se rallier, **les véhicules peuvent toujours essayer de se rallier** et les troupes marquées d'un sigle SR (Self-Rally) peuvent s'auto-rallier). Les Leaders peuvent seulement rallier des unités dont les pions ont la même couleur de fond qu'eux-mêmes.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

4.0 PHASE DES OPERATIONS

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

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

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

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

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

Par exemple, dans le module LnL BOH : un Leader à l'étage supérieur en 1515 peut activer les unités à l'étage supérieur en 1516 et en 15J5, ou bien, à l'étage supérieur et au rez-de-chaussée en 1515.

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

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

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

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

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

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

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

Marquez les unités qui se sont déplacées avec des marqueurs *Move*, *Low Crawl*, *Assault Move* et celles qui ont tiré avec un marqueur *Fired*. Ces unités ne peuvent pas être utilisées à nouveau pendant ce tour excepté pour se défendre au Corps à Corps (voir « 6.1 Mouvements d'Assaut » pour la seule exception). Marquez les hélicoptères (module FHV) qui se sont déplacés – mais qui n'ont pas tiré – avec un marqueur *Ops Complete*.

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

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

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

4.1 MARQUEUR OPERATIONS TERMINEES

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

Les MMC sous un marqueur *Ops Complete* peuvent effectuer des Tirs d'Opportunité, mais soustraient « 2 » à la Puissance de Feu totale de leur pile d'attaque. La Puissance de Feu est modifiée **avant** de considérer toute autre « Attacking Unit's Die Roll Modification (DRM) » [Modification du Jet de Dé de l'Unité de l'Attaquant].

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

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

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

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

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

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

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

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

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

5.0 TIRS

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

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

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

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

ajoute le Modificateur de Terrain occupé par les troupes ciblées et compare le résultat au jet de dé modifié de l'attaquant.

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

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

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

5.0.1 INFLUENCE DES LEADERS DANS LES COMBATS

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

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

5.1 RESULTATS DE LA TABLE DFT

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

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

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

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

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

Les Chaplains [Aumôniers] Choqués ne peuvent plus rallier de soldats.

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

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

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

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

« *Wounded* » [Blessé] : si l'unité est en déplacement, elle doit immédiatement s'arrêter. Retournez le SMC sur sa face « *Shaken* » (excepté les Héros **dont les pions sont retournés sur leur face « *Wounded* »**) et placez un marqueur « *Wounded* » dessus. **Tout SMC blessé, autre qu'un Héros, a**

son moral réduit de 1. Si le SMC n'a pas encore été activé, il peut toujours l'être durant ce tour.

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

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

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

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

5.2 ATTAQUES AVEC PLUSIEURS UNITÉS

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

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

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

5.3 TIRS D'OPPORTUNITÉ

Les unités qui ne sont pas marquées d'un pion *Move*, *Low Crawl*, *Stealth* [*Mouvement Furtif*] ou *Fired* (1) et qui dispose d'une LOS claire vers l'hexagone dans lequel se trouve une unité ennemie dépensant au moins un point de déplacement, quelque soit le type de déplacement sauf en train de Ramper (**exception en 6.4 Mouvement Furtif**), peuvent tirer sur cette unité ennemie. **Cela s'appelle un Tir d'Opportunité, se produisant durant l'impulsion de l'adversaire, et ce tir n'est pas considéré comme une impulsion. Les unités en train de Ramper peuvent être la cible d'un tir d'opportunité seulement si elles sont Repérées dans l'hex dans lequel elles rentrent.**

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

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

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

Lock 'N Load – Règles V3

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

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

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

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

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

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

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

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

5.4 PORTEE ETENDUE

Les MMC / SMC avec une zone noire entourant leur portée peuvent tirer jusqu'à 2 fois la portée indiquée sur leur pion. Cependant, tout tir supérieur à la portée indiquée, est réduit de moitié. Par conséquent, une unité de Gardes 2-2-4-6 tirant sur un groupe allemand à une distance de 3 hex a une FP de 1 [errata].

6.0 DÉPLACEMENTS

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

Un hex qui contient un Leader, non blessé, non choqué et qui n'a pas encore été activé, peut activer à la fois les unités dans cet hex et dans les hex adjacents. Des unités dans le même hex, mais à différents étages sont considérées comme adjacentes. Des unités dans un hex adjacent, mais à des étages différents ne le sont pas. Des unités commençant dans des hex adjacents au Leader sont libres de tirer ou de se déplacer indépendamment du Leader. Néanmoins, toutes les unités dans chaque hex doivent se déplacer et tirer ensemble si elles font l'un ou l'autre.

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

font ensemble sur la même cible dans la même impulsion (exception : voir Armes Lourdes 14.0 avec un tir possible sur des cibles séparées).

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

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

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

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

- Les unités entrent dans un hex.
 - Des événements potentiels sont déclenchés.
 - Un Tir d'Opportunité potentiel est effectué.
 - Si les unités en déplacement sont toujours « En Bon Ordre », elles peuvent poursuivre leur prochaine action (auto-repérage de l'unité adjacente, déplacement, tir dans le cas d'un Mouvement d'Assaut, ...).
- Ainsi, une unité qui se déplace à côté d'une unité ennemie, excepté si elle est choquée par un flot de Tirs d'Opportunité, ne cause pas le repérage de l'unité adjacente ennemie... à moins que, bien sûr, ce ne soit cette dernière qui ait tiré.

6.1 MOUVEMENT D'ASSAUT

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

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

Appliquer un malus de 2 sur la FP **totale** des unités utilisant le Mouvement d'Assaut. Par exemple, 2 Groupes de Combat de Parachutistes Américains utilisant le Mouvement d'Assaut tirerait avec une FP égale à 1 (+2 pour le 1^{er} Groupe, +1 pour le second, -2 pour le Mouvement d'Assaut = 1). Les Armes de Soutien lourdes, telles que les Bazookas, subissent une pénalité de tir sur la table OFT.

Le malus de 2 s'ajoute aux autres malus.

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

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

6.2 PAS DE COURSE (Double Time)

Les unités **en Bon Ordre ou Choquées** » qui commencent leur impulsion et se déplacent pendant toute l'impulsion avec un Leader en Bon Ordre, peuvent accroître leur MF de deux points. Ces unités ne peuvent pas se

déplacer plus que le MF du Leader. **Les Groupes de Soutien ne peuvent pas se déplacer au Pas de Course.**

6.3 RAMPER

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

6.3.1 GROUPES DE SOUTIEN ET MOUVEMENT SPECIAL

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

6.4 MOUVEMENT FURTIF

Les unités marquées d'un carré jaune brillant entourant leur facteur de mouvement peuvent se déplacer jusqu'à la moitié de leur potentiel de mouvement (fraction arrondie au chiffre inférieur) et tirer plus tard. Un tel tir est exécuté comme un tir de Mouvement d'Assaut – soustrayez 2 à la Puissance de Feu totale d'attaque des unités utilisant le tir lors d'un Mouvement Furtif (Eclaireurs exceptés). Les unités capables de Mouvement Furtif **ne sont pas** automatiquement repérées quand elles se déplacent, même si elles sont adjacentes à une unité ennemie. Pour qu'une telle unité soit repérée, soit une unité ennemie effectue et réussit une tentative de repérage (10.0), soit l'unité tire, soit l'unité se déplace en terrain Dégagé dans la LOS d'une unité ennemie « En Bon Ordre ». Les unités **ne peuvent pas** utiliser le Mouvement Furtif au Pas de Course (6.2), mais peuvent l'utiliser pour entrer en combat au Corps à Corps. Les Héros et les Leaders ne peuvent pas utiliser le Mouvement Furtif à moins que cela ne soit spécifiquement indiqué.

7.0 FUMIGÈNES

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

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

Choisissez l'hex et lancez 1d6. Si le résultat du dé est égal ou inférieur à la capacité de placer un fumigène de l'unité, placez un marqueur « Smoke 1 » [Fumigène 1] dans l'hex. Quelque soit le succès de la tentative, placez un marqueur *Ops Complete* sur l'unité.

Les capacités à placer un fumigène sont :

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

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

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

8.0 COMBAT AU CORPS À CORPS

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

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

La Puissance de Feu propre à toutes les unités attaquantes (celles qui se sont déplacées dans l'hex), ajoutée aux Armes de Soutien éligibles au Corps à Corps (mitrailleuses, charges Satchel et lance-flammes), est comparée à la Puissance de Feu des unités en défense (ainsi qu'à leurs mitrailleuses, charges Satchel et lance-flammes) que l'attaquant choisit, et le rapport de force est déterminé en supprimant toute fraction. Par exemple, une FP de 4 attaquant une FP de 2 donne un rapport de 2-1, alors qu'une FP de 5 attaquant une FP de 2 ne donne pas un rapport de 2,5-1 mais aussi 2-1. Toutes les unités en défense n'ont pas à être attaquées, mais au moins l'une d'entre elle doit l'être. Les attaques à moins de 1-3 sont traitées à 1-3 mais ne peuvent pas être conduites contre plusieurs unités. Lancez 2d6 et consultez la « Melee Table (MT) » [Table des Corps à Corps]. Les Modificateurs de Commandement s'appliquent aux unités attaquantes et sont ajoutés à leurs jets de dés. Si l'attaquant obtient un jet de dé égal ou supérieur au jet de dés nécessaire, les unités en défense sont éliminées. Les unités éliminées **ne sont pas** encore enlevées. Le défenseur suit alors exactement la même procédure contre les unités attaquantes qu'il choisit. Après l'évaluation des dégâts, enlevez les unités éliminées des deux camps. Marquez l'hex d'un pion *Melee*.

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

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

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

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

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

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

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

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

8.1 L'APRES CORPS A CORPS

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

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

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

Les Leaders et Conseillers Militaires **qui ne portent pas d'Armes de Soutien éligibles au Corps à Corps** (mitrailleuse, charge Satchel et lance-flammes,...)(voir 8.3), les Snipers, les Aumôniers, les Infirmiers et les unités choquées ne peuvent pas attaquer ni être pris pour cible dans un Corps à Corps. Ils sont considérés comme des unités non éligibles au Corps à Corps. Les Groupes de Soutien peuvent être pris pour cible individuellement durant un Combat au Corps à Corps. Si tous les MMC, Héros, Leaders / Conseillers Militaires, en Bon Ordre et portant une LMG [Light Machine Gun] ou un lance-flammes, sont éliminés, les Leaders et Conseillers Militaires qui ne portent pas de LMG ou de lance-flammes, les unités non éligibles au Corps à Corps sont elles aussi éliminées. Si une unité entre dans un hex contenant seulement des unités ennemies non éligibles pour un Corps à Corps, alors toutes les unités ennemies sont éliminées et les unités entrant dans l'hex doivent s'arrêter.

8.15 RENFORCER UN CORPS À CORPS

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

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

8.2 MMC AVEC UNE PUISSANCE DE FEU NULLE ET MARQUE D'UN « M »

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

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

Par exemple, dans le module LnL BOH : deux Demi Groupes de Combat Allemands 0-5-4 attaquent un Groupe 2-5-4 au Corps à Corps. Le rapport de force devrait être de 2 contre 2 ou 1 contre 1 (chaque Demi Groupe de FP = 0 compte comme 1 FP pour l'attaque). Le joueur Allemand doit néanmoins soustraire 2 du jet de dé. Par conséquent, le joueur Allemand doit tirer un 10 ou plus (10-2 = 8 qui est le minimum nécessaire pour tuer l'opposant dans une attaque à 1-1) pour éliminer le Groupe 2-5-4. Inversement, le Groupe 2-5-4 attaquerait les deux Demi Groupes à 2 contre 2 ou 1-1, mais ajouterait deux à son jet de dé. En conséquence, il éliminerait les deux Demi Groupes Allemands en tirant un 6 ou mieux (6+2 = 8).

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

8.3 ARMES DE SOUTIEN ELIGIBLES AU CORPS A CORPS

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

9.0 PHASE ADMINISTRATIVE

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

10.0 LOS ET REPÉRAGE

Une unité a une LOS sur une autre unité si dans le monde réel, elle peut voir cette autre unité. Les unités ne peuvent pas tirer sur des cibles sur lesquelles elles n'ont pas de LOS. Une LOS est tracée du centre de l'hex d'où l'unité tire jusqu'au centre de l'hex de la cible. La LOS qui traverse une partie de terrain Bloquant ou Gênant est considérée comme bloquée ou gênée. La LOS n'est pas bloquée ou gênée par de petites parties de terrain qui se prolongent, depuis l'unité en train de tirer ou depuis l'hex de la cible, dans un hex de terrain dégagé adjacent. Voir ci-dessous pour plus de détails.

10.1 REPÉRAGE

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

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

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

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

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

Le Repérage est un élément conducteur du jeu. A moins qu'il ne soit spécifié le contraire dans les règles ou sur les Cartes de Compétence, l'hex où se trouve une ou plusieurs unités, est automatiquement repéré :

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

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

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

Notez que le statut d'un hex peut changer durant un tour. Par exemple, si l'hex est repéré parce qu'il est adjacent à une unité ennemie en Bon Ordre et

que cette unité est Choquée ou se déplace plus loin, l'hex ne sera alors plus repéré.

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

Si toutes les unités quittent un hex, tout marqueur *Spotted* sur cet hex est retiré.

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

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

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

Les tentatives de repérage au travers d'un terrain Bloquant ou Gênant suivent les règles générales des LOS en 10.3. Une fois qu'un hex est repéré, il est repéré par toutes les unités amies pendant tout le tour, même par celles qui n'ont pas de LOS au moment du repérage. Notez que si les unités repérées quittent l'hex (ou sont éliminées), l'hex n'est plus repéré.

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

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

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

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

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

10.2 BÂTIMENTS ET COLLINES

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

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

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

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

10.3 DETERMINER LES LOS

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

Il y a 2 types de terrain qui affectent la LOS : Bloquants et Gênants. Toute silhouette de terrain Bloquant qui coupe une LOS la bloque (sauf ce qui est noté plus loin).

Les silhouettes de terrain Gênant ne bloquent pas les LOS (sauf ce qui est noté plus loin) mais les gênent. Enlevez 1 au jet de dé de l'attaquant et ajoutez 1 au tentative de repérage pour chaque hex où la LOS coupe la silhouette d'un terrain Gênant. Si la LOS passe à travers plus de 2 hex de terrain Gênant, elle est bloquée et on ne peut attaquer ou tenter de repérer. Les LOS peuvent être gênées par un seul facteur par hex. Ainsi une LOS passant au travers d'un hex de Bosquet contenant un blindé est modifiée par « 1 », et non par « 2 ».

Les terrains Bloquants / Gênants de l'hex de l'attaquant ou de la cible ne bloquent / gênent jamais la LOS.

Les terrains Bloquants / Gênants s'étendant de l'hex de l'unité qui tire ou de la cible, ne bloquent ni ne dégradent la LOS sauf quand la LOS est tracée le long du bord d'un hex de terrain Bloquant ou Gênant.

Les terrains peuvent avoir une certaine élévation (altitude) ou avoir une certaine hauteur (exprimée en niveau sur la TEC [Table des Effets de Terrain]). Par exemple, un hex de Forêt (niveau 2) sur une colline de niveau 1 (par exemple, l'hex E7 de l'overlay Y du module LnL NOSB) est un obstacle de niveau 3.

Les terrains Bloquants / Gênants au même niveau que les hex de l'attaquant et de la cible bloquent / gênent les LOS.

10.4 CARACTÉRISTIQUES DU TERRAIN

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

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

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

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

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

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

10.5 MARQUEURS DE TERRAIN

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

10.6 RUISSEAU

Dans le module LnL NOSB, l'hex 19M6 et autres hex similaires sont des hex de ruisseau peu profonds. Ils sont considérés comme terrain Dégagé avec un TM égal à 0. Dans le module LnL NOSB, l'hex 19L4 est un gué. Il a

les mêmes caractéristiques que les hex de ruisseau, mais avec des coûts de mouvement différents.

10.7 TERRAIN ACCIDENTÉ

Un terrain accidenté est un terrain Dégradé qui fournit un TM de « +2 ». La LOS traversant n'importe quelle portion d'un hex de terrain accidenté, est dégradée.

11.0 PIONS SMC

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

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

11.1 LEADERS

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

Le Modificateur de Commandement d'un Leader peut être utilisé pour aider un Tir Direct (sur la table DFT), pour modifier un Test de Dommages, pour rallier des unités ou pour diriger des troupes dans un combat au Corps à Corps, ainsi que pour d'autres fonctions mentionnées dans ces règles.

Deux Leaders dans le même hexagone ne peuvent pas cumuler leurs Modificateurs de Commandement.

11.11 LEADERS ET COMBAT

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

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

Leur Modificateur de Commandement est ajouté à la FP de l'unité qui utilise la table DFT et/ou soustrait du jet de dé pour toucher des Armes de Soutien et des Groupes de Soutien utilisant la table OFT. Notez qu'un Leader peut aider à la fois les Groupes de Combat utilisant leur FP inhérente / Armes de Soutien (LMGs, lance-flammes, ...) et les Armes de Soutien ou les Groupes de Soutien utilisant la table OFT, qui sont activés dans l'hex du Leader pendant la même impulsion que lui. Les Leaders qui aident de tels tirs sont placés sous un marqueur *Fired*. En bref, le Modificateur de Commandement est appliqué à chaque attaque provenant de l'hex du Leader durant son impulsion.

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

11.12 LEADERS ET CARTES DE COMPÉTENCE

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

11.2 HÉROS

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

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

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

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

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

Chaque Héros reçoit une Carte de Compétence tirée au hasard lorsqu'il est créé ou bien s'en voit assigner une en fonction du scénario. Si un Héros qui commence le jeu sur le plateau de jeu, n'a pas de Carte de Compétence assignée, aucune carte n'est piochée. Il ne peut y avoir que 2 Héros d'une même nationalité en jeu en même temps. Les Héros sont toujours créés avec un moral « En Bon Ordre » (jamais blessé). Les Héros créés par une unité choquée en mouvement doivent stopper leur mouvement aussi. Des Héros peuvent être créés même si le Test de Dommage qui a permis de les créer entraînent l'élimination de l'unité source.

11.3 INFIRMIERS

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

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

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

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

11.4 SNIPERS

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

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

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

Il est possible de tirer sur les Snipers comme sur n'importe quelle unité, mais ils doublent le Modificateur de Terrain de leur propre hex contre toutes les

attaques, excepté contre les barrages d'artillerie ou de mortiers et les Snipers ennemis. Les Snipers peuvent s'empiler avec les MMC, mais dans ce cas, leur bonus de Modificateur de Terrain n'est pas pris en compte. Quand ils sont empilés avec des MMC, ils peuvent attaquer durant la même impulsion que ceux-ci, mais tire séparément durant cette impulsion.

Un Sniper ne peut pas tirer sur un hélicoptère.

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

Les Snipers ne peuvent pas entrer volontairement dans un Corps à Corps. Les Snipers ne peuvent pas attaquer ou défendre pendant un Corps à Corps. Si pendant un Corps à Corps, tous les MMC ou SMC amis éligibles dans l'hex sont éliminés (3), le Sniper est retiré du jeu.

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

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

11.5 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 Dommages, 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 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 (module LnL BOH) avec lesquelles ils sont empilés. Les Conseillers Militaires peuvent Repérer et utiliser des Armes de Soutien.

11.7 ECLAIREURS

Les Eclaireurs peuvent utiliser le Mouvement Furtif (voir 6.4), et soustraire « 2 » de tous leurs lancers de dé de Repérage. Les Eclaireurs ne soustraient en aucun cas « 2 » de leur FP après utilisation du Mouvement Furtif. Les Eclaireurs ont une FP égale à 0. Ils peuvent faire office de servants pour une Arme de Soutien, mais perdent dans ce cas toutes leurs capacités d'Eclaireur. Les Eclaireurs combattent au Corps à Corps, comme les MMC disposant d'une FP égale à 0 (voir 8.2).

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

Les Eclaireurs peuvent faire appel à l'artillerie.

11.8 LEADERS DE BLINDÉ

Les Leaders de Blindé sont des pions de 5/8 pouces avec une image d'un Leader de Blindé, un Facteur de Moral et un Modificateur de Commandement. Les Leaders de Blindé n'ont pas de Facteur de Mouvement. Dans le module BOH, les deux Leaders de Blindé sont le Lieutenant Rindt et le Sergent Darius.

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

Les Leaders de Blindé peuvent seulement rallier le véhicule qu'ils commandent. Les tanks avec un Leader de Blindé utilisent le facteur de moral de ce Leader dans toute circonstance et soustraient du lancer de dé, le Modificateur de Commandement du Leader, lors des ralliements ou des Tests de Dommages. Pour les véhicules avec des Leaders, il faut utiliser les résultats dans la colonne appropriée de la table DFT, c'est-à-dire la colonne « Armored Vehicles / Armor Leader » [Véhicules Blindés / Leader de Blindé] ou « Unarmored Vehicles » [Véhicules Non Blindés], et **non** la colonne « Good Order SMC » [SMC en Bon Ordre].

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

11.9 COMMISSAIRES SOVIETIQUES

Dans le module LnL NOSB, les Commissaires Politiques fonctionnent comme les Leaders sur tous les aspects (que ce soit avec les Gardes ou les avec Troupes du Rang). Par conséquent, les Commissaires peuvent Rallier des unités, supporter une attaque directe, aider lors d'un Test de Dommages, repérer pour l'artillerie, etc. En complément, durant une Phase de Ralliement (seulement), si les unités Choquées et empilées avec le Commissaire échouent dans leur tentative de ralliement, le Commissaire peut essayer de les rallier une seconde fois. Pour ce faire, le joueur en charge du Commissaire crie « Combat ou Meurt », ajoute 1 au moral des unités qu'il essaye de rallier, et lance 2d6. Si les unités se rallient, tout va bien. Si elles échouent une nouvelle fois dans cette tentative de ralliement, elles souffriront de pertes tels que définies dans la table DFT. Les Groupes de Combat réduits en Demi Groupes de Combat, les Demi Groupes de Combat éliminés, etc. Si le joueur en charge du Commissaire obtient un 12 durant cette seconde tentative de ralliement, cela signifie que le Commissaire a été tué et est alors éliminé du plateau. Cette tentative de ralliement « Combat ou Meurt » peut être utilisée en conjonction de ce qui est indiqué en 13.51.

11.10 INFIRMIERES

Les Infirmières peuvent s'auto-rallier. Elles ont des Modificateurs de Commandement tout comme les Leaders. Ces modificateurs peuvent être utilisés seulement pour rallier des troupes, pas pour supporter les Tests de Dommages. Les Infirmières en Bon Ordre ont aussi la capacité de soigner les unités de la même manière que les Infirmiers (11.3). Spécifiquement, durant une Phase de Ralliement, les Infirmières en Bon Ordre peuvent soit (pas les deux) soigner une unité après avoir réussi un Test de Moral soit tenter un ralliement jusqu'à 2 SMC ou 2 MMC. Les Infirmières peuvent exercer cette capacité sur toute unité Soviétique – les Gardes, les Troupes sur le Front, ou les Partisans. Les Infirmières ne sont pas des combattantes ni des SMC éligibles au Corps à Corps. Elles ne peuvent pas repérer, tirer, faire appel à l'artillerie, etc.

12.0 CARTES DE COMPÉTENCE

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

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

13.0 CARACTÉRISTIQUES NATIONALES

Le module LnL FHV présente cinq organisations combattantes distinctes :

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

Le module LnL BOH présente quatre organisations combattantes distinctes :
- « SS » [corps militaire politique nazi],

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

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

- « British Airborne » [troupes aéroportées britanniques].

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

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

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

13.1 VIET CONG – MODULE FHV

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.

Embuscades ! 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 – MODULE FHV

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 – MODULE FHV

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 – MODULE FHV

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 Dommages 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].

13.5 FORCES SOVIETIQUES – MODULE NOSB

Les Soviétiques ont mené une guerre épique contre l'Allemagne d'Hitler, subissant des millions de pertes humaines, et engageant l'essentiel des forces Allemandes sur le terrain durant la Seconde Guerre Mondiale.

Les unités de Gardes Soviétiques sont de couleur rouge. Les Troupes Soviétiques sont de couleur or et les Partisans de couleur orange brûlée. Souvenez-vous, excepté les cas cités en 11.9 et 11.10, les Leaders, et autres SMC éligibles, peuvent seulement rallier des unités ayant la même couleur de fond sur leur pion (3.0). Des unités Soviétiques de couleur différente ne peuvent pas être empilées ensemble.

13.51 POUR LA MERE PATRIE – MODULE NOSB

Durant chaque Phase de Ralliement, le joueur Soviétique peut augmenter le moral de **toutes** ses unités hex par hex. Par exemple, un Groupe de Combat 1-4-4-5 pourrait avoir son moral augmenté à 6. Les autres modificateurs liés au ralliement, comme l'occupation d'un terrain bénéficiant d'un TM positif (voir 3.0) s'applique toujours. Cette capacité s'applique à toute unité Soviétique, incluant les véhicules et les Partisans.

13.52 DEMI-GROUPE SOVIETIQUE ET CREATION DE HEROS – MODULE NOSB

Un Groupe de Combat 1-3-4-5 se réduit en un Demi Groupe 1-3-4-4.
Un Groupe de Combat 1-4-4-5 se réduit en un Demi Groupe 1-3-4-5.
Un Groupe de Combat de Gardes 2-2-4-5 se réduit en un Demi Groupe de Gardes 1-3-4-5.
Un Groupe de Combat de Gardes 2-2-4-6 se réduit en un Demi Groupe de Gardes 1-3-4-6.
Les Héros issus des Troupes Soviétiques sont choisis au hasard sauf indication contraire dans le scénario.
Les Partisans utilisent les Héros issus des Troupes Soviétiques lors de la génération d'un Héros. Ces Héros opèrent alors comme des Partisans pour tout le reste.

13.53 PARTISANS – MODULE NOSB

Le traitement Allemand réservé aux populations civiles, spécialement en Europe de l'Est et en Russie, a été un catalyseur pour l'insurrection, en revalorisant de petites bandes d'hommes et de femmes armés qui ont harassé les arrières des armées Allemandes. Au fil du temps, ces groupes sont devenus plus organisés et étaient souvent ravitaillés discrètement par les Alliés. Les unités de Partisans ont des pions avec un fond de couleur orange brûlé et disposent de ces capacités :

Fusées Eclairantes et Fumigènes : Les unités de Partisans ne peuvent pas lancer de fumigène, et disposent d'une capacité de fusée éclairante égale à 1.

Empilement : Les Partisans peuvent seulement s'empiler à hauteur de 2 MMC par hex à moins qu'il n'y ait un Leader dans l'hex. Si un Leader Partisan, dans un hex avec 3 MMC, est éliminé, le joueur Partisan doit aussi éliminer un des MMC Partisans de son choix.

Puissance de Feu : Chaque MMC Partisan additionnel qui tire d'un hex, ajoute « 1 » à la Puissance de Feu (non réduite de moitié) de l'attaque. Par exemple, 2 Groupes de Combat Partisans qui tirent d'un hex, auraient une Puissance de Feu combinée de « 1 » (0+1).

Embuscade : Quand une unité de Partisans (ou une pile d'unités) effectue un assaut au Corps à Corps, sur une unité ennemie n'ayant pas de LOS sur ces Partisans au début de l'impulsion de l'unité de Partisans, la Puissance de Feu des Partisans est alors triplée lors du 1^{er} round de Corps à Corps. De plus, ce 1^{er} round est considéré comme non simultané (exception : renforcement d'un Corps à Corps en 8.1), et les ennemis éliminés sont immédiatement retirés du jeu. Remarquez tout de même que les Partisans sont des MMC disposant d'une Puissance de Feu de « 0 » et dirigés par la règle 8.2, qui fait état que les MMC de Puissance de Feu nulle, attaquent et défendent avec une Puissance de Feu de « 1 » au Corps à Corps, mais souffrent alors d'une pénalité au lancer de dé. Par exemple, un Groupe de Combat Partisan en embuscade d'un Groupe Allemand 1-6-4 attaquerait à un ratio de 3-1, parce que les MMC de Puissance de Feu nulle ont une Puissance de Feu de 1 au Corps à Corps, qui est triplée lors d'une embuscade. Cependant, le Groupe Partisan soustrairait « 1 » à son lancer de combat au Corps à Corps (voir 8.2) et éliminerait seulement le Groupe Allemand sur un lancer de 2d6 supérieur ou égal à « 6 ».

Déplacement : Les Partisans paient seulement 1 (et non pas 2) Point de Mouvement pour se déplacer à travers les hex de Bosquets. Les Partisans paient 1 Point de Mouvement pour le **premier** hex de Forêt ou de Marais pénétré durant une impulsion, mais 2 Points de Mouvement pour chaque hex de Forêt ou de Marais pénétré successivement durant l'impulsion. Par exemple, il coûte à un Partisan 4 Points de Mouvement pour se déplacer de 20I5 (Dégage), 20J5 (Dégage), 20K4 (Bosquet), 20K3 (1^{er} hex de Forêt).

Modificateur de Protection du Terrain : Les Partisans reçoivent un TM de « +3 » pour un terrain de Forêt, et un TM de « +2 » pour un terrain de Bosquet.

13.8 ALLEMANDS – MODULES BOH & SAB

13.81 SS – MODULE BOH

Fanatisme : Les SS étaient bien connus comme étant des combattants toujours prêts à se battre jusqu'à la mort. Pour simuler ceci, les SS **ne sont pas** automatiquement éliminés quand un Groupe de Combat ennemi éligible au Corps à Corps, entre dans un hex contenant des unités SS choquées et éligibles au Corps à Corps. A la place, les unités SS essayent de se rallier : les Leaders en premier, puis les autres unités. Les Leaders en Bon Ordre peuvent utiliser leur Modificateur de Commandement comme décrit en section 3.0, mais un Leader en Bon Ordre **n'est pas** nécessaire pour que les unités SS tentent un ralliement lors d'un Corps à Corps. Les unités qui échouent au ralliement sont automatiquement éliminées ; celles qui réussissent peuvent combattre normalement au Corps à Corps. Note : cela signifie que, après la tentative de ralliement, s'il reste seulement dans l'hex des unités en Bon Ordre mais non éligibles au Corps à Corps (Leaders non équipés de mitrailleuse par exemple), celles-ci sont éliminées.

Dévouement : Les SS étaient complètement dévoués au combat du Führer. Pour représenter ce dévouement, lors de chaque Phase de Ralliement, le joueur Allemand peut soit tenter de rallier une unité SS qui n'est pas dans un hex éligible à un ralliement, ou relancer un test de ralliement raté pour une unité SS. Dans ce cas, les hex éligibles à un ralliement sont définis comme des hex avec un Leader ami ou bien contenant un Héros.

13.82 CREATION D'UN DEMI-GROUPE DE COMBAT DE LA WEHRMACHT – MODULES BOH & SAB

A chaque fois qu'un Demi Groupe de Combat de la Wehrmacht est créé, jetez un dé. Si le résultat est pair, il aura une FP égale à 1, si c'est impair, il aura une FP égale à 0. Voir le « Squad Reduction Chart » [Diagramme de Réduction de Groupe de Combat] à la fin des règles (voir 23.0) pour la réduction des unités dans les modules LnL BOH et SAB.

13.9 ALLIES – MODULES BOH & SAB

13.91 SUPPORT – MODULE BOH

Dans tout scénario où les Américains se voient octroyer de l'artillerie, ils peuvent continuer à faire appel à l'artillerie après avoir utilisé leur dernier module alloué dans le scénario. Pour cela, ils font appel à une mission additionnelle comme décrit en section 18.2 Après avoir placé le marqueur « Spotting Round » [Tir de Réglage], mais avant de lancer le dé pour l'éparpillement, lancez 1d6. Si le nombre obtenu est inférieur ou égal à 3, continuez à résoudre normalement le round de Repérage et la mission de tir qui suit. Si le nombre est supérieur à 3, les Américains ne recevront plus de missions de tir additionnelles pour tout le scénario.

13.92 UNITES AEROPORTEES AMERICAINES – MODULE BOH

Les soldats aéroportés (Groupes de Combat 1-6-4) dans les Divisions Aéroportées de la 101^{ème} et de la 82^{ème} étaient équipés comme des Groupes de Combat d'Infanterie à pied – avec un mélange de fusils Garand M-1 semi-automatiques, de Carabines M-1, et d'une mitrailleuse Thompson pour le Leader. Les troupes aéroportées disposaient du Browning Automatic Rifle (BAR) que n'avaient pas les parachutistes. Pour simuler cette Puissance de Tir d'extra longue portée, de multiples Groupes de Combat Aéroportés (ou des Demi Groupes) tirant d'un même hex n'ont pas leur FP divisée par 2 quand ils tirent. Par exemple, 3 Groupes de Combat 1-6-4 ont une FP combinée égale à 3. Les Groupes de Combat Aéroportés (mais pas les Demi Groupes) bénéficient d'un décalage de colonne (dans la table) vers la droite, quand ils attaquent ou vers la gauche quand ils défendent, au Corps à Corps. Ceci est pris en compte par attaque, et non par Groupe de Combat. Par exemple, trois Groupes de Combat Aéroportés 1-6-4 attaquant un Groupe de Combat Fallschirmjäger au Corps à Corps attaquerait normalement avec un rapport de 1-1, mais avec le décalage de colonne vers la droite, cela donnerait un rapport de 3-2.

Si des Groupes de Combat Aéroportés participent à des combats au Corps à Corps avec d'autres types de Groupes de Combat – par exemple, des parachutistes Américains – le joueur U.S. reçoit le bonus de Corps à Corps seulement si les MMC Aéroportés constituent la majorité des unités amies participant au Corps à Corps. Par exemple, si deux Groupes de Combat Aéroportés (ou Demi Groupes) et un Groupe de Combat Parachutiste (2-5-4) attaquent au Corps à Corps, le joueur U.S. bénéficie du décalage de colonne vers la droite. Si seulement un MMC Aéroporté attaque avec un Groupe de Combat Parachutiste, le joueur U.S. n'en bénéficie pas.

13.93 DEMI-GROUPES DE COMBAT AEROPORTES AMERICAINS – MODULE BOH

A chaque fois qu'un Groupe de Combat Aéroporté (1-6-4) est réduit à un Demi Groupe de Combat, lancez un dé. Si le résultat est pair, placez un Demi Groupe de Combat 1-5-4 sur la carte. Si le résultat est impair, placez un Demi Groupe de Combat 0-5-4 sur la carte. Voir le Diagramme de Réduction de Groupe de Combat à la fin des règles (voir 23.0).

13.94 UNITES AEROPORTEES BRITANNIQUES – MODULE SAB

Fumigènes : les Groupes de Combat Aéroportés Britanniques et Commandos réussissent leur lancer de fumigènes sur un résultat d'1d6 de 2 ou moins.

Héros : les parachutistes Britanniques disposent de Héros distincts et différents (1-6-6, 2-2-6). Sauf indication contraire, déterminez au hasard lequel entre en jeu quand un Héros est créé. Les Héros Commando 2-2-6 peuvent seulement être utilisés avec les Commandos.

Assaillants : le petit « A », en bas à gauche de la Puissance de Feu du pion d'un Groupe de Combat Aéroporté Britannique, désignent ces hommes comme des Assaillants. De telles unités sont expertes dans la concentration de la Puissance de Feu à courte distance. Par conséquent, de telles unités ajoutent « 3 », à la place de « 2 », à leur lancer de dé lorsqu'elles tirent sur une unité adjacente, ceci par pile de pions en train de tirer, non pas par unité.

Corps à Corps : cette caractéristique est signalée par un petit « M » en bas à droite de la Puissance de Feu du pion d'un Groupe de Combat Aéroporté Britannique. De telles unités ajoutent « 1 » à leur Puissance de Feu au Corps à Corps. Ce bonus est à inclure par unité.

14.0 ARMES LOURDES

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

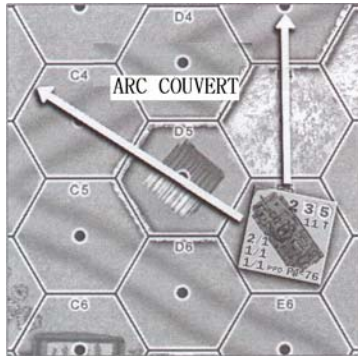
Une arme lourde, qu'elle soit montée sur un tank, qu'elle soit une Arme de Soutien à part entière, ou bien qu'elle fasse partie d'un Groupe de Soutien, tire séparément des autres unités figurant dans le même hex. Elle n'a pas besoin d'engager la même cible que les autres unités tirant depuis le même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



véhicules doivent soit tirer sur un véhicule spécifique, soit cibler tous les non-véhicules de l'hex.

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

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



Chaque arme lourde dispose de trois portées marquées au verso du pion. Sous chacune de ces trois portées se trouve le score nécessaire pour toucher une cible et dessous, la capacité de pénétration du projectile. L'attaquant utilise la colonne la plus à gauche dont la portée est égale ou supérieure à la distance de la cible. Pour déterminer si une cible est touchée par une arme lourde, lancez 2d6 et comparez le résultat avec le score

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

Munition à Charge Creuse (Heat)			
Portée	1	2	3
Nombre pour Toucher	10	7	3
Pénétration	9	9	9

Le jet de dé est modifié, en ajoutant le « Target Modifier (TM) » [Modificateur de Terrain] du terrain occupé par la cible, en ajoutant « 1 » pour chaque hex de terrain Gênant traversé (ou par dessin de terrain Gênant qui débordé sur un terrain autrement Dégagé) par lequel passe la LOS, et par les autres facteurs listés sur l'« Ordnance Fire Table (OFT) » [Table de Tir des Armes Lourdes]. Si ce nombre, modifié par les modificateurs applicables,

est inférieur ou égal au score nécessaire pour toucher, la cible a été touchée. Un résultat de « 2 » obtenu sur 2d6 est toujours considéré comme un coup au but. Un résultat de « 12 » est toujours considéré comme un coup raté.

Important : dans les modules modernes de LnL, après qu'un joueur déclare une attaque par Missile Guidé Anti-Tank (ATGM) et avant qu'il ne lance le dé pour Toucher, son adversaire peut tirer sur l'hex tirant l'ATGM avec toute unité éligible au Tir d'Opportunité. Notez que l'hex contenant l'ATGM est marqué d'un pion *Fire* quand l'attaquant déclare le tir. Les unités ATGM disposent de ce marquage sur leur pion.

Si la cible n'est pas un véhicule, elle est immédiatement attaquée sur la table DFT avec le score d'équivalence « High Explosive (HE) » [Hautelement Explosif], qui se trouve dans un cadre rouge sur le recto du pion de l'arme lourde ou du véhicule. Ni le Modificateur de Terrain du terrain où se trouve la cible, ni les Modificateurs de Commandement, **ne modifient** cet Equivalent HE, mais « 1 » est ajouté à l'Equivalent HE si la cible est **en train de se déplacer** ou marquée d'un pion *Move* ou *Assault Move* (pas *Low Crawling*). Le défenseur lance 1d6 et compare son jet à celui de l'attaquant.

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

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

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

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

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

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

14.01 COUPS NON PENETRANTS

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

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

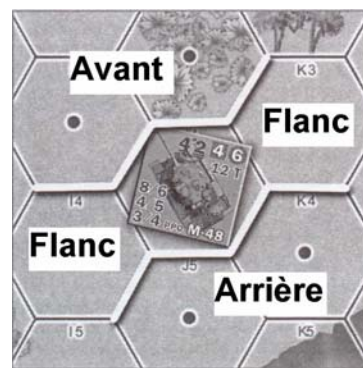
Les véhicules abandonnés restent sur la carte et ne peuvent plus être utilisés. Si l'arme attaquante est une Arme de Soutien de MMC, le MMC peut, s'il est éligible, aussi attaquer le véhicule ou l'Equipage survivant, avec ses armes légères comme décrit plus bas.

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

14.1 ANGLE ET POINT D'IMPACT

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

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



Si le résultat du lancer de dé pour toucher est à la fois supérieur à 2 et pair, le projectile a touché la tourelle de la cible, si celle-ci en a une. Si la cible a une tourelle, utilisez le blindage de la tourelle au point d'impact pour déterminer si le projectile a pénétré son blindage.

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

véhicule.

14.2 MUNITIONS SPÉCIALES

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

14.2.1 EFFET DES CHARGES CREUSES SUR L'INFANTERIE

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

Une arme tirant des munitions HEAT enlève « 1 » à son Equivalent HE quand elle attaque de l'infanterie qui **n'est pas** dans un hex de bâtiment, hutte ou bunker.

Notez que ce malus est enlevé à l'Equivalent HE et **non pas** au résultat du jet de dés pour toucher.

14.3 ACQUISITION DE CIBLE



Quand une arme lourde – incluant des armes à l'épaule comme le bazooka - utilisant une table de tir n'arrive pas à détruire sa cible, placez un marqueur d'acquisition -1 sur la cible. Notez, comme expliqué en section 14.0, qu'une arme lourde tire sur un véhicule spécifique ou bien sur toutes les cibles non véhicules dans l'hex. Si la cible ne bouge pas et que l'arme lourde tire durant sa prochaine impulsion, on soustrait 1 sur le jet de

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

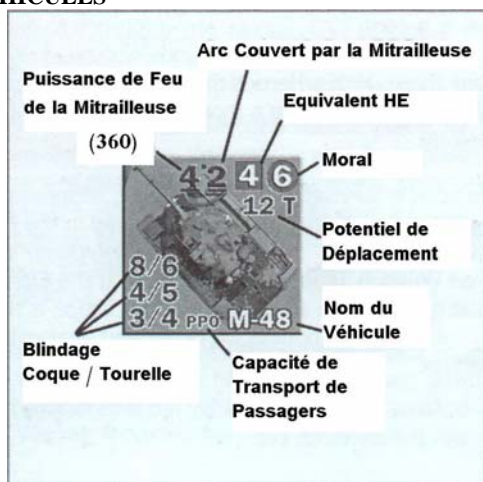
14.31 MARQUEURS D'ACQUISITION

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

14.32 ACQUISITION DE CIBLE ET REPERAGE (optionnelle)

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

15.0 VÉHICULES



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

Les véhicules peuvent soit être Ouverts, soit Verrouillés. Ce statut est montré par les marqueurs « Open » [Ouvert] ou « Buttoned » [Verrouillé]. Les véhicules Ouverts ont toutes ou une partie de leurs trappes ouvertes et une partie de l'Équipage conduit avec les têtes et les épaules exposées au tir ennemi. Les véhicules Verrouillés ont toutes leurs trappes fermées. Les véhicules Ouverts peuvent mieux voir l'ennemi, mais ils exposent leur équipage aux tirs d'armes légères adverses. Les véhicules Verrouillés sont invulnérables (s'ils sont blindés) aux tirs d'armes légères, mais ne peuvent pas combattre aussi bien que des véhicules Ouverts. Les véhicules peuvent passer du statut « Ouvert » à « Verrouillé » et vice versa au début de leur impulsion. Par défaut, les véhicules sont considérés Ouverts. Ce statut ne nécessite pas de marqueur.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

15.1 ORIENTATION DES VÉHICULES ET DÉPLACEMENT

Les véhicules se déplacent de la même façon que les soldats à pied mais plus rapidement. Il y a plusieurs types de terrain dans lesquels les véhicules ne peuvent pas entrer et certains bâtiments dans lesquels les véhicules peuvent

entrer en les démolissant (ce qui donne des gravats). Tous les détails sont dans la TEC.

Un véhicule peut entrer dans un hexagone comportant des gravats.

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

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

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

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

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

15.2 MOUVEMENT D'ASSAUT ET VÉHICULES

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

15.3 ÉCRASEMENTS

Les véhicules avec des mitrailleuses ou d'autres armements principaux peuvent écraser l'infanterie (MMC, SMC et Groupes de Soutien) située en terrain Dégagé, Broussailles, **Champ Récolté**, **Champ de Blé** ou Hautes Herbes (module FHV). Un véhicule exécutant un écrasement ne peut pas tirer dans l'hex cible avant d'y effectuer son écrasement.

Pour ce faire, le véhicule doit avoir suffisamment de MP (Points de Mouvement) pour entrer dans l'hex, plus 4 MP additionnels pour l'écrasement. Une fois que le véhicule entre dans l'hexagone, il ajoute tous ses Equivalents HE et la Puissance de Feu de ses mitrailleuses (**les mitrailleuses avec un « * » peuvent seulement être utilisées si le véhicule est Ouvert**), y ajoute « 2 », lance 1d6 et modifie le résultat du dé avec le Modificateur de Commandement du Leader de Blindé éventuel. Le défenseur lance 1d6 et le compare au résultat du dé de l'attaquant. Vous connaissez ensuite la procédure.

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

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

Commandement s'applique, mais le Leader doit faire d'abord un Test de Dommages.

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

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

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

15.4 ÉQUIPAGES DE VÉHICULE ET LEADERS DE BLINDÉ

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

Si le résultat est impair, l'Equipage est éliminé avec le véhicule. Si le nombre est pair, placez un marqueur Equipage choqué dans l'hex. **Les Equipages sont automatiquement éliminés dans les véhicules détruits lors d'un Assaut Rapproché.**

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

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

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

15.41 LEADERS DE BLINDÉ

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

15.5 VEHICULES SOVIETIQUES

La trappe du commandant de tourelle des tanks T-34 et T-34/85 cache partiellement la vue du commandant de tank quand cette trappe est ouverte. Par conséquent, quand elle est ouverte, ces tanks ne reçoivent pas le modificateur de « -1 » au lancer de dé quand ils tirent en utilisant la table OFT.

16.0 PASSAGERS

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

16.1 PASSAGERS DANS UN VÉHICULE

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

Note du concepteur : Pourquoi ne pas laisser les Groupes de Soutien sur ou à l'intérieur des véhicules ? Ne l'ont-ils pas fait durant la vraie vie ? Oui, mais rarement à portée de tir des armes légères ennemies. Pourtant, je

pourrai écrire des règles qui traitent des cas isolés, et vous devrez alors les apprendre. Alors, pourquoi s'embêter avec cela ?

16.1.1 TESTS D'ÉVACUATION

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

16.2 PASSAGERS SUR UN VÉHICULE

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

Les passagers transportés à l'extérieur d'un véhicule, qui est touché par une Arme Lourde, laquelle ne détruit pas le véhicule ou cause son abandon, doivent immédiatement débarquer. Ils sont marqués d'un pion *Move* et doivent passer un Test de Moral. Les passagers transportés à l'extérieur d'un véhicule peuvent être attaqués par des armes légères, comme expliqué dans le chapitre 17.2. Le véhicule n'a pas besoin d'être Ouvert pour ce faire. **Si le véhicule est détruit, les passagers doivent faire un Test d'Évacuation comme expliqué précédemment. Tout passager débarquant (volontairement ou non) d'un véhicule peut être sujet à un Tir d'Opportunité comme s'il avait utilisé la moitié de ses Points de Mouvement dans l'hex.**

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

Par exemple, dans le module LnL FHV : un Groupe de Combat 2-6-4 transporté à l'extérieur d'un M-48 en déplacement tirerait avec une FP = 0 (2 x 0,5 = 1 puis 1-2 = -1 arrondi à 0).

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

16.3 PASSAGERS DE VÉHICULES ABANDONNÉS

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

16.4 EMBARQUER ET DÉBARQUER D'UN VÉHICULE

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

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

Par exemple, dans le module LnL FHV : un Groupe de Combat 2-6-4 peut débarquer d'un M-113 et avancer de deux hex en terrain Dégagé pendant la même impulsion. Le M-113 (Potentiel de Déplacement de 18) peut ensuite dépenser neuf points de déplacement pour aller à n'importe quel endroit.

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

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

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

L'infanterie peut débarquer d'un véhicule Choqué, mais alors celui-ci ne peut pas se déplacer pendant le tour où l'infanterie débarque.

17.0 INFANTERIE ET ARTILLERIE CONTRE VÉHICULES

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

17.1 ASSAUT RAPPROCHÉ

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

Du côté ennemi, il ne doit pas y avoir de MMC, Héros, Conseillers Militaires, Leaders ou **Eclaireurs** transportant des LMG, **des charges Satchel** ou des lance-flammes, en Bon Ordre, présents dans l'hex du véhicule ciblé. Les passagers à l'intérieur d'un véhicule n'empêchent pas les Assauts Rapprochés, mais les passagers, en Bon Ordre, à l'extérieur d'un véhicule le peuvent. **Les unités Choquées dans le même hex qu'un tank allié ne sont pas automatiquement éliminées par des unités ennemies en Bon Ordre entrant dans l'hex pour mener un Assaut Rapproché sur le véhicule.**

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

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

Avant d'entrer dans l'hex d'un véhicule, les MMC / Héros et les Leaders les accompagnant doivent passer un Test de Moral. Enlevez « 2 » au jet de dé si l'unité entre dans l'hex du véhicule depuis un hex disposant d'un Modificateur de Terrain positif.

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

Par exemple, dans le module LnL BOH : les unités partant de 1515 pour assaillir un véhicule en 1514 soustraient 2 de leur Test de Moral avant l'assaut.

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

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

Le Leader ne peut assister l'Assaut que d'un seul Groupe de Combat. Le véhicule en défense jette 1d6 et ajoute le facteur de blindage le plus faible de son pion (généralement l'arrière). Si le jet de dé de l'attaquant est plus élevé que celui du défenseur, le véhicule est détruit. Placez un marqueur *Wreck* dans l'hex.

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

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

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

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

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

17.2 ARMES LÉGÈRES CONTRE VÉHICULES BLINDÉS

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

Dans le module LnL NOSB, les SdKfz251 et Su-76 sont considérés comme des véhicules ouverts au même titre que le M10 du module LnL BOH.

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

La résolution des combats est pratiquement identique à celle vue dans la section 5.0. Les unités attaquantes doivent remplir les conditions de portée et de LOS. Les Puissances de Feu des unités attaquantes sont additionnées et ajoutées au résultat du jet de 1d6. La Puissance de Feu de l'attaquant est modifiée comme indiqué par les DRM (Die Roll Modifications) de la table

DFT. Le véhicule ciblé jette 1d6. Le véhicule ajoute le Modificateur de Terrain de son hex et le plus faible facteur de blindage du pion (généralement l'arrière) à son jet de dé.

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

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

Les passagers Choqués doivent immédiatement débarquer, les passagers non choqués peuvent choisir de débarquer avec eux. Placez un marqueur *Move* sur les passagers qui débarquent.

17.3 ARMES LÉGÈRES CONTRE VÉHICULES NON BLINDÉS

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

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

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

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

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

Si le jet de dé modifié de l'attaquant est supérieur au jet de dé modifié du défenseur, le véhicule ciblé doit faire un Test de Dommages en lançant 1d6, ajoutez la différence entre le jet de dé modifié de l'attaquant et le jet modifié du défenseur et consultez la table DFT. Si un Leader de Blindé en Bon Ordre est présent, utilisez son moral à la place du moral du véhicule pris pour cible. Les passagers transportés à l'extérieur du véhicule effectuent des Tests de Dommages comme indiqué en 17.2.

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

17.4 MORTIERS ET ARTILLERIE CONTRE VÉHICULES BLINDÉS ET HÉLICOPTÈRES

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

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

18.0 TIRS INDIRECTS

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

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

18.1 MORTIERS SUR CARTE

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

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

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

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

18.2 ARTILLERIE HORS CARTE

La disponibilité de l'artillerie hors carte peut être indiquée dans le scénario, ou bien à l'intérieur des paragraphes Événements. Pour appeler l'artillerie hors carte, une unité telle qu'un Leader, un Conseiller Militaire ou un Eclaireur allié utilise une impulsion pour placer un marqueur « Spotting Round » [Tir de Réglage] sur n'importe quel hex dans sa LOS. L'hex n'a pas besoin d'être repéré. La LOS de l'unité jusqu'à l'hex ciblé est bloquée si elle passe à travers **plus** de deux hex de terrain Gênant ou dessins de terrain Gênant se trouvant dans deux hex de terrain Dégagé. Après avoir placé le marqueur, lancez 2d6, mais ne les additionnez pas. Ajoutez le nombre d'hex de terrain Gênant traversée par la LOS de l'unité au dé blanc, soustrayez le Modificateur de Commandement du Leader, et divisez le total ainsi obtenu par deux (arrondi à l'entier inférieur). Ce nombre indique à quelle distance de l'hex désiré, tombe le Tir de Réglage. Le dé coloré indique la direction de la dérive du tir : 1 correspond au nord, 2 au nord-est,... Placez le marqueur *Spotting Round* dans l'hex indiqué par le jet de dé pour la dérive. Si l'hex n'est pas dans la LOS de l'unité, enlevez le marqueur *Spotting Round* et placez un marqueur *Ops complete* sur l'unité.

Autrement, l'unité peut déplacer le marqueur dans n'importe quelle direction d'un hex dans sa LOS, ou annuler la mission de tir. Si l'unité choisit de continuer la mission de tir, déplacez le marqueur *Spotting Round* dans la **direction désirée** puis remplacez le par un marqueur *FFE*. Le marqueur *FFE* attaque immédiatement toutes les unités dans l'hex impacté et **les six hex adjacents** avec la Puissance de Feu indiquée dans le scénario ou le

paragraphe Événement. Le Modificateur de Commandement n'affecte **pas** la FP, mais les autres modificateurs (DRM) de la table DFT (y compris le TM de l'hex ciblé) s'appliquent normalement. Le marqueur *FFE* reste sur la carte jusqu'à la Phase Administrative et toutes les unités, entrant dans son hex ou les six hex adjacents, sont attaquées. Si une unité déjà attaquée se déplace dans un autre hex *FFE*, elle est à nouveau attaquée. **Notez que tout cela se passe durant une même impulsion.**

Note : la LOS (voir 10.0) tracée à travers des hex affectés par un marqueur *FFE* n'est pas dégradée.

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

18.3 LIMITATIONS DES MISSIONS DE TIR HORS CARTE

A moins qu'il ne soit indiqué le contraire dans les règles spéciales du scénario, les missions de tir hors carte sont appelées séparément. En d'autres termes, si un joueur reçoit deux missions de tir dans un scénario, il ne peut pas les appeler simultanément – même s'il a deux Leaders, Conseillers Militaires ou Eclaireurs. Une mission de tir doit être résolue avant de placer le marqueur *Spotting Round* pour la suivante. Si, cependant, deux missions de tir sont données à des formations différentes (par exemple, les Compagnies A et B du même bataillon), celles-ci peuvent exécuter simultanément leurs missions de tir. Une mission de tir est en cours quand le marqueur *FFE* est placé sur le plateau de jeu.

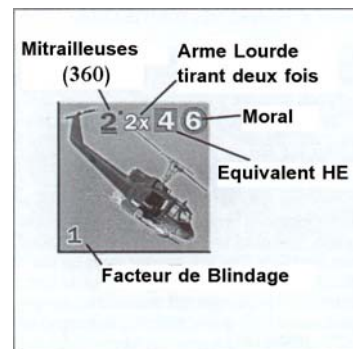
Les Leaders ne peuvent **pas** ajouter leur Modificateur de Commandement aux combats (5.01) dans la même impulsion que celle utilisée pour faire appel au tir d'artillerie hors carte.

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

19.0 HÉLICOPTÈRES

Les hélicoptères ont été utilisés pour la première fois efficacement en tant qu'armes de guerre pendant la guerre du Vietnam (1). Ils font partie du module LnL FHV, et à venir des modules Days Of Heroes et Ring of Hill.

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



19.1 MODES DE DÉPLACEMENT

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

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

qu'un hélicoptère puisse occuper un hex contenant une épave d'hélicoptère. Un hélicoptère peut se déplacer dans un hex qui contient des unités ennemies. Il n'entre pas en Corps à Corps et si les combattants échangent des tirs, ils sont considérés comme adjacents.

19.2 POINTS DE DÉPLACEMENT DES HÉLICOPTÈRES

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

19.3 HÉLICOPTÈRES, TERRAIN ET REPÉRAGE

Important : les hélicoptères sont toujours Repérés.

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

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

Toutes les autres règles de LOS s'appliquent normalement.

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

19.4 PASSAGERS

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

Un hélicoptère doit être en Vol Stationnaire pour débarquer ou embarquer des passagers et il ne peut le faire que dans des hex de terrain Dégagé, de Broussailles ou de Hautes Herbes. Pour embarquer des passagers, les hélicoptères doivent commencer leur impulsion dans l'hex de l'unité à embarquer.

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

19.5 HÉLICOPTÈRES AU COMBAT

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

19.5.1 ARMES LOURDES CONTRE HÉLICOPTÈRES

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

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

Si la capacité de pénétration **modifiée** dépasse l'épaisseur du blindage **modifiée**, l'hélicoptère est abattu. Lancez 2d6 pour déterminer la direction dans laquelle l'hélico va lorsqu'il s'écrase. Le dé coloré est utilisé pour indiquer la direction. Un jet de dé de 1 indique le nord, 2 le nord-est,... Lancez le dé blanc et divisez le résultat par deux (arrondi à l'entier

supérieur). Le résultat donne le nombre d'hex qu'a parcouru l'hélico en s'écrasant. Placez un marqueur *Wreck* dans cet hex. Toutes les unités présentes sur le sol dans l'hex de crash sont attaquées avec une Puissance de Feu de 4. Cette attaque est résolue en utilisant un jet de dé de défense comme décrit dans le chapitre 5.0. Les passagers dans l'épave doivent faire un Test d'Evacuation comme décrit dans la section sur les véhicules (voir 16.1.1).

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

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

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

19.5.2 ARMES LÉGÈRES CONTRE HÉLICOPTÈRES

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

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

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

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

Si le jet de dé modifié de l'attaquant est supérieur au jet de dé modifié du défenseur, l'hélicoptère doit faire un Test de Dommages en lançant 1d6 et en ajoutant la différence entre le jet de dé modifié de l'attaquant et le jet de dé modifié du défenseur, puis en consultant la table DFT.

19.6 TIR ET DÉPLACEMENT DES HÉLICOPTÈRES

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

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

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

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

19.7 HÉLICOPTÈRES ET TIRS D'OPPORTUNITÉ

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

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

20.0 COMBAT DE NUIT

Le coucher du soleil n'a jamais signalé la fin des combats. Les adversaires manœuvrent, de brefs et violents accrochages ont lieu, des hommes meurent.

Pendant les scénarios de nuit, les unités peuvent repérer, tirer et voir tout ce qui se passe dans un rayon de 2 hex de leur position. Une unité peut tirer **seulement** sur une unité à plus de 2 hex de distance si cette cible est marquée d'un pion *Fired*. Lors de telles attaques, soustrayez « 2 » de la FP totale (pas de chaque unité attaquante) additionnée à tout autre modificateur. Cela signifie que pour une pile d'unités menant un Mouvement d'Assaut en tirant sur une cible à plus de 2 hex de distance, il faut soustraire « 4 » (2 pour le Mouvement d'Assaut + 2 pour le tir sur une cible située à plus de 2 hex de distance).

Les unités et les Armes de Soutien qui utilisent la table OFT, tirent normalement durant les tours nocturnes sur toute unité dans un rayon de 2 hex. Ils peuvent **seulement** tirer sur une unité à plus de 2 hex si cette cible est marquée d'un pion *Fired*. Lors de telles attaques, ajoutez « 2 » au lancer de dé pour Toucher de l'attaquant. Si l'attaquant touche sa cible, le lancer de dé de l'équivalent HE ou de la pénétration du projectile est exécuté normalement. L'obscurité n'affecte pas les shrapnels et les projectiles en tungstène.

20.1 FUSÉES ÉCLAIRANTES

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

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

Capacité de tir de fusées éclairantes :

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

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

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

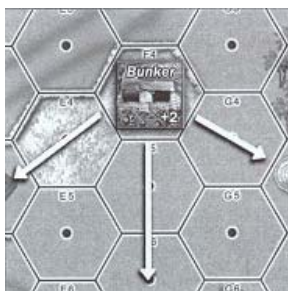
Les marqueurs *Star Shell* sont retirés pendant la Phase Administrative suivante.

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

21.0 FORTIFICATIONS

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

21.1 BUNKERS



Les bunkers fournissent une excellente protection. Mais des unités dans un bunker peuvent seulement diriger leur tir le long de LOS tracées depuis les trois hex devant le bunker. Une flèche rouge indique l'avant du bunker. Les unités dans l'hex d'un bunker peuvent soit être dans le bunker soit sur le bunker. Les unités dans le bunker sont placées sous le pion bunker, les unités sur le bunker sont placées sur le pion bunker. **Les unités sont traitées comme si elles étaient à des étages différents d'un bâtiment lors des phases d'activation et de ralliement.** Cela coûte deux MP pour passer du toit du bunker à l'intérieur et vice versa.

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

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

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

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

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

21.2 TROUS (FOXHOLES)

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

21.3 BARBELÉS (WIRES)

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

21.4 MINES

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

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

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

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 Infirmeries 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 à 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.

21.6 TRANCHEES

Des unités dans un hex marqué d'un pion Trench [Tranchée], sont considérées comme étant dans la tranchée. Un TM de tranchée est ajouté au TM de cet hex. Les tranchées fournissent un TM de +2, excepté quand les unités ennemies attaquantes disposent d'un mortier, d'un M79, d'un M203 ou d'artillerie hors carte. Dans ces cas, les tranchées ne fournissent qu'un TM de +1. Un TM de tranchée s'applique seulement au MMC / SMC ; les autres unités ne reçoivent aucun TM lorsqu'elles occupent une tranchée. Il ne coûte aucun point de mouvement supplémentaire pour un MMC / SMC d'entrer dans une tranchée. Quand les MMC / SMC passent d'une tranchée à une autre (hex adjacent avec marqueur *Trench*), ces unités ne reçoivent pas de pénalités de déplacement de la table DFT.

22.0 OPERATIONS AEROPORTEES

Dans la série LnL, pour les besoins d'un scénario, des unités peuvent parfois utiliser un transport aérien autre qu'un hélicoptère. Ci-dessous, figurent les règles pour les atterrissages en planeurs et en parachute.

22.1 PLANEURS

Le planeur utilisé dans le module LnL SAB est le Horsa – un grand planeur capable de transporter un peloton d'infanterie, une jeep, un canon anti-char (ATG) et ses servants, ou une pièce d'artillerie et ses servants. Par conséquent, les planeurs Horsa ont une capacité de transport de 3 PP. Ils peuvent transporter 3 Groupes de Combat, 6 Armes de Soutien, et 6 SMC (ou équivalent, voir pour cela les sections 16.0 et 1.3) ou 1 jeep et 1 Groupe de Soutien ATG 57 mm. Les planeurs britanniques Horsa ont un moral de 7 dans le cadre des scénarios du module LnL SAB.

Les équipages de planeurs sont inhérents à ces derniers et ne sont jamais placés sur le plateau de jeu. Les planeurs disposent d'un déplacement illimité

et peuvent être placés n'importe où durant l'impulsion du joueur les détenant. Les épaves de planeurs sont considérées comme les épaves de véhicules pour les questions de LOS et de TM.

22.2 PROCEDURE DE PLACEMENT D'UN PLANEUR

Les planeurs atterrissent durant la Phase des Opérations. Tous les planeurs inclus dans un scénario sont placés durant la même impulsion à moins que cela ne soit indiqué autrement.

22.2.1 PLACEMENT INITIAL

1) Durant une impulsion du joueur, un planeur est placé n'importe où le joueur le souhaite avec le nez du planeur faisant face à l'un des côtés de l'hex choisi. Cet hex devient l'hex souhaité pour l'atterrissage du planeur. Comme le planeur initial, **tous** les planeurs doivent être placés, faisant face à la même direction (mais dans des hex différents). Après que tous les planeurs sont placés, ils doivent tous subir un Test de Moral, modifié comme décrit ci-dessous.

2) Depuis l'hex d'atterrissage souhaité, le joueur compte 2 hex directement derrière le planeur et à l'opposé du côté d'hex auquel le planeur fait face.

3) Il consulte les TM dans ces 3 hex (les 2 hex derrière le planeur et l'hex souhaité pour l'atterrissage), fait leur somme, et additionne celle-ci au lancer de Test de Moral. **N'incluez pas** les TM pour les terrains des côtés d'hex de ces hex. La présence de Barbelés, Trous, Bunkers, ou Mines, **n'affecte pas** les TM des 2 hex derrière le planeur, mais un Bunker ajoute son TM s'ils se situent dans l'hex d'atterrissage souhaité, et les Mines ajoutent leur FP dans le même cas. Les Barbelés et les Trous suppriment le modificateur de terrain Dégagé ou Routier pour l'hex d'atterrissage souhaité.

4) Ajoutez "1" pour un scénario de nuit (au total, pas par hex).

5) Soustrayez « 1 » pour chacun des 3 hex situés en terrain Dégagé ou Routier.

6) Ajoutez « 2 » au Test de Moral si une mitrailleuse éligible au Tir d'Opportunité (voir 5.3) – par exemple une MG34, une MG42, un Groupe de Soutien équipé d'une 7.92mm – ou un Groupe de Soutien AA (« AA » dans le module LnL SAB ou 88mm Allemand dans le module LnL BOH), est à portée d'un des 3 hex. Les armes dans les bunkers ne doivent pas être seulement à portée, mais au moins un des 3 hex d'approche ou d'atterrissage du planeur doit être dans l'arc couvert par le bunker (voir 21.1). La nuit, les unités doivent aussi être à distance visuelle (à 2 hex sauf indication contraire). Ignorez les autres facteurs liés à la LOS. En définitive, si une des armes mentionnées ci-dessus est à portée, et à distance visuelle, et dans le cas d'un bunker, face à un des 3 hex d'approche ou d'atterrissage du planeur dans l'arc que le bunker couvre, alors ajoutez « 2 » au lancer pour le Test de Moral. Ne marquez pas de telles unités d'un pion *Fired*. Ceci n'est que l'abstraction d'un tir anti-aérien, pas une attaque réelle comme définie dans les Tirs (voir 5.0).

7) Pour un planeur placé sur le bord de la carte (comme s'il venait d'une position de vol hors carte), ajoutez « 2 » (plus l'hex qu'il occupe et tout autre modificateur) au lancer de Test de Moral. Un planeur placé sur le bord de la carte, et faisant face au bord de la carte, suit les règles normales d'entrée de planeur décrites auparavant.

8) Ensuite, le planeur subit un Test de Moral (2d6) avec les conséquences suivantes :

- le planeur réussit le Test de Moral (lancer de dés ≤ Moral) : agissez comme indiqué en « A » dans la section « *Placement Final* » qui suit.
- le planeur est choqué (lancer de dés > Moral du planeur < 2 x Moral du planeur) : toutes les unités du planeur sont choquées. Agissez comme indiqué en « B » dans la section « *Placement Final* » qui suit.
- le planeur subit des pertes (lancer de dés > 2 x Moral du planeur < 3 x Moral du planeur) : toutes les unités du planeur sont choquées, et une unité déterminée au hasard souffre de pertes en étant blessée (voir 5.1) ou détruite (dans le cas d'un Groupe de Soutien ou d'un véhicule). Agissez comme indiqué en « B » dans la section « *Placement Final* » qui suit.
- le planeur est détruit (lancer de dés > 3 x Moral du Planeur) : toutes les unités sont éliminées et retirées du plateau de jeu. Agissez comme indiqué en « B » dans la section « *Placement Final* » qui suit, pour déterminer le placement de l'épave du planeur.

22.2.2 PLACEMENT FINAL

A) Le planeur atterrit dans l'hex souhaité. Retournez le planeur sur sa face « *Wreck* » [Épave], et placez tous les occupants dessus, sous un marqueur *Moved*.

B) Prenez la différence entre le moral inhérent au planeur (7) et le lancer de dé effectué pour le Test de Moral. Cela donne le nombre d'hex dont le planeur s'éloigne depuis l'hex initial. Lancez 1d6 pour déterminer la direction (attribuez un nombre à chaque côté constituant l'hex d'atterrissage souhaité pour le planeur) et placez le planeur sur sa face *Wreck* dans le nouvel hex. Placez tout occupant survivant du planeur dessus sous un marqueur *Moved*. Si l'hex d'atterrissage contient des unités ennemies, celles-ci subissent alors l'équivalent d'une attaque d'une Puissance de Feu de 4. Elles bénéficient du TM de l'hex. Si l'hex contient un véhicule (pas un véhicule transporté par le planeur), lancez 1d6, et ajoutez le facteur de blindage le plus bas du véhicule au lancer de dé. Si le résultat donne entre 1-4, le véhicule est détruit et remplacez-le alors par une épave. Sur un lancer de 5-6, le véhicule survit.

C) Si l'hex de placement final contient une Forêt, un Bâtiment, de l'Eau, ou des Marécages, les occupants du planeur, y compris les Groupes de Soutien, sont éliminés et retirés du jeu. L'épave du planeur reste. Les planeurs qui atterrissent en dehors du plateau de jeu sont éliminés et retirés du jeu avec tous leurs occupants.

D) Si l'hex de placement final contient des unités ennemies survivantes en Bon Ordre, celles-ci combattent au Corps à Corps les unités amies, mais celles-ci étant dans la situation « B » (donc choquées), seraient automatiquement éliminées par ces unités ennemies en Bon Ordre (voir 8.0). Si après avoir résolu l'atterrissage d'un planeur, l'hex contient seulement des unités choquées des 2 côtés, les unités n'appartenant pas au planeur en question retraitent dans un hex adjacent et non occupé par l'ennemi.

22.3 PARACHUTISTES

Les parachutistes sont faits pour des scénarios particulièrement agités. Sauf indication contraire, tous les parachutistes venant d'un même côté arrivent en même temps, lors d'une seule impulsion, comme suit :

1) Le joueur place un marqueur *Parachute* et au moins 1 pion MMC dans chaque hex de zone de parachutage. Tous les hex de zones de parachutage doivent être adjacents les uns des autres, et former une ligne droite, côté contre côté. Le joueur peut aussi placer un Groupe de Soutien et 1 pion SMC dans chaque hex.

2) Lancez 2d6 (1 blanc, 1 coloré) pour déterminer la direction de l'éparpillement de chaque pile. Le dé blanc détermine la direction de l'éparpillement – 1 correspond au Nord Est (ou toute autre direction convenue au début du jeu), 2 à l'Est,... Le dé coloré détermine l'importance de l'éparpillement – 1 correspond à aucun hex, 2-3 à 1 hex, 4-5 à 2 hex, et 6 à 3 hex. Placez les piles de pions dans leur hex final de destination, sous un marqueur *Parachute*. L'impulsion des piles est alors terminée (à moins d'un Corps à Corps).

3) Si la pile atterrit en dehors du plateau de jeu, elle entrera lors du prochain tour durant une impulsion amie, dans l'hex le plus près d'où elle est sortie.

4) Si la pile atterrit dans un hex d'eau, elle est éliminée et retirée du plateau de jeu.

5) Si la pile atterrit sur un hex non occupé de Route, Dégagé, de Broussailles, de Champ de Blé, ou de Champ Récolté, la pile ne subit aucune pénalité.

6) Si la pile atterrit sur un hex de Bâtiment, de Forêt, de Bosquet, de Jungle, de terrain difficile, ou de Pont, la pile doit passer immédiatement un Test de Moral. Ajoutez 1 au lancer de dé si la pile est dans un hex de Forêt ou de Jungle. Si l'unité échoue lors du Test de Moral, elle est Choquée.

7) Si la pile atterrit dans un hex avec des unités ennemies éligibles au Corps à Corps (voir 8.1) et réussit tout Test de Moral requis par le paragraphe 6) ci-dessus, la pile doit alors combattre au Corps à Corps. Si elle échoue au test, elle est éliminée. Les unités parachutées devant combattre au Corps à Corps durant leur impulsion d'atterrissage ont un ratio au Corps à Corps de 1 et ne peuvent pas utiliser d'Armes de Soutien. Elles combattront normalement durant les tours suivants.

8) Les unités ennemies ne peuvent pas utiliser le Tir d'Opportunité sur les parachutistes en descente, mais peuvent tirer, sur les parachutistes ayant atterri, dans toute impulsion à venir. Le tir dirigé sur un hex contenant un marqueur *Parachute* reçoit un « +2 » lors du lancer de dé de l'unité attaquante. Les Armes Lourdes ne reçoivent aucun modificateur lors de leur lancer pour Toucher, mais reçoivent un « +2 » à leur équivalent HE lors de la résolution des coups avec la table DFT.

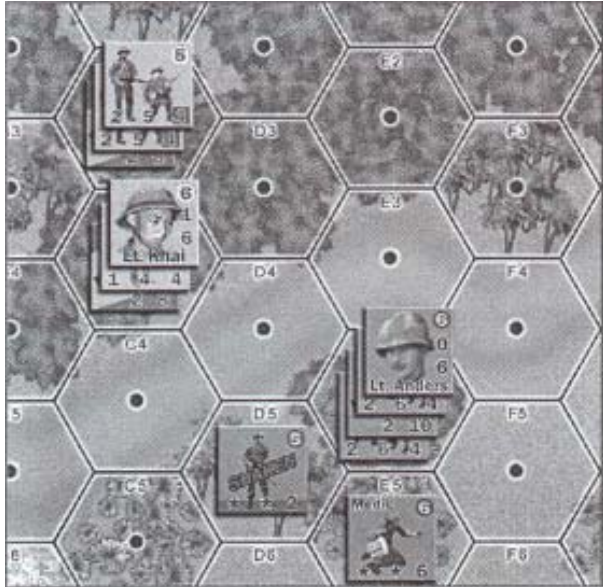
9) Retirez tous les marqueurs *Parachute* durant la Phase Administrative.

22.0 EXEMPLES DE JEU

22.1 EXEMPLE DE JEU : COMBAT D'INFANTERIE BASIQUE – MODULE LNL FHV

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 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 Dommage 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 Dommage 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* ».

Lock 'N Load – Règles V3

L'avenir à l'air sombre pour les américains, mais attendez un instant ! Le Test de Dommage 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 Dommage 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.

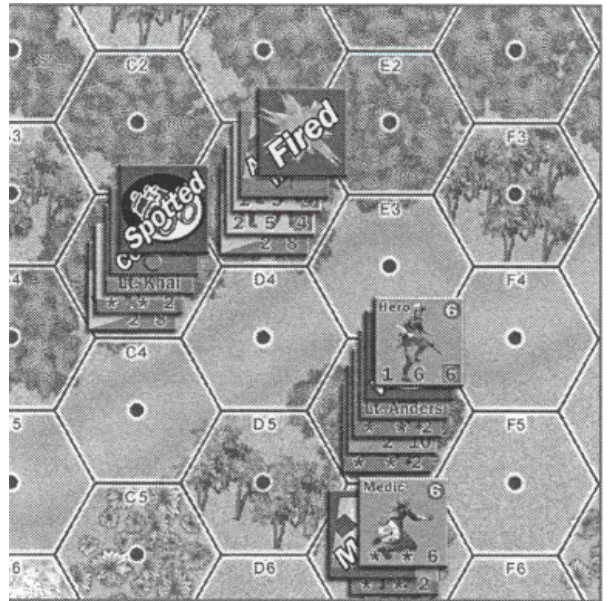
Impulsion US : le héros US et son hex sont activés pour tirer sur l'hex de Khai. Il est l'heure de rendre les coups. Cependant, le Groupe de Combat dans cet hex a déjà essayé de repérer un hex, et est marquée d'un pion *Ops Complete* et ne peut pas participer à l'attaque (il pourrait faire un Tir d'Opportunité 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 Dommage 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



Lock 'N Load – Règles V3

+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 !

22.2 EXEMPLE DE JEU : COMBAT D'INFANTERIE BASIQUE – MODULE LNL BOH

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 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 : deux sections de parachutistes Américains et Allemands viennent juste de commencer un engagement. Au cours du tour précédent, l'unité américaine en F5 a été sur le point de traverser la route lorsqu'elle a subi des pertes occasionnées par les unités allemandes en E3. 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 allemand 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 des Opérations.

PHASE DES OPÉRATIONS

Impulsion Allemande : Le Cpt Weiss essaye de repérer l'hex G4. Parce que E4 est un terrain Gênant, Weiss doit obtenir un résultat inférieur ou égal à 3 sur le jet de 1d6. Son Potentiel de Commandement de 1 est soustrait de son jet de tentative de Repérage donc il doit obtenir un résultat inférieur ou égal à 4 (voir 10.1). Weiss obtient un 5 et échoue le repérage. Un marqueur *Ops Complete* est placé sur Weiss. Le joueur Allemand 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 Cpl Medrow essaye de repérer l'hex de Weiss. « Où sont ces Allemands ? ». Il n'a pas de Modificateur de Commandement, donc il doit réussir à obtenir un résultat égal à 3 ou inférieur. Medrow tire un 1 et un marqueur *Spotted* est placé sur l'hex de Weiss. Medrow a maintenant terminé ses opérations (*Ops Complete*) mais il peut diriger un tir (ou faire appel à un tir de mortier sur carte (18.1)) contre l'hex repéré au cours de la même impulsion. Il active son hex et le Groupe de Combat choqué adjacent en F5. Le Groupe de Combat en Bon Ordre dans son hex tire sur l'hex de Weiss et le Groupe de Combat choqué va Ramper vers l'Infirmier en F6. Le joueur décide de résoudre le combat d'abord. Son premier Groupe dispose d'une FP de 2, le Groupe supplémentaire divisé par deux sa FP de 2, ce qui donne 1, et la mitrailleuse M1919A6 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 (les troupes aéroportées américaines sont une exception), mais les mitrailleuses ajoutent toujours leur Puissance de Feu totale. La FP totale de l'attaque est de 5 (2+1+2). Medrow 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 4, le total est donc de 9.

Les Allemands reçoivent un TM [Modificateur de Protection du Terrain] de +1 correspondant au Bosquet, donc le joueur Allemand lance 1d6+1. Le dé donne 4 pour un total de 5. Le dé de l'attaquant modifié dépasse celui du défenseur, un Test de Dommage doit être fait pour chaque unité en défense dans l'hex de Weiss. La différence entre les jets de dés modifiés étant de 4, le joueur Allemand doit lancer 1d6+4 pour chaque unité, en commençant par le Leader et consulte le résultat sur la table DFT. Weiss obtient un 6, soit 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 ». Weiss est retourné sur sa face « *Shaken* ». Le Demi Groupe de Combat sous Weiss obtient un 4, soit 4+4=8, et comme le Leader est choqué, son Modificateur de Commandement ne s'applique pas. Le moral du Demi Groupe étant de six, le groupe est aussi choqué.

Le joueur US place un marqueur *Fired* sur la pile du Cpl Medrow. 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. Ce n'est pas le plus brillant des déplacements possibles. Mais bon, c'est un exemple de jeu, non un tournoi. Un marqueur *Low Crawl* est placé sur le Demi Groupe.

Impulsion Allemande : Le joueur Allemand décide d'utiliser un Mouvement d'Assaut pour déplacer ses deux groupes de F2 en F3 et tirer sur l'hex du Cpl Medrow. Parce que des unités dans l'hex de Medrow ont tiré, l'hex est maintenant considéré comme Repéré pour le reste du tour de jeu. Les Groupes de Fallschirmjäger peuvent faire un Mouvement d'Assaut comme indiqué par le carré rouge autour de leur potentiel de déplacement. Entrer dans un hex de Champ Récolté coûte un point de déplacement aux groupes de Fallschirmjäger et ils peuvent donc utiliser la moitié de leur potentiel de déplacement de 4, imprimé sur

Lock 'N Load – Règles V3

leur pion pour faire un Mouvement d'Assaut. En conséquence, le déplacement est légal. Les groupes sont déplacés ensemble, avec leur MG34, en F3 et un marqueur *Assault Move* est placé sur la pile.

A ce moment précis, si une unité américaine était éligible pour tirer et disposait d'une LOS, elle pourrait faire un Tir d'Opportunité sur l'hex F3 avec un modificateur de +1 pour un tir sur des cibles en mouvement. Mais comme il n'y a pas d'unité éligible pour un Tir d'Opportunité, les Allemands décident de poursuivre par leur tir d'assaut. S'il l'avait souhaité, le joueur Allemand 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.

Le Groupe de Fallschirmjäger 2-3-4 avec la MG34 dispose d'une FP de 4 (2+2), le Groupe supplémentaire de Fallschirmjäger divise sa FP par deux, soit une FP de 1,5, arrondie à 2. Cela donne une FP totale de 2+2+2=6 à laquelle 2 est soustrait pour le Mouvement d'Assaut. Donc, le joueur Allemand lance 1d6+4. Il obtient un 5 au dé, pour un total de 9. Un marqueur *Fired* est placé sur la pile.

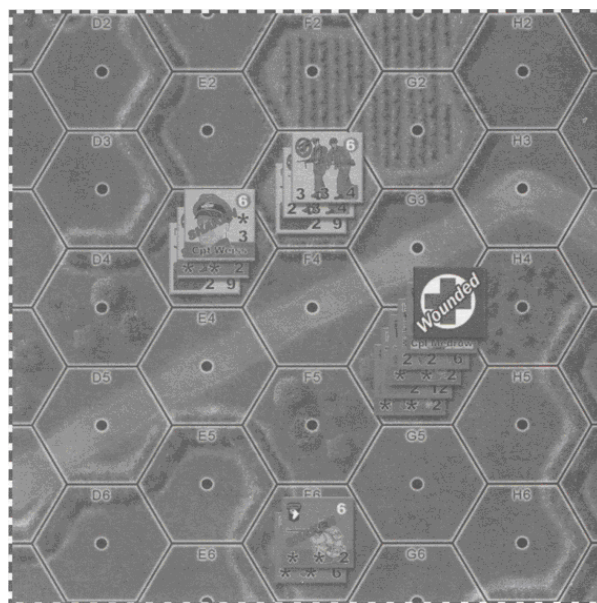
Les troupes américaines dans le Bosquet reçoivent un TM de 1, elles lancent 1d6+1. Elles obtiennent un 2 pour un total de 3. Pas de chance pour les américains. Ils doivent subir un Test de Dommages de +6 à leur désavantage. Le Leader jette le dé en premier et tire un 6 pour un total de 12. Son moral est de 6, ce qui donne un total égal au double de son moral. En consultant la table DFT, nous voyons que Medrow est blessé. Un marqueur *Wounded* est placé sur Medrow, 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'une M1919A4 calibre 30, obtient un 6, pour un total de 12. Son moral est de 6, 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 dernier Test de Dommages effectué 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 et le Héros est placé dans l'hex avec les autres. 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 met fin à 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 Cpl Medrow. Medrow est blessé ce qui réduit son moral choqué de 6 à 5. Avec le TM positif du terrain où il se trouve (2 est soustrait de son jet de dés de ralliement), il a besoin d'un 7 ou moins pour se rallier (voir 3.0). Le Yankee lance un 12 et rate. Normalement, les Groupes dans son hex ne seraient pas éligibles pour se rallier et les Allemands pourraient 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 avec 2d6 et réussit. Il est dans un terrain sans TM positif, il devait donc réussir un jet égal à son moral brut de 6. Tout le monde sauf le Cpl Medrow est rallié.

C'est au tour du joueur Allemand de rallier ses hommes. Souvenez-vous que les Leaders sont éligibles pour tenter de s'auto-rallier. En E3, Weiss est choqué et a un moral de 6. Comme le terrain a un TM positif, il profite d'un modificateur en sa faveur de 2. Il doit faire un 8 ou moins sur 2d6 pour réussir. Weiss 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 6, plus 2 lié au TM positif et 1 de plus lié au Potentiel de Commandement de Weiss. Il doit tirer un 9 ou moins pour réussir. Il tire exactement 9 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 G4 tente de repérer F3. La cible est en terrain Gênant, 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 Allemande : Weiss décide de tirer sur l'hex F6, contenant l'Infirmier et le Demi Groupe US. Le Demi Groupe dans l'hex de Weiss dispose d'une MG34. Comme indiqué dans la Table de Transport et d'Utilisation des Armes de Soutien, un Demi Groupe peut manier une Arme de Soutien, mais sacrifie alors sa FP inhérente (voir 1.6). Il y a aussi un hex de terrain Gênant en F5 donc le tir se fait à FP = 2 (MG34) -1 (terrain Gênant) +1 (Modificateur de Commandement de Weiss) pour un total de 1d6+2. Il obtient un 4, ce qui donne un total de 6.

Comme un terrain Dégagé ne donne 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 joueur Allemand, 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 en Bon Ordre 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 *Fired* est maintenant placé sur l'hexagone de Weiss, et l'hex cible est traité comme étant repéré.

Lock 'N Load – Règles V3

Impulsion US : le héros US et son hex sont activés pour tirer sur l'hex de Weiss. Il est l'heure de rendre les coups. Cependant, le Groupe de Combat US dans cet hex a déjà essayé de repérer un hex, et est marqué d'un pion *Ops Complete* et ne peut donc 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 sa M1919A4, 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 Weiss se défend avec 1d6+1. Il tire un 5 pour un total de 6. Il doit faire face à un Test de Dommages sur la base d'une différence de 3. Weiss 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 le résultat « 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 Allemande : La pile Fallschirmjager en F3 est déplacée, via G3, en G4 pour engager au Corps à Corps les unités US dans cet hex.

Lorsque la pile est entrée dans G3, mais avant qu'elle ne se déplace en G4, 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 G3 est adjacente, ce qui donne un +2 de bonus aux Parachutistes Américains, et elle se déplace, ce qui ajoute un autre bonus +1. La moitié de la FP du groupe US donne 1, +3 de bonus pour être adjacent et le tir sur une cible mouvante, ce qui donne une FP totale de 4. Mais le résultat des dés n'est pas en faveur de l'Américain. L'attaque donne un résultat « Aucun Effet » et le combat au Corps à Corps commence.

Exemple de combat au Corps à Corps : Deux groupes Fallschirmjager (2-3-4, 3-3-4) avec une mitrailleuse MG34, attaquent l'hex d'un Héros US 2-2-6, un Demi Groupe 1-4-4 avec une mitrailleuse 1919A4, un Groupe 2-5-4 et un Leader choqué. Un marqueur *Move* est placé sur les Groupes Allemands attaquants. Ceux-ci peuvent maintenant attaquer toutes les unités éligibles au Corps à Corps dans cet hex. Ils choisissent d'appliquer leur FP de 7 contre le Demi Groupe 1-4-4 portant la M1919A4. Cela donne un rapport de force de 7-2 ou 3-1 (3,5 étant arrondi à 3) 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 2, le Demi Groupe (maintenant condamné) dispose d'une FP de 2 (2 pour sa M1919A4 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 6. Cette FP est appliquée contre le Groupe Allemand qui transporte la MG34, soit un rapport de force de 6-4 ou 3-2. 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 la MG34 et avoir un meilleur rapport de force. Il tire exactement 6, ce qui détruit le Groupe Allemand avec la MG34. Les groupes éliminés des deux camps sont retirés du jeu. La MG34 et la M1919A4 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 de l'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 Cpl Medrow, blessé, survivra et retrouvera sa femme ? Ou bien le Cpt Weiss mènera-t-il ses Fallschirmjagers à la victoire ? Je parie sur les Américains.

22.3 EXEMPLE DE JEU : LES BLINDÉS – MODULE LNL FHV

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 suspectes 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 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**

Lock 'N Load – Règles V3

donc exactement égale à l'épaisseur du blindage modifiée. Le véhicule doit donc passer un Test de Moral pour éviter que son Equipage 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.

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 tire 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

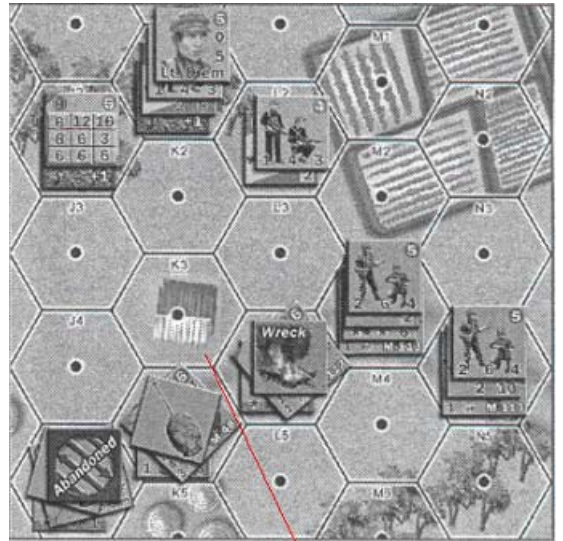
Impulsion US : Le joueur US décide que sa priorité est d'essayer de sortir son M113, situé en 2M3, de la portée optimale du RPG7 en 2L2. Il se déplace en marche arrière en passant par 2M4 et débarque ses passagers ici. Le Groupe de Combat et l'Infirmier peuvent utiliser la moitié de leur Potentiel de 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.

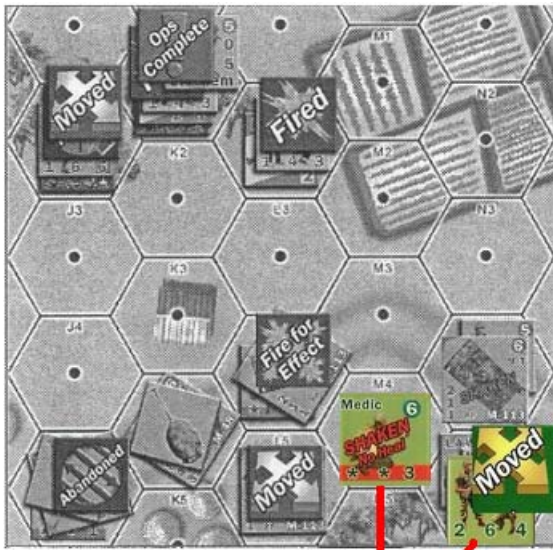
Maintenant, le Lt Diem peut déplacer le tir d'un hex dans la direction désirée (voir 18.2). Il choisit L4 comme cible définitive et retourne le marqueur sur sa face FFE. Les règles du scénario ont spécifié que cette batterie de mortiers de 82mm a une Puissance de Feu égale à 3. Le tir attaque toutes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



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

Lock 'N Load – Règles V3

marqué du pion *FFE* et les 6 hex 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).



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

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.

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.

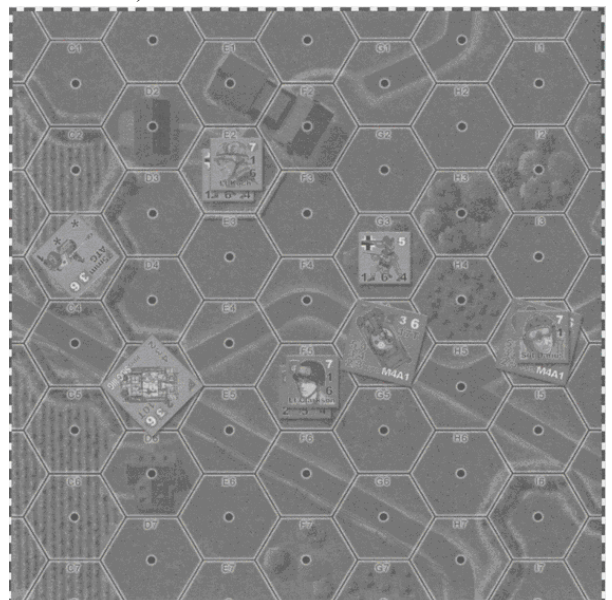
Exemple d'assaut rapproché : Imaginez que le M113 se déplace en L3 au prochain tour. Le Groupe VC en L2 choisit de lancer un Assaut Rapproché (voir 17.1) sur le véhicule. Le Groupe VC doit d'abord passer un Test de Moral avant de mener l'assaut. On enlève 2 au jet de 2d6 puisque le groupe VC se trouve 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

22.4 EXEMPLE DE JEU : LES BLINDÉS – MODULE LNL BOH

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 à travers la campagne Française espérant capturer un important montant d'argent détenu par la Wehrmacht, supposé être dans un village juste isolé à l'extrémité occidentale du plateau. Les Allemands entendent protéger leur argent. C'est la Phase des Opérations et l'impulsion pour les Allemands.

Impulsion Allemande : Le Groupe de Soutien avec le canon anti-char de 75mm (ATG) tire sur le Sherman M4A1 qui résonne plus bas sur la route de campagne poussiéreuse. La portée est de 4 hex. En retournant le pion de l'ATG, l'Allemand voit que le Nombre pour Toucher est de 9 à une portée de 7 hex ou moins. En se référant à la Table de Tir des Armes Lourdes (OFT), l'Allemand remarque qu'il reçoit un modificateur +1 sur son jet de dés pour le tir sur un véhicule marqué d'un pion *Assault Move*, et d'un autre modificateur +1 pour le tir depuis un hex adjacent à travers un côté d'hex de Bocage. En conséquence, l'Allemand doit obtenir un 7 ou moins sur 2d6. Il tire un 6 et l'Américain gémit. Puisque le nombre obtenu aux dés est à la fois supérieur à 2 et est pair, l'obus touche la tourelle. Il n'y a pas de pion de tourelle sur le véhicule, il est donc supposé que la tourelle fait face vers l'avant. Le projectile touche l'avant de la tourelle. L'Allemand lance maintenant les dés pour connaître l'impact du projectile sur le char. Il ajoute 1d6 à la capacité de pénétration de l'ATG qui est de 5 à une portée de 4 hex. L'Allemand obtient un 4 au dé pour un total de 9 pour la valeur de pénétration modifiée. L'Américain ajoute 1d6 à l'épaisseur du blindage au point d'impact qui est dans ce cas l'avant de la tourelle, soit 4. L'Américain obtient un 6 au dé pour un total de 10 pour la valeur de blindage modifiée. Le projectile du canon ATG frappe la tourelle du Sherman, mais ne le pénètre pas. Puisqu'il ne le pénètre pas, l'Américain doit faire un Test de Moral, en y soustrayant la différence obtenue de la valeur de pénétration modifiée retirée de la valeur de blindage modifiée. Cette valeur est égale à 1 (10-9). L'Américain obtient un 7 sur 2d6, soustrait la différence mentionnée juste avant et réussit donc le Test de Moral. Le Sherman n'est pas affecté, l'Allemand place un marqueur *Fired* sur le Groupe de Soutien ATG 75mm et un marqueur *Acquisition* -1 sur le Sherman. Si le Sherman se déplace dans un nouvel hex ou si l'ATG engage une autre cible, le marqueur *Acquisition* sera retiré.



Impulsion US : Maintenant, c'est l'impulsion de l'Américain et celui-ci décide de faire quelque chose au sujet de cet ATG. Le Lt Clarkson dans l'hex F5 fait appel à l'artillerie hors carte, ici correspondant à un 105mm d'une FP de 5. Clarkson place un marqueur *Spotting Round* sur le pion ATG en C3. Clarkson lance 2d6. Le dé blanc montre un « 4 » et le dé coloré un « 1 ». Comme vu en 18.2, Clarkson soustrait du dé blanc son modificateur de commandement, divise le tout par 2, arrondi à l'entier inférieur, ce qui donne 1 ((4-1)/2=1,5 soit 1). Cela représente la distance à laquelle le marqueur *Spotting Round* est placé de l'hex ciblé. Le

Lock 'N Load – Règles V3

dé coloré indique la direction. 1 correspond au nord, 4 au sud, et ainsi de suite. Par conséquent, le marqueur *Spotting Round* dérive d'un hex au nord, soit C2. Avec un sourire surnois, Clarkson corrige la position du marqueur (voir 18.2), le déplace en D3, et le retourne sur sa face FFE, permettant un déluge de feu sur D3 et les 6 hex l'entourant, avec une attaque d'une FP de 5 sur chacun.

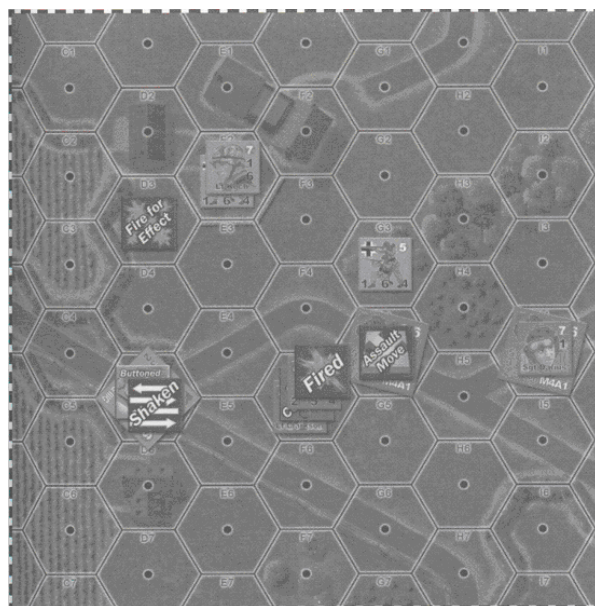
Clarkson décide de résoudre en premier le tir de barrage en C3. Il lance 1d6 + 5 (la FP du tir de barrage d'un 105mm). Le bocage chevauchant le côté d'hex C3/D4 dégraderait un tir direct sur C3 depuis l'hex de Clarkson, mais pas un tir indirect de l'artillerie hors carte. Son modificateur de commandement n'affecte pas le lancer, il l'a déjà utilisé pour modifier la dérive du tir d'artillerie. Il obtient un 4 au dé pour un total de 9. L'Allemand n'a pas de TM et lance 1d6. Malheureusement, il obtient un 1 au dé, et doit faire un Test de Dommages + 8. Il obtient un 5 au dé, ce qui équivaut à 13. Ce résultat est supérieur à 2 fois le moral du Groupe de Soutien, ce qui équivaut à des pertes et au retrait du Groupe de Soutien.

Maintenant, Clarkson continue avec l'hex E2. Il obtient un 2 au dé et l'ajoute à la FP de 5 du tir de barrage, pour un total de 7. L'Allemand ne bénéficie d'aucune protection de la part du mur de pierre vis-à-vis d'un tir d'artillerie, mais est protégé par les Bosquets. Par conséquent, il lance 1d6 + 1. Il obtient un 6 au dé pour un total de 7, et le tir de barrage n'affecte alors pas l'Allemand en E2. Notez que le marqueur FFE reste en D3 jusqu'à la Phase Administrative, attaquant toute unité qui essaie de se déplacer à travers D3 et ses 6 hex adjacents.

Clarkson active le Groupe de Combat dans son hex et lui ordonne de tirer sur le StuG IIIG en D5, espérant choquer le véhicule et le forcer à se verrouiller. L'Américain dispose de 1d6 + une FP de 2 pour le Groupe de Combat. Il obtient un 3 au dé pour un total de 5. Le StuG IIIG lance 1d6 + son épaisseur de blindage la plus faible soit 2. Il obtient un 1 au dé, pour un total de 3, et il doit alors effectuer un Test de Dommages + 2. Le StuG IIIG obtient un 5 au dé, échoue donc au Test de Dommages, et est marqué à la fois d'un pion *Buttomed* et d'un pion *Shaken*. Le Groupe de Combat Américain en F5 est marqué d'un pion *Fired*, et Clarkson d'un pion *Ops Complete*. La carte est maintenant comme montrée ci-contre.

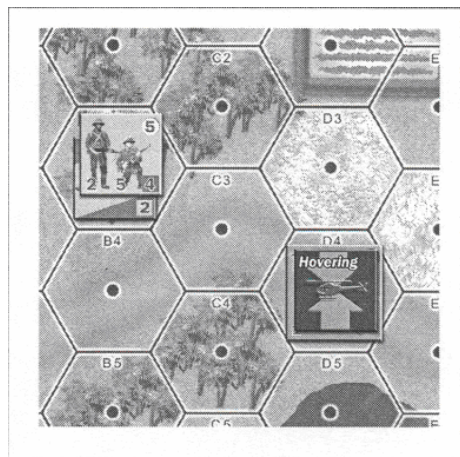
Impulsion Allemande : Maintenant, la Wehrmacht veut rendre la monnaie de sa pièce. Le Groupe de Combat en G3 décide de mener un Assaut Rapproché (voir 17.1) sur le Sherman en G4. Le Groupe de Combat doit tout d'abord effectuer un Test de Moral avant de donner l'assaut. « 2 » est soustrait au lancer des 2d6 puisque le Groupe de Combat est dans un hex avec un TM positif. Le Groupe de Combat obtient un 5 au dé et réussit le test. Il se déplace dans l'hex du Sherman. Il ajoute sa FP à 1d6, obtient 4 au dé, pour un total de 5 (4+FP inhérente de 1). L'Américain lance 1d6 et y ajoute l'épaisseur de blindage la plus faible du Sherman, soit 2. L'Américain obtient un 2 au dé, pour un total de 4. Le total de l'Allemand (5) est supérieur au total de l'Américain (4) (*errata*), le Sherman est donc détruit, et son équipage éliminé (voir 17.1).

Impulsion US : Le Sgt Darius et son Sherman veulent équilibrer le score. Ils décident de tirer sur le StuG IIIG en D5. Le Nombre pour Toucher du Sherman à une distance de 7 hex ou moins est 8, le char est Ouvert (DRM de -1) et il dispose d'un Chef de Blindé (DRM de -1), donc le Stug peut être touché sur un 10 ou moins obtenus sur 2d6 ; mais la LOS passe à travers l'hex de terrain Gênant en F5, ce qui **ajoute** +1 au jet de dés, donc Darius touchera sur un 9 ou moins. Le joueur Américain obtient un 7 sur le jet 2d6. Le Stug vacille au contact de l'impact du projectile de 75mm Américain. L'Américain ajoute sa valeur de pénétration à 1d6. Il obtient un 4, ce qui lui donne une valeur de pénétration modifiée de 8. L'Allemand ajoute la l'épaisseur frontale de blindage du Stug IIIG à 1d6. Il obtient un 3, ce qui lui donne une valeur de l'épaisseur de blindage modifiée de 7. La valeur de pénétration modifiée est plus grande que la valeur de l'épaisseur de blindage modifiée, le Stug IIIG est détruit. L'Allemand effectue maintenant un jet de dé pour voir si l'équipage survit. Il obtient un 2...un nombre pair, et place alors un pion d'équipage choqué dans l'hex avec un marqueur *Wreck* pour le Stug détruit.



22.5 EXEMPLE DE JEU : LES HÉLICOPTÈRES – MODULE LNL FHV

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 16.1.1.



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



Lock 'N Load – Règles V3

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*.

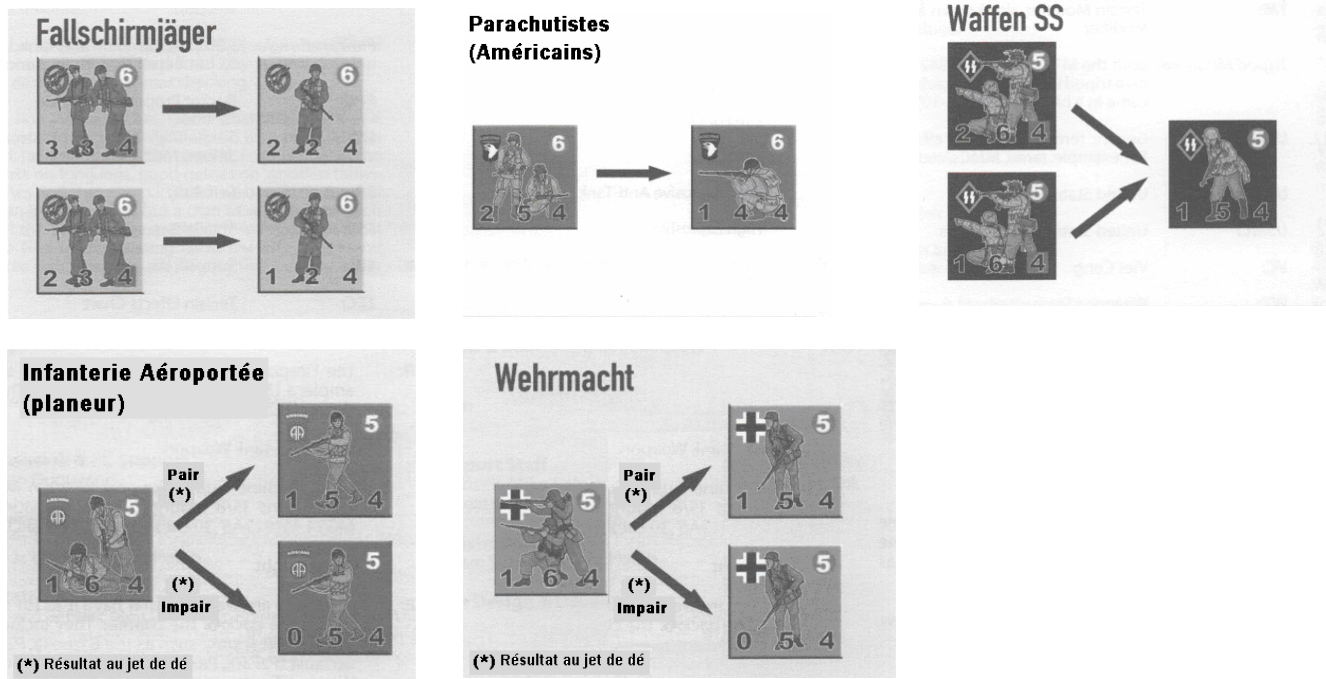
L'Américain amène un autre hélicoptère Huey. Celui-ci se met en Vol Stationnaire en C4. L'hélicoptère tire avec ses armes lourdes principales (des roquettes) sur le groupe NVA. Le nombre de base pour toucher est de 8. Le jet de dé est modifié par le TM du terrain où se trouve le Groupe NVA, soit +1. 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.

23.0 REDUCTIONS DE GROUPES

Les instructions ci-dessous expliquent comment réduire chaque type de groupe dans les modules LnL BOH, SAB et NOSB.

Quand des pertes surviennent dans le module BOH, utilisez les tableaux ci-dessous afin de réduire le groupe donné en un demi groupe approprié :



Dans le module LnL SAB, les réductions de groupes sont les suivantes :

- le Groupe de Combat Wehrmacht 2-6-4 (gris clair) est réduit en un Demi Groupe 1-5-4 issu du module LnL BOH.
- le Groupe de Combat Wehrmacht 1-4-4 est réduit en un Demi Groupe 0-4-4.

Dans le module LnL NOSB, les réductions de groupes sont les suivantes :

- le Groupe de Combat Wehrmacht 2-6-4 (gris clair) est réduit en un Demi Groupe 1-5-4 issu du module LnL BOH.
- le Groupe de Combat Wehrmacht 1-4-4 est réduit en un Demi Groupe 0-3-4, à moins que vous ne possédiez aussi le module LnL SAB, et dans ce cas, déterminez au hasard si le Demi Groupe obtenu est 0-3-4 ou 0-4-4.
- les Groupes Pioneer 2-3-4-5 et 2-3-4-6 sont réduits en Demi Groupes 1-3-4 avec le même moral.

24.0 DESCRIPTIF DES CARTES DE COMPÉTENCE

24.1 CARTES DE COMPÉTENCE - MODULE FHV

AMBUSHER

Leader

Quand des unités empiilées 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^{er} 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 Eparses, 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.

24.2 CARTES DE COMPÉTENCE - MODULE BOH

ASSAULTER

Leader

Les unités dans le même hex que le Leader porteur de cette carte se voient dotées de la capacité à mener un Mouvement d'Assaut comme défini en 6.1

DEAD EYE

Leader & Héros

La portée des unités empilées avec le Leader, ou bien les attaques du Héros, porteur de cette carte, sont doublées.

DEADLY

Leader & Héros

La Puissance de Feu des unités empilées avec le Leader ou des attaques du Héros, porteur de cette carte, est augmentée de 1. Cette augmentation concerne la Puissance de Feu totale, non pas celle de chaque unité.

DECISIVE

Leader

Carte à usage unique.

Le Leader et les unités empilées avec lui peuvent être activées 2 fois. La seconde activation a lieu durant une seconde impulsion.

Avant la seconde activation, retirez immédiatement tout marqueur *Fired*, *Move*, *Assault Move*, *Low Crawl*, *Stealth* ou *Ops Complete*.

Marquez les unités, comme approprié après la seconde activation.

DIE HARD

Leader

Le Leader et toute unité (en Bon Ordre ou Choquée) dans son hex, peut lancer **deux** dés pour tout Test de Dommages, et choisir alors le dé souhaité.

Lancez les deux dés pour **chaque** unité.

ERRATIC

Leader & Héros

Carte à usage unique.

Jouez la carte quand les résultats d'un combat appellent à un Test de Dommages. Lancez un dé.

Si le résultat est pair, ni le Leader ni les unités présentes dans son hex ne prennent en compte le Test de Dommages.

Si le résultat est impair, les unités prennent le double du résultat du Test de Dommages initial. Par exemple, si le Test de Dommages originel donne 1, le Test de Dommages final donne 2.

Si un Héros est porteur de cette carte, elle ne s'applique qu'à ce dernier.

FANATIC

Leader

Les unités choquées et empilées avec le Leader ne sont pas éliminées quand un groupe de combat ennemi entre dans leur hex : elles essaient de se rallier.

Le Leader se rallie en premier puis c'est au tour des autres unités de l'hex. Si le Leader ne se rallie pas, les autres unités ne peuvent pas essayer de se rallier.

Si l'hex dispose d'un TM positif, « 2 » est soustrait du jet de dé pour le ralliement.

Les unités qui ne se rallient pas sont éliminées ; celles qui se sont ralliées peuvent combattre au Corps à Corps comme expliqué en 8.0.

INSPIRATIONAL

Héros

Carte à usage unique.

Si le Héros commence la Phase de Ralliement dans un hex avec un MMC ami (cela peut être un hex conjointement occupé avec l'ennemi), il provoque la création d'un autre Héros.

Le nouvel Héros **ne** pioche pas de Carte de Compétence.

LEADER-HERO

Héros

Le Héros bénéficie d'un leadership exceptionnel.

En plus de ses qualités de Héros, il dispose aussi d'un Modificateur de Commandement égal à « 1 » qui peut être utilisé comme tous les autres Leaders (voir 11.1).

Par exemple, durant la Phase de Ralliement, le Héros peut tenter de rallier **toutes** les unités choquées dans son hex, comme le ferait un Leader (voir 3.0).

Lorsqu'il est blessé, le Héros ne souffre pas des pénalités liées au commandement

OP MOUVEMENT

Leader & Héros

S'il n'est pas marqué d'un pion *Fired, Move, Assault Move, Low Crawl, Stealth* ou *Ops Complete*, le Héros ou le Leader (et les unités empilées avec lui) peuvent effectuer un *Opportunity Move* [Mouvement d'Opportunité].

Cela signifie que, lorsque le Héros ou le Leader est éligible pour un Tir d'Opportunité, il peut être activé et se déplacer au lieu de tirer.

PLOUGH THE ROW

Leader & Héros

Le Leader, et les unités dans son hex, peuvent attaquer en même temps 2 hex adjacents l'un à l'autre.

Les 2 hex à la fois doivent répondre à toutes les exigences pour le Tir (voir 5.0).

Si un Héros est porteur de cette carte, celle-ci ne s'applique qu'à ce dernier.

PREEMPT

Leader & Héros

Carte à usage unique.

Après que l'adversaire a déclaré quelles unités utiliseront leur impulsion, mais avant que celle-ci ne soit conduite, le Leader et toutes les unités dans son hex peuvent utiliser une impulsion.

Si un Héros est porteur de cette carte, seul ce dernier pourra utiliser une impulsion.

Les unités doivent être éligibles pour utiliser une impulsion (non marquées d'un pion *Fired, Move, Assault Move, Low Crawl, Stealth* ou *Ops Complete*).

ROCKET MAN

Héros

Cet homme est un expert avec les armes anti-char portatives.

S'il est Américain, il se voit doter d'un Bazooka ; s'il est Allemand, il reçoit un Panzerschreck.

Ajoutez « 1 » à chaque colonne concernant la portée des Bazooka / Panzerschreck, et soustrayez « 1 » de tous les jets de dés pour toucher.

SPEEDY

Leader & Héros

Ajoutez 2 points de mouvement au Héros, ou au Leader et à toutes les unités présentes dans son hex.

Les MMC (excepté les Groupes de Soutien) avec ce Leader disposent de 8 Points de Mouvement au Pas de Course.

Si les unités situées dans l'hex du Leader ont la capacité de mener un Mouvement d'Assaut, elles peuvent utiliser jusqu'à 4 Points de Mouvement et tirer.

THE AMBUSH

Leader & Héros

Carte à usage unique.

Jouez cette carte quand une unité occupe un hex ennemi ou est adjacente à un ennemi.

Lancez 1d6.

VETERAN

Leader & Héros

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

25.0 GLOSSAIRE

1d6 : Lancer d'un dé
2d6 : Lancer de deux dés
APC (Armored Personnel Carrier) : Véhicule de transport de troupes léger ; par exemple le M113
ARVN (Army of the Republic of Viet Nam) : Armée de la République du (Sud) Vietnam.
Attacking Unit's Die Roll Modification : Modification du Jet de Dé de l'Unité de l'Attaquant
DC (Damage Check) : Test de Dommage
Defending Unit's Die Roll Modification : Modification du Jet de Dé de l'Unité du Défenseur
DFT (Direct Fire Table) : Table des tirs directs
DRM (Die Roll Modifier) : Modificateur de Jet de Dé
Event Marker : Marqueur d'Événement
FFE (Fire For Effect) : Effet de tir
FP (FirePower) : Puissance de feu
HE (High Explosive) : Dénomination américaine des munitions standards (par opposition aux munitions « HEAT »).
HEAT (High Explosive Anti-Tank) : Dénomination américaine des munitions antichar à charge creuse.
Hex : Hexagone
To Hit Dice : Jet de dés pour toucher
To Hit Table : Table de Tir (figurant sur le verso de certaines armes)
Infantry : Infanterie - terme générique désignant tous les pions SMC et MMC.
Inherent Firepower : la Puissance de Feu imprimée sur un pion. Par exemple, la Puissance de Feu inhérente à un Groupe de Combat Aéroporté Américain est égale à « 2 ».
LAW (Light Anti-Tank Weapon) : Bazooka (d'origine américaine)
Leadership Modifier : Modificateur / Potentiel de Commandement
LMG (Light Machine Gun) : Fusils mitrailleurs (BAR, M60, RPD)
LOS (Line Of Sight) : Ligne de Visée
MMC (Multi-Man Counter) : Pion représentant plusieurs hommes (Groupe et Demi Groupe de Combat, Equipage, Groupe de Soutien)
MF (Movement Factor) : Potentiel / Facteur de Déplacement
MG (Machine Gun) : Mitrailleuse
MP (Movement Point) : Point de Mouvement / Point de Déplacement
MT (Melee Table) : Table de Corps à Corps
NVA (North Vietnamese Army) : Armée du Vietnam du Nord
OFT (Ordnance Fire Table) : Table de Tir des Armes Lourdes
Opportunity Fire : Tir d'Opportunité
Ordnance : ce sont des armes lourdes qui disposent d'une Table de tir au verso de leur pion. Cela inclut les Armes de Soutien (comme les LAW, les Bazooka, les Panzerfaust, les Panzerschrek), les Groupes de Soutien (comme le canon sans recul 73 mm et le canon anti-char 75 mm), les armes montées sur les véhicules (comme le canon de 90 mm du tank M-48) et sur les hélicoptères (comme les roquettes des Huey). Ces armes utilisent la table OFT pour déterminer les modificateurs à appliquer à leurs lancers de dés pour Toucher.
Panzerfaust (PzF30) : Arme anti-char Allemande.
Panzerschreck (RPzB54) : Arme anti-char Allemande similaire au Bazooka Américain mais meilleur que ce dernier.
RPG (Rocket Propelled Grenade) : Lance-Roquettes (d'origine soviétique)
RR (Recoilless Rifle) : Canon Sans Recul
Single Story Building : Bâtiment sans étage (seulement un rez-de-chaussée mais qui est équivalent à un étage dans les pays anglo-saxons)
SMC (Single-Man Counter) : Pion représentant 1 seul Homme (Conseiller, Leader, Héros, Sniper, Infirmier, Aumônier)
Skill Card : Carte de Compétence
SR (Self-Rally) : Auto-Ralliement
SSR (Special Scenario Rule) : Règle de Scénario Spéciale
SW (Support Weapon) : Arme de Soutien
TEC (Terrain Effects Chart) : Table des Effets de Terrain
TM (Target Modifier) : Modificateur de Protection du Terrain
Tripod / Bipod (Trépied / Bipied) : la M1919A4 et la MG42 étaient montées sur un trépied pour une meilleure précision. La MG42 était aussi livrée dans une version bipied (2-10).
To Hit : « Nombre pour Toucher » figurant sur une Table de Tir
Unit : Unité - terme générique incluant les tanks, les MMCs,...
USMC (United States Marine Corps) : Corps de l'Infanterie de Marine des Etats-Unis appelé couramment "Marines".
VC (Viet-Cong) : Guérilla nord vietnamienne
WT (Weapon Team) : Groupe de Soutien