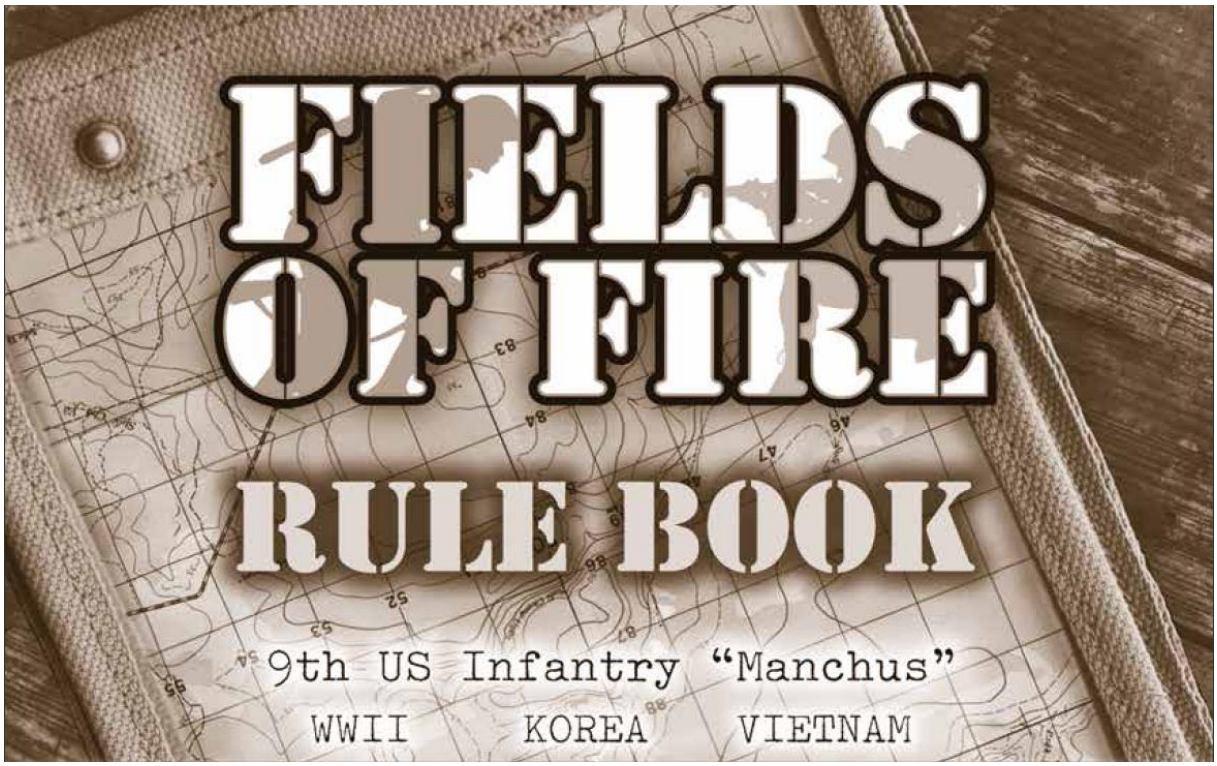


SOMMAIRE

1.0 Introduction 2
1.1 Concept 2
1.2 Matériel 3
2.0 Préparation d'Une Mission 8
2.1 Choisir une Campagne et une Mission 9
2.2 Générez la Surface de Jeu 9
2.3 Organiser votre Compagnie 9
2.4 Déterminer les points de Référence Tactiques 10
3.0 Séquence de Jeu 11
3.1 Phase d'Évènement du QG Supérieur Ami 11
3.2 Mission Défensive : Phase d'Activité Ennemie 11
3.3 Phase de Commandement Ami 11
3.4 Missions Offensives & Patrouilles de Combat 12
3.5 Phase Mutuelle de Capture & de Retraite 13
3.6 Phase Mutuelle Véhicule-Avion 13
3.7 Phase Mutuelle de Combat 13
3.8 Phase de Nettoyage 13
4.0 Commandement & Contrôle 14
4.1 Commandements 14
4.2 Actions 16
4.3 Communication 22
5.0 Mouvement d'Infanterie & Terrain 26
5.1 Mouvement 26
5.2 Terrain 27
6.0 Combat d'Infanterie 29
6.1 Engager/Ouvrir le Feu 29
6.2 Marqueurs VOF/PDF 30
6.3 Résolution du Combat 33
6.4 Types d'Armes & Restrictions 34
6.5 Attaque à la Grenade, Démolition et au Lance-Flamme 36
6.6 Tirs Concentrés 37
6.7 Missions de Tir Indirect 37
6.8 Munitions 39
7.0 Véhicules 40
7.1 Commandements 40
7.2 Activation de Véhicules 41
7.3 Mouvement 41
7.4 Transport 41
7.5 Actions de Véhicules 45
7.6 Résolution du Combat Antichar 45
7.7 Résultats du Combat Antichar 46
7.8 Munitions 47
8.0 Visibilité 47
8.1 Effets de la Visibilité Limitée 47
8.2 Illumination 47
8.3 Appareils d'Observation Nocturne 48
8.4 Fumigène 48
9.0 L'Ennemi 51
9.1 Contact Potentiel 51
9.2 Génération de Forces Ennemies 52
9.3 Repérer l'Ennemi 53
9.4 Vérifications d'Activité Ennemie 53
9.5 Mines, Pièges & Claymores 54
9.6 Snipers 54
9.7 Leaders 55
9.8 Observateurs de Tir Indirect 55
9.9 Munition Ennemie 55
9.10 Véhicules Ennemis 55
9.11 Fanatisme Ennemi 56
9.12 Vague Humaine Ennemie 56
9.13 Prisonniers 56
10.0 Ralliement, Reconstitution & Expérience 56
10.1 Ralliement 56
10.2 Reconstitution 56
10.3 Expérience 57
10.4 Remplacements 57
10.5 Rotations 58
10.6 Niveaux d'Expérience d'Unité à Plusieurs Pas 58
10.7 Compétences 58
11.0 Conditions de Victoire 58
11.1 Retenter une Mission Ratée 58
11.2 Gagner une Campagne 59
11.3 Entre les Missions 59
11.4 Patrouilles de Combat 59
12.0 Combat Urbain 60
12.1 Cartes de Terrain Urbain 60
12.2 Mouvement & Combat en Terrain Urbain 61
12.3 Bâtiments Multi-Étages & Toits 61
12.4 Blocs 61
12.5 Barricades 61
12.6 Brèche 62
12.7 Bâtiments Attachés 62
12.8 Limites d'Empilements de Zone 62
12.9 Mouvement au Sein d'une Carte 62
12.10 Ligne de Vue (LOS) Urbaine 62
12.11 Grenades à Main & Pyrotechniques en Terrain Urbain 62
13.0 Simplification du Jeu pour les Débutants 63
13.1 Expérience 63
13.2 Munitions 63
13.3 Communications 63

GMT GAMES
GMT Games, LLC • P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308 • www.GMTGames.com

© 2008, 2017 GMT Games, LLC

1.0 Introduction

Bienvenue à Fields of Fire

Fields of Fire est un jeu en solitaire vous donnant l'opportunité de commander une compagnie de fantassins lors de trois différents conflits. Ce qui veut dire que vous prendrez toutes les décisions pour vos unités. *Fields of Fire* n'utilise pas de dés. A la place, des tirages de cartes généreront le champ de bataille, résoudront les combats, et donneront tous les résultats possibles suite aux décisions que vous prendrez et contrôleront l'apparition et les activités de l'ennemi. Ce volume est complètement autonome. Tout ce dont vous avez besoin pour jouer est inclus dans la boite. Les règles ont légèrement évolué depuis le Vol I mais sont pleinement compatibles et ont été aplanies sans avoir été modifiées.

Le Volume I s'intéresse à une compagnie de fusiliers de *l'US Army* provenant du *9th Infantry Regiment* lors de la 2ème GM, la Guerre de Corée et la Guerre du Vietnam. Le Volume II est centré sur une compagnie de fusiliers de *l'US Marine Corps*, *5th Marine Regiment* lors de ces trois mêmes conflits.

Fields of Fire est un jeu complexe sans être un système complexe. Les éléments de base (mouvement, combat, ordres, communication, etc.) sont très directs. Pour chaque élément, de nombreuses activités sont possibles. Chaque activité aura un résultat, parfois favorable, parfois non. Les interactions générées par vos choix vous demanderont toujours de prendre des décisions. Chaque décision doit être prise pour que le jeu puisse continuer. Vous aurez de nombreux choix à faire sans avoir assez de ressources pour cela. Les choix que vous ferez détermineront la réussite de la mission. Ou pas. Ainsi, la complexité proviendra des interactions générées par vos choix, pas des mécanismes de jeu. De même, le jeu est riche en terminologie et histoire militaire réelles. Je vous encourage à vous familiariser avec la terminologie et les notes historiques. Cela vous aidera à comprendre ce qui se passe.

Votre rôle dans *Fields of Fire* est celui d'un commandant de compagnie. Votre commandement comprendra trois sections (*platoons*), chacune comprenant trois groupes de combats (*squads*), plus des équipes d'armes de soutien (*weapon teams*), assignées aux pelotons ou directement sous vos ordres. De plus, vous pouvez aussi disposer d'artillerie hors-carte. Un officier (*Company Executive Officer*), un sergent-chef (*Company First Sergeant*) et un sergent (*Company Gunnery Sergeant*) seront là pour vous assister. Votre tâche dans *Fields of Fire* est de réussir à guider votre compagnie à travers une campagne comprenant plusieurs missions. Avant chaque mission, vous devrez formuler un plan d'actions et répartir le peu de ressources que vous avez. Lors de la mission, vous enverrez des ordres à vos unités et choisirez les tactiques pour atteindre vos objectifs. Vos ordres signifieront la victoire ou la défaite. Après la mission, l'expérience augmentera et vous remplacerez les pertes en vue de la prochaine mission.

1.1 Concept

Vous utilisez ce qui suit pour jouer : deux pioches de cartes (une pioche de Terrain et une pioche d'Action), des pions représentant les éléments de la compagnie, les unités ennemies et divers marqueurs. La pioche de Terrain forme une surface de jeu sur laquelle se jouera la mission. La pioche d'Action sert pour de nombreuses applications dans le jeu, donnant la capacité de commandement et de contrôle pour résoudre le combat et diverses autres activités.

1.1.1. Échelle

A. Échelle du Terrain

L'échelle du terrain est abstraite. Chaque carte de Terrain représente une zone géographique où les chefs de compagnie peuvent raisonnablement exercer leur commandement sur leurs unités, oralement ou par des signes de la main. La taille de cette zone dépend du terrain, de 10 à 20 mètres pour un terrain dense, à 40 à 100 mètres ou plus pour un terrain plus dégagé. De même, la Portée et la Ligne de Vue sont toutes aussi abstraites.

B. Échelle de Temps

Le temps que dure un tour est tout aussi abstrait, et dure habituellement entre 5 et 30 minutes. Les missions durent un certain nombre de tours, habituellement 10, mais certaines peuvent durer un peu plus ou un peu moins longtemps selon la situation historique. Cette limite représente les effets cumulatifs de la fatigue et de la consommation de munitions pour les armes légères.

C. Échelle d'Unité

Les unités d'infanterie ont entre 1 et 4 pas, chaque pas représentant entre 2 et 4 hommes (on trouve des unités ayant 4 pas dans le Volume II, *With the Old Breed*). Les unités ayant 2 à 4 pas sont appelés groupes de combat, ou squads, et les unités n'ayant qu'un seul pas sont appelées équipes, ou teams. Une unité de véhicule ou d'avion représente un seul véhicule ou un seul avion.

1.1.2. Campagne

Le Volume I contient une campagne pour la 2ème GM, deux pour la Guerre de Corée et une pour la Guerre du Vietnam. Choisissez une des campagnes disponibles. Elle déterminera les unités et l'équipement disponibles et les missions à accomplir. Les Instructions de Campagne appropriées dans les Livrets de Briefing détaillent les forces et l'équipement disponibles et liste les forces ennemies pouvant être rencontrées. Jouer une campagne vous donne une expérience plus complète concernant l'équilibre à donner entre la réussite d'une mission et la réserve de forces suffisantes

1.1.3. Missions

Chaque campagne comprend plusieurs missions, bien que rien ne vous empêche de jouer une mission toute seule. Les Instructions de Mission des Livrets de Briefing fournissent les règles et tableaux spécifiques à cette mission. Jouer une mission implique deux parties distinctes : préparation et mise en œuvre. La préparation inclut la mise en place et le planning de la mission. La mise

© 2008, 2017 GMT Games, LLC

en œuvre comprend les mouvements et actions se jouant sur un certain nombre de tours de jeu décomposés en plusieurs phases. Lors du déroulement d'un tour, vos éléments reçoivent des commandements qu'ils convertissent en actions. Ce processus de gain et dépense de commandements en actions est le cœur du jeu. Les forces ennemies entrent en jeu automatiquement selon les règles et tableaux de la mission, et des tests d'activité guident leurs actions. La séquence de jeu diffère légèrement selon que vous attaquez ou défendez.

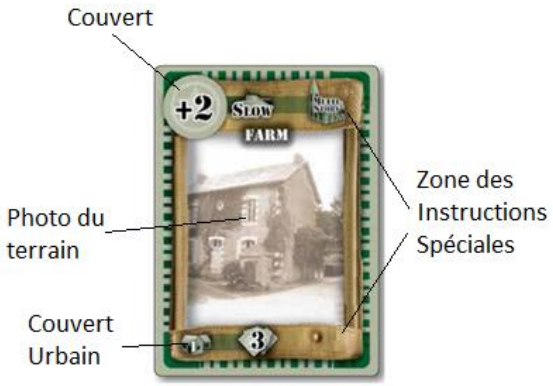
1.2 Matériel

Plusieurs types de matériel sont utilisés en jeu. Cette section fournit l'orientation et la position des informations du matériel et les sections suivantes détaillent la manière dont on s'en sert.
Le jeu contient ce qui suit :

- Le Livret de Règles en VO
- Deux Livrets de Briefing
- Une pioche de Terrain de 55 cartes pour la Normandie
- Une pioche de Terrain de 55 cartes pour la Corée
- Une pioche de Terrain de 55 cartes pour le Vietnam
- Une pioche d'Action de 55 cartes
- Quatre cartes double-face de conseils et une carte pour remélanger
- Cinq planches de pions et marqueurs de taille 5/8'' (total 880)
- Six aides de jeu :
  - Une aide de jeu 11'' x 17''
  - Une carte d'activité ennemie 8.5'' x 11''
  - Une carte de Composition de Force 8.5'' x 11''
  - Un Tableau de Véhicule et Armes AT 8.5'' x 11''
  - Une carte de Contrôle d'Hélicoptère 8.5'' x 11''
  - Un Tableau de Commandement 8.5 x 11''
- Un Carnet de Mission 8.5 x 11''

1.2.1. Cartes de Terrain

Chaque campagne dispose d'une pioche de Terrain spécifique représentant le terrain typique de la contrée. Pendant le jeu, disposez aléatoirement les cartes de terrain sur des colonnes et rangées comme l'indique la mission pour créer la surface de jeu sur laquelle le jeu se déroulera.



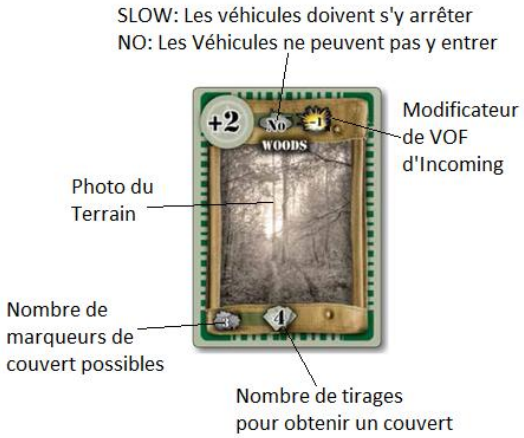
A. Couvert & Camouflage

Le nombre encerclé sur le coin supérieur gauche de la carte indique la valeur défensive intrinsèque du terrain de la carte qui bénéficie à toutes les unités sur la carte. Un bord de carte foncé bloque la LOS et fournit un Couvert & Camouflage plus important qu'un bord clair qui ne bloque pas la LOS.

Certaines cartes ont deux valeurs. On utilise la valeur la plus haute pour tout tir direct traversant un bord foncé. Les autres tirs (y compris les tirs venant de cette carte) utilisent la valeur la plus basse. Notez que la plus haute valeur a une police de caractère plus grande et se situe au-dessus et à gauche de la plus basse valeur (1.2.1C).

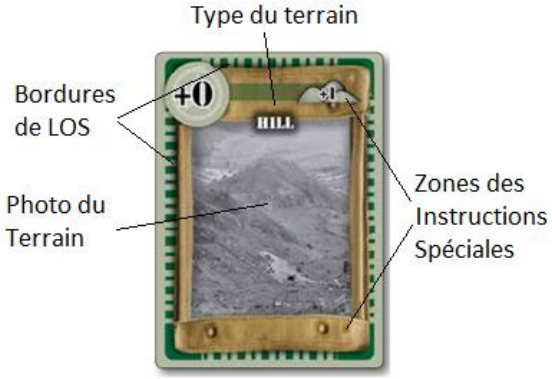
B. Niveau de Traffic

Une icône de tank, située dans la partie supérieure centrale de la carte, et ayant une mention indique que la carte limite le mouvement de véhicules. La mention ''SLOW'' indique qu'un véhicule doit s'arrêter en entrant sur cette carte. La mention ''NO'' indique qu'un véhicule ne peut pas entrer sur cette carte (7.3.1).



C. Bord de Ligne de Vue

Chaque carte est bordée sur tout son périmètre par une ligne avec des segments clairs ou foncés. Des segments foncés bloquent le tracé de la Ligne de Vue (LOS), mais pas des segments clairs (5.2.1.). Comme chaque carte de terrain peut être adjacente à huit autres terrains, la bordure de chaque carte est divisée en huit zones. On utilise la partie continue (sur les coins) quand un tir arrive sur un terrain depuis une carte située sur sa diagonale. On utilise la partie du coin approprié quand le entre sur la carte cible depuis une carte adjacente diagonalement. On utilise la partie en pointillé du côté approprié pour tout tir provenant d'une carte positionnée orthogonalement.



D. Collines [*Hills*]

Vous placez les autres cartes de terrain au-dessus de cartes de colline pour augmenter l'élévation de la carte

© 2008, 2017 GMT Games, LLC

du dessus d'un niveau. Plusieurs collines peuvent être placées les unes sur les autres, chacune plus haute d'un niveau. Décalez chaque carte de terrain légèrement pour les voir (5.2.2.).

E. LZ Potentielle

Dans une campagne où on utilise des hélicoptères, cette mention indique que la carte peut être utilisée comme Zone d'Atterrissage (*LZ* 7.3.2.).

F. Couvert Potentiel

Le Couvert Potentiel est une manière abstraite de représenter la découverte et l'utilisation d'endroits spécifiques de la carte donnant plus de protection que le Couvert intrinsèque de la carte. Sur le coin inférieur gauche de chaque carte se trouve une icône (habituellement un arbre ou un bâtiment) avec un nombre. Ce nombre indique le nombre maximal de marqueurs Cover pouvant se trouver sur la carte. Sur la partie inférieure centre se trouve l'icône d'une carte et un nombre, indiquant le nombre de cartes à tirer pour tenter de localiser un marqueur Cover (5.2.3, 1.2.4D).

G. Élévation/Multi-Étage

Certaines cartes ont un icône sur le coin supérieur droit indiquant que la carte dispose d'une différence d'élévation (plus ou moins 1 niveau) ou que c'est un bâtiment à plusieurs étages (*Multi Story*, 5.2.2.).

H. Modificateur de VOF Entrant

Si une carte a une icône d'explosion, situé sur la partie supérieure centre de la carte, appliquez le nombre dans cette icône comme modificateur à tout Volume de Tir Entrant (VOF – 6.2.2.).

I. Capacité

Bien que cela ne soit pas imprimé sur les cartes, chaque carte peut accueillir jusqu'à 16 Pas et 4 véhicules pour chaque camp. Des Pas embarqués ne comptent pas dans cette limite.

1.2.2. Cartes d'Action

Les Cartes d'Action sont utilisées dans toutes les campagnes. Elles replacent les tableaux et jets de dés que l'on trouve dans des jeux plus traditionnels.

A. Section de Commandement

Cette section sur le coin supérieur gauche donne deux nombres, l'un sur un casque et un autre plus petit sur une étoile US. Le premier nombre correspond aux commandements dont dispose un QG qui vient d'être activé (agissant sous le commandement d'un QG Supérieur, 3.3). Le second nombre correspond aux commandements dont dispose un QG qui n'a pas été activé (agissant selon sa propre initiative, 3.3).

B. Section de Tentative d'Action

Le quadrant supérieur droit de la carte – dans le rectangle foncé– est la Section de Tentative d'Action, et les éléments de cette section (comme *'Contact'*, '*Spotted'*, '*Higher HQ'* et '*Anti-tank Number'*) sont décrits plus loin dans les règles.

C. Résolution du Combat

Cette section se trouve sur la gauche de la carte, dans un rectangle vertical, et donne des nombres allant de -4 à +6, avec comme résultats possible *HIT*, *PIN* et *MISS*. Le nombre est le modificateur final du Volume de Tir plus le Couvert & le Camouflage et toute autre condition. Les mots *HIT*, *PIN* et *MISS* indiquent les effets du tir sur la cible.

D. Section d'Effet de Coup au But

Cette section située sous la Section de Tentative d'Action est utilisée quand une unité d'infanterie est touchée (HIT) et permet de déterminer l'effet du tir selon son niveau d'expérience (*Veteran*, *Line* ou *Green*).

E. Section de Nombre Aléatoire (R#)

Sur la partie inférieure de la carte se trouve un générateur de nombre aléatoire. Plusieurs fonctions du jeu demandent une résolution aléatoire parmi plusieurs résultats possibles. Le nombre sur la ligne du haut de ce générateur correspond au nombre de résultats possibles, le nombre du bas étant le résultat obtenu. Par exemple, pour déterminer un résultat parmi 3 possibles, on tire une carte, on regarde sur la colonne 3, et on note que le nombre en-dessous est un 2. Ainsi, le résultat obtenu est le 2.

F. Pioche de Cartes

Pour s'assurer que la pioche d'Action est bien mélangée pour donner une répartition appropriée des résultats, la plupart des activités demande de tirer un certain nombre de cartes. *On tire toujours le bon nombre de carte pour déterminer un résultat ; on ne s'arrête pas de tire parce qu'on a obtenu un résultat*. Si on tire la carte demandant de remélanger (*Reshuffle*), on termine de tirer les cartes, on remélange toutes les cartes, y compris la carte *Reshuffle*. Notez que cette carte ne compte pas dans le nombre de cartes à tirer.

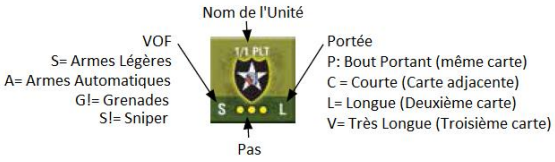
1.2.3. Unités

Une unité qui n'est pas un véhicule est une infanterie et a un identifiant (partie supérieure centre), un symbole d'unité (au centre du pion), et peut-être une valeur de Volume de Tir (VOF, inférieure gauche – S : Armes légères ; A : Armes automatiques, G !: Grenade ; S !: Sniper), un nombre de Pas (petits cercles en partie inférieure centre) et une Portée (inférieur droit – P : Bout portant, même carte ; C : Courte portée, carte adjacente ; L : Longue portée, deux cartes ; V : Très longue portée, trois cartes).

© 2008, 2017 GMT Games, LLC

A. Squads

Un squad est une unité de 2 Pas ou plus ; c'est l'unité d'infanterie de combat principale du jeu.



Le squad représenté ici est le 1er squad du 1er PLT, est équipé d'armes légères ayant une portée longue, et dispose de trois pas.

B. Quartier Général (HQ)

Ce sont des unités d'un Pas agissant comme éléments de commandement de la Compagnie. Elles n'ont ni VOF ni Portée sur leur recto quand elles sont en mode de commandement. Leur verso montre leur côté Équipe de Tir ayant une VOF et une Portée. Dans ce cas, l'unité est engagée au combat ce qui lui retire sa capacité à commander d'autres unités, seulement elle-même (4.1.4).

C. Observateurs Avancés (FO)

Ce sont des unités d'un Pas dont le rôle est de demander des missions de tir indirect à des mortiers, de l'artillerie ou du soutien aérien. Elles n'ont ni VOF ni Portée sur leur recto qui est leur côté observateur. Leur verso montre leur côté Équipe de Tir ayant une VOF et une Portée. Dans ce cas, l'unité est engagée au combat ce qui l'empêche de demander un soutien.

D. Équipes d'Armes de Soutien

Ce sont des unités d'un Pas représentant les servants d'une arme de soutien spécifique, comme une mitrailleuse, un lance-roquette, un mortier ou un canon sans recul. On traite les équipes d'armes de soutien ayant plus d'un Pas comme des squads.

E. Véhicule/Avion

Chacune de ces unités représente un véhicule terrestre ou aérien. Des informations supplémentaires pour ces unités se trouvent sur l'aide de jeu car elles ne tiendraient pas sur le pion.

F. Équipes d'Action Limitée (LAT)

Ce sont des unités d'un Pas appelées *Assault*, *Fire*, *Litter* ou *Paralyzed*. Elles sont créées en cours de jeu suite à un combat ou à un commandement. Chacune a ses propres règles.

G. Pertes

Ce sont des unités d'un Pas représentant des soldats tués ou suffisamment blessés pour être hors de combat. *Ces unités n'ont pas de capacités*. Leur but est d'être évacuées ou capturées. Elles ne comptent pas dans les limites de la carte ou de couvert.

H. Personnel

Ce sont des unités d'un Pas assistant le QG de Compagnie ou le QG Supérieur. Au niveau de la Compagnie, c'est le Commandant en Second (XO) et le Sergent-Chef (1st Sgt). Pour les Marines, il y a le Gunnery Sergeant de Compagnie (GySgt). Le XO est le second en commandement, le 1stSgt est le sous-off conseillant le Commandant de Compagnie (Note : Pour le jeu, les 1stSgt et le GySgt sont équivalents). Au niveau du QG supérieur, ce terme comprend le commandant de Régiment ou de Brigade (Rgt/Bde Cmdr) ou le commandant de Bataillon (Bn Cmdr), ou l'officier des opérations de bataillon (BN S-3). Ces deux niveaux, Compagnie ou Supérieur, fonctionnent de manière différente dans le jeu. On considère que toutes les unités de personnel au niveau du Bataillon ont un niveau d'Expérience Line.

I. Messagers (Runner)

Ce sont des unités d'un Pas sans valeur. Ils permettent au QG de Compagnie de communiquer avec le HQ de la Section si une radio ou un téléphone ne sont pas disponibles.

1.2.4. Marqueurs

Fields of Fire utilise différents marqueurs pour réduire la prise de note et la quantité d'informations que le joueur a besoin de se rappeler.

A. Combat (VOF, PDF, Tir Concentré, Tir Croisé)

On les utilise pour déterminer le modificateur de combat final (NCM) quand on résout un combat (6.2 et 6.3).

B. Exposé/Cloué

Le recto (EXPOSED) indique les unités exposées pendant le mouvement alors que le verso (PINNED) indique les unités clouées au combat. Chaque côté a un modificateur qui contribue au modificateur de combat final (NCM).

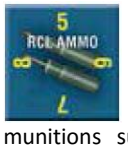
C. Contrôle Tactique

Ces marqueurs représentent les contrôles graphiques que les commandants placent sur la carte pour les aider à contrôler le tir et la manœuvre (2.4.1.).

D. Couvert

Il y a plusieurs types de marqueurs COVER : Basique, urbain, fortifications et cavernes. Ils représentent des positions spécifiques au sein de la zone représentée par la carte et fournissant une meilleure protection (5.2.3 ; 1.2.1F).

E. Munitions



On ne prend en compte les munitions (AMMO) que pour certaines armes, et cela se note sur le Carnet de Mission. Cependant, quand on transporte des munitions sur le champ de bataille, on utilise des

© 2008, 2017 GMT Games, LLC

marqueurs pour les représenter que l'on place sous le pion de l'arme, que l'on oriente pour que le chiffre au-dessus de ce marqueur corresponde au nombre de points de munitions qu'il représente.

F. Appuis

Ces pions représentent divers équipements comme des radios, téléphones, lignes de téléphones ou engins pyrotechniques. On les place normalement sur le tableau de commandement pour en faciliter l'usage et réduire l'encombrement sur la carte.

F. Contact Potentiel/Activité Actuelle

Les marqueurs POTENTIAL CONTACT/ CURRENT ACTIVITY servent ensemble à réguler l'apparition de l'ennemi pendant une mission (9.1).

G. Météo/Visibilité

Le marqueur de visibilité sert à se rappeler des conditions actuelles de visibilité affectant le NCM.

1.2.5. Aides de Jeu

A. Carnet de Mission

Lors d'une mission, on utilise une feuille du Carnet de Mission pour noter les informations suivantes :

- Organisation de la Compagnie, y compris l'assignation d'unités de ou vers différents QG (cela s'appelle 'l'organisation des tâches' et les unités assignées sont appelées 'attachements')
- Niveaux d'expérience des unités
- Pertes
- Munitions disponibles et consommées (quand on n'utilise pas les marqueurs de munitions)
- Missions de Tir disponibles et utilisées
- Actions pré-désignées pour les signaux pyrotechniques disponibles
- Unités ou Pas non impliqués dans la mission

B. Aides de jeu

Elles contiennent les tableaux nécessaires pour jouer.

C. Écran de Commandement

Carte simple face avec une piste numérotée et la séquence de jeu. La piste sert à noter le tour en cours, la phase en cours, les commandements économisés et quel QG/personnel a terminé sa Phase de Commandement. Chaque unité de QG/personnel a deux marqueurs : L'un d'eux indique combien de commandements l'unité dispose (retourné côté '*finished*' quand sa Phase de Commandement est terminée), l'autre indique le nombre de commandements économisés pour une utilisation future.

D. Carte des Appuis

Carte double face ayant des cases pour chaque personnel de Compagnie et QG de Peloton. L'une des faces sert pour la 2ème GM et la Corée, l'autre pour le Vietnam. On place sur les cases les appuis et marqueurs de compétences pour ne pas encombrer la carte avec des piles de marqueurs.

E. Carte de Contrôle d'Hélicoptère

Carte double face ayant des cases pour les hélicoptères lors des missions au Vietnam. L'une des faces sert aux hélicoptères de l'US Army, l'autre pour les hélicoptères des Marines. Elles fonctionnent de la même manière, la seule différence étant les photos historiques représentant les appareils utilisés par chaque service.

F. Livrets de Briefing

Ces livrets contiennent les informations suivantes :

- Une section d'introduction expliquant son utilisation.
- Des Instructions de Campagne montrant l'organisation de la Compagnie, l'équipement disponible, et une Table des Combinaisons de Forces Ennemies montrant la composition des forces ennemies révélées.
- Des Instructions de Mission détaillant toutes les informations nécessaires pour le placement, le jeu et pour déterminer l'accomplissement et l'expérience de chacune des 29 missions du jeu. Généralement, la première page des instructions de chaque mission contient des informations sur les forces US, alors que la seconde page contient des informations sur les forces ennemies.
- Des informations historiques pour chaque campagne

1.2.6. Glossaire

Adjacent : Être adjacent à une carte c'est se trouver sur la carte à côté de cette carte. En incluant les diagonales, il y a potentiellement 8 cartes adjacentes à une carte donnée.

Appui (*Asset*) : Un appui est un équipement améliorant le commandement et le contrôle ou la visibilité. Cela comprend les pyrotechniques (grenades fumigènes ou fusées éclairantes – 4.3.6.), les radios (4.3.5.) et les téléphones (4.3.4.). Normalement, ce sont les QG et personnels d'état-major qui les transportent ; dans ce cas, on les place sur les cases appropriées de l'Écran de Commandement jusqu'à leur utilisation, et sous le pion des autres unités pouvant les transporter et les utiliser.

Capacité AT : Une unité (véhicule ou infanterie) ayant une liste de nombres dans au moins une des quatre colonnes de portée sur la Table de Véhicules et d'Armes Antitank (*Vehicle and Anti-Tank Weapons Chart*).

Rattachements : Unités supplémentaires indiquées dans les instructions de chaque mission et disponibles pour cette mission. On assigne chacune de ces unités à un QG spécifique sur le Carnet de Mission avant que la mission ne commence (2.3.3.).

VOF Initial : Puissance de feu d'une unité de combat indiquée sur son pion : Armes Légères (S), Armes Automatiques(A) et Armes Lourdes (H). Comprend les unités clouées.

Chaine de Commandement : Les unités militaires sont organisées au sein de structures rigides pour qu'elles puissent fonctionner dans le chaos de la bataille. Toutes les unités appartiennent à un QG (*HQ*) particulier au début d'une mission. Les unités ne peuvent recevoir de

© 2008, 2017 GMT Games, LLC

commandement pour accomplir des actions que de leur QG ou d'un QG placé plus haut dans la chaine. Pour le jeu, la chaine part du QG de Régiment/Bataillon (habituellement situé hors carte) vers le QG de Compagnie, puis vers les QG de Peloton. Les QG ne peuvent donner des commandements qu'aux unités et QG qui leur sont subordonnés, et à eux-mêmes. Par exemple, une unité du 1er Peloton reçoit ses ordres du HQ du 1er Peloton (écrit aussi sous la forme 1st PLT HQ), lui-même subordonné au QG de la compagnie (CO HQ), lui-même subordonné au QG du Bataillon, lui-même subordonné au QG du Régiment, ou à leurs personnels, mais pas du QG du 2ème Peloton (2nd PLT HQ). Les Équipes d'Action Limitée peuvent recevoir des ordres provenant de n'importe quel QG ou Personnel.

Unités de Combat : Comprend toute unité, Équipe de Tir ou d'Assaut ou véhicule en bon ordre, ainsi que toute unité ayant un potentiel VOF imprimé.

Commandements et Actions : Les QG projettent leur commandement & contrôle par l'utilisation de Commandements. Plus ils en ont, plus ils permettront à leurs unités d'accomplir leurs objectifs. Un QG reçoit des Points de Commandement en tirant une Carte d'Action et en consultant la Section de Commandement de la carte (1.2.2.a) ce qui détermine le nombre de Commandement d'initiative ou d'activation reçus. Ensuite, le HQ convertit ses Commandements en Actions, permettant aux unités d'accomplir diverses activités comme se déplacer, tirer et se rallier (4.0).

Convertir : Convertir une unité signifie changer la capacité d'une unité suite à un combat ou des Actions ; Vous pouvez convertir des Pas, des Équipes et des LAT en divers LAT lors d'une mission.

Niveau d'Activité Actuel : Indique l'intensité relative de la situation lors d'une mission. Ce niveau affecte la capacité de commander, et contrôle la fréquence d'apparition des ennemis en jeu. Il existe les quatre niveaux suivants (9.1) :

- **Pas de Contact :** Aucun marqueur VOF ou PDF ne se trouve sur la surface de jeu et aucune unité ennemie n'a été repérée.
- **Contact** : Une carte occupée par des amis ou ennemis a un marqueur VOF, et/ou il y a au moins une unité ennemie repérée sur la surface de jeu.
- **Engagé** : Deux cartes occupées par des amis et/ou des ennemis ont des marqueurs VOF.
- **Fortement Engagé :** Au moins deux cartes occupées par des amis et/ou des ennemis ont des marqueurs VOF ET au moins une carte contient des unités amies ET ennemies.

Engagé : Unité projetant un marqueur VOF.

Niveaux d'Expérience : L'expérience d'une unité influe sur ses chances de réussir des Actions. Plus grande est l'expérience, plus il y a de chance de réussir une Action. Toutes les unités d'infanterie ont le Niveau d'Expérience *Green*, *Line* ou *Veteran*. Le niveau d'expérience de départ d'une unité est indiqué dans la Section de Campagne du Livret de Briefing. La Compagnie gagne des Points d'Expérience lors d'une mission, augmentant le Niveau d'Expérience des unités survivantes pour la mission suivante.

Unité en Bon Ordre : Toute unité d'infanterie qui n'est pas une LAT et qui n'est pas Clouée (PINNED).

Illuminé : Se réfère à une Carte de Terrain illuminée par un objet éclairant.

Unité d'Infanterie : Unité qui n'est pas un véhicule. Dans les règles, le terme Unité signifie aussi Unité d'Infanterie.

Carte Occupée, Inoccupée, Dégagée, Sécurisée : Une carte de terrain contenant au moins une unité est Occupée. Selon l'unité présente, la carte peut être occupée par des amis, des ennemis, ou conjointement (unités des camps présentes sur la carte). Une carte de terrain sans unité ennemie ou marqueur de Contact Potentiel est Inoccupée. Une carte de terrain Dégagée est une carte inoccupée qui avait un marqueur de Contact Potentiel précédemment et qui est comptée dans le but d'accomplir une mission. Une carte à la fois Occupée par des amis et Dégagée est Sécurisée. On ignore toutes les pertes ennemies et les marqueurs VOF sur une carte pour déterminer si elle est Inoccupée ou Dégagée.

Direction de Tir Principale (PDF) : Marqueur indiquant la direction du marqueur VOF d'une unité. On ne le place pas si on engage une unité ennemie sur la même carte (Bout Portant, 1.2.7). Observer pour une Mission de Tir ne place pas de marqueur PDF.

Reconstituer : Permet de promouvoir une unité en bon ordre pour remplacer (entre deux missions) le QG CO ou un QG PLT qui fut retiré du jeu OU pour remettre en jeu un squad (pendant une mission) à partir de 2 ou 3 équipes (10.2).

Retiré du Jeu : Retirez du jeu toute unité remplacée par d'autres pions, comme un squad ayant moins de 2 Pas et devenant une Équipe de Tir ou toute équipe convertie en Équipe Désorganisée (*Litter Team*), Équipe Paralysée ou en Perte. Une unité retirée de cette manière ne peut revenir en jeu qu'en étant Reconstituée (10.2).

VOF Spéciaux (obtenus par tentative) : *Sniper*, *Incoming !*, Mines, Grenades, Charge de Démolition et Lance-Flamme. Ces VOF spéciaux ont des conditions spécifiques gérant leur utilisation.

Aires de Transit (*Staging Areas*) : Zones en dehors de la surface de jeu représentant des endroits qui ne sont pas directement impliqués dans le combat. Les unités se déplacent entre les Zones de Transit pendant une mission. Ces zones ne sont jamais directement impliquées dans le combat.

Pas : Il permet de mesurer la taille des unités qui ont entre 1 et 4 Pas, chacun représentant entre 2 et 4 hommes. Les unités de 2 Pas ou plus peuvent être séparées en unités différentes pendant le jeu, que ce soit volontaire ou suite à un résultat de combat. Comme ces unités ont différentes armes, un diagramme est donné à la fin des règles pour montrer comment les unités se séparent.

Équipe : Une équipe est une unité d'1 Pas. Il en existe plusieurs sortes :

- **FO (*Forward Observer*)** : Observateur avancé dirigeant le tir de canons hors carte, comme de l'artillerie, des mortiers ou des avions.
- **Arme** : Unité articulée autour d'une arme particulière, comme une mitrailleuse légère, des fusils automatiques ou un mortier.

© 2008, 2017 GMT Games, LLC

- **Action Limitée (LAT) :** Unité créée par un Commandement ou suite à un combat lors de la Phase des Effets de Combat. Comme son nom l'indique, leurs capacités sont limitées. Le terme LAT s'applique à quatre types d'unités :
  - Assaut
  - Tir
  - Désorganisée
  - Paralysée
- **Contrôle & Commandement** : QG, Personnel et Messagers.

Véhicule : Comprend les hélicoptères, véhicules chenillés, semi-chenillés et à roues (7.0).

Volume de Tir (VOF) : Représente le type de tir affectant les occupants d'une carte de terrain. Il est utilisé pour déterminer le NCM pour la résolution du combat. Voir VOF Initial et VOF Spécial.

1.2.7. Abréviations Courantes

Autres Abréviations	
BDE	- Brigade
BN	- Bataillon
CAS	- Soutien Aérien
CO	- Compagnie
FA	- Artillerie de Campagne
FAC	- Contrôleur Aérien Avancé
FD	- Direction de Tir
FM	- Mission(s) de Tir
FO	- Observateur Avancé
HQ	- Quartier Général (QG)
LAT	- Équipe d'Action Limitée
LOS	- Ligne de Vue
LZ	- Zone d'Atterrissage
MTR	- Mortier
NCM	- Modificateur de Combat Final
NET	- Réseau (Téléphone ou Radio)
PDF	- Direction de Tir Principale
PLT	- Peloton
RCL	- Canon sans Recul
RGT	- Régiment
RKT	- Lance-Roquette
Sgt	- Sergent
Sqd	- Squad
TCM	- Marqueur de Contrôle Tactique
TM	- Équipe
VOF	- Volume de Tir
XO	- Commandant en second

Abréviations de Distance	
P	- Bout Portant (même carte)
C	- Courte Portée (carte adjacente)
L	- Longue Portée (2 cartes)
V	- Très Longue Portée (3 cartes)

Abréviations de Volume de Tir	
S	- Armes Légères
A	- Armes Automatiques
H	- Armes Lourdes
G !	- Grenade/Lance-Roquette
S !	- Sniper
F !	- Lance-Flamme
D !	- Charge de Démolition

Abréviations de Mission Offensive & de Patrouille	
AP	- Position d'Attaque
LOA	- Limite d'Avance
LOD	- Ligne de Départ
OBJ	- Objectif
PL	- Ligne de Phase
RP	- Point de Route

Abréviations de Mission Défensive	
COP	- Avant-Poste de Combat
FPF	- Tir de Protection Final
FPL	- Ligne de Protection Finale
MLR	- Ligne de Résistance Principale

2. Préparation d'Une Mission

Aucun commandant de compagnie ne partirait au combat sans avoir organisé correctement son commandement, pris en compte tous les appuis disponibles et leurs capacités, et avoir reconnu le terrain sur lequel ses soldats vont agir. Avant de commencer une mission de *Fields of Fire*, vous devrez vous aussi passer un peu de temps pour faire de même.

Vol	Unité	Campagne	Époque	Ennemi
I	9th Inf., 2nd Div	Normandie 44	2ème GM	Allemands
I	9th Inf., 2nd Div	Naktong 50	Corée	Nord-Coréens
I	9th Inf., 25th Div	III Corps 67-68	Vietnam	Viet Cong et Nord-Vietnamiens
I	9th Inf., 2nd Div	Heartbreak Ridge 51	Corée	Nord-Coréens
II	5th Marines, 1st Div	Peleliu 44	2ème GM	Japonais
II	5th Marines, 1st Div	Chosin 50	Corée	Chinois
II	5th Marines, 1st Div	Hue 68	Vietnam	Nord-Vietnamiens

2.1 Choisir une Campagne et une Mission

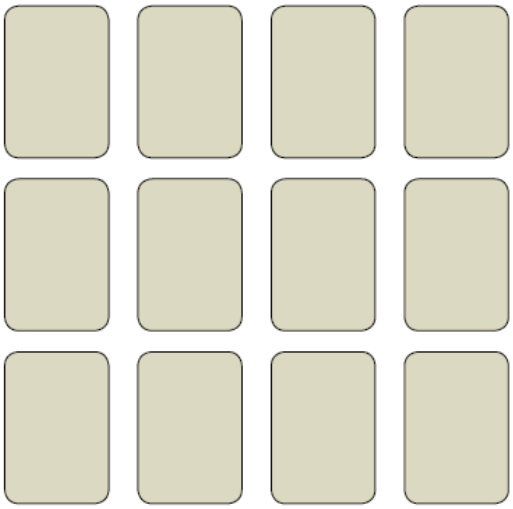
Tout d'abord, choisissez l'une des campagnes indiquées ci-dessus. Choisissez ensuite une mission de cette

© 2008, 2017 GMT Games, LLC

campagne. Si vous ne voulez jouer qu'une seule mission, choisissez celle que vous voulez. Sinon, si vous voulez jouer toute la campagne, commencez par la mission 1. Quoiqu'il en soit, jetez un coup d'œil sur l'Ordre de Bataille de votre Compagnie dans le Livret de Briefing pour voir les forces qui vous sont disponibles, et regardez les instructions de mission, spécialement la section des Détails de la Mission, pour avoir les informations de mise en place de la mission.

2.2. Générez la Surface de Jeu

La surface de jeu à *Fields of Fire* est composée de Cartes de Terrain disposées sous forme de quadrillage. Les Détails de la Mission vous diront de combien de rangées et de colonnes cette surface de jeu est composée. Chaque mission dispose d'instructions sur la manière de disposer cette surface de jeu. Certaines sont créées de manière complètement aléatoire, d'autres sont déjà déterminées, et d'autres encore peuvent être un mix des deux. Les colonnes s'étendent verticalement face à vous, les rangées étant placées perpendiculairement aux colonnes. Ainsi, une surface de jeu de 4 colonnes et 3 rangées ressemblerait à ceci :



Joueur

2.2.1. Placer les Cartes de Terrain

Disposez les Cartes de Terrain comme les Détails de Mission le spécifient, selon le nombre de colonnes et rangées requises. Sauf si les Détails de Mission le spécifient autrement, placez les Cartes de Terrain face visible ; pour certaines missions, où les informations géographiques étaient mauvaises, on peut vous demander de placer les Cartes de Terrain face cachée, mais par défaut, vous connaitrez la nature du champ de bataille. En composant la surface de jeu, laissez de la place entre les rangées car si vous dévoilez une colline et que vous deviez piochez un autre terrain à cet endroit, vous devrez étagez leur placement pour que la carte de colline ne cache pas celle du dessous. De même, laissez de la place entre les cartes pour y placer des marqueurs selon les besoins. Laissez cette pioche à portée car la surface de jeu peut s'agrandir au cours de la mission.

2.2.2. Placement des Marqueurs de Visibilité, d'Activité Actuelle et de Contact Potentiel

Consultez les Détails de la Mission pour connaitre le niveau de visibilité et utilisez le marqueur approprié pour l'indiquer. Placez le marqueur No Contact pour indiquer le niveau d'Activité Actuelle ; par définition, chaque mission commence ainsi. On les place où on le désire, comme cela vous convient. On place les marqueurs de contact potentiel selon les Instructions de Mission (voir 9.1.2. pour en savoir plus).

2.3. Organiser Vos Appuis de Compagnie

2.3.1. Remplir le Carnet de Mission

Toutes les informations que vous inscrirez sur le Carnet de Mission avant le début du jeu se trouvent soit dans les Instructions de Campagne soit dans les Informations de Mission. Notez le Niveau d'Expérience et les munitions de toutes les unités disponibles et inscrivez les informations concernant le soutien disponible.

2.3.2. Répartition des Appuis

Les Instructions de Campagne peuvent spécifier la quantité d'Appuis (*Assets*) à répartir. Hormis cela, vous aurez toute latitude pour les distribuer à vos QG de Peloton ou de Compagnie, aux Personnels de Compagnie ou à toute autre unité comme vous le désirez. Pour les QG et Personnels, placez les appuis sur les cases de l'Écran de Commandement, sinon empilez-les avec les unités les transportant.

2.3.3. Notez les Unités Attachées, Appuis et Signaux Pyrotechniques Attachés sur le Carnet de Mission

En plus de vos trois Pelotons d'infanterie et de votre Personnel de commandement, vous aurez aussi à votre disposition diverses unités, comme des équipes d'armes, des véhicules ou des observateurs avancés (FO) pour des mortiers ou de l'artillerie hors carte. Avant que la mission ne commence, vous devrez indiquer sur le Carnet de Mission les relations au niveau du commandement pour chacun.

Sur le Carnet de Mission, notez comment vous assignez les unités données à votre Compagnie dans les Instructions de Campagne mais qui ne sont pas attachées à un QG particulier. Les unités qui vous sont assignées dans les Instructions de Mission seront automatiquement de Niveau d'Expérience *Line*. Elles ne gagnent pas d'expérience au cours de la campagne, contrairement aux unités indiquées dans les Instructions de Campagne comme faisant partie de votre Compagnie. On considère qu'une unité attachée à un Peloton fait partie du Peloton et ce pour toute la mission. On ne peut pas réassigner une unité à un QG ou à du Personnel de Compagnie différent au cours de la mission.

Vous devriez aussi donner des instructions particulières à vos signaux Pyrotechniques (4.3.6), vu que leur but est que tout le monde comprenne à l'avance leur signification quand ils sont utilisés sur le champ de bataille.

© 2008, 2017 GMT Games, LLC

2.4. DETERMINER LES POINTS DE REFERENCE TACTIQUES

Avant de commencer une mission, vous recevez de votre hiérarchie les limites géographiques strictes à l'intérieur desquelles votre Compagnie évoluera. À l'intérieur de cette zone, vous devrez aussi indiquez les objectifs spécifiques pour vous-même. Ces contrôles existent pour coordonner la manœuvre et le tir en soutien, et aussi pour empêcher les tirs amis. Les commandants tracent ces contrôles sur leurs cartes tactiques ; ils sont représentés ici par des Marqueurs de Contrôle Tactique.

2.4.1. Placer les Marqueurs de Contrôle Tactique

Il existe deux types de contrôles tactiques dans *Field of Fire* : Linéaires et Ponctuels. Les contrôles linéaires suivent les lignes entres les rangées et les colonnes des terrains de la surface de jeu. Les contrôles ponctuels sont placés sur une carte et lui sont spécifiques.

De nombreux contrôles tactiques sont uniques à certains types de mission. Consultez les Détails de Mission pour déterminer le type de mission et où et comment placez les Marqueurs de Contrôle Tactique (TCM) appropriés.

A. TCM de Mission Offensive

Les Missions Offensives utilisent les TCM suivants : Limites Droite et Gauche, Ligne de Départ (LOD), Lignes de Phase (PL) et Limite d'Avance (LOA).

La LOD représente la ligne de départ officielle pour une attaque. Elle est orientée horizontalement sur la surface de jeu. Sauf si les Instructions de Mission le spécifient autrement, on la place entre la Zone de Transit et la Rangée 1.

Les PL servent à coordonner l'avance des unités. Vous pouvez en placez au plus 2, orientées horizontalement. Vous pouvez les utiliser pour des Actions clés avec des signaux pyrotechniques.

Les Limites Droites et Gauche sont des limites fixes que vos unités ne peuvent en aucun cas franchir. Orientez-les verticalement, le long des colonnes les plus à droite et à gauche de la surface de jeu. ***Important*** *: Bien que vos unités ne puissent jamais les traverser, des unités ennemies peuvent être placées au-delà de ces limites suite à un Contact Aléatoire. Elles peuvent aussi se déplacer au-delà de ces limites lors du Segment de Vérification d'Activité Ennemie. Dans ces cas, vos unités peuvent tirer à travers ces limites, mais pas les traverser*.

Note de Conception : Lors de situations de combats réels, les Limites Droite et Gauche empêcheraient des compagnies adjacentes de se balader sur le front de votre compagnie, et vous de vous balader sur le front de ces compagnies.

La LOA indique la ligne au-delà de laquelle vous ne pouvez pas aller lors de la mission. Orientez-la horizontalement, le long de la rangée de Carte de Terrain la plus lointaine. Tout comme les Limites Droite et Gauche, des unités ennemies peuvent entrer en jeu et la traverser ; vos unités peuvent tirer à travers mais jamais la traverser.

Les Missions Offensives utilisent les TCM suivants :

- Position d'Attaque (AP),
- Objectif Principal (OBJ 1) et
- Objectif Secondaire (OBJ 2)

Les objectifs représentent des positions physiques que vous devez occuper. L'AP est votre dernière position couverte et camouflée avant d'atteindre un objectif. Les joueurs ont généralement un peu de marge dans le placement des TCM d'objectifs et AP, mais doivent suivre les contraintes des Instructions de Mission.

Conseil *: Il vaut mieux indiquer une AP qui se trouve adjacente aux deux objectifs, et si possible vous devriez placer les TCM d'objectif sur les cartes ayant de fortes valeurs de Couvert et Camouflage de manière à pouvoir les défendre plutôt facilement une fois que vous les avez occupées.*

B. TCM de Mission Défensive

Les Missions Défensives n'utilisent qu'un seul TCM linéaire : Le Ligne de Résistance Principale (MLR). Elle représente la ligne où l'ennemi devra être stoppé. Lors d'une Mission Défensive, vous pouvez placer vos unités entre la Zone de Transit et la MLR. Les Instructions de Mission vous diront où la placer.

Les Missions Défensives peuvent aussi vous permettre de placer des TCM d'Avant-Poste de Combat (COP). Un COP est une position placée en avant de votre MLR dans le but de leurrer l'ennemi et briser son attaque. Vous pouvez placer les unités d'un seul Peloton sur un COP, dans la limite de l'empilement. Vous pouvez aussi disposer de deux autres TCM ponctuels : Des Lignes de Protection Finale (FPL) et des Tirs de Protection Finale (FPF) ; ce sont des schémas de tir défensif préparés, dont les règles sont couvertes en détail en 6.4.2 et 6.7.2 respectivement.

C. TCM de Patrouille de Combat

Les Missions de Patrouille de Combat utilisent un TCM Linéaire : La MLR, qui indique le point à partir duquel la patrouille commence depuis les lignes amies.

Sinon, les Missions de Patrouille de Combat utilisent des TCM ponctuels. On utilise l'OBJ 1 pour indiquer le point le plus éloigné de la MLR que la patrouille est censée atteindre. Vous devrez aussi indiquer des Points de Route pour indiquer le chemin que la patrouille devra suivre. Cette route peut se croiser et revenir sur elle-même, il est donc possible qu'une même Carte de Terrain dispose de plus d'un marqueur de Point de Route.

D. TCM à Usage Général

Vous pouvez disposer de plusieurs TCM ponctuels si les circonstances le demandent, quel que soit le type de mission. Certains doivent être placés avant le début du jeu, d'autres au cours de la mission. Ce sont :

- Zones d'Atterrissage (LZ ; 7.3.2),
- Points de Regroupement des Pertes et LZ MEDEVAC (5.1.7), et
- Cibles Préréglées (6.7.5).

2.4.2. Zones de Transit (*Staging Areas*)

Une Zone de Transit est une zone de rassemblement désignée où les unités se préparent pour la prochaine mission. Dans *Fields of Fire*, La Zone de Transit Principale est représentée par une rangée de Cartes de Terrain face cachée (n'utilisez pas des cartes de Terrain de la campagne que vous jouez, mais celles d'une autre campagne). Utilisez la Carte de Contrôle d'Hélicoptère

© 2008, 2017 GMT Games, LLC

pour gérer les Zones de Transit d'Hélicoptère. En termes de jeu, la fonction des Zones de Transit est le placement hors-surface de jeu d'unités sur le point d'entrer sur la surface de jeu.

Les unités dans une Zone de Transit ne peuvent pas tirer ni subir de tir. Une Zone de Transit n'a pas de limite d'empilement.

A. La Zone de Transit Principale

Les unités entrent et sortent d'une Zone de Transit Principal par mouvement normal. Les unités peuvent se déplacer entre des cartes d'une Zone de Transit Principale comme si elles se déplaçaient dans des Cartes de Terrains et ne sont pas marquées comme étant Exposées.

Il existe une LOS pour les communications entre toutes les cartes d'une Zone de Transit Principale. Cela signifie qu'à l'intérieur d'une Zone de Transit Principale, vous pouvez utiliser toutes les radios qui demandent une LOS entre des unités. Toutes les cartes d'une Zone de Transit Principale sont connectées par des lignes téléphoniques. Les téléphones utilisés à l'intérieur de la Zone de Transit Principale n'ont pas besoin d'être connectées par un câble.

B. Les Zones de Transit d'Hélicoptère

Certaines missions dans la campagne du Vietnam demandent des Zones de Transit pour hélicoptères : la Zone de Récupération (*Pickup*), la Zone de Départ (*Inbound*), la Zone de Retour (*Outbound*) et la Zone de Survol (*Loiter*). On ne les considère pas adjacentes à la surface de jeu, comme la Zone de Transit Principale. Ainsi, les unités ne se déplacent pas normalement pour entrer dans la Zone de Transit d'Hélicoptère. Une carte est fournie pour gérer les zones de transit d'Hélicoptère, l'une des faces étant pour l'Army, l'autre pour les Marines. Il n'y a pas de différences sauf pour la photo.

On ne peut tracer aucune LOS vers ou depuis une Zone de Transit d'Hélicoptère.

2.4.3 Planning d'Assaut Aérien/Amphibie

Certaines missions commencent par un Assaut Aérien ou Amphibie, où vos unités entrent sur la surface de jeu transportées par hélicoptère, tracteur amphibie ou barge de débarquement. Dans ces missions, les transports disponibles peuvent devoir faire plusieurs voyages pour ramener toutes vos unités. Dans ce cas, vous devez créer un Plan de Débarquement avant que le jeu ne commence, où vous spécifierez l'ordre dans lequel vos unités seront transportées sur la surface de jeu (7.4.5).

Note : Les règles d'assaut amphibie apparaissent avec le Vol II : *With the Old Breed*.

3.0. SEQUENCE DE JEU

Une fois votre planning et votre mise en place terminés, vous jouez la mission sur un certain nombre de tours. Chaque tour est décomposé en Phases et Impulsions. Notez que les missions Offensive et Patrouille de Combat utilisent la même séquence de jeu. Les Missions Défensives suivent une séquence légèrement différente (voir la séquence ci-dessous et le résumé).

3.1 PHASE D'EVENEMENT DU QG SUPERIEUR AMI

(Commence au Tour 2)

Dès le tour 2, on tire une Carte d'Action. S'il s'y trouve une icône '*Higher HQ*', on tire une autre Carte d'Action et on compare le R# en bas sous le '10' avec la table d'évènements de QG Supérieur Ami se trouvant dans les Instructions de Mission pour déterminer quel évènement s'est produit. Pour certains d'entre eux, vous n'obtenez de l'expérience que si vous accomplissez cet évènement ce tour, mais c'est une option, pas une obligation. Vous pouvez choisir de laisser tomber cette expérience si vous pensez avoir mieux à faire. Tout commandement demandant à être dépensé par un évènement doit venir du QG CO.

3.2. Mission Défensive : Phase d'Activité Ennemie

Notez que les deux Phases d'Activité Ennemie sont identiques, mais le moment où elles se produisent pendant la Séquence de Jeu dépend du type de mission (3.4).

3.2.1. Segment d'Évènement du QG Supérieur Ennemi

(Commence au tour 2)

Dès le tour 2, on pioche une Carte d'Action. S'il s'y trouve une icône '*Higher HQ*', on pioche une autre Carte d'Action et on compare le R# en bas sous le '10' avec la table d'évènements de QG Supérieur Ennemi se trouvant dans les Instructions de Mission pour déterminer quel évènement s'est produit.

3.2.2. Segment de Vérification d'Activité Ennemie

Sauf pour le tour 1, placez des marqueurs PC sur les cartes ou les rangées selon ce qu'indiquent les Instructions de Mission (vous n'avez pas à le faire au tour 1 car les marqueurs PC sont déjà placés lors de la mise en place). Vérifiez l'activité de chaque unité ennemie sur la surface de jeu, en gardant à l'esprit toutes les restrictions imposées par l'évènement du QG Supérieur.

Tirez une Carte d'Action pour déterminer aléatoirement l'ordre dans lequel vous vérifiez les cartes occupées par l'ennemi. Comptez le nombre de cartes occupées par l'ennemi, donnez-leur un numéro, puis regardez sous le R# pour connaitre la carte choisie (par exemple, il y a 6 cartes occupées par l'ennemie, donc elles sont numérotées de 1 à 6. Sous le R6 se trouve un 4. Ainsi, la carte que vous avez numéroté comme étant la 4ème est sélectionnée). Sur la carte choisie, vérifiez les unités ennemies dans l'ordre basé sur leur statut comme l'indique les tables de Hiérarchie de Vérification d'Activité, en commençant par le haut (9.4.).

3.3. Phase de Commandement Ami

Lors de cette phase, les unités de votre Compagnie effectuent des Actions, à savoir des activités reliées au mouvement et au combat. Les unités effectuent des Actions quand elles en reçoivent l'ordre suite à la dépense

© 2008, 2017 GMT Games, LLC

de commandements. L'ordre dans lequel vous activez vos unités lors de la Phase de Commandement suit un chemin descendant le long de la chaine de commandement, du plus haut au plus bas, du Bataillon à la Compagnie au Peloton. Les QG sont soit activés par le QG qui leur est supérieur, soit en prenant l'initiative (3.3.2). Les QG activés ont tendance à avoir plus de commandements que ceux qui prennent des initiatives. Le tirage des points de commandement est modifié selon le Niveau d'Expérience des QG et leur situation où ils se trouvent, s'ils sont sous le feu ennemi, etc. (4.1). Si vous activez un véhicule à un moment pendant la phase, placez un marqueur *Activated* pour vous rappeler qu'il peut être utilisé pendant la Phase Véhicule-Avion.

3.3.1. Segment d'Activation

A. Impulsion du QG de Bataillon (QG BN)

Si le QG BN est sur la carte, donnez-lui automatiquement le nombre maximum de commandement permis : 6 pour une mission diurne, 4 pour une mission à visibilité limitée (la piste numérotée sur l'Écran de Commandement contient des pense-bêtes de ces limites). Dépensez ensuite les commandements sur les unités amies en jeu et à portée de communication, y compris l'activation du QG CO. Vous ne pouvez pas conserver des commandements de QG BN. Si le QG BN n'est pas sur la carte, et que QG CO est en communication avec lui, activez automatiquement le QG CO.

Note : On considère que le QG BN est sur la surface de jeu si un leader de QG supérieur (Commandant de RGT/BDE, Commandant de BN, ou l'XO/S3 de BN) est sur la surface de jeu.

B. Impulsion de QG de Compagnie (QG CO)

S'il est activé par le QG BN, on tire une Carte d'Action pour le QG CO et on lui donne pour ce tour autant de commandements que la valeur indiquée par le nombre dans le casque sur la Carte d'Action, modifiée par la Table de Modificateurs de Commandements Tirés (4.1.2). Puis on convertit les commandements en Actions (selon les limites en 4.1.3) sur des unités amies en jeu et à portée de communication (4.2) pour qu'elles puissent effectuer des actions. Vous pouvez conserver un certain nombre de commandements (dépendant du Niveau d'Expérience, et selon qu'il fasse jour ou nuit). Vous pouvez aussi dépenser à ce moment des commandements mis de côté précédemment.

Vous pouvez aussi activer un QG PLT ou un Personnel de CO lors de cette Impulsion s'il est sur la même carte qu'un messager en Bon Ordre et on le marque comme étant Exposé. Vous pouvez envoyer le messager lors de la même Impulsion où il revient.

C. Impulsion de QG de Peloton (QG PLT) ou de Personnel de Compagnie (Personnel CO)

Tirez une Carte d'Action pour chaque QG PLT ou Personnel CO activé lors de l'impulsion précédente, dans l'ordre désiré, et donnez-leur autant de commandements pour ce tour que la valeur de Commandements Activés modifiée (4.1.2). Convertissez ensuite ces commandements en Actions (selon les limites données en 4.1.3) sur toute unité amie en jeu et à portée de communication (4.2). Vous ne pouvez dépenser un commandement de QG PLT que sur une unité lui appartenant ou lui étant attachée. Vous pouvez aussi conserver des commandements à hauteur du Niveau d'Expérience, et selon qu'il fasse jour ou nuit. Vous pouvez aussi dépenser à ce moment des commandements mis de côté précédemment.

Vous devez finir de dépenser des commandements d'un QG PLT ou d'un Personnel de CO avant de dépenser des commandements d'une autre unité similaire.

3.3.2. Segment d'Initiative

A. Impulsion du QG CO (s'il n'est pas activé)

Si vous n'avez pas activé le QG CO lors du segment précédent, tirez une Carte d'Acton et donnez-lui autant de commandements pour ce tour que la valeur de Commandement modifiée par l'Initiative (4.1.2) se trouvant sur le symbole d'étoile US. Dépensez-les (4.1.3, 4.2) ou mettez-les de côté comme pour les impulsions de commandement lors du Segment d'Activation.

B. Impulsion du QG PLT (s'il n'est pas activé)

Tirez une Carte d'Action pour chaque QG PLT qui n'a pas été activé lors du segment précédent, et donnez-lui autant de commandements pour ce tour que la valeur de Commandement modifié par l'Initiative (4.1.2). Dépensez-les (4.1.3, 4.2) ou mettez-les de côté comme pour les impulsions de commandement lors du Segment d'Activation. Vous pouvez dépenser un commandement de QG PLT uniquement sur une unité lui appartenant ou lui étant attachée. Vous devez finir de dépenser des Commandements d'un QG PLT avant de dépenser des Commandements d'une unité similaire.

C. Impulsion de Personnel de CO (s'il n'est pas activé)

Donnez un commandement à chaque Personnel CO que vous n'avez pas activé lors du segment précédent. Dépensez-le (4.1.3, 4.2) ou mettez-le de côté pour les impulsions de commandement lors du Segment d'Activation (***Exception*** : *Le Personnel CA ne peut pas utiliser de Commandement d'initiative pour activer des QG PLT*). Vous devez finir de dépenser des Commandements d'un Personnel CO avant de dépenser des Commandements d'une unité similaire.

D. Impulsion d'Initiative Générale

Tirez une Carte d'Action et dépensez autant de commandements que la valeur de Commandement pas Initiative sur n'importe quelle unité en jeu (4.2). Il n'est pas nécessaire qu'un QG ou Personnel les transmette. Si la mission est une Patrouille de Combat, divisez cette valeur par deux, en arrondissant à l'entier inférieur. N'appliquez pas les modificateurs de tirage de Commandement. Ces Commandements ne peuvent pas être mis de côté (les commandements d'Initiative Générale ne peuvent pas être utilisés pour activer des QG).

3.4 Missions Offensives & Patrouilles de Combat : Phase d'Activité Ennemie

Suivez la même séquence qu'en 3.2, sauf que vous ne placez pas de nouveaux marqueurs PC à chaque tour lors

© 2008, 2017 GMT Games, LLC

du Segment de Vérification d'Activité – utilisez, pour toute la mission, ceux qui furent placés lors de la mise en place. Appliquez immédiatement l'Évènement de QG Supérieur Ennemi. N'effectuez plus aucune autre vérification d'activité ce tour pour les unités affectées par ces évènements.

3.5. Phase de Capture Mutuelle (Ami & Ennemi) & de Retraite

On considère que toute Équipe Paralysée ou Désorganisée est capturée si elle se retrouve seule sur une carte avec des unités ennemies en Bon Ordre, ou des Équipes d'Assaut ou de Tir ennemies et qu'il n'y a pas d'autres forces amies sur la carte (9.13).

Retraitez d'une carte toute Équipe Paralysée des deux camps qui se trouve sur une carte ayant un marqueur VOF et qui n'est ni clouée ni capturée. La priorité est vers une carte n'ayant pas de VOF et ayant un meilleur NCM tout en se dirigeant vers le bord de son camp ou vers une LZ (6.3). Dans le cas où plusieurs positions de retraite ont le même NCM, tirez une Carte d'Action et utilisez le R# pour la déterminer aléatoirement. Marquez cette Équipe comme étant Exposée.

Retraitez d'une carte toute Équipe Désorganisée plus une Perte d'un camp se trouvant sur une carte ayant un marqueur VOF et qui n'est pas clouée. Cette Équipe Désorganisée non clouée et retraitant prendra toute perte si aucune n'est sous un marqueur de couvert ou si toutes deux sont sous le même marqueur de couvert. La priorité va vers une carte qui n'a pas de VOF et ayant un meilleur couvert (c.-à-d. une carte de Terrain ayant un modificateur de couvert final supérieur à celui de la carte actuellement occupée) et en direction du bord de la surface de jeu de cette Équipe ou vers sa LZ. Marquez cette Équipe comme étant Exposée. L'Équipe Désorganisée ne retraite pas s'il n'y a pas de pas de Perte (**Note** : Toute unité ennemie retraitant en dehors de la surface de jeu est retirée du jeu).

3.6 Phase Véhicule-Avion Mutuelle (Ami & Ennemi)

Vous pouvez déplacer et/ou faire tirer tout véhicule activé (7). Si les deux camps ont des véhicules activés, alternez leurs mouvements et leurs tirs, en commençant par le joueur ami lors d'une Mission Offensive ou d'une Patrouille de Combat, et par le joueur ennemi lors d'une Mission Défensive. Effectuez tous les combats de véhicule. Retournez le Marqueur d'Activité de chaque unité côté Moved/Fired une fois son activation terminée.

3.7. Phase de Combat Mutuelle (Ami & Ennemi)

Effectuez tous les combats d'infanterie dans cette phase (6.1). C'est une abstraction du cumul d'Actions qui se produit tout au long du temps que dure un tour.

3.7.1. Segment de Volume de Tir (VOF)

Utilisez les marqueurs VOF, PDF, *Concentrate Fire*, *Grenade*, *Grenade Miss*, *Demo*, *Demo Miss* et *Crossfire* pour déterminer le modificateur de combat final (NCM, 6.3). On ajuste ces marqueurs au fur et à mesure que la situation évolue sur la surface de jeu lors des Phases d'Activité Ennemie (3.2 et 3.4), lors des Phases de Commandement (3.3) ou lors des Phases de Combat (3.7).

A. Mise à Jour des Missions de Tir

Retirez les marqueurs VOF *Incoming* ! et *Air Strike* (6.7). Retournez les Marqueurs *Pending Fire Mission* côté activé. On ajuste le Marqueur *Current Activity* si besoin.

B. Évaluation des Marqueurs Potentiel Contact (PC)

Résolvez le Contact Potentiel pour chaque Carte de Terrain contenant à la fois un Marqueur PC et une unité amie en piochant des Cartes d'Action dont le nombre dépend du type de Marqueur PC et du Niveau d'Activité Actuelle comme il est indiqué sur la Table de Tirage de Contact Potentiel (*Potential Contact Draw Chart*, 9.1.5.). Il y a contact si l'une des Cartes d'Actions contient le mot 'Contact !'La résolution de plus d'un marqueur PC se fait dans l'ordre alphabétique ; si plusieurs marqueurs ont la même lettre, on les résout aléatoirement (9.1.5).

S'il y a contact, utilisez la Table de Contact Potentiel appropriée (selon les instructions de mission) pour déterminer la composition des ennemis entrant en jeu. On place les unités de cette composition sur la carte selon la Table de Placement de PC et les règles de placement (9.2). Toute unité amie éligible engage automatiquement les nouvelles unités en plaçant tout Marqueur VOF et PDF applicables (6.1.1). On met à jour le Carnet de Mission pour y inscrire les nouvelles unités ennemies. Si nécessaire, on change immédiatement le statut du Marqueur d'Activité Actuelle avant de résoudre le prochain marqueur PC, en fonction du nouveau Niveau d'Activité Actuelle (9.1.5).

3.7.2. Segment des Effets du Combat

Retirez le Marqueur PINNED pour toute unité clouée ne se trouvant pas sous un VOF. Déterminez le Modificateur de Combat Final (6.3) pour toute infanterie sur une carte ayant un Marqueur VOF puis tirez une Carte d'Action pour déterminer comment le tir l'a affecté (6.3.1). Si l'unité est touchée (HIT), tirez une seconde Carte d'Action pour déterminer l'effet de cette attaque selon son Niveau d'Expérience (6.3.3). Résolvez aussi tout VOF de Mine ayant été déclenchée précédemment ce tour (9.5). Une fois tous les combats résolus, mettez à jour tous les changements aux Marqueurs VOF et PDF (6.2 et 6.2.3) et retournez toutes les mines côté 'Draw' (9.5).

3.8 Phase de Nettoyage

On retire de la surface de jeu tout Marqueur *Pyrotechnic*, *Illumination*, *Exposed*, *Moved/Fired*, *Concentrated Fire*, *Demo*, *Demo Miss*, *Grenade*, et *Grenade Miss*. Les pertes laissées sur une Carte de Terrain avec un Marqueur de Contrôle Tactique Ponctuel de Regroupement de Pertes sont évacuées lors d'une mission se déroulant pendant la 2ème GM ou en Corée. Lors d'une Mission Défensive, on retire tous les Marqueurs PC non résolus.

© 2008, 2017 GMT Games, LLC

4.0. Commandement & Contrôle

La mécanique centrale de *Fields of Fire* consiste à donner des Commandements aux QG pour qu'ils les utilisent sous forme d'Actions pour eux et les unités qu'ils contrôlent. Généralement, quand un QG est activé, on tire une carte qui va déterminer le nombre de commandements que ce QG reçoit ce tour. Cela représente le temps, l'énergie et la prise en compte de la situation par le QG pendant ce tour. On peut les conserver pour les utiliser ultérieurement avec certaines limites, cela simulant le QG prenant le temps de concevoir un plan d'action.

L'action de convertir les Commandements en Actions s'appelle 'ordres', 'donner un ordre' ou 'envoyer un ordre'. Les Commandements sont une abstraction de l'action d'un QG qui va émettre un ordre écrit ou verbal pour effectivement communiquer son intention.

Toutes les unités appartiennent à un QG particulier au début d'une mission. Ce QG ne peut envoyer d'ordres qu'aux unités, Personnel et QG qui lui sont subordonnés, ainsi qu'à lui-même. Par exemple, une unité du 1er Peloton reçoit ses ordres du QG du 1er Peloton. Le QG du 1er PLT est subordonné au QG CO (QG de la Compagnie) et Personnel CO, lui-même subordonné au QG BN et Personnel BN. Cela signifie qu'une unité du 1er PLT peut recevoir des ordres provenant du QG du 1er PLT, du QG CO et de son Personnel ou du QG BN et de son Personnel, mais pas du QG du 2ème PLT. Les LAT peuvent recevoir des ordres provenant de tout QG ou Personnel.

4.1 Commandements

Les QG reçoivent des commandements pendant la Phase de Commandement Amie. L'ordre dans lequel vous activez vos unités descend le long de la chaîne de commandement, du plus haut niveau vers le plus bas, du Bataillon à la Compagnie au Peloton. Les QG sont activés soit par un QG qui leur est supérieur soit en prenant l'initiative. Les QG activés par un QG supérieur ont généralement plus de commandements que ceux qui prennent l'initiative. Tous les commandements doivent être utilisés ou mis de côté pendant leur impulsion ; c.-à-d. le commandement d'un QG CO ne peut pas être utilisé lors de l'impulsion d'un QG PLT. Vous choisissez l'ordre dans lequel ce QG PLT ou Personnel CO tire ses Commandements dans l'impulsion où ils sont activés ou dans l'impulsion d'initiative. Quand un QG ou Personnel tire des Commandements, *il doit les utiliser, les mettre de côté ou perdre le trop-plein avant qu'un autre QG ou Personnel ne fasse son tirage*.

4.1.1. Obtenir de Commandements

Impulsion du QG BN

Si le QG BN est sur la surface de jeu, il reçoit automatiquement le nombre maximum de commandements disponibles (6 pour une mission diurne, 4 pour une mission nocturne). Il doit ensuite les dépenser sur toute unité amie subordonnée en jeu et en communication, y compris en activant le QG CO. Vous ne pouvez pas économiser des commandements de QG BN.

Note : On considère que le QG BN est sur la surface de jeu si un leader de QG supérieur (Commandant de Rgt/Bde, Commandement de Bn, ou le XO/S-3 de Bn) est sur la surface de jeu.

Impulsion du QG CO

Le QG CO est automatiquement activé si le QG BN n'est pas sur la surface de jeu et que le QG CO communique avec le QG BN. On tire une Carte d'Action. La valeur sur le casque est le nombre de commandements disponibles. Il peut être modifié par les conditions indiquées en 4.1.2. En fonction des limites de 4.1.3, dépensez les commandements de QG CO (plus tous ceux mis de côté) sur toute unité amie subordonnée en jeu et en communication. On peut mettre de côté les commandements de QG CO.

Note : Le QG CO ne peut pas être activé s'il n'est pas en communication avec le QG BN.

Impulsion du QG PLT/Personnel de CO

On tire une Carte d'Action pour chaque QG PLT ou Personnel de CO activé. Le nombre sur le casque indique le nombre de commandements disponibles. Il peut être modifié par les conditions indiquées en 4.1.2. En fonction des limites de 4.1.3, dépensez les commandements (plus tous ceux mis de côté) sur toute unité amie subordonnée en jeu et en communication. On peut les mettre de côté.

Segment d'Initiative

Le QG CO, QG PLT et Personnel CO non activé pendant le Segment d'Activation disposent d'une Impulsion lors du Segment d'Initiative. On tire une Carte d'Action pour le QG CO et le QG PLT (mais pas pour le Personnel CO). Le nombre dans l'étoile (sous le casque) est celui des commandements disponibles. Ce nombre peut être modifié selon 4.1.2. En fonction des limites en 4.1.3, on peut dépenser les commandements d'Initiative de QG CO, QG PLT ou Personnel CO sur toute unité amie subordonnée en jeu et en communication. On peut aussi les mettre de côté.

Impulsion d'Initiative Générale

On tire une Carte d'Action. Le nombre dans l'étoile est celui des Commandements disponibles. Il est divisé par deux pour une Patrouille de Combat, arrondi à l'entier inférieur. On n'applique pas les modificateurs de tirage de commandement normaux pour ce tirage. On n'a pas besoin d'un QG ou d'un Personnel pour les envoyer. Il n'est pas nécessaire d'être en communication. On dépense ces commandements sur toute unité en jeu. On ne peut pas les mettre de côté.

Exemple de Commandement

1. *Le QG CO est automatiquement activé sauf s'il y a un QG supérieur en jeu. On tire une Carte d'Action, le nombre de ses commandements étant égal au nombre sur le casque.*

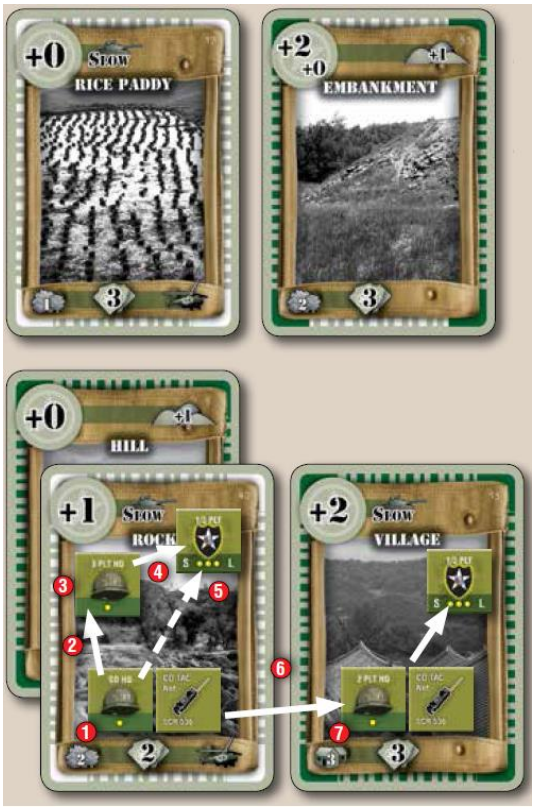
2. *Le QG du 3ème PLT se trouve sur la même carte et n'est pas sous un marqueur de couvert. Le QG CO dépense 1 commandement pour activer ce QG du 3ème PLT.*

3. *Lors du segment de Personnel/QG PLT activé, on tire une Carte d'Action pour le QG du 3ème PLT et ce dernier reçoit autant de commandements que la valeur sur le casque.*

4. *Le QG du 3ème PLT dépense 1 commandement pour ordonner à son 1er Squad (1/3 PLT) de se déplacer.*

© 2008, 2017 GMT Games, LLC

5. *Le QG CO aurait pu lui donner l'ordre directement mais en tant que compagnie, il a sous ses ordres 9 squads et équipes d'armes. Cela n'aurait pas été efficace d'agir ainsi. Il vaut mieux utiliser la chaine de commandement autant que possible.*



Nombre de Commandements activés

Nombre de Commandement par Initiative

6. *Le QG CO communique avec le QG du 2ème PLT situé sur la carte d'à côté via une radio SCR536. Les radios, téléphones, signaux pyrotechniques et messagers concourent tous pour étendre la capacité de commandement d'un QG vers les autres cartes. Il dépense un commandement pour activer le QG du 2ème PLT.*

7. *Le QG du 2ème PLT dépense ensuite un commandement pour ordonner à son 2ème squad de faire quelque chose. Note : Le QG CO ne peut pas commander directement ce 2ème Squad car ce dernier n'a pas de radio.*

Si aucun QG de PLT n'est activé, on tire une Carte d'Action pour l'initiative et il reçoit autant de commandements que la petite valeur située dans le carré en-dessous du casque.

4.1.2. Modifications au Tirage de Commandement

Quand on tire une Carte d'Action pour obtenir des commandements, que ce soit pendant le Segment d'Activation ou le Segment d'Initiative (mais jamais pour le Segment d'Initiative Générale), on modifie le nombre sur la Carte d'Action comme suit :

A. Si le QG ou le Personnel est

- Cloué : -1
- *Green* : -1
- *Veteran* : +1
- Sous un marqueur de couvert (y compris une Fortification) : +1

B. Si la carte du QG ou Personnel a :

- Un VOF S (armes légères) : -1
- Un VOF A (Armes Automatiques) : -2
- Un VOF H (Armes Lourdes), S ! (*Sniper*) ou *Incoming* : -3

C. L'Activité Actuelle est 'Pas de Contact' : +1

Un QG activé par un QG supérieur reçoit un minimum de 1 Commandement après modificateurs. Lors d'un tirage par initiative, le total modifié peut être de zéro. On ne modifie pas les tirages d'Initiative Général pour une Mission Offensive ou Défensive. Pour une Mission de Patrouille de Combat, on divise par deux le tirage, arrondi à l'entier inférieur, car une partie de la Compagnie seulement est utilisée.

4.1.3. Limites de Commandement

Lors d'une mission diurne, un QG ou Personnel peut dépenser en une Impulsion un maximum de 6 commandements. Lors de toute mission avec Visibilité Limitée (c.-à-d. avec un Modificateur de Visibilité supérieur à +1), ce maximum est réduit à 4.

Les QG et Personnel peuvent mettre de côté des commandements pour une utilisation ultérieure, selon leur Niveau d'Expérience, comme suit :

- ***Green*** : 3 (Diurne) ou 2 (Visibilité Limitée)
- ***Line*** : 6 (Diurne) ou 4 (Visibilité Limitée)
- ***Veteran*** : 9 (Diurne) ou 6 (Visibilité Limitée)

Notez les commandements mis de côté sur l'Écran de Commandement avec les marqueurs *Saved Commands* du QG approprié. On utilise un marqueur de commandement du QG pour noter l'ajout de Commandements et leur dépense, en fonction des limites indiquées précédemment. On le retourne ensuite quand l'activation est terminée pour ce tour.

Certaines actions demandent *TOUJOURS* que celui qui les envoie soit un QG/personnel même si cela fut tenté par Initiative Générale. Ce sont : Exhorter, Reconstituer les QG CO ou QG PLT, Créer/Envoyer/Renvoyer un Messager, Désigner un Nouveau Contrôle Tactique, Tenter de Reconstituer un Squad, et tirer en FPF ou FPL.

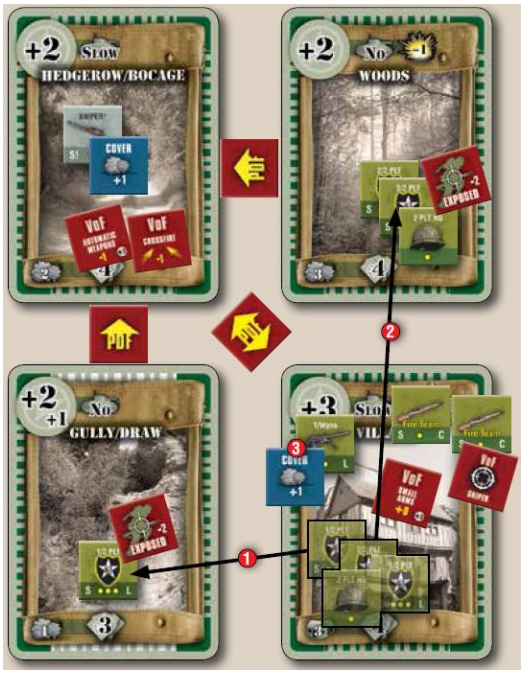
Exemple *: B. Impulsion de QG CO. Tirez une Carte d'Action (se référer à la carte indiquée dans l'exemple précédent).*

La carte indique 4/2 commandements. Le QG CO en reçoit donc 4 car il est activé (il prend la valeur de gauche – dans le casque). Si son Expérience était Green*, ce nombre aurait été réduit à 3. Il en obtient donc 4. Il en utilise 2 pour activer les QG des 1er et 2ème PLT, et met les deux autres de côté pour plus tard. On met à jour l'Écran de Commandement en déplaçant le marqueur* Saved Commands *sur la case 2.*

© 2008, 2017 GMT Games, LLC

4.1.4. Équipes de Tir QG et Personnel

Un QG ou Personnel côté Équipe de Tir ne peut envoyer de commandement qu'à lui-même. Il ne peut pas être activé par un QG supérieur – il doit tirer pour l'initiative. Un QG converti en Équipe d'Assaut, Désorganisée ou Paralysée ne peut pas envoyer des commandements avant d'être reconstitué. Le Personnel de CO ne peut pas être reconstitué pendant une mission.



Exemple : *(Le* Sniper *est repéré. Le QG du 2ème PLT et l'Équipe d'Arme US ont des téléphones de campagne). Le 2ème PLT est activé et on tire une carte pour déterminer ses Commandement. La carte indique 5/4. Le 2ème PLT est un* Veteran *(+1 Commandement) mais la carte où se trouve le QG a un VOF Sniper ! (-3 Commandements ; 4.1.2A et B). Ainsi, le QG du 2ème PLT obtient 3 Commandement. Il en avait un de côté du tour précédent, ce qui lui en fait 4 au total. Ils sont dépensés ainsi :*

❶ *Un Commandement pour ordonner au 1/2 d'entrer dans le* Gully. *Il devient Exposé, et on place un PDF allant du* Gully *vers le* Sniper. *Comme ce dernier reçoit des tirs venant d'au moins deux cartes, on place aussi un marqueur* Crossfire *sur la carte du* Sniper.

❷ *Deux Commandements pour un mouvement de peloton pour déplacer le QG ainsi que les 2/2 et 3/2 dans le Woods. Toutes les unités sont Exposées, et on place un PDF allant du* Woods *vers le Sniper. On laisse le PDF entre le* Hedgerow/Bocage *et le* Village. *Les Équipes de Tir s'y trouvant continuent de tirer.*

❸ *Un Commandement pour ordonner aux servants de la mitrailleuse de rechercher un couvert. On tire quatre cartes ; l'une d'entre elles montre le mot 'Cover'. Les servants ont donc trouvé un couvert.*

[Le Sniper suivra le protocole et s'éloignera pendant la Phase d'Activité Ennemie (9.6) mais le 2ème PLT s'est positionné pour éventuellement encercler le Sniper et l'attraper avant qu'il ne se sauve. Notez les difficultés du QG du 2ème PLT à commander ses unités qui sont maintenant dispersées sur trois cartes.]

4.2. Actions

Toutes les Actions possibles sont séparées en quatre classes pour faciliter leur référence. Toutes les unités ne peuvent effectuer toutes les Actions ; les limites sont listées ci-dessous et résumées sur l'aide de jeu *Action Menu.* Les Actions sont classées par nom, coût de commandement, type de commandement (automatique ou tentative), l'unité émettrice (celle qui dépense le commandement), l'unité réceptrice, et les détails spécifiques.

Une unité peut effectuer plus d'une Action par Impulsion, mais elle ne peut pas effectuer plus d'une Action identique lors de cette Impulsion, sauf pour un mouvement au sein de sa carte (4.2.2.f). Par exemple, une unité peut recevoir l'ordre de Réparer une Ligne Téléphonique Coupée puis de créer un Messager, mais elle ne peut pas créer un autre Messager lors de cette même Impulsion.

Une Action peut être soit automatique soit doit être tentée.

- Une Action automatique est exécutée immédiatement après la dépense d'un commandement. Vous n'avez pas à tirer de Carte d'Action.
- Pour une Action devant être tentée, vous devez tirer un certain nombre de Cartes d'Action. Pour toutes les Actions hors Recherche de Couvert, vous tirez 2 Cartes d'Actions, nombre sujet à modification. Le nombre de cartes tirées pour Rechercher du Couvert est indiqué sur la Carte de Terrain elle-même. On modifie le nombre de cartes à tirer selon le Niveau d'Expérience de l'unité qui tente l'action, ou, pour le Repérage, selon la Table de Modificateurs de Repérage (*Spotting Modifiers Chart*). Qu'une tentative réussisse ou non dépend de l'Action elle-même (voir les cas individuels ci-dessous). Rappelez-vous, pour toute Action tentée : le nombre de cartes tirées dépend toujours de l'expérience de l'unité tentant une action de Mouvement ou de Combat, ou par le QG ou le Personnel qui a donné l'ordre pour une action de Ralliement.

Les notes suivantes s'appliquent aux tables ci-dessous :

1. Le terme 'carte' se réfère à une Carte de Terrain. Une Carte d'Action sera appelée Carte d'Action.

2. Lors d'une Action de Peloton, on compte le QG PLT comme une unité du Peloton et on tire des cartes selon l'Expérience des unités individuelles faisant la tentative (c.-à-d. que le QG PLT pourrait être *Green* et le 1er *Squad Veteran*, chacun faisant une tentative individuellement ; le *squad* tirerait 3 cartes et le QG 1 seule carte).

© 2008, 2017 GMT Games, LLC

MENU DES ACTIONS

Le nombre de cartes d'action tirées est modifié par +1 pour un *Veteran* et -1 pour un *Green* selon l'Expérience de l'unité réceptrice pour une action de Mouvement ou de Combat, ou pour l'unité émettrice pour une action de Ralliement. Toutes les actions de Commandement & Contrôle sont automatiques ; elles ne nécessitent pas de tirage de Cartes d'Action.

4.2.1 Actions de Commandement & Contrôle

Nom	Coût	Tirage	Émetteur	Récepteur	Détails
a. Activer un QG ou Personnel subordonné	1	Auto	QG ou Personnel	QG ou Personnel subordonné	L'émetteur et le récepteur doivent être en mode de commandement (1.2.3, 3.3.1).
b. Exhorter	1	Auto	QG ou Personnel	Unité subordonnée	On peut déclarer cette action une fois par tentative ratée. Tirez une carte de plus.
c. Déployer un Pyrotechnique	1	Auto	QG ou Personnel	Unité en bon ordre ayant un pyrotechnique	Prenez cet appui de l'Écran de Commandement ou d'une unité et retournez-le côté déployé sur la carte (ou adjacente pour une fusée éclairante) de l'unité le déployant. S'il y a une action associée à cet appui sur le Carnet de Mission, exécutez ou tentez toutes les actions déclenchées (4.3.6. et 8.0).
d. Reconstituer un QG PLT	1	Auto	QG CO ou Personnel CO	Unité en bon ordre de ce peloton	Réduisez le récepteur d'un Pas et remettez en jeu le QG PLT sur cette carte avec un Niveau d'Expérience Green (10.2.2).
e. Reconstituer le QG CO	1	Auto	QG BN ou Personnel CO	Personnel ou QG éligible	Vous ne pouvez reconstituer le QG CO qu'à partir d'une des unités suivantes dans l'ordre suivant décroissant si cette unité est encore en jeu et en mode de commandement : XO, QG PLT, Arty FO, 1st Sgt, tout pas en bon ordre de ce peloton (10.2.2).
f. Créer un Messager	1	Auto	QG CO	Unité en bon ordre, Équipe d'Assaut, Équipe de Tir	Réduisez le récepteur d'un Pas et placez le Messager sur la carte où se trouve le récepteur. Vous ne pouvez pas avoir plus de 2 Messagers en jeu à un moment donné (4.3.2).
g. Envoyer un Messager	1	Auto	QG CO	Messager en bon ordre	Déplacez le Messager vers un QG PLT ou un Personnel CO sur la surface de jeu que vous voulez activer au prochain tour. Le Messager est exposé (4.3.2).
h. Renvoyer un messager	1	Auto	QG CO	Messager en bon ordre	Retirez du jeu le Messager et ajoutez un Pas à une unité en bon ordre qui peut l'absorber et se trouvant sur la même carte que le Messager et le QG CO (4.3.2).
i. Activer un Véhicule ou une Infanterie ayant une capacité AT pour la Phase de Véhicule	1	Auto	QG ou Personnel	Véhicule ou infanterie ayant une capacité AT et non cloué	L'unité est activée. Elle peut se déplacer ou tirer lors de la Phase de Mouvement et Combat de Véhicule (7.2 & 7.5).
j. Changer une Radio ou un Téléphone de Réseau	1	Auto	QG ou Personnel	Unité ayant une radio ou un téléphone	Replacez la radio ou le téléphone par un appareil similaire qui a été retiré du jeu. Par exemple, si la radio SCR300 BN TAC a été détruite, vous pouvez changer le réseau du SCR300 Arty FD par le réseau du SCR300 BN TAC (4.3.4 & 4.3.5).
k. Réparer une Ligne de Téléphone Coupée	1	Auto	QG ou Personnel sur la même carte que la ligne coupée	Unité en bon ordre sur la même carte que la ligne coupée	Retournez le marqueur Phone Line du côté normal (4.3.4).
l. Désignez un Nouveau Contrôle Tactique	1	Auto	QG CO (ou QG PLT en Mission de Patrouille ; 4.1.3)	Ce QG	Placez un nouveau contrôle tactique sur la carte du QG dépensant le commandement (voir 5.1.7 pour le Point de Regroupement de Pertes et la LZ MEDEVAC ; voir 7.4.5 pour les Zones d'Atterrissage).

© 2008, 2017 GMT Games, LLC

4.2.2. Actions de Mouvement

Nom	Coût	Tirage	Émetteur	Récepteur	Détails
a. Entrer dans une Carte Adjacente	1	Auto	QG ou Personnel	Unité en bon ordre* non Exposée	Déplacez l'unité sur une carte adjacente, Exposée (sauf en se déplaçant entre un couvert de *Trench*, *Bunker* ou *Pillbox* ; 5.1.2 ; 12.7 pour le Terrain Urbain).
b. Déplacez un Peloton vers une carte adjacente	2	Auto	QG PLT	Unités non Exposées et en bon ordre de ce Peloton sur la même carte	Chaque unité du peloton effectue un Mouvement vers une Carte Adjacente (5.1.2).
c. Tenter d'Infiltrer une Carte Adjacente	1	2 (+/-)	QG ou Personnel	Unité en bon ordre* non Exposée n'ayant pas de A & un symbole de flèche ou une VOF H	La carte de départ ou d'arrivée doit avoir un marqueur VOF. On tire des Cartes d'Action ; la tentative réussit s'il y a un symbole d'infiltration. L'unité entre dans la carte d'arrivée sous un couvert éligible mais n'est pas Exposée. Si la tentative échoue, l'unité effectue un mouvement normal sur la carte d'arrivée (5.1.4).
d. Tenter d'Infiltrer une Carte Adjacente avec un Peloton	2	2 (+/-)	QG PLT	Toutes les unités en bon ordre de ce Peloton non Exposées n'ayant pas de A & un symbole de flèche ou un VOF H	Chaque unité du peloton effectue une Tentative pour Infiltrer une Carte Adjacente (5.1.4).
e. Tenter de Trouver un Couvert	1	*Cover* # (+/-)	QG ou Personnel	Unité en bon ordre* sans couvert et on n'a pas dépassé le Potentiel de Couvert de la carte	Tirez autant de Cartes d'Action (+/-) que la valeur de Tirage de Couvert de la carte où se trouve l'unité et vérifiez la présence du mot *Cover*. S'il s'y trouve, alors la tentative a réussi ; on place l'unité sous un nouveau marqueur *Cover* et elle est Exposée. Sinon il ne se passe rien (5.1.1)
f. Se déplacer vers et/ou depuis un Couvert	1	Auto	QG ou Personnel	Unité en bon ordre*	Placez l'unité sous un Marqueur *Cover* ; elle devient Exposée. (Vous pouvez déplacer l'unité entre deux Couverts pendant la même action ; 5.1.1).
g. Tenter d'Infiltrer vers ou depuis un Couvert	1	2 (+/-)	QG ou Personnel	Unité en bon ordre* non Exposée	Si la carte a un VOF, tirez des Cartes d'Action et vérifiez la présence du symbole d'Infiltration. Si c'est le cas, la tentative réussit ; placez l'unité sous un marqueur *Cover*, mais elle n'est pas Exposée (vous pouvez la déplacer d'un couvert à un autre lors de la même action). Si la tentative échoue, effectuez une Action normale de Mouvement vers ou depuis un Couvert (5.1.4).
h. Prendre, Charger, Décharger, Embarquer ou Débarquer	1	Auto	QG ou Personnel	Unité en bon ordre*	L'unité prend des objets sur la carte ou venant d'une autre unité, un véhicule charge ou décharge des munitions ou des pertes, ou une infanterie embarque ou débarque sur un véhicule (5.1.6).

Note : * S'applique aux LAT dans certains cas (4.2.5).

© 2008, 2017 GMT Games, LLC

4.2.3. Actions de Ralliement

Nom	Coût	Tirage	Émetteur	Récepteur	Détails
a. Tenter de retirer un marqueur *Pinned*	1	2 (+/-), Auto s'il n'y a pas de VOF	QG ou Personnel	Unité Clouée	S'il n'y a pas de VOF sur la carte du récepteur, l'action réussit automatiquement (10.1.1). Sinon, tirez des Cartes d'Actions ; s'il y a un symbole *Rally*, la tentative réussit et le marqueur *Pinned* est retiré. Sinon il ne se passe rien.
b. Tenter de changer une Équipe Paralysée en Équipe Désorganisée	1	2 (+/-), Auto s'il n'y a pas de VOF	QG ou Personnel	LAT Paralysée non clouée	S'il n'y a pas de VOF sur la carte du récepteur, l'action réussit automatiquement (10.1.3). Sinon, tirez des Cartes d'Actions ; s'il y a un symbole *Rally*, la tentative réussit et la LAT Paralysée est remplacée par une Équipe Désorganisée. Sinon il ne se passe rien.
c. Tenter de changer une Équipe Désorganisée en Équipe de Tir	1	2 (+/-), Auto s'il n'y a pas de VOF	QG ou Personnel	Équipe Désorganisée non clouée	S'il n'y a pas de VOF sur la carte du récepteur, l'action réussit automatiquement (10.1.3). Sinon, tirez des Cartes d'Actions ; s'il y a un symbole *Rally*, la tentative réussit et l'Équipe Désorganisée est remplacée par une Équipe de Tir. Sinon il ne se passe rien.
d. Tenter de changer une Équipe de Tir en Équipe d'Assaut	1	2 (+/-), Auto s'il n'y a pas de VOF	QG ou Personnel	Équipe de Tir non clouée	S'il n'y a pas de VOF sur la carte du récepteur, l'action réussit automatiquement (10.1.3). Sinon, tirez des Cartes d'Actions ; s'il y a un symbole *Rally*, la tentative réussit et l'Équipe de Tir est remplacée par une Équipe d'Assaut. Sinon il ne se passe rien.
e. Changer une Équipe d'Assaut en Équipe de Tir	1	Auto	QG ou Personnel	Équipe d'Assaut non clouée	Remplacez l'Équipe d'Assaut par une Équipe de Tir.
f. Tenter de retourner côté recto une unité ayant un côté d'Équipe de Tir	1	2 (+/-), Auto s'il n'y a pas de VOF	QG ou Personnel	Ce QG ou Personnel, ou une LAT de Tir non clouée étant une Équipe d'Armes, un FO ou un QG sur son recto	S'il n'y a pas de VOF sur la carte du récepteur, l'action réussit automatiquement (10.1.2). Sinon, tirez des Cartes d'Actions ; s'il y a un symbole *Rally*, la tentative réussit et l'Équipe de Tir est retournée côté Bon Ordre. Sinon il ne se passe rien.
g. Détacher une Équipe	1	Auto	QG ou Personnel	Squad en bon ordre ayant 3 ou 4 Pas	Réduisez le squad d'un Pas et placez une Équipe de Tir ou d'Assaut sur la carte.
h. Compléter un Squad	1	Auto	QG ou Personnel	Squad en bon ordre ayant 2 ou 3 Pas et Équipe d'Assaut ou de Tir non clouée	Retirez l'Équipe et ajoutez un Pas au squad.
i. Tenter de reconstituer un Squad	1	2 (+/-)	QG ou Personnel	2 à 4 Équipes de Tir ou d'Assaut non clouées	Tirez 2 (+/-) Cartes d'Actions et vérifiez la présence du texte Rally. Si c'est le cas, la tentative réussit ; remplacer les 2 à 3 Équipes par un squad ayant d'autant de Pas et qui a été précédemment retiré du jeu. Sinon il ne se passe rien (10.2.1).
j. Retourner une unité sur son côté Équipe de Tir	1	Auto	QG ou Personnel	Unité en bon ordre ayant un côté Équipe de Tir	Retournez l'unité sur son côté Équipe de Tir (10.1.2).

© 2008, 2017 GMT Games, LLC

4.2.4 Actions de Combat

Nom	Coût	Tirage	Émetteur	Récepteur	Détails
a. Tenter de Repérer	1	2	QG ou Personnel	Unité en Bon Ordre *	Tirez des Cartes d'Action, modifié aussi par les modificateurs de repérage sur la Table *Spotting Attempts Draw Modifiers* et vérifiez la présence du symbole de Viseur. Si c'est le cas, retirez tout marqueur PC ?. Sinon il ne se passe rien (9.3).
b. Tenter un Tir Concentré	1	2 (+/-)	QG ou Personnel	Unité en Bon Ordre* ayant un VOF S, A, A/S ou H	Tirez des Cartes d'Action (+1 carte pour une mitrailleuse sur trépied tirant selon 6.4.) et vérifiez la présence du symbole de Viseur. Si c'est le cas et que la cible est repérée, à portée de tir, en LOS, et le long de sa PDF, placez un marqueur *Concentrated Fire* sur la cible. L'unité dépense 2 munitions. Sinon il ne se passe rien (6.6).
c. Tenter un Tir Concentré d'un peloton	2	2 (+/-)	QG PLT	Toutes les unités en Bon Ordre de ce Peloton sur la même carte et ayant un VOF S, A, A/S ou H	Tirez des Cartes d'Action et vérifiez la présence du symbole de Viseur. Si c'est le cas et que la cible est repérée, à portée de tir, en LOS, et le long de sa PDF, placez un marqueur *Concentrated Fire* sur la cible. Sinon il ne se passe rien (6.6).
d. Tenter une Attaque à la Grenade	1	2 (+/-)	QG ou Personnel	Unité en Bon Ordre*	Tirez des Cartes d'Action et vérifiez la présence du symbole de Grenade. Si c'est le cas, on place un marqueur VOF *Grenade* sur la cible. Si cela réussit contre un ennemi ciblé non cloué sur la même carte et ayant un VOF, il peut attaquer à la grenade en réponse. Sinon, placez un marqueur VOF *Grenade Miss* sur la carte et ajustez le NCM de manière appropriée pour toutes les unités sur la carte, amies et ennemies (6.5.1).
e. Tenter de Lancer une Charge de Démolition	1	2 (+/-)	QG ou Personnel	Unité ayant la capacité d'utiliser une Charge de Démolition	Tirez des Cartes d'Action et vérifiez la présence du symbole de Grenade. Si c'est le cas, on place un marqueur VOF *Demo* sur la cible. Sinon, placez un marqueur VOF *Demo Miss* sur la carte et ajustez le NCM de manière appropriée pour toutes les unités sur la carte, amies et ennemies (6.5.2).
f. Placer une Charge de Démolition	1	Auto	QG ou Personnel	Unité ayant la capacité d'utiliser une Charge de Démolition	Placez un marqueur VOF *Demo* sur la cible (6.5.2).
g. Attaque au Lance-flamme	1	Auto	QG ou Personnel	Unité ayant un Lance-flamme	Placez un marqueur VOF Flame sur la cible (6.5.3).
h. Tenter une Attaque à la Grenade de Peloton	2	2 (+/-)	QG PLT	Toutes les unités en Bon Ordre de ce peloton sur la même carte	Tirez des Cartes d'Action pour chaque unité et vérifiez la présence du symbole de Grenade. Si c'est le cas, on place un marqueur VOF *Grenade* sur la cible. Si cela réussit contre un ennemi ciblé non cloué sur la même carte et ayant un VOF, il peut attaquer à la grenade en réponse. Sinon, placez un marqueur VOF *Grenade Miss* sur la carte et ajustez le NCM de manière appropriée pour toutes les unités sur la carte, amies et ennemies (6.5.1).
i. Tenter une Demande de Tir hors carte (y compris une frappe aérienne ou une attaque d'hélicoptères)	1	Selon les Instruc-tions de mission	QG ou Personnel	Observateur éligible en Bon Ordre	Tirez des Cartes d'Action selon les Instructions de Mission et vérifiez la présence d'un symbole d'Explosion (+1 pour un tir préréglé selon 6.7.5). Si c'est le cas et que les prérequis d'une Demande de Tir sont remplis (6.7.1), la tentative réussit ; dépensez une mission de tir disponible sur le Carnet de Mission et placez un marqueur *Pending Fire Mission* sur la carte de la cible (6.7).

© 2008, 2017 GMT Games, LLC

4.2.4 Actions de Combat (suite)

j. Tir Indirect d'un Mortier Sur Carte	1	Auto	QG ou Personnel	Mortier sur carte ayant 2 pas	Placez le marqueur VOF approprié sur une carte ennemie repérée en LOS de l'émetteur et à portée du mortier qui tire. Le mortier dépense des munitions (6.7.4).
k. Cessez le Feu	1	Auto	QG ou Personnel	Tous les occupants d'une carte communiquant ou non avec l'émetteur	Retirez tout VOF/PDF générés par les occupants de la carte. Notez que les unités ouvriront le feu automatiquement sur le plus proche ennemi repéré et en LOS si la carte de l'ennemi ne contient aucune unité amie (4.3.1, 6.1.1, 6.1.2, 6.2.3).
l. Déplacez le Tir	1	Auto	QG ou Personnel	Tous les occupants d'une carte ayant un VOF communiquant ou non avec l'émetteur	Déplacez le VOF/PDF dans la direction voulue, engageant une autre carte en LOS de l'émetteur, y compris une carte inoccupée (4.3.1, 6.1.2, 6.2.3).
k. Déclencher un FPF/FPL	1	Auto	QG CO	Toutes les unités en Bon Ordre avec un FPF/FPL comme tâche lors d'une Mission Défensive	Pour un FPF, placer une Marqueur *Pending Fire Mission* sur la carte du marqueur FPF. Pour un FPL, placez un Marqueur VOF H le long de la LOS indiquée par la flèche du Marqueur FPL (6.4).

Note : * S'applique aux LAT dans certains cas (4.2.5).

☞ Cette action ne s'applique pas avant le Vol. II – *With the Old Breed*.

4.2.5 Limites pour les Unités Clouées et les LAT

On considère que les unités non clouées non LAT sont en 'Bon Ordre'. Les Actions permises par les unités Clouées ou les LAT sont limitées. Elles sont indiquées sur la Tableau *LAT Limitations*.

Clouée

(Cela prend le pas sur toute autre limite de LAT ci-dessous)

- Réduit son VOF à *All Pinned*
- Modificateur de Combat Final +1 (comme indiqué sur le Marqueur)

Actions de Mouvement (4.2.2) permises :

a. Entrer sur une carte Adjacente, mais uniquement si cette carte est dans une Zone de Transit ou est occupée par des amis et ne contient pas de VOF
e. Tenter de Chercher un Couvert
f. Se Déplacer vers ou depuis un Couvert

Actions de Ralliement (4.2.3) permises :

a. Tenter de Retirer un Marqueur *Pinned*

Actions de Combat (4.2.4) permises :

Aucune

Équipe d'Assaut (Expérience *Line*)

Actions de Mouvement (4.2.2) permises :

a. Entrer sur une Carte Adjacente
c. Tenter d'Infiltrer une Carte Adjacente
e. Tenter de Trouver un Couvert
f. Se Déplacer vers ou depuis un Couvert
g. Tenter d'Infiltrer vers ou depuis un Couvert
h. Prendre, Charger, Décharger, Embarquer ou Débarquer

Actions de Ralliement (4.2.3) permises :

e. Changer une Équipe d'Assaut en Équipe de Tir
h. Compléter un Squad
i. Tenter de Reconstituer un Squad

Actions de Combat (4.2.4) permises :

a. Tenter de Repérer
b. Tenter un Tir Concentré
d. Tenter d'Attaquer à la Grenade
i. Cessez le Feu
j. Déplacez le Tir

Équipe Désorganisée (Expérience *Green*)

Actions de Mouvement (4.2.2) permises :

a. Entrer dans une Carte Adjacente ou une Zone de Transit, mais uniquement si cette carte est ou occupée par des unités amies et n'a pas de VOF.
c. Tenter d'Infiltrer une Carte Adjacente, mais uniquement si elle est occupée par des unités amies
e. Tenter de Trouver un Couvert
f. Se Déplacer vers ou depuis un Couvert
g. Tenter d'Infiltrer vers ou depuis un Couvert
h. Prendre, Charger, Décharger, Embarquer ou Débarquer

Actions de Ralliement (4.2.3) permises :

e. Tenter de Changer une Équipe Désorganisée en Équipe de Tir

Actions de Combat (4.2.4) permises :

Aucune

Équipe de Tir (Expérience *Green*)

Actions de Mouvement (4.2.2) permises :

a. Entrer dans une Carte Adjacente, mais uniquement si cette carte est une Zone de Transit ou occupée par des unités amies et n'a pas de VOF. Les Équipes de Tir ne peuvent pas faire de la reconnaissance sur des cartes ayant des PC
c. Tenter d'Infiltrer une Carte Adjacente, mais uniquement si elle est occupée par des unités amies
e. Tenter de Trouver un Couvert
f. Se Déplacer vers ou depuis un Couvert

© 2008, 2017 GMT Games, LLC

g. Tenter d'Infiltrer vers ou depuis un Couvert
h. Prendre, Charger, Décharger, Embarquer ou Débarquer

Actions de Ralliement (4.2.3) permises :
e. Tenter de Changer une Équipe de Tir en Équipe d'Assaut
h. Compléter un Squad
i. Tenter de Reconstituer un Squad

Actions de Combat (4.2.4) permises :
a. Tenter de Repérer
b. Tenter un Tir Concentré
d. Tenter d'Attaquer à la Grenade
i. Cessez le Feu
j. Déplacez le Tir

Équipe Paralysée (Expérience *Green*)

Actions de Mouvement (4.2.2) permises :
a. Entrer dans une Carte Adjacente, mais uniquement si cette carte est une Zone de Transit ou occupée par des unités amies et n'a pas de VOF.

Actions de Ralliement (4.2.3) permises :
e. Tenter de Changer une Équipe Paralysée en Équipe Désorganisée

Actions de Combat (4.2.4) permises :
Aucune

4.3 Communication

Donner un ordre à unité demande que l'émetteur (QG ou Personnel donnant l'ordre) soit capable de le communiquer au récepteur.

4.3.1. Visuelle-Verbale

Pour être en en communication Visuelle-Verbale, les deux unités doivent se trouver sur la même carte, ne pas être clouées, et être soit

a) Sous le même Couvert, soit

b) Sous aucun Couvert

C'est la méthode la plus basique de communication, et comprend aussi bien la discussion, les cris et les signaux de la main ou du bras. ***Exception*** : *Tous les occupants d'une carte peuvent recevoir un ordre de Cessez-le-Feu (4.2.4k) ou Déplacer le Feu (4.2.4l).*

4.3.2. Messagers

Ils permettent au QG CO d'activer un QG subordonné ou du Personnel le tour suivant (si le messager n'est pas touché ou cloué entre temps pendant la Phase de Combat). Les Messagers sont créés, Envoyés ou Renvoyés selon l'Action appropriée comme l'ordonne le QG CO. Vous pouvez avoir deux messagers en action lors d'un tour donné. Les messagers inutilisés sont placés sur l'Écran de Commandement. Ils se déplacent automatiquement avec le QG CO.

Le QG CO dépensé un Commandement pour Envoyer un Messager disponible, et le place près du QG PLT ou Personnel que vous désirez activer le tour suivant. S'il n'est pas touché ou cloué lors du Segment des Effets de Combat, alors au tour suivant, le QG PLT ou Personnel est activé et le Messager revient automatiquement chez le QG CO. C'était la méthode principale de contrôle et commandement avant l'usage généralisé de la radio au niveau de la compagnie et du peloton.

4.3.3. Réseaux

Pour faciliter le Commandement & le Contrôle, on met en place et on entretient des Réseaux de Radios et Téléphones de Campagne (RT). Vous choisissez lors de votre planning de mission si vous voulez utiliser des téléphones ou des radios. Les RT communiquent uniquement sur les réseaux qui leur sont assignés. Chaque pion de téléphone ou de radio indique à quel réseau il appartient. Vos unités peuvent échanger des RT perdus ou détruits par des RT de même type mais d'un réseau différent pour un coût d'un commandement chacun (4.2.1j).

L'organisation des réseaux de RT dépend du but de la communication, comme suit :

1) CO TAC (Réseau Tactique de la Compagnie) : Il sert au contrôle tactique de la Compagnie, permettant au QG CO de communiquer avec son Personnel et les Chefs de Peloton. Le RT du QG CO est le centre du réseau CO TAC. Les RT utilisés par les QG PLT, le Personnel et les Équipes d'Arme doivent être connectés au RT du QG CO pour communiquer sur le réseau CO TAC. Les FO et le Personnel Régimentaire ne peuvent pas communiquer sur ce réseau. Le Personnel du Bataillon peut utiliser le réseau CO TAC s'il se trouve avec le QG CO.

2) BN TAC (Réseau Tactique du Bataillon) : Il sert au contrôle et commandement du Bataillon, permettant au QG BN de communiquer avec son Personnel et avec les QG CO. Le RT du QG CO doit se connecter à la zone de Transit, s'il utilise des téléphones, pour communiquer avec le réseau BN TAC. Seul le QG CO et le QG BN (et son Personnel) peuvent communiquer sur ce réseau (Rappel : Le QG CO ne peut pas être activé s'il n'est pas en communication avec le QG BN).

3) ARTY FD (Réseau de Direction de Tir d'Artillerie) : Il sert à contrôler les missions de tir d'artillerie, permettant au FO Arty de communiquer avec les unités d'artillerie fournissant le soutien à la Compagnie. Le RT du FO Arty doit être connecté à la Zone de Transit, s'il utilise des téléphones, pour communiquer avec le réseau ARTY FD. Seul le FO Arty peut communiquer sur ce réseau.

4) MTR FD (Réseau de Direction de Tir de Mortier) : Il sert à contrôler les missions de tir de mortier, permettant au FO Mtr de communiquer avec les mortiers hors-carte fournissant le soutien à la Compagnie. Le RT du FO Mtr doit être connecté à la Zone de Transit, s'il utilise des téléphones, pour communiquer avec le réseau MTR FD. Seul le FO Mtr peut communiquer sur ce réseau.

5) AIR CTL (Réseau de Contrôle du Soutien Aérien) : Il sert à contrôler les missions de soutien aérien, permettant au FAC de communiquer avec les avions fournissant le soutien à la Compagnie. Le FT du FAC doit être connecté à la Zone de Transit, s'il utilise des téléphones, pour communiquer avec le réseau AIR CTL. Seul le FAC peut communiquer sur ce réseau.

4.3.4. Téléphones de Campagne

Vos unités disposant de téléphones de campagne peuvent communiquer avec des unités hors-surface de jeu ou sur une autre carte, ou avec des unités sur des

© 2008, 2017 GMT Games, LLC

couverts différents de la même carte. Les téléphones de campagne sur le réseau CO TAC se connectent automatiquement avec le téléphone du QG CO, pour un appel depuis la même carte ou sur une carte adjacente au QG CO. Les téléphones de campagne sur des réseaux autres que celui du QG CO se connectent à leurs agences respectives hors-surface, s'ils appellent depuis une carte adjacente à la Zone de Transit.

Les téléphones de campagne non adjacents doivent être connectés via une ligne ininterrompue de marqueurs *Phone Line* (représentant des lignes téléphoniques). Les unités qui se déplacent peuvent poser un marqueur Phone Line par carte. Cela ne demande pas d'Action et se produit automatiquement quand une unité quitte une carte. Pour utiliser son téléphone, une unité n'a pas besoin de marqueur *Phone Line* pour la carte qu'elle occupe, mais elle en a besoin d'un pour chaque carte dans l'intervalle entre elle et le QG CO (pour le réseau CO TAC) ou la Zone de Transit (pour les autres réseaux). Seule une unité possédant un téléphone peut poser un marqueur *Phone Line*. Notez que la Compagnie ne dispose que de huit marqueurs *Phone Line*. Un marqueur *Phone Line* peut connecter un nombre quelconque de téléphones et réseaux. Vous devez assigner des marqueurs *Phone Line* aux unités au début de la mission comme vous le faites pour les autres appuis.

Lors de la Phase des Effets du Combat, il existe 1 chance sur 2 qu'une ligne téléphonique soit coupée si la carte où elle se trouve contient un VOF. Pour le déterminer, tirez une Carte d'Action ; si le résultat sous la colonne '2' de la Zone d'Assignement Aléatoire est un '1', le marqueur *Phone Line* est retourné côté coupé ; Cette ligne téléphone ne peut plus être utilisée avant d'avoir été réparée. Pour cela, il faut effectuer une Action lors de la Phase de Commandement suivante. Si un marqueur Phone Line se trouve sur une carte contenant une unité ennemie en Bon Ordre mais aucune unité amie en Bon ordre, il y a 2 chances sur 3 que l'ennemi découvrira la ligne de téléphone et la coupera lors de la Phase des Effets du Combat.

Si le dernier ou le seul pas d'une unité ayant une Téléphone devient une perte, il y a 1 chance sur 2 que son Téléphone soit détruit. Pour le déterminer, tirez une Carte d'Action ; si le résultat sous la colonne '2' de la Zone d'Assignement Aléatoire est un '1', le Téléphone est retiré du jeu ; sinon il est placé sur la carte. Une autre unité pourra le prendre et s'en servir (4.2.2h).

4.3.5. Radios

Les radios permettent aux unités sur des cartes différentes ou sur la même carte mais pas sous le même couvert (hors exceptions) de communiquer. Les Instructions de Mission indiquent les types de radio disponibles. Placez les radios sur les cases appropriées de l'Écran de Commandement. La technologie de la radio détermine son efficacité et les types suivants sont utilisés selon les époques :

A. Premières Radios Portatives (SCR536) :

Du fait de sa puissance d'émission limitée, la SCR536 ne permet de communiquer qu'en Ligne de Vue (comme si on était de jour, en ignorant la fumée). La SCR536 ne fonctionne pas depuis un couvert.

B. Radios Man pack, VHF-FM (SCR300, PRC25, PRC77, PRC119) et de véhicule :

Elles peuvent communiquer avec d'autres radios du même réseau situées n'importe où sur la surface de jeu, sauf si les Instructions de Mission spécifient autre chose (certains terrains spécifiques à une campagne peuvent interférer avec le trafic radio).

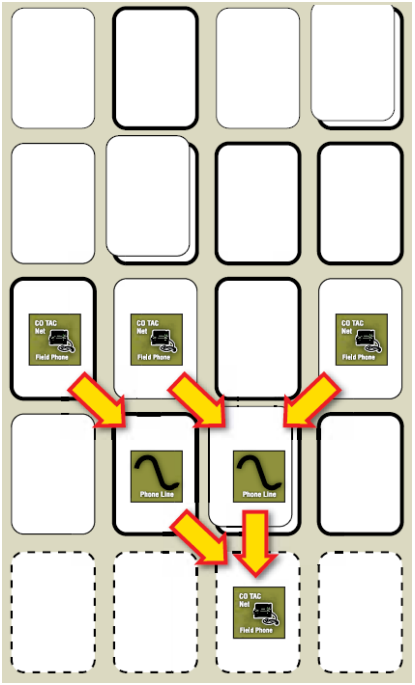
C. Radios Portatives Avancées (ICOM, PRR, PRC148, PCRC152) :

Quand ces radios de squad sont utilisées, non seulement le QG PLT communique avec le QG CO, mais les squads communiquent aussi avec le QG PLT s'il est adjacent ou sur la même carte.

Exemples de Téléphones et de Radio

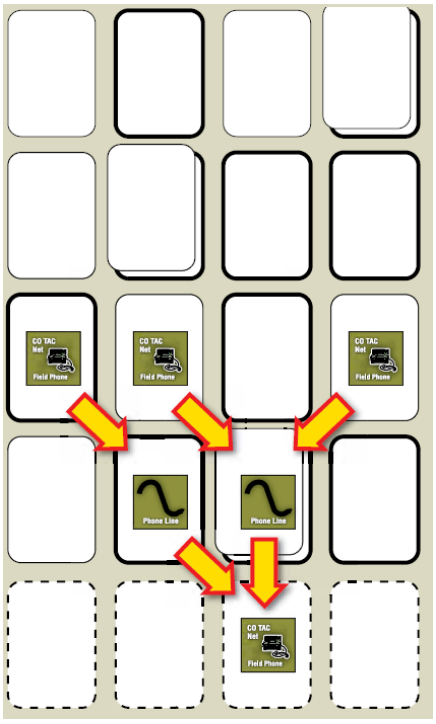
Les flèches jaunes indiquent la communication. Les cartes empilées sont des collines. Les cartes aux bords gras ont des bords foncés.

Réseau de Téléphones depuis une Zone de Transit :

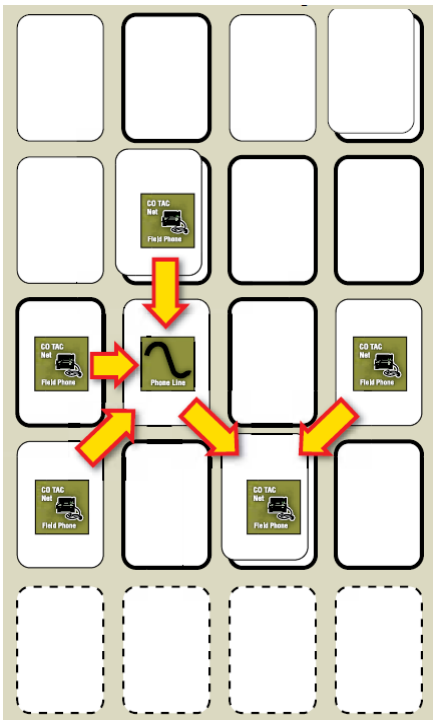


© 2008, 2017 GMT Games, LLC

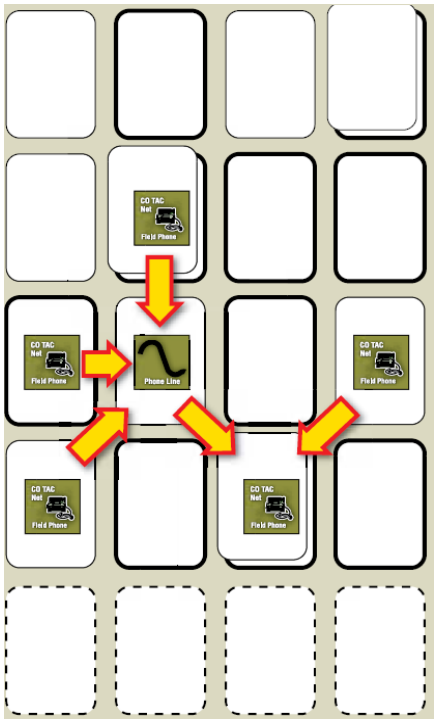
Réseau de Téléphones sur la carte 1 :



Réseau de Téléphones sur la Carte 2 :



Réseau de SCR-536 :



Comme la radio sur la 1ère rangée, 3ème colonne est sur une colline, elle a une LOS sur les trois autres radios et peut donc communiquer tant qu'elle n'est pas sous un couvert et n'est pas clouée.

De même, toutes les autres radios peuvent communiquer entre elles car elles ont une LOS entre elles. Par contre la LOS est bloquée entre les deux radios de la 1ère colonne.

4.3.6. Pyrotechniques

Les engins Pyrotechniques ont trois utilités basiques : Signaler, Illuminer et Camoufler. L'Action de déployer un Pyrotechnique est la même quel que soit son utilité. Les roquettes aériennes, comme les fusées éclairantes ou colorées, peuvent être placées sur la carte de l'unité la déployant, ou sur une carte adjacente. Les engins non aériens ne peuvent être placés que sur la carte de l'unité les déployant.

Les engins de signaux sont des fusées colorées ou des fumigènes colorés. Les instructions de campagne assignent des Pyrotechniques à la Compagnie. Vous assignez alors des Actions spécifiques du Menu d'Action à chaque type et chaque couleur d'engin, en indiquant leur relation sur le Carnet de Mission. Toutes les unités ayant une LOS dégagée vers le signal exécuteront ou tenteront d'exécuter l'Action particulière en voyant l'engin.

Vous pouvez utiliser un Pyrotechnique pour déclencher n'importe quelle Action du tableau suivant, tant que ces critères sont remplis : 1) l'unité ayant l'engin doit être celle qui reçoit l'ordre de déployer le Pyrotechnique, 2) une seule action est associée à l'engin, et 3) les prérequis pour accomplir l'action associée sont remplis (par exemple, chaque unité a la LOS nécessaire pour voir l'engin, se trouve dans le bon état, etc.). Le tableau liste les actions par type de mission (offensive, défensive ou patrouille) et le résumé à inscrire sur le carnet de mission. Vous pouvez aussi développer une procédure d'opération

© 2008, 2017 GMT Games, LLC

standard (SOP) pour les signaux que vous préférez pour gagner du temps entre les missions.

Signaux Pyrotechniques pour Mission Offensive	
Commandement	Note sur Carnet
Cesser le feu	CF
Déplacer le Feu	SF
Si adjacent à PL#, traverser PL	XPL #
Si adjacent à OBJ principal, y entrer	M2PO
Infiltrer depuis une AP vers OBJ principal	InfAP2PO
Si adjacent à OBJ secondaire, y entrer	M2SO
Infiltrer depuis une AP vers OBJ secondaire	InfAP2SO
Si adjacent à signal, y entrer	M2S

Signaux Pyrotechniques pour Mission Défensive	
Commandement	Note sur Carnet
Cesser le feu	CF
Déplacer le Feu	SF
Tirer un FPF	FPF
Si adjacent à signal, y entrer	M2S

Signaux Pyrotechniques pour Patrouille	
Commandement	Note sur Carnet
Cesser le feu	CF
Déplacer le Feu	SF
Si adjacent à RP#, y entrer	M2RP#
Si adjacent à OBJ principal, y entrer	M2PO
Si adjacent à signal, y entrer	M2S

Signaux Pyrotechniques pour Mission avec Hélicoptères et Frappes Aériennes	
Commandement	Note sur Carnet
Marquer la LZ (fumée colorée uniquement)	LZ
Marquer les positions amies (fumée colorée ou WP uniquement)	Mark

A. Fusées colorées

Les fusées colorées sont visibles n'importe où sur la surface de jeu, quelle que soit la LOS. Il en existe quatre types disponibles pour les signaux : Red Star Parachute (RSP), Green Star parachute (GSP), Red Star Cluster (RSC) et Green Star Cluster (GCS). (Bien que les engins d'illumination portatifs soient en réalité des fusées, ils ne sont pas utilisés pour les signaux mais le sont lors de missions nocturnes pour réduire les effets de l'obscurité au combat – 8.1).

B. Fumée Colorée (non-aérienne)

La fumée colorée ne sert qu'à signaler et n'a pas l'effet d'un écran pour la LOS ou le combat. La fumée colorée n'apparait qu'au niveau de là où elle a été placée (elle ne s'élève pas de manière significative) et les unités doivent pouvoir tracer une LOS normal sur ce niveau pour pouvoir l'utiliser comme signal. Il en existe quatre types : Rouge, Vert, Jaune et Pourpre.

C. Fumée (non-aérienne)

Pour se camoufler, vous pouvez utiliser soit du Fumigène soit du WP (Phosphore Blanc). Les instructions de campagne indiquent les engins fumigènes disponibles. Les Fumigènes et WP apportent le camouflage défensif indiqué sur leur marqueur. Les unités sur une carte contenant un fumigène ne peuvent pas tirer hors de cette carte, mais le peuvent dans la carte. Le fumigène apparait au niveau du sol et les unités doivent pouvoir tracer une LOS normale pour que l'on puisse l'utiliser comme signal. Les fumigènes bloquent la LOS à tous les niveaux.

Le WP a un effet au combat en plus de faire écran. On peut en déployer comme tout autre engin Pyrotechnique ou lors d'une Action pour Tenter d'Attaquer à la Grenade. Dans ce cas, on exécute la tentative normalement, mais on place un marqueur WP déployé en plus des résultats d'une attaque à la grenade. Le fumigène WP peut aussi apparaitre lors d'une mission de tir pour faire écran ou comme prérequis à une attaque aérienne (voir Mission de Tir Indirect). Le WP peut aussi être disponible en tant que munition de tank, canon sans recul ou lance-roquettes selon les instructions de mission.

D. Gaz Lacrymogène (CS, non-aérien)

Le gaz CS a un effet au combat en plus de faire écran. Les unités US ont des masques à gaz annulant les effets au combat. L'effet d'écran est le même que pour le fumigène. Lors du Segment d'Activité Ennemie, toutes les unités en Bon Ordre sur une carte ayant du CS sont automatiquement converties en Équipes de Tir. Toutes les unités testent alors pour voir si elles se replient, avec une probabilité de 2 chances sur 3 de se replier. Les unités se repliant sont Exposées et se déplacent d'une carte, leur première priorité étant de se retrouver hors de la LOS de toutes les unités US. La priorité suivante est la carte ayant la plus haute valeur de Couvert & Camouflage. Si plus d'une carte correspond à ces priorités, déterminez la carte aléatoirement. Celles qui restent sont Clouées. Le gaz CS peut être déployé par des pyrotechniques portables, comme les fumigènes ou les grenades WP. Il peut aussi être déployé avec des grenades de 40mm ou un projecteur CS ; ces deux moyens permettent de déployer du gaz CS à Courte Portée. Les grenades de 40mm peuvent être utilisées par tout squad US disposant de G ! (équipés de lance-grenade de 40mm). Le projecteur CS est un appui qui ne peut pas tirer depuis un bâtiment.

© 2008, 2017 GMT Games, LLC

5.0 Mouvement d'Infanterie & Terrain

5.1 Mouvement

Vous déplacez vos infanteries sur la surface de jeu lors de la Phase de Commandement en utilisant des Commandements que vous convertissez en Action de mouvement (4.2.2). Déplacez physiquement chaque unité dès que vous achetez son Action. Les deux formes basiques de mouvement pour l'infanterie sont le mouvement à l'intérieur d'une carte et le mouvement vers une autre carte.

5.1.1 Mouvement à l'intérieur d'une Carte

Les Actions de Mouvement possibles sont 4.2.2e, f et g.

Les règles pour se déplacer à l'intérieur d'une carte sont :

- L'unité qui se déplace est Exposée (recouverte d'un marqueur *Exposed*), sauf si elle réussit à infiltrer.
- Une unité sous un Marqueur de Couvert ne peut pas tenter de Chercher un Couvert.
- Une unité peut se déplacer à l'intérieur d'une carte un nombre quelconque de fois lors d'une Impulsion ou phase de Commandement, même si elle est déjà Exposée.
- Vos unités peuvent se déplacer entre différents *Trench*, *Bunker* ou *Pillbox* sur une même carte sans être Exposées.
- Les unités clouées ou LAT peuvent être limitées (4.2.5).

5.1.2 Mouvement vers une Autre Carte.

Le mouvement vers une carte adjacente peut se faire en diagonale. Les Actions de Mouvement possibles sont 4.2.2a, b, c et d.

Les règles pour se déplacer vers une autre carte sont :

- L'unité qui se déplace est Exposée (recouverte d'un marqueur *Exposed*), sauf si elle réussit à infiltrer.
- Une unité Exposée ne peut pas se déplacer vers une autre carte.
- L'unité peut passer directement sous un Marqueur de Couvert existant sur l'autre carte s'il est occupé par des amis ou s'il est inoccupé.
- Vos unités peuvent se déplacer entre les différents *Trench*, *Bunker* ou *Pillbox* de deux cartes adjacentes sans être Exposées.
- Les unités clouées ou LAT peuvent être limitées (4.2.5).
- Bien que le mouvement en diagonale soit généralement permis, les infanteries (amies ou ennemies) *ne peuvent pas* traverser un PDF ainsi.

5.1.3 Unités Exposées

Se déplacer dans un environnement de combat implique un certain risque représenté par les marqueurs *Exposed*. Tout mouvement qui n'est pas une infiltration réussie (ou entre des *Bunkers*, *Pillboxes*, *Trenches* adjacents ou bâtiments attachés [12.7]) exposera l'unité en mouvement. Une unité Exposée ne peut pas se déplacer vers une autre carte mais peut se déplacer à l'intérieur d'une carte, pour chercher un couvert par exemple. Elle reste Exposée jusqu'à ce que le marqueur soit enlevé lors de la Phase de Nettoyage.

Il y a une Zone de Transit de cartes virtuelles adjacente au bord inférieur de la surface de jeu dans plusieurs missions. Les unités ne sont pas Exposées quand elles se déplacent entre les cartes virtuelles de la Zone de Transit. Ainsi, il est possible de déplacer des unités entre plusieurs cartes virtuelles de la Zone de Transit lors d'une Phase de Commandement tant qu'on dispose de commandements.

5.1.4 Infiltration

L'infiltration est un mouvement sous le feu ennemi. Toute unité en Bon Ordre (ou une LAT dans certains cas) n'étant pas Exposée, et n'ayant pas un A & un symbole de flèche ou une valeur de VOF H, peut tenter d'Infiltrer. Pour utiliser cette Action, il faut que la carte d'origine ou la carte de destination ait un marqueur VOF. Dans ce cas, tirez deux (+/-) Cartes d'Action et vérifiez la présence du symbole d'Infiltration. L'action réussit s'il y en a un ; l'unité entre sur la carte adjacente mais n'est pas Exposée. Elle peut être recouverte d'un marqueur *Cover* s'il y a un couvert sur la carte. S'il n'y a pas de symbole d'Infiltration, la tentative échoue et devient un Déplacement normal vers un Carte Adjacente (cela coûte toujours un Commandement et l'unité est Exposée). L'Infiltration à l'intérieur d'une carte doit se faire sous un marqueur VOF (4.2.2g). En Terrain Urbain (12.0), il est impossible d'infiltrer depuis une carte adjacente en utilisant le couvert inhérent des bâtiments (Exception : Bâtiments Attachés, 12.7) du fait de l'obligation (selon 12.2) qu'une Action 'Se Déplacer vers un Couvert' soit utilisée, sauf s'il y a une Brèche (12.6).

5.1.5 Empilement

Avoir plus d'une unité sur une carte est de l'empilement. Il ne peut y avoir plus de 16 pas et 4 véhicules sur une carte (1.2.1l). Les pas embarqués sur des véhicules ne comptent pas. Le nombre de Pas sous un Couvert peut affecter le combat (5.2.3). Les Pertes ne comptent pas sur la limite de capacité, pas plus que les épaves, en feu ou non.

5.1.6 Transports d'Objets et d'Unités

Ordonner à une unité ou à un véhicule d'exécuter l'Action de Prendre, Charger, Décharger, Embarquer ou Débarquer permet à l'unité de prendre ou de laisser des appuis, pertes, prisonniers, munitions ou passagers. Vous pouvez utiliser cette action dans trois situations différentes : Une unité prend ou laisse des objets, elle embarque ou débarque d'un véhicule, un véhicule charge ou décharge des objets.

A. Capacité de Transport

Un véhicule peut transporter un nombre illimité d'appuis. La capacité de transport des unités d'infanterie, par contre, est limitée d'après le tableau ci-dessous. En plus des appuis, une unité ou un véhicule peut porter un type de ce qui suit : Pertes, prisonniers, un type de munition ou, pour les véhicules, des Pas d'unité d'infanterie. Chaque Pas a une capacité de transport de 1 (un Pas

© 2008, 2017 GMT Games, LLC

d'Infanterie est équivalent à un point de transport). La capacité de transport d'un véhicule est indiquée sur le tableau des Véhicules et Armes Antichar.

Une unité devenant une perte perd sa capacité de transporter et lâche sur la carte ce qu'elle porte.

Une unité transportant des pertes ou appuis et devenant Clouée ou Paralysée (elle ne peut exécuter une Action de Prendre, Charger, Décharger, Embarquer ou Débarquer dans aucun cas) ne lâche pas ce qu'elle porte, mais ne peut pas transporter ces pertes ou appuis tant qu'elle n'aura pas rallié vers un état le lui permettant (en transportant des pertes – uniquement- les Équipes Désorganisées sont une exception à cela ; 3.5).

Chaque point de capacité de transport peut porter l'une des choses suivantes :

Objet	Véhicule	Pas d'Infanterie
Pertes amies	1	1
Munitions de MG	6	6
Munitions de MTR	2	2
Munitions de RCL/RKT	3	3
Lance-Flamme (2 ports)	1	1
Charge de Démolition	Illimité	2 + tout autre munition et appui
Pas d'Infanterie	1	N/A
Appuis (Radio, Téléphones, Ligne Téléphonique, Pyrotechnique, Grenades de fusil)	Illimité	6 + toute autre munition

***Exemple** : Une Équipe de démolition (1 Pas) peut transporter 2 charges de démolition + 3 munitions de RKT + 1 fumigène + 1 WP (2 des 6 appuis) ; un QG CO (1 Pas) peut transporter le réseau de Radio BN TAC + le réseau de Radio CO TAC + 4 pyrotechniques + jusqu'à 2 charges de démolition.*

B. Prendre ou Lâcher des Charges

Une Unité, Exposée ou non, peut prendre ou lâcher des objets selon sa Capacité de Transport. Vous devez donner un commandement 'Prendre, Charger, Décharger, Embarquer ou Débarquer' à une unité pour qu'elle puisse prendre quelque chose, mais une unité peut lâcher quelque chose sans commandement distinct. Une unité qui prend quelque chose est Exposée ; elle ne l'est pas juste en lâchant quelque chose. Si vous voulez qu'une unité prenne et utilise une chose qu'une autre unité a lâchée, alors vous devez donner l'ordre à la première unité de la prendre.

C. Embarquer ou Débarquer d'un Véhicule

Un véhicule, Exposé ou non, peut Embarquer ou Débarquer une unité selon sa Capacité de Transport selon 7.4. Vous devez donner un commandement 'Prendre, Charger, Décharger, Embarquer ou Débarquer' à un véhicule pour qu'il embarque un passager (ce qui se passe lors de la Phase de Commandement), mais un véhicule peut débarquer un passager (ce qui se passe lors de la Phase Véhicule-Avion) sans commandement distinct. Le véhicule et l'unité sont Exposés, qu'il y ait Embarquement ou Débarquement.

D. Charger ou Décharger un Véhicule

Une unité, Exposée ou non, peut Charger ou Décharger des objets depuis un véhicule selon la Capacité de Transport du véhicule. Vous devez donner un commandement à l'unité pour cela. Le véhicule et l'unité sont Exposés, qu'il y ait Chargement ou Déchargement.

5.1.7 Évacuer des Pertes

Vous pouvez gagner des Points d'Expérience en réussissant à évacuer des pertes hors de la surface de jeu. On considère qu'une perte est évacuée par une ambulance ou un hélicoptère virtuel si elle est transportée et lâchée à l'endroit approprié ; retirez la perte lors de la Phase de Nettoyage. On place toute perte évacuée dans la case appropriée sur l'Écran de Commandement pour faciliter le calcul des Points d'Expérience obtenus et du nombre de blessés qui repartent au combat pour la mission suivante.

Pour les missions pendant la 2ème GM, la Guerre de Corée, ou le Vietnam dans le Volume II (Hue City) vous devez indiquer un Contrôle Tactique de Rassemblement de Pertes, soit au début de la mission, soit après qu'elle ait commencé (dans ce cas, vous devez utiliser le commandement 'Désigner un Nouveau Contrôler Tactique').

Pour les missions au Vietnam du Volume I, vous pouvez évacuer les pertes de deux façons : Soit par hélicoptère depuis une LZ vers une Zone de Récupération selon 7.4.5, soit en lâchant simplement la perte sur le Contrôle Tactique LZ MEDEVAC sur une carte contenant un QG ou Personnel (pour diriger les opérations). Vous pouvez désigner une LZ en tant que LZ MEDEVAC avant ou après le début de la mission, et vous pouvez en changer en cours de mission, mais il ne peut y en avoir qu'une en jeu. Une LZ peut aussi bien être normale que MEDEVAC au même moment.

5.2 Terrain

Pour chaque campagne il existe une pioche de cartes de terrain utilisée pour générer la surface de jeu. Les Détails de Mission vous diront de combien de colonnes et de combien de rangées se compose la surface de jeu. Les colonnes sont les cartes posées verticalement, les rangées sont les cartes posées horizontalement.

Les Instructions de Mission indiqueront aussi si les cartes de terrain sont placées face visible ou face cachée. Cela simule la précision des cartes utilisées historiquement. Si elles sont placées face cachée, on révèle celles qui sont en LOS des unités sur la surface de jeu et non sur la Zone de Transit. Pendant le jeu, on révèle une carte cachée quand une unité amie qui n'est pas un avion a une LOS sur cette carte. Si la carte cachée est une colline, on pioche d'autres cartes jusqu'à ce qu'on obtienne une carte qui n'est pas une colline.

5.2.1 LOS et Portée

La LOS est tracée le long des huit lignes droites (uniquement) partant d'une carte vers les huit cartes

© 2008, 2017 GMT Games, LLC

adjacentes et au-delà. (Ainsi, vous ne pouvez pas tracer une LOS qui irait vers la droite ou la gauche de 2 cartes et en diagonale, vers l'avant ou l'arrière d'une carte). Vous pouvez tracer automatiquement une LOS sur toutes les cartes adjacentes. Une LOS est bloquée si elle traverse une carte dont l'un de ses bords est foncé. Le LOS peut toujours traverser le bord foncé de la carte d'où elle part, et celui de la carte où elle arrive. Ainsi, la LOS doit traverser des bords clairs à la fois en entrant et en sortant d'une carte pour pouvoir être tracée au-delà de cette carte.

Par visibilité normale, une LOS est au maximum de 3 cartes (Très Longue Distance), sans compter la carte d'où elle part. Par visibilité limitée, la LOS est réduite aux cartes adjacentes (Courte Distance). Être sur une élévation n'augmente pas la portée de l'observateur. Voir des exemples en fin de livret. Les LOS sont réciproques ; si vous pouvez voir une carte, ce qui est sur cette carte peut vous voir. (***Exception** : Les cartes sans* Smoke*,* Incoming *! ou* Air Strike*. Les unités en dehors d'une carte ayant un* Smoke*,* Incoming *! ou* Air Strike peuvent *voir dans cette carte, mais les unités dans une telle carte* ne peuvent pas *voir au-delà ; 4.3.6C*). Sur les cartes de terrain standards, les bâtiments et marqueurs de couvert urbain – y compris les marqueurs *Multi-Story*- ne bloquent la LOS à aucun niveau. Sur les cartes de Terrain Urbain, la LOS est bien plus restreinte et est détaillée en 12.0.

Note : Voir les exemples de LOS à la fin de ce livret.

5.2.2 Élévation

L'élévation est une mesure relative dans *Fields of Fire*. L'élévation de base est le Niveau 1 pour toutes les missions. Les collines et étages supérieurs ajoutent 1 à l'élévation de base ; Une colline simple est donc au niveau 2, ainsi qu'un étage supérieur (5.2.2B) ; un étage supérieur sur une colline est donc au niveau 3.

Une élévation supérieure permet aux unités de tracer une LOS au-delà d'un terrain bloquant situé à un niveau inférieur. Les plus hautes élévations voient par-dessus les plus basses élévations malgré des bords foncés, ainsi, des unités au niveau 2 voient au-delà des terrains au niveau 1. Un terrain de même niveau bloque la LOS vers un niveau inférieur, ainsi, un terrain de niveau 2 ne peut pas voir un terrain de niveau 1 (et au-delà) s'il y a un terrain de niveau 2 entre eux.

A. Collines

Les cartes de collines augmentent l'élévation d'un niveau. Elles n'apportent pas de modificateur de Couvert & Camouflage. Quand on tire une carte de colline, on tire une autre carte que l'on place par-dessus pour indiquer le terrain sur la colline. Un terrain peut ainsi se retrouver sur plusieurs cartes de colline, chacune augmentant l'élévation du terrain de 1 niveau. Si une carte face cachée se révèle être une colline, on tire une nouvelle carte de terrain pour déterminer le terrain qui se trouve dessus. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes de collines successives que l'on peut tirer, chacune augmentant le niveau du premier terrain spécifique que l'on tire. Sortir ou entrer sur un tel terrain n'est pas affecté par le nombre de collines s'y trouvant, mais cela donne des avantages pour la LOS. Les bords de LOS foncés prennent le pas sur tout bord clair se trouvant sur un terrain hors colline.

B. Multi-étages

Les cartes de terrain ayant les mots '*Multi-Story*' indiquent des zones urbaines contenant des bâtiments de plus de 1 niveau. Une unité découvrant un bâtiment (couvert) sur une carte multi-étages peut passer sur les étages supérieurs du bâtiment, augmentant de 1 niveau son élévation. On place un marqueur *Upper Story Cover* sur l'unité qui entre sur un étage supérieur de bâtiment multi-étages. En trouvant un couvert sur une carte Multi-étages, vous obtenez à la fois le marqueur *Upper Story Cover* et un marqueur *Cover* normal (5.2.3C), représentant le premier étage. On considère que ces marqueurs de couvert sont séparés pour le commandement, le combat et le mouvement. Les unités peuvent se déplacer entre les deux marqueurs de couvert ou directement entre une position sans couvert et le marqueur *Upper Story Cover*.

Un marqueur de clocher d'église (*Church Tower*) est identique à un marqueur *Upper Story Cover*, mais vous ne pouvez l'utiliser que sur une carte de terrain d'église (*Church*). Notez qu'il y a des règles spécifiques pour les pioches de terrain urbain (12.0).

C. Terrain et Élévation

Certaines pioches de Terrain ont des cartes dont l'élévation est directement imprimée sur elles. Dans ce cas, le terrain représenté est tellement vallonné ou montagneux que l'utilisation de cartes de colline n'est pas pratique.

5.2.3 Couvert

Le couvert est une caractéristique de terrain se trouvant sur les cartes tactiques, et que l'on appelle souvent 'micro-terrain'. Le couvert fournit une protection face aux tirs et se rajoute à la valeur de Couvert & Camouflage de base de la carte de terrain. Chaque carte de terrain indique le nombre maximal de marqueurs de couvert qu'elle peut avoir. Un marqueur de couvert représente une position distincte située au sein d'une carte. Une fois découvert, un marqueur de couvert reste en place jusqu'à la fin de la mission. Sauf si le marqueur le spécifie, il n'y a pas de limite au nombre de Pas pouvant se trouver sous un marqueur de couvert, mais seules les unités d'un camp peuvent se trouver sous un marqueur de couvert donné au même moment.

Note : On ignore les pertes sous un marqueur de couvert quand on cherche à déterminer s'il est occupé.

Cependant, placer trop de troupes sous le même marqueur de couvert augmente leur vulnérabilité aux tirs indirects et attaques à la grenade. Pour chaque Pas au-delà de trois sous un marqueur de couvert, chaque unité attaquée par un VOF *Grenade* ou *Incoming* ! subit un modificateur -1.

***Exemple** : Cinq pas sous un marqueur de couvert recevrait le modificateur +1 du couvert, mais une attaque à la Grenade recevrait un modificateur -2 car il y a deux pas au-delà de la limite de trois pas. Le modificateur final serait de -1. Cela s'applique aussi au couvert pré-imprimé que l'on trouve sur les cartes de terrain urbain pour les unités des deux camps. Il ne se cumule pas entre les deux camps (12.8).*

© 2008, 2017 GMT Games, LLC

Le couvert des cartes de terrain urbain est imprimé sur la carte et non sur un marqueur (12.1) car il ne serait pas pratique que chaque unité se trouve sous un marqueur de couvert. Les zones de marqueur de couvert sur une carte urbaine peuvent être occupées par des unités des deux camps, contrairement à un marqueur de couvert standard.

S'il y a un VOF sur une carte de terrain, cette carte confère à ses occupants sa valeur de base de Couvert & Camouflage pour le modificateur de combat final. Certaines cartes ont deux telles valeurs, séparées par un slash, la plus forte étant à gauche. On utilise la plus forte valeur quand la PDF traverse un bord foncé (notez que les bords sont tels qu'ils couvrent les coins de manière appropriée pour les PDF tracés en diagonale). On utilise la plus faible valeur pour les VOF *Grenades*, *Incoming !* et *Air Strike*. Si une carte a un symbole d'explosion (1.2.1H), on applique la valeur sur ce symbole pour tout VOF *Incoming !.*

Il existe trois types de Couvert :

A. Couvert Basique

Ce marqueur ajoute 1 au modificateur de combat final (NCM). Il fait partie du potentiel de couvert de la carte de terrain.

B. Fortifications

Les Instructions de Mission indiquent les fortifications disponibles. Ce sont les trous d'hommes [*Foxhole*], tranchées [*Trench*], bunkers [*Bunker*] et abris fortifiés [*Pillbox*]. Elles ne font pas partie du potentiel de couvert de la carte de terrain. Les bunkers et abris fortifiés peuvent ne contenir qu'un nombre limité de Pas, indiqué entre parenthèses sur leurs marqueurs. De plus, ils ont un champ de tir limité, indiqué par la flèche sur le marqueur. Cette flèche doit pointer dans la même direction que l'orientation du marqueur de bunker ou d'abri fortifié. On oriente un tel marqueur appartenant aux forces US comme on le désire, lors de son placement en début de mission. Pour les bunkers et abris fortifiés ennemis, le marqueur est orienté face à l'unité qui l'a contacté. Une fois placé, son orientation ne peut plus changer et les unités l'occupant ne peuvent tirer que dans la direction indiquée. Les unités dans des abris fortifiés et bunkers ne peuvent pas tirer à bout portant (même carte), mais peuvent être la cible d'unités sur la même carte. Les tests d'activité peuvent demander aux unités ennemies de sortir de leur bunker ou abri fortifié et d'engager le combat à bout portant, mais ainsi, elles perdent la protection de ces fortifications.

C. Couvert Urbain

On utilise ces marqueurs sur les cartes ayant un symbole de couvert urbain, comme les fermes [*Farm*], villages [*Village*], bâtiments de plusieurs étages [*Multi-Story*] et les églises [*Church*]. Ces marqueurs font partie du potentiel de couvert de la carte de terrain (Exception : un marqueur *Upper Story* ou *Church Tower* n'en fait pas partie). Le résultat de la Table de Probabilité de Couvert Urbain (*Urban Cover Probability Table*) indique, pour chaque campagne, les divers marqueurs de couvert à utiliser. Chaque campagne indiquera la chance de trouver un couvert normal (représentant des ruines), un bâtiment léger ou un bâtiment en dur quand on trouve du couvert sur une carte de terrain urbain. Si le résultat est *Light Building* ou *Strong Building* et que la carte contient un symbole *Multi-Story* ou *Church*, alors vous obtenez un marqueur d'étage supérieur (*Upper Story*) ou de clocher d'église (*Church Tower*) respectivement, en plus du marqueur de bâtiment indiqué (5.2.2B).

D. Cavernes

Les entrées de caverne existent en quatre variétés : petite, moyenne, grande et blindée. Chacune a une limite de Pas fonction de la taille indiquée par le nombre entre parenthèses sur le marqueur. De plus, elles ont un angle de tir limité comme l'indique la flèche sur le marqueur. Cette flèche pointe sur le pion qui l'a contacté. On ne peut pas changer l'orientation du marqueur, et les unités s'y trouvant (situées à l'intérieur) ne peuvent tirer que dans la direction indiquée. Les unités dans les cavernes ne peuvent pas tirer à Bout Portant (même carte), mais peuvent être la cible d'unités sur la même carte. Les tests d'activité peuvent demander aux unités ennemies de sortir de la caverne et d'engager le combat à bout portant, mais alors elles en perdent la protection.

6.0 Combat d'Infanterie

Les deux composantes de base du combat d'infanterie sont le Volume de Tir (VOF) et la Direction de Tir Principale (PDF). Elles indiquent, respectivement, la puissance de feu et la provenance d'un tir.

Le combat d'infanterie est une procédure en deux étapes. D'abord, lors d'un tour de jeu, les unités amies et ennemies échangent des tirs en plaçant des marqueurs VOF et PDF. Cela peut arriver :

- Automatiquement selon la règle,
- Quand une unité amie en reçoit l'ordre ou,
- Suite à un test d'activité ennemie.

Ensuite, lors de la Phase des Effets de Combat, toutes les unités engagées résolvent leurs combats respectifs.

Principe de Combat de Base.

Le combat d'infanterie par des unités ayant une capacité de VOF basique est automatique. Cela ne demande ni Commandement ni Action. Avec chaque activité sur carte, on vérifie si toutes les unités amies peuvent ouvrir le feu. Si elles ne sont pas déjà engagées, vos unités ayant une LOS dégagée et étant à portée d'un ennemi repéré ouvriront immédiatement le feu. Toute activité pendant un tour peut engager une unité. Cela s'applique aussi aux unités ennemies. Toute unité non engagée ouvrira le feu sur vos unités dès que ces dernières seront repérées et à portée d'un VOF ennemi.

La résolution de toute cette activité est consolidée dans la Phase des Effets du Combat. Le combat est dirigé contre une carte et tous ses occupants.

6.1 Engager/Ouvrir le Feu

En termes de jeu, vos unités 'ouvrent le feu' en plaçant sur la carte visée un VOF basique et un marqueur PDF partant du tireur et allant vers la cible (si la carte ciblée n'est pas aussi celle du tireur), et/ou envoyant un ordre pour un VOF spécial, réussissant un test de tentative et plaçant un marqueur de VOF spécial.

© 2008, 2017 GMT Games, LLC

6.1.1 Ouvrir le Feu

Une unité non engagée ouvre le feu (et devient engagée) avec son VOF basique quand une unité ennemie repérée se trouve à portée et en LOS. C'est automatique et obligatoire. Cela peut se produire suite :

- Au mouvement d'une unité amie,
- Au repérage d'une unité ennemie précédemment non repérée,
- Au mouvement d'une unité ennemie (tests d'activité ennemie), ou
- Au placement d'une unité repérée sur la surface de jeu lors de la résolution d'un contact potentiel.

Si plusieurs cartes occupées par des ennemis repérés se retrouvent en vue d'une unité au même moment, une unité engage selon les priorités suivantes :

1) Carte la plus proche

2) Carte projetant le VOF le plus élevé

3) Aléatoirement

Une unité *n'engage pas* automatiquement un ennemi sur une carte en LOS contenant des unités amies et ennemies. Cependant, une fois engagées, elles ne s'arrêteront pas de tirer et ne déplaceront pas le tir sans Commandement, même si des unités amies se retrouvent sur la carte visée.

Une unité entrant sur une carte d'où part déjà un tir (c'est-à-dire qu'elle est occupée par des unités amies et ennemies *ou* qu'un PDF part de cette carte) joint son tir au tir existant. On peut devoir ajuster le marqueur VOF, cependant, selon le VOF de cette unité.

6.1.2 Continuer de Tirer

Une unité engagée continuera de tirer sur la même carte jusqu'à ce qui suit :

- Elle reçoit l'ordre de cesser le feu,
- Elle reçoit l'ordre de déplacer le tir,
- Elle reçoit l'ordre de se déplacer sur une autre carte,
- Un marqueur *Incoming !* est placé sur sa carte
- De la fumée est placée sur sa carte ou le long du PDF ou
- Un ennemi est entré sur sa carte.

Une unité engagée ne s'arrêtera pas de tirer juste parce qu'il n'y a plus d'ennemi sur la carte visée, ou parce que de la fumée apparait sur la carte visée (ou le long du PDF), ou parce qu'un changement de statut de l'unité a réduit sa portée pendant la carte visée hors de portée. Cependant, la fumée le long du PDF bloquera le tir à travers la carte contenant la fumée (on déplace le VOF vers la carte contenant la fumée bloquante).

6.2 Volume de Tir (VOF) et Direction de Tir Principale (PDF)

Les marqueurs VOF indiquent la 'quantité' de tirs projetés sur une carte. Le meilleur VOF entrant sur une carte est utilisé, sachant qu'un nombre inférieur est meilleur qu'un nombre supérieur. Le marqueur VOF qu'un tireur génère est basé sur sa valeur de VOF. Les marqueurs VOF basiques s'appliquent à toute une carte, alors que les marqueurs VOF spéciaux (6.2.2) s'appliquent de manières différentes.

Placez des marqueurs VOF basiques sur des cartes ciblées selon la procédure suivante :

a. Si des unités tirent sur une carte depuis une autre carte, placez alors un marqueur VOF basique sur le coin supérieur gauche de la carte, quel que soit le nombre d'unités ou de cartes impliquées. Le marqueur VOF reflètera la meilleure (plus basse) valeur de VOF de toutes les unités qui tirent. Ce VOF s'appliquera à toutes les unités occupant la carte quel que soit leur camp.

> **Note** : Tant que vous n'êtes pas familiers avec les mécanismes de VOF/PDF, vous pourriez utiliser un VOF pour chaque tireur pour être sûr de placer le meilleur VOF.

b. Si des unités des deux camps occupent une même carte *et* qu'aucun autre tir n'est projeté sur cette carte, placez alors deux marqueurs VOF ; le meilleur VOF ami est placé dans le coin supérieur gauche, le meilleur VOF ennemi est placé dans le coin inférieur gauche.

Les marqueurs PDF (Direction de Tir Principale) sont des outils mnémoniques pour indiquer d'où vient un VOF. On le place quand une unité n'occupant pas la carte ciblée y place un marqueur VOF.

6.2.1 VOF Basique

Le VOF basique est celui qui est imprimé sur le pion d'une unité. Il ne demande habituellement pas de commandement ou de tentative pour être projeté.

Tous cloués : (+2)

Armes Légères (S) – NCM +0

Armes Automatiques (A) – NCM -1

Armes Lourdes (H) – NCM -3

Fusils d'Assaut (A/S) : -1/+0*

*Les unités ayant un VOF A/S sont équipées de fusils d'assaut et génèrent un VOF d'Armes Automatiques à Bout Portant (même carte) et d'Armes Légères à une autre portée.

Exposant G !

Une unité avec un exposant G ! est équipée de grenades ou lance-roquettes en plus de son arme de base. En plus de tirer avec son VOF normal, vous pouvez lui faire tenter

© 2008, 2017 GMT Games, LLC

une Attaque à la Grenade à bout portant – Voir VOF spéciaux (6.2.2).

NCM All Pinned +2

On utilise ce marqueur quand toutes les unités tirant sur une carte sont clouées. Cela remplace les VOF S, A ou H.

Note Antichar : Tout VOF dans un cercle blanc n'est un modificateur que pour le combat AT (7.6). De plus, certains types d'unité, comme indiqué sur la table des véhicules et armes antichars (*Vehicle and Anti-Tank Weapons Chart*) ont des modificateurs différents selon la distance. Ces modificateurs ne sont utilisés que pour un combat AT.

6.2.2. VOF Spéciaux

La plupart de ces VOF ne sont pas automatiques (ceux qui sont automatiques sont indiqués comme tel) ; ils demandent toujours des commandements et des procédures spéciales à suivre avant d'être placés. Notez qu'ils ne créent pas de marqueurs PDF mais doivent 'suivre' un marqueur PDF pour être utilisés. Certains d'entre eux créent un marqueur VOF alors que d'autres modifient des VOF existants.

NCM Grenade ! (G !) : -4 ou -3

Placez un VOF *Grenade !* suite à une Tentative réussie d'Attaque à la Grenade. L'attaque à la grenade s'applique soit sur une unité soit à un groupe d'unité sous un marqueur de couvert. Une cible peut être attaquée pas plusieurs VOF de grenade qui se cumulent. On n'applique pas les modificateurs de Pluie/Neige, Brouillard, Fumée ou de Visibilité à ce VOF. On utilise le -4 pour les grenades US ou allemandes, et -3 pour les grenades chinoises, japonaises, nord-coréennes, viet-cong ou NVA.

Note : On remplace tous les VOF Grenades d'attaques à la grenades réussies contre une unité visée qui sort de la carte par un seul VOF *Grenade Miss*.

NCM Grenade ! Miss (G !) : -1

Placez un marqueur VOF *Grenade ! Miss* quand une tentative pour Attaquer à la Grenade échoue. Cela s'applique à toute la carte, y compris en Terrain Urbain (12.11), et se cumule avec le VOF de cette carte. Ne placez qu'un seul VOF *Grenade ! Miss* quel que soit le nombre de tentatives ayant échoué (les VOF *Grenade ! Miss* ne se cumulent pas entre eux). On applique normalement les modificateurs de visibilité pour une tentative ayant échoué.

NCM Tir Concentré : -1

Placez un marqueur VOF *Concentrated Fire* sur une unité ou un groupe d'unités sous un même marqueur de couvert suite à la tentative réussie d'une Action de Tir Concentré (4.2.4b & 4.2.4c). Il se cumule avec le VOF de cette carte. Une unité peut être la cible de plusieurs tirs concentrés, tous étant cumulables.

NCM Sniper (S !) : -3 pour la cible et (S) pour la carte

Les snipers touchent une unité sur la carte ciblée avec un VOF -3. Placez un marqueur VOF S sur le reste de la carte. Ce VOF spécial cible aléatoirement une unité de la carte ciblée (utilisez le R# selon 1.02.2E). Choisissez la cible uniquement parmi les unités Exposées s'il y en a. Cela affecte tous les QG sur la carte pour le tirage de Commandements comme s'ils étaient sous un VOF H (voir les modificateurs pour les tirages de commandement). Les marqueurs VOF Sniper peuvent exister en même temps que les autres marqueurs VOF sur la même carte. Les autres marqueurs VOF sur la carte affectent quand même les unités qui ne sont pas ciblées par le sniper. Choisissez à nouveau la cible du sniper à chaque Phase de Combat tant qu'il est en jeu.

NCM Tir Croisé (*Crossfire*) : -1

Placez un marqueur VOF sur une carte si au moins deux PDF la pointent. Il se cumule avec les autres marqueurs VOF. On ne place pas plus d'un marqueur Crossfire sur une même carte. Les unités clouées peuvent servir à générer un Tir Croisé.

NCM Incoming !/Air Strike : -3 à -8

Placez un marqueur *Pending Fire* ou *Air Mission* sur une carte après une Demande de Tir réussie. Les tirs d'artillerie (*Incoming* !) et les attaques aériennes (*Air Strike*) s'appliquent à toute la carte. Lors de la Phase de Combat, retournez le marqueur côté *Incoming !* ou *Air Strike*, respectivement. Un tel marqueur bloque la LOS à travers et au-delà de la carte. On le retire de la carte au début de la Phase de Combat suivante. Son NCM dépend du tireur.

Le NCM à utiliser quand la cible est une infanterie US est imprimé sur le pion de l'Observateur (par exemple, des mortiers ou de l'artillerie). Le -1 sur le marqueur *Incoming !* est utilisé quand la cible est un véhicule. De même, si la carte de terrain visée contient un symbole d'explosion, on applique le chiffre sur ce symbole comme modificateur pour le tir d'artillerie, mais pas pour une attaque aérienne. N'appliquez pas les modificateurs de Pluie/Neige, Brouillard, Fumée ou de Visibilité à ce VOF (**Note :** Rappelez-vous aussi d'utiliser la plus faible valeur de couvert de la carte visée).

NCM Mines : -4

Les mines sont placées suite à un résultat possible de Contact Potentiel (9.5).

Charge de Démolition (Démo, D !)

Les Démos sont utilisées pour attaquer un marqueur de couvert spécifique ou une zone de bâtiment sur une carte de Terrain Urbain (6.5.2).

NCM Demo Miss : -2

On place un VOF Demo Miss suite à une tentative ratée d'attaquer avec une Démo. Il s'applique à toute la carte et se cumule avec le VOF de la carte. On ne place qu'un

© 2008, 2017 GMT Games, LLC

tel VOF quel que soit le nombre de tentatives ratées. On y applique normalement tous les modificateurs de visibilité (6.5.2).

Lance-Flamme (F !)

Les lance-flammes peuvent être portables ou montés sur véhicule. Les lance-flammes portables ne peuvent attaquer qu'à Bout Portant. Ceux montés sur véhicule peuvent attaquer à Courte Portée et à Bout Portant. Les attaques de Lance-Flamme n'attaquent qu'un marqueur de couvert spécifique ou une zone de bâtiment sur une carte de Terrain Urbain (pas une rue) (6.5.3).

6.2.3 Direction Principale de Tir (PDF)

Placez un marqueur PDF quand des unités sur une carte projettent un VOF sur une autre carte. Placez le marqueur sur le bord de la carte d'où vient le tir, la flèche pointant la carte ciblée. Toutes les unités sur une carte ne tirent que dans la direction de ce tir. Quand il y a deux PDF réciproques, retournez le marqueur pour montrer les deux flèches et ainsi réduire l'encombrement.

Une PDF ne limite pas la capacité d'essayer de Repérer ou de Demander un Tir dans d'autres directions. Les restrictions de PDF ne s'appliquent pas aux FO faisant une Demande de Tir. En d'autres termes, on peut demander un tir dans n'importe quelle direction, y compris sur une autre carte alors qu'il y a des ennemis sur sa propre carte (par exemple).

Les unités entrant sur une carte contenant déjà un marqueur PDF ouvrent immédiatement le feu le long de cette PDF.

Après avoir placé une PDF, TOUTES les unités sur la carte d'où vient les tirs continuent de tirer le long de la PDF jusqu'à ce que le marqueur VOF soit retiré. Les Actions de Tir Concentré et d'Attaque à Grenade à distance ne peuvent être tentées que le long de la PDF.

Rappelez-vous, vous devez placer un marqueur VOF et un marqueur PDF quand des unités ayant un VOF imprimé entrent en LOS et à portée de tir d'unités ennemies (6.1.1).

Les unités ayant Cessé le Feu, mais ayant encore des ennemis à portée et en LOS, ouvrent le feu automatiquement sur l'ennemi le plus proche (forçant le placement de nouveaux marqueurs VOF et PDF). Note : Cela signifie que cesser le feu n'est vraiment efficace que s'il n'y a plus d'ennemi à portée et en LOS. Si plusieurs ennemis sont éligibles, suivre les priorités de 6.1.1.

Un VOF peut changer, mais la PDF reste la même.

Exemple : *Votre 2/2 PLT (VOF A à portée L) est engagé sur son front-droit par un ennemi distant de deux cartes. 2/2 devient une Équipe de Tir suite au tir ennemi. Son VOF devient S et sa portée passe à C. La PDF reste la même (front-droit) mais son VOF est déplacé sur la carte adjacente.*

Si un ennemi solitaire avec un VOF ami sur sa carte se déplace vers une autre carte en LOS et le long de la même PDF, tout tir ami contre cette unité la suit vers la nouvelle carte.

Si un ennemi solitaire sur la même carte qu'une unité amie et son marqueur VOF se déplace vers une autre carte en LOS, tout tir ami contre cette unité la suit vers la nouvelle carte et on place un marqueur PDF.

Un tireur perd sa PDF si un ennemi entre dans sa carte. Il déplace automatiquement son tir vers cet ennemi.

Une unité US n'ouvrira pas le feu à travers une carte contenant une autre unité US. Cependant, une unité US ayant une PDF continuera de tirer sur une carte même si une autre unité amie entre dans cette carte.

Exemple #1 du Tutoriel Avancé (page 11) : *Un sniper s'éloigne…*

Notez que les PDF et VOF US sur la carte que le sniper vient de quitter ne sont pas *enlevés. Ils restent en place jusqu'à ce que les unités US se déplacent ou reçoivent l'ordre de cesser le feu ou de déplacer le feu. Notez aussi que le marqueur* PINNED *du squad US 2/1 reste en place. Il sera retiré à la fin du segment VOF s'il n'y a pas de VOF ennemi sur la carte de village à ce moment.*

Comme le sniper est entré sur une autre carte et à ce moment n'a pas de PDF/VOF, on doit immédiatement vérifier s'il n'y a pas d'unités dans sa LOS et à portée sur lesquelles il peut ouvrir le feu. Dans ce cas, il n'y a qu'une seule telle unité, le squad 1/2 dans le fossé. Ainsi, on place la PDF du sniper pointant vers le fossé, et le VOF du sniper sur l'unité 1/2, et un VOF S sur la carte du fossé.

Exemple #2 du Tutoriel Avancé (page 9) : *Les unités du 1er Peloton ont avancé…*

Comme le sniper allemand se trouve à portée et en LOS de toutes les unités du 1er Peloton qui se sont déplacées, ces dernières ouvrent le feu immédiatement sur la carte du sniper. On place des PDF sur les deux cartes, ainsi qu'un VOF A sur la carte du sniper (c'est le meilleur VOF des tireurs) et un marqueur de Tir Croisé sur la carte du sniper car il est maintenant la cible de PDF venant de différents angles.

Exemple #3 du Tutoriel Avancé (page 9) : *… et le 5ème commandement pour donner l'ordre au squad 2/2 s'y trouvant d'avancer vers la ferme sur son front. Le 2/2 n'est à ce moment-là pas en train de tirer, aussi nous vérifions s'il y a des cibles à sa portée et en LOS après son déplacement. La seule cible possible en LOS est l'observateur du mortier ennemi, toujours non repéré, aussi on ne place aucun PDF/VOF pour le 2/2.*

Exemple #4 du Tutoriel Avancé (page 10) : *Comme le 2/2 est à portée et en LOS de l'observateur du mortier nouvellement repéré, et qu'il n'est pas en train de tirer, il ouvre maintenant le feu sur cet observateur. On place une PDF sur la carte du 2/2 et pointant la carte de l'observateur, et un VOF S sur la carte de la ferme sur la colline.*

Exemple #5 du Tutoriel Avancé (page 11) : *Un ennemi solitaire (le sniper) s'éloigne mais reste en LOS…*

On étend le VOF de l'unité US sur le Bocage R2C2 dans l'hex du sniper. C'est le seul cas où une unité US peut 'suivre' un ennemi en mouvement – quand le mouvement se prolonge à portée et le long de la PDF de l'unité. Ainsi, on place un VOF A sur la nouvelle carte du sniper.

© 2008, 2017 GMT Games, LLC

6.3. Résolution du Combat

On calcule le Modificateur de Combat Final (NCM) pour chaque unité lors de la Phase de Combat pour déterminer si elle est affectée par le tir.

La formule est :

NCM = Le meilleur (le plus bas) modificateur VOF provenant d'un marqueur S, A, H, F !, D !, Grenade, Sniper ou *Incoming !*

+ Le modificateur final du à la visibilité, l'illumination et les appareils d'observation

+ Tous les modificateurs applicables basés sur l'état de l'unité en défense et de son couvert

+ Tous les autres modificateurs applicables tels que le Tir Concentré, le Tir Croisé et les attaques à la Grenade ou à la Démo ratées, et Tous Clouées.

Dans la plupart des cas, tous les facteurs mentionnés ci-dessus ne sont pas utilisés et il est assez facile de regrouper les unités sur une carte suivant leur état (cloué, sous couvert, etc.). Le NCM sera le même pour les unités ayant le même état. Rappelez-vous, certains modificateurs ne s'appliquent qu'à certains types de tir ou sous certaines conditions.

Le NCM minimal est -4, le maximal est +6. On considère qu'un NCM inférieur à -4 sera de -4, et qu'un NCM supérieur à +6 sera de +6.

Quand vous résolvez un combat, tirez une Carte d'Action pour chaque unité sur une carte ciblée ayant un marqueur VOF. Sur le côté gauche de la Carte d'Action se trouve les NCM allant de -4 à +6 et les résultats *HIT*, *PIN* ou *MISS* (6.3.2). Trouvez le NCM correspondant à l'unité pour déterminer ce qui lui arrive. Sur un *HIT*, on tire immédiatement une autre Carte d'Action et on regarde en bas à gauche la partie des Effets du Hit selon le niveau d'Expérience de l'unité (6.3.3). On applique tous les résultats immédiatement. Toutes les résolutions de combat sont simultanées, aussi ne changez pas les marqueurs VOF et PDF (si besoin) avant leur fin.

Exemple : *Un mortier et un sniper tirent…*

… On voit que le modificateur applicable le plus bas pour ce tir est un NCM-3, généré soit par le tir de mortier soit par le sniper (bien que le NCM du Sniper ne s'applique qu'à une unité). Peu importe ce que l'on utilise, le NCM de base est -3. Il est modifié comme suit :

- *+1 modificateur de terrain de la carte [Notez que vous utilisez le petit nombre sur la droite pour le tir de mortier (Incoming) sur les cartes ayant des valeurs de défenses séparées par un slash].*
- *+1 squad sous couvert*
- *-2 squad Exposé*

Aussi, le NCM final est -3.

On tire une carte d'Action et pour -3, le résultat est HIT.

6.3.1 Effets du Combat

On résout tous les combats d'infanterie lors de la Phase des Effets du Combat. On considère que de tels combats sont simultanés (vous pouvez donc choisir leur ordre de résolution). Vous devez résoudre les effets du combat sur chaque unité d'une carte contenant un marqueur VOF, et cela pour chaque unité individuelle.

Pour chaque unité, on détermine le NCM selon la formule en 6.3. Une fois déterminé, on tire une carte d'action et on localise le NCM dans le bord gauche de la carte pour obtenir le résultat du tir qui correspond au NCM.

Il existe trois résultats possibles : *MISS*, *PIN* ou *HIT*. Résolvez l'effet immédiatement si la carte que vous tirez donne un *HIT*. Tirez alors une autre carte et référez-vous à la section HIT EFFECT dans la partie basse de la carte pour déterminer l'effet sur la cible.

6.3.2 Utilisez la Section des Résultats du Tir d'une Carte d'Action

La première colonne de cette section contient des nombres allant de -4 à +6 et correspondant au NCM de la cible. La seconde colonne correspond au résultat du tir, à savoir *HIT*, *MISS* ou *PIN*, et s'applique aux combats contre l'infanterie. Les effets de ces résultats sont :

A. *MISS*

Pas d'effet. Mais si l'unité est clouée, on retire le marqueur *Pinned* (voir B ci-dessous).

B. *PIN*

Placez un marqueur *Pinned* sur l'unité qui est alors clouée. On peut empiler plusieurs unités clouées sous un même marqueur *Pinned* pour des raisons pratiques.

On retire un marqueur *Pinned* quand :

- Une unité réussit une Tentative de Retirer un Marqueur *Pinned*,
- Elle subit un résultat *MISS* lors d'une attaque,
- Aucun VOF ennemi ne se trouve sur sa carte au début du Segment des Effets du Combat, ou
- L'unité est éliminée.

Une unité clouée génère un VOF *All Pinned*. Si toutes les unités qui tire sur une carte sont clouées, placez un VOF *All Pinned* sur la carte visée.

C. *HIT*

Placez un marqueur *Pinned* sur l'unité qui est alors clouée. De plus, on tire une autre carte d'Action pour déterminer l'effet du *HIT*.

6.3.3 Utilisez la Section *HIT Effects* d'une Carte d'Action

La section *HIT Effects* d'une Carte d'Action est séparée selon le niveau d'expérience de l'unité. Sous chaque niveau d'expérience se trouve une ou deux lettres. On utilise la colonne correspondant au niveau d'expérience de l'unité ayant reçu un HIT. Chaque lettre indique en quel LAT un Pas de l'unité touchée est converti. Si l'unité n'a qu'un Pas et que le résultat a deux lettres, on utilise la première lettre uniquement. Si tous les Pas d'une unité, sauf un, sont convertis en LAT, le dernier pas devient une Équipe de Tir.

La résolution du Hit est une combinaison des effets du tir sur le physique et le moral d'une unité. Comme le combat peut avoir divers effets sur une unité, négatifs ou positifs, une unité peut être changée en un type de LAT. Par

© 2008, 2017 GMT Games, LLC

exemple, une Équipe Paralysée peut devenir une Équipe Désorganisée, ce qui améliore son état.

Les effets possibles sont les suivants :

C = Perte

Changez le Pas en Perte. Les Pertes durent toute la mission et ne peuvent pas rallier. Elles ne peuvent ni se déplacer ni combattre. Vous devriez faire en sorte de les évacuer dès que possible. On ne résout pas de combat contre des Pertes.

P = Équipe Paralysée

Changez le Pas en Équipe Paralysée. Si l'unité n'a qu'un pas, on la remplace par cette Équipe.

L = Équipe Désorganisée

Changez le Pas en Équipe Désorganisée. Si l'unité n'a qu'un pas, on la remplace par cette Équipe.

F = Équipe de Tir

Changez le Pas en Équipe de Tir. Une unité en Bon Ordre est retournée côté *Fire Team* si elle a ce verso. Sinon, si l'unité n'a qu'un pas, on la remplace par une Équipe de Tir générique de la nationalité appropriée. Certaines nationalités ont des Équipes de Tir ayant différentes valeurs de VOF. Une unité changée en Équipe de Tir ne peut pas avoir un VOF plus puissant que son VOF normal (un modificateur de VOF inférieur rend le VOF plus puissant comme indiqué en 6.2.1).

A = Équipe d'Assaut

Pour une unité en Bon Ordre n'ayant pas de verso *Fire Team*, on change le Pas en Équipe d'Assaut et on retire du jeu l'unité d'origine. Une unité en Bon Ordre ayant un verso *Fire Team* est retournée de ce côté. Si elle est déjà comme cela, on ne touche à rien.

Sous les résultats A = *Assault Team*, la restriction pour ne pas convertir une unité en Équipe d'Assaut si elle a un verso *Fire Team* ne s'applique pas à une Équipe de Tir générique dont le verso contient une autre Équipe de Tir avec une arme différente. On change une telle Équipe de Tir en Équipe d'Assaut quand elle reçoit un résultat A.

6.4 Types d'Armes & Restrictions

Il y a une relation entre les types d'armes et les VOF, mais on doit s'intéresser à certaines particularités séparément. Regardez la Table des Capacité des Armes (*Weapons Capability Chart*) pour un résumé des capacités des diverses armes.

Armes Légères

Les fusils, carabines, pistolets-mitrailleurs, fusils d'assaut et mitrailleuses légères alimentées par chargeur génèrent un VOF S. Les unités équipées de fusils d'assaut ou d'un grand nombre de pistolets-mitrailleurs peuvent à la place générer un VOF A, mais à bout portant uniquement (VOF A/S). Ne tenez pas compte de la consommation en munitions.

Mitrailleuses

Ce sont les mitrailleuses alimentées par bandes et montées sur bipied ou trépied (une flèche au-dessus du A indique un trépied). Elles génèrent un VOF A. Les mitrailleuses sur trépied ont une portée supérieure et sont capables de Lignes de Protection Finales (FPL) et de Tir Rasant (*Grazing Fire*). Vous obtenez aussi un tirage supplémentaire en les utilisant lors d'une Tentative de Tir Concentré grâce à une meilleure stabilité en tir et à une meilleure alimentation en munition, mais on ne peut pas tirer avec si elles sont Exposées et elles ne peuvent jamais infiltrer. On doit tenir compte de la consommation en munitions.

- **Tir Rasant.** Normalement, quand on tire le long d'une PDF sur une autre carte, le VOF est projeté sur la carte occupée par l'ennemi la plus proche le long de la PDF et en LOS. Cependant, les mitrailleuses sur trépied projettent leur VOF sur chaque carte le long de la PDF et en LOS tant que ces cartes se trouvent sur la même élévation.
- **Lignes de Protection Finale (FPL).** On peut placer un Contrôle Tactique FPL sur une mitrailleuse sur trépied lors d'une Mission Défensive. Une FPL est projetée en diagonale (uniquement) comme l'indique la flèche du marqueur FPL. Les mitrailleuses ayant un Contrôle Tactique FPL n'ouvrent pas le feu automatiquement. Le QG CO doit leur donner l'ordre d'effectuer une Action de Tir FPF/FPL. Une fois qu'elles ont commencé le tir, elles continueront jusqu'à ce qu'elles soient à court de munitions ou qu'elles reçoivent l'ordre de Cesser le Feu. Une FPL génère un VOF H sur toutes les cartes le long de la FPL en diagonale, n'est pas affectée par la Visibilité Limitée, et consomme deux points de munition par tour.
- **Tir Au-Dessus des Têtes.** Les mitrailleuses sur trépied et les armes lourdes peuvent tirer au-dessus des têtes des troupes amies. Les mitrailleuses et autres unités ayant un VOF H peuvent tirer à travers une unité amie située au moins un niveau en-dessous d'elles. Ne placez pas de marqueur VOF sur la carte traversée. Par exemple, si une mitrailleuse sur trépied se trouve sur une colline niveau 2 et qu'une unité amie adjacente est en niveau 1, la mitrailleuse peut tirer sur une unité ennemie située à longue portée aux niveaux 1 ou 2, et on ne place pas de VOF sur la carte occupée par l'unité amie. Ainsi, une mitrailleuse sur trépied peut tirer depuis un niveau 1 par-dessus une unité amie adjacente au niveau 1 sur une unité ennemie située à un niveau supérieur.

Mortier

Le tir d'un mortier peut provenir d'au-delà de la surface de jeu, d'un groupe de deux ou trois mortiers sur la surface de jeu et agissant de concert, ou d'une seule équipe maniant un mortier depuis la surface de jeu. Ils ne peuvent jamais cibler leur propre carte. Ils ne peuvent pas tirer depuis un marqueur de couvert de bâtiment, de bunker, ou d'abri fortifié, ou depuis une carte de terrain de jungle ou bois +3. Ils ne peuvent pas tirer s'ils sont Exposés et ne peuvent jamais infiltrer. On doit tenir compte de leurs munitions. Les mortiers n'ont pas de restrictions pour tirer au-dessus des têtes de troupes amies. Cela fonctionne dans l'autre sens aussi.

Lance-Roquette/Canon Sans Recul

Les lance-roquettes (RKT) et canons sans recul (RCL) légers projettent un VOF G !. Les versions lourdes, sur trépied, ont un VOF H. Aucun RKT/RCL ne peut tirer

© 2008, 2017 GMT Games, LLC

depuis un couvert de bâtiment, bunker ou abri fortifié. Les RKT/RCL avec un VOF H Exposés ne peuvent pas tirer. Les Panzerfausts (roquettes antichars allemandes de la 2ème guerre mondiale) ne peuvent tirer que sur des véhicules ; tous les autres peuvent tirer contre les véhicules et l'infanterie. Certains types de lance-roquettes entrent en jeu en tant que munition sur des unités régulières et sont consommés quand ils sont utilisés, comme les Panzerfausts et B40/RPG2/7. On doit tenir compte des munitions des RKT/RCL.

Grenade à Main/à Fragmentation

On en peut s'en servir que sur sa propre carte. On ne tient pas compte des munitions.

Charges de Démolition

Les charges de démolition sont utilisées pour réduire les fortifications ennemies, boucher les cavernes et tunnels, et créer des brèches en combat urbain. Certaines unités reçoivent des charges de démolition en tant qu'appuis au début d'une mission.

Lance-Flammes

Les lance-flammes, portatifs ou montés sur véhicule, sont conçus pour réduire les fortifications ennemies. Les lance-flammes portatifs ne sont efficaces qu'à Bout Portant. Ceux montés sur véhicules, plus puissants, peuvent tirer à courte portée. On doit tenir compte de leur consommation en carburant (munitions).

Grenades à Fusil

Elles ont un VOF G !. Certaines unités reçoivent un lot de grenades à fusil au début d'une mission, et rien de plus avant la mission suivante. Elles sont consommées quand elles sont utilisées (qu'elles touchent ou non). Elles ne peuvent pas être transférées à d'autres unités. Ces armes ont un angle de tir élevé, comme les mortiers et donc ne peuvent pas tirer depuis un marqueur de couvert de bâtiment, de bunker, ou d'abri fortifié. Les unités équipées de grenades à fusil placent leur VOF normal, mais peuvent aussi recevoir l'ordre de Tenter de Faire une Attaque à la Grenade pour tirer une grenade à fusil.

Lance-Grenade de 40mm (dès le Vietnam)

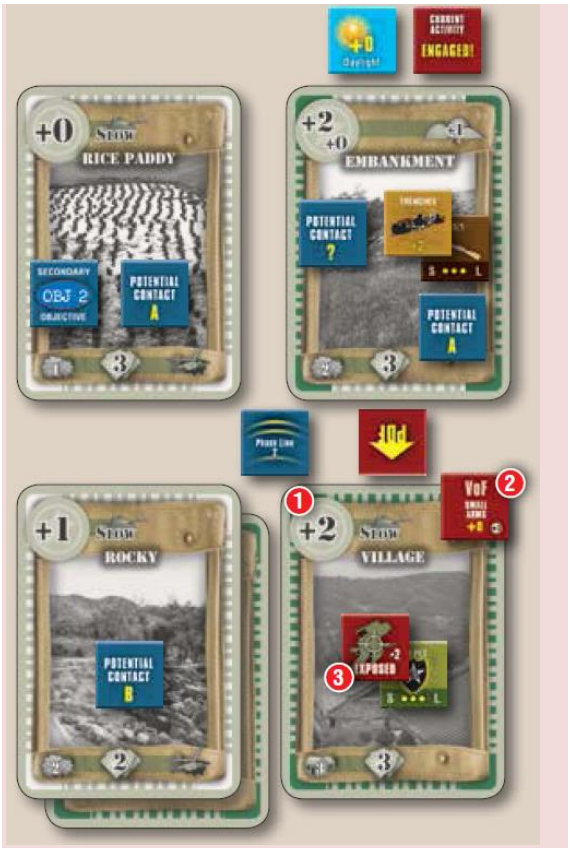
Les lance-grenades ont un VOF G !. Un lance-grenade de 40mm US peut tirer depuis un marqueur de couvert de bâtiment, de bunker, ou d'abri fortifié car leur trajectoire est plus plate que celle d'une grenade à fusil. Comme leurs munitions sont petites et légères, et que le chargement standard est grand, on n'a pas à tenir compte des munitions. On considère que toute unité au Vietnam et plus tard et ayant un VOF G ! est équipée d'un lance-grenade de 40mm

Véhicule de Combat Blindé/Tank

Tous les tanks moyens et lourds ont un VOF H, qui combine leurs mitrailleuses et canon. On doit tenir compte de leurs munitions. On les retire de la surface de jeu quand ils n'en ont plus.

Exemple de Combat

Le combat d'infanterie se déroule après tous les segments de commandement, les tests d'activité ennemie, la résolution des contacts potentiels et les ajustements de VOF.



Ici, le seul VOF en jeu est le Tir d'Armes Légères dans le village. Un VOF s'applique à toutes les unités de la carte. Ici, il n'y a que la 1er squad du 3ème peloton. On fait le total des modificateurs :

1. Couvert et Camouflage de la carte (+2)

2. VOF (+0)

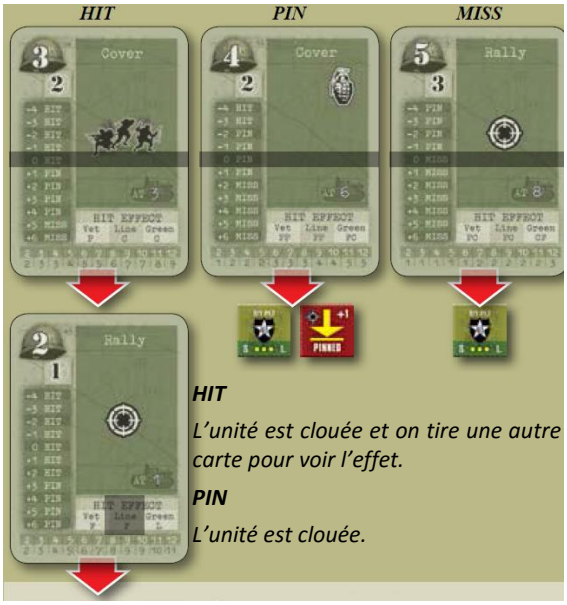
3. Statut des unités (Exposé, Clouée, Couvert, Tir Concentré, dans ce cas, Exposée, soit -2)

4. Marqueurs de niveau de carte (Crossfire, Grenade Miss) (aucun)

NCM final = 0

On tire une Carte d'Action et on localise le NCM dans la section du combat d'infanterie.

Voici trois cartes montrant les trois résultats possibles :



HIT

L'unité est clouée et on tire une autre carte pour voir l'effet.

PIN

L'unité est clouée.

© 2008, 2017 GMT Games, LLC

MISS

Il n'y a pas d'effet, hormis retirer un marqueur Pinned présent.

L'effet du Hit est basé sur l'expérience de l'unité, dans ce cas 'Line'. La lettre indique qu'un Pas est changé en LAT d'Équipe de Tir.

6.5 Attaques à la Grenade, à la Charge de Démolition et au Lance-Flamme

6.5.1 Attaques à la Grenade

Les Attaques à la Grenade se font contre une unité spécifique ou contre un marqueur de couvert. Toute unité ayant un VOF imprimé peut Tenter une Attaque à la Grenade contre des ennemis sur la même carte. Une unité ayant un VOF G ! et une portée imprimée peut Tenter une Attaque à la Grenade à sa portée. Une unité ayant un G ! au-dessus d'un VOF différent peut Tenter une Attaque à la Grenade contre des ennemis sur une carte adjacente.

Les Attaques à la Grenade ne sont pas automatiques - vous devez Tenter une Attaque à la Grenade. Pour cela, vous avez un tirage initial de deux Cartes d'Action, modifié par le Niveau d'Expérience (par exemple, les Équipes de Tir ne tirent qu'une carte car leur niveau d'expérience est *Green*). Cette tentative réussit si au moins l'une des cartes tirées contient le symbole de Grenade. Si on obtient au moins deux symboles de Grenade, il y a un critique et la cible perd l'avantage du couvert (y compris celui des fortifications). Si la cible n'est pas sous un marqueur de Couvert, on place un second marqueur Grenade.

On peut lancer plusieurs Attaques à la Grenade contre la même unité ou le même marqueur de Couvert. Les VOF de Grenade se cumulent entre eux, mais pas avec les autres types de VOF. On retire tout VOF de Grenade lors de la Phase de Nettoyage.

Quand on tente une Attaque à la Grenade contre une unité (amie ou ennemie) en Bon Ordre (que cela réussisse ou non) sur la même carte, cette unité obtient la possibilité de faire une Attaque à la Grenade gratuite contre l'unité qui a essayé de l'attaquer, sauf si l'attaquant n'est pas repéré.

Si une Attaque à la Grenade échoue, placez un marqueur VOF *Grenade Miss* sur la carte ciblée, s'il n'y en a pas déjà un. Tous les occupants en subissent les effets. On le retire lors de la Phase de Nettoyage. Si la cible d'une attaque à la grenade réussie se déplace avant la Résolution du Combat, l'attaque à la Grenade est traitée comme un *Grenade Miss*.

Exemple : *Une carte contenant plusieurs unités est sous le feu d'armes Automatiques (-1), et une unité est touchée par des deux Attaques à la Grenade (-4) et une Attaque à la Grenade ratée (-1) ; elle subit donc un modificateur de -9, et non -10 (notez que le NCM final ne peut être inférieur à -4). Les autres unités sur la carte recevront le modificateur -1 du VOF A et le -1 du Grenade Miss pour un NCM final de -2.*

6.5.2 Attaques à la Charge de Démolition

Les Démo peuvent servir à plusieurs choses dans le jeu. Les Instructions de Mission/Campagne indiquent quelles unités peuvent les utiliser et combien sont disponibles. Ce sont des appuis et elles sont dépensées comme des munitions. Elles peuvent attaquer un marqueur de Couvert occupé spécifique, réduire une fortification, boucher une entrée de caverne ou créer une brèche en terrain urbain.

On peut les lancer ou les placer. Une démo utilisée sur une carte ayant un VOF en jeu doit être lancée, sinon elle est placée. Le commandement pour le placement d'une démo est automatique. Lancer une démo est traité comme une tentative d'attaque à la grenade. Si cela rate, on place un marqueur *Demo Miss* (NCM -2) et cela affecte tous les occupants de la carte lors de la Phase de Combat. Contrairement aux attaques à la Grenade, l'attaque n'est pas traitée comme un *Demo Miss* si les occupants d'une attaque à la démo réussie quittent le marqueur de couvert, la fortification, l'entrée de la caverne ou le terrain urbain ; ses effets seront ceux indiqués plus bas. Le VOF *Demo Miss* se cumule avec les VOF *Demo* et les autres VOF *Demo Miss* de la carte. On retire tous ces marqueurs lors de la Phase de Nettoyage.

Les charges de démolition lancées avec succès ou placées sur un marqueur de couvert spécifique ou sur une fortification ont les effets suivants lors de la Phase de Combat :

1. Tous les occupants deviennent des Pertes
2. Un Bunker ou abri fortifié est remplacé par un *Foxhole*.
3. Une entrée de caverne, définie par les instructions de mission ou une composition de force, est bouchée et retirée du jeu.
4. Les marqueurs de couvert standards restent en jeu.

En terrain urbain, une charge de démolition lancée avec succès ou placée a les effets suivants lors de la Phase de Combat :

1. On considère que tous les occupants de la section de carte spécifiquement attaquée sont HIT. On tire immédiatement une carte pour chaque unité pour en déterminer l'effet.
2. On place un marqueur *Breach* (12.6).

6.5.3 Attaques de Lance-Flamme

Les lance-flammes portatifs peuvent servir à attaquer un couvert ennemi spécifique ou une fortification (*foxhole*, tranchées, bunker ou abri fortifié), et uniquement à Bout Portant. Son attaque est automatique. Quand l'ordre est reçu, on place un marqueur *Flamethrower Attack* sur le couvert ennemi ciblé ou sur la fortification et on dépense l'un des deux tirs disponibles du lance-flamme. Lors de la Phase de Combat, avant de résoudre les autres combats, toutes les cibles d'une attaque de lance-flamme subissent un *HIT*, et on détermine normalement son effet. Les occupants qui ne deviennent pas des pertes sont alors Exposés et placés hors de la fortification ou du couvert, et sont alors attaqués par tout VOF général sur la carte comme les autres unités. Ils peuvent subir tout tir concentré ciblant ce couvert ou cette fortification. Si la

© 2008, 2017 GMT Games, LLC

cible est une entrée de caverne, les survivants retraitent dans la caverne et sont retirés du jeu. Les lance-flammes montés sur véhicule agissent de même, mais peuvent aussi attaquer à Courte Portée, et ils transportent plus de carburant. Un bunker ou abri fortifié ciblé est retiré du jeu.

6.5.4 Enrayement

Une équipe d'armes ou un squad (armé d'une mitrailleuse, d'un lance-roquette, d'un canon sans recul ou d'une arme similaire ayant un VOF A, G ! ou H) tirant une Carte d'Action ayant le mot '*Jam*' lors d'une Attaque à la Grenade à courte portée ou tentant un Tir Concentré subit un enrayement sérieux de son arme. On la retire du jeu et on remplace les Pas par des Équipes de Tir.

6.6. Tirs Concentrés

Le Tir Concentré représente un VOF basique augmenté contre des cibles spécifiques en LOS et le long de la PDF du tireur. Il ajoute -1 au NCM. On peut tenter de Concentrer le Tir pour une unité en Bon Ordre ayant un VOF S, A, A/S ou H. La cible peut être un marqueur de Couvert spécifique ou un ennemi aléatoire et repéré. Le marqueur de Tir Concentré reste en place si la LOS est perdue par la suite due à de la fumée ou à un *Incoming !*.

Tirez deux Cartes d'Action, modifié par l'Expérience (et le type d'arme pour une mitrailleuse sur trépied). La tentative réussit si le symbole de Viseur apparait sur l'une des cartes. Si la tentative échoue, rien ne se passe – il n'y a ni consommation supplémentaire de munition ni modificateur. Si au moins deux symboles de Viseur sont tirés, il y a un critique et la cible perd l'avantage du couvert ou de la fortification. Si la cible n'est pas sous un marqueur de Couvert, alors on place un second marqueur *Concentrate Fire*.

Si la tentative réussit, placer un marqueur *Concentrate Fire* sur la cible. L'Action affecte toutes les unités sous un Couvert si la cible est ce marqueur de Couvert. Notez qu'une Action de Tir Concentré ne remplace pas le VOF basique ; une unité peut placer les deux. Les marqueurs de Tir Concentré se cumulent.

Si on tient compte de la consommation de munition, alors un Tir Concentré consomme deux munitions au lieu d'une. On retire les marqueurs *Concentrate Fire* lors de la Phase de Nettoyage.

6.7 Missions de Tir Indirect

Les missions de tir sont des demandes de soutien de la part d'artilleries, de mortiers et d'avions, appelées collectivement Soutien de Tir. La Table de Soutien de Tir Disponibles (*Fire Support Available Table*) dans les Instructions de Mission indique :

a) Sources du Tir (les organisations fournissant le soutien de tir)

b) Munitions (types de missions de tir disponibles)

c) Mod (NCM de chaque Mission de Tir)

d) Tirages (les observateurs éligibles et le nombre de cartes que chacun peut tirer quand ils tentent une Action de Demande de Tir)

e) #FM (nombre de Missions de Tir disponibles pour chaque type de Mission de Tir).

Recevoir un Soutien de Tir demande d'abord de faire une Action de Demande de Tir. Tout d'abord, assurez-vous que certains prérequis (6.7.1) soient remplis, puis choisissez le type de Mission de Tir que vous voudriez faire (6.7.2), et enfin, résolvez la tentative.

6.7.1. Prérequis de Demande de Tir

Cible

Vous ne pouvez tenter une Action de Demande de Tir que sur une cible valide. Pour la plupart des Missions de Tir, c'est une carte contenant un ennemi repéré. Pour les fumigènes et phosphore blanc ayant pour but de masquer ou de faire écran, cependant, ce peut être une carte inoccupée ou contenant des ennemis non repérés (6.7.2C).

Disponibilité

Vous ne pouvez tenter une Action de Demande de Tir que si vous disposez d'une mission de tir (FM). La colonne # FM de la Table de Disponibilité des Soutiens de Tir dans les Instructions de Mission indique combien de missions sont disponibles. Notez-le sur le carnet de mission quand elles sont utilisées.

Éligibilité

Les colonnes de Tirage sur la Table de Disponibilité de Soutien de Tir indiquent quelles unités peuvent agir comme observateur ; c'est-à-dire quelles unités peuvent faire des Demandes de Tir. Seules ces unités peuvent demander un tir des sources indiquées. Certaines Missions permettent aux QG CO (et même aux QG PLT) de faire des Demandes de Tir. Ils en sont capables via le Réseau CO TAC ou le Réseau BN TAC (dans le cas du QG CO). Le nombre de cartes tirées est basé sur l'observateur. Les tirages de carte pour les QG sont inférieurs pour montrer que le procédé est moins efficace quand il n'est pas pris en charge par des FO.

LOS

L'observateur éligible doit avoir une LOS sur la cible.

Communication

L'observateur éligible doit être en communication avec l'instigateur approprié et la source de tir ; c'est-à-dire qu'un FO recevant l'ordre par un QG de faire une Demande de Tir doit pouvoir communiquer avec ce QG pour recevoir l'ordre et être capable de communiquer sur le Réseau de Direction de Tir (FD) approprié. Par exemple, un FO d'artillerie peut avoir un Téléphone de Campagne CO TAC et sa radio sur le Réseau Arty FD. Le QG CO peut utiliser un commandement pour que le FO d'artillerie tente une Demande de Tir via son téléphone et alors le FO d'artillerie communique avec l'artillerie (la source du tir) avec sa radio sur le Réseau Arty FD. Quand le QG CO est éligible, il peut utiliser le Réseau BN TAC pour communiquer avec la source du tir. Les QG PLT disponibles utilisent le Réseau CO TAC pour communiquer avec la source de tir (le QG CO relaie le QG PLT vers le réseau approprié sans l'utilisation de commandements supplémentaires).

© 2008, 2017 GMT Games, LLC

6.7.2. Types de Missions de Tir Disponibles

A. Explosif (HE)

Type de mission de tir le plus courant, son but est d'infliger des pertes à l'ennemi.

B. Time-on-Target (TOT)

Mission de Tir plus complexe où tous les obus de la première salve frappent en même temps. C'est efficace mais cela demande du temps et de la planification.

C. Fumigène/Phosphore Blanc (WP)

Une mission fumigène génère de la fumée pour couvrir le mouvement de forces amies ou pour marquer des cibles pour les attaques aériennes. Une mission WP est une combinaison de HE (dégâts) et fumigène (gêne visuelle) mais est moins efficace qu'une mission purement fumigène ou HE. Le WP sert habituellement à marquer des cibles pour des attaques aériennes.

D. Tir de Protection Finale (FPF)

Appelé aussi FPF, c'est une mission de tir préréglée utilisée lors de Missions Défensives. Quand on les demande, la source du tir déclenche un tir rapide et continue jusqu'à ce qu'on lui dise d'arrêter ou qu'elle n'ait plus de munitions. Son but est de briser un assaut ennemi. Si le FPF fait partie des missions disponibles, on place un marqueur FPF approprié avant la mission sur toute carte en LOS d'un observateur et n'étant pas occupée par des amis.

E. Illumination

Des fusées éclairantes avec parachutes permettant d'éclairer lors d'une mission de nuit.

F. Attaque Aérienne

Dans la vraie vie, cette mission est plus complexe qu'une Demande de Tir standard, et ce sont des hélicoptères ou des avions qui viennent bombarder. Ce type de mission de tir demande une 'marque' qui est une aide visuelle permettant au pilote d'identifier la cible. On doit placer la marque avant de tenter une attaque aérienne, ce qui demande ainsi deux commandements. Ce peut être soit une fumée colorée placée sur la carte amie la plus proche de la cible ou une mission WP sur la cible.

G. Mission de Tir de Bataillon

Variante de la mission HE ou TOT, elle n'est disponible qu'à l'artillerie. Si une carte tirée contient 3 symboles d'explosion et si les Instructions de Mission disent qu'une telle mission est disponible, alors on peut effectuer une Mission de Tir de Bataillon. On choisit deux cartes de terrain bordant la carte ciblée ; on place un marqueur *Pending Fire* aussi sur ces cartes. Il n'est pas nécessaire que l'observateur y ait une LOS.

6.7.3. Résoudre une Tentative de Demande de Tir

On tire autant de Cartes d'Action (modifié par l'Expérience) que ce qu'indique les instructions de mission pour ce type de mission de tir. La tentative réussit si on trouve un symbole d'explosion sur l'une des cartes. Dans ce cas, on place un marqueur *Pending Fire* sur la cible et on consomme une mission de tir disponible que l'on note sur la Carnet de Mission. Sinon, on ne place aucun marqueur et on ne consomme pas de mission de tir. On retourne les marqueurs *Pending Fire* côté Actif (symbole d'explosion) au début du Segment VOF.

L'un des dangers inhérents du tir indirect est un tir 'trop court'. La complexité de la procédure couplée avec le stress du combat signifie que de temps en temps, une mission de tir ne touche pas sa cible. Si la carte tirée contient un symbole d'explosion avec le mort '*Short*', alors cela signifie que quelque chose a mal tourné. Si le tireur est de l'artillerie ou des mortiers, on place le marqueur *Pending Fire* une carte plus proche en direction de l'observateur, sauf s'il demande un tir sur sa position. Dans ce cas, on choisit aléatoirement une carte en bordure et on y place le marqueur *Pending Fire*. Pour une attaque aérienne, on choisit aléatoirement une carte bordant la marque et on y place le marqueur.

6.7.4. Mortiers sur Carte

Les mortiers sur carte ont deux méthodes de ciblage, indiquant la manière d'engager une cible. Le ciblage est direct quand les servants du mortier peuvent observer la cible. Utilisé ainsi, il tire comme n'importe quelle infanterie. Les équipes de mortier d'un Pas ne peuvent faire que du ciblage direct. On peut donner un commandement de Demande de Tir à une telle unité qui est en communication avec une unité sur le bon Réseau TAC.

En ciblage direct – et donc quand le mortier tire sur une carte en LOS, que ce soit un squad H ou une Equipe G ! – le tir est traité exactement comme tout autre Tir Direct (***Exception*** : *les mortiers peuvent TOUJOURS tirer par-dessus des amis*). Ainsi, il place un PDF, le rendant éligible pour un Tir Croisé. De plus, comme tout autre Tir Direct, il subit les effets du terrain dictés par le bord de la carte traversé par le tir (*Rappelez-vous que les équipes de mortiers G ! doivent recevoir un ordre de tir. Les équipes H ouvrent le feu automatiquement*).

Le ciblage indirect est employé lorsqu'on utilise un observateur tout comme de l'artillerie ou des mortiers hors-carte. Seules les unités de mortiers de deux ou trois Pas (appelées souvent sections ou pelotons de mortiers historiquement) peuvent utiliser le ciblage indirect. Il demande quelqu'un d'éligible pour commander les mortiers, pour repérer pour lui et pour lui donner l'ordre de demander un tir. Le mortier peut avoir sa propre radio ou son propre téléphone ou se trouver sur la même carte qu'une unité ayant une radio ou un téléphone (cela suffit). On ne tire pas de carte ; il place automatiquement un VOF H. Notez que le mortier ne continuera PAS de le faire à chaque tour – il devra recevoir l'ordre à chaque fois que vous voudrez le faire tirer de manière indirecte. En ciblage indirect, les mortiers sur carte n'ont pas à tracer de LOS directe sur la cible, mais doivent être à portée, en comptant les cartes jusqu'à la cible, même en diagonal, en excluant la carte où se trouve le mortier.

Le mortier en ciblage indirect ne place pas de PDF et donc n'est pas éligible pour un tir croisé. De plus, on le traite comme un *Incoming !* en ce qui concerne les effets du terrain (il utilise le plus petit nombre et aussi le '-1' de certaines cartes).

© 2008, 2017 GMT Games, LLC

6.7.5. Cibles Préréglées.

Les instructions de certaines missions indiquent que vous pouvez avoir une cible préréglée pour l'artillerie hors-carte (mais pas pour des mortiers). Si c'est le cas, placez un marqueur *Target* sur une carte de votre choix. Vous pouvez aussi en placer un sur une carte après une mission réussie sur cette carte par de l'artillerie hors-carte ou des mortiers hors-carte. Vous ne pouvez pas avoir plus d'un marqueur *Target* en jeu par source de tir. Retirez le marqueur *Target* si le tireur tire sur une autre cible.

On ajoute une carte supplémentaire au tirage pour une Tentative de Demander un Tir (4.2.4i) par une source de tir hors-carte ayant préréglé sur la carte contenant son marqueur *Target*.

6.8 Munitions

Gérer des munitions en quantité limitée est un aspect critique du combat moderne de l'infanterie. Vous devez tenir compte sur le Carnet de Mission de la dépense de munitions pour les unités, amies et ennemies, qui le demandent. Quand une des armes suivantes tirent, notez la dépense d'un point de munition sur le Carnet de Mission.

On n'utilise les marqueurs de munition que lorsqu'on les déplace sur la surface de jeu. Ils ne décrivent que les types basiques ; dans certaines missions, il a y divers calibres spécifiques et vous devez les noter sur le Carnet de Mission vu que les calibres ne sont pas interchangeable. Le nombre sur un marqueur indique combien de points de munitions il représente.

6.8.1. Types de Munition

A. Mitrailleuse (MG Ammo)

Chaque point représente entre 200 et 300 cartouches. Chaque Pas d'une unité peut en transporter jusqu'à 6 points. Une unité ayant un VOF A dépense 1 point chaque fois qu'elle tire, 2 points pour la Tentative réussie d'une Action de Tir Concentré, 2 points à chaque tour où une FPL est utilisée.

Notez que pour les missions se passant pendant la 2ème GM, certains squads allemands étaient équipés de mitrailleuses. De même pour les squads du NVA au Vietnam. Vous devez tenir compte des munitions de ces unités, et chaque unité reçoit la quantité de munitions indiquée pour une LMG (Allemands) ou pour une MG (NVA). Quand un squad est à court de munitions de MG, placez un marqueur Out of Ammo, réduisant ses valeurs à celles du marqueur.

Notez aussi que certaines unités (comme les Allemands lors de la 2ème GM) commencent avec plus de munitions qu'elles ne peuvent en porter.

B. Mortier (MTR Ammo)

Chaque point représente 6 à 8 obus. Chaque Pas d'une unité peut en transporter jusqu'à 2 points. Un mortier en dépense un chaque fois qu'il tire, qu'il touche ou non.

C. Canon Sans Recul (RCL Ammo)

Chaque point représente 2 à 3 obus. Chaque Pas d'une unité peut en transporter jusqu'à 3 points. Un canon sans recul en dépense un chaque fois qu'il tire, qu'il touche ou non.

D. Lance-Roquette (RKT Ammo)

Cette munition sert aux unités armées d'un Bazooka, RPG ou Panzerfaust. Chaque point représente 2 à 3 roquettes. Chaque Pas d'une unité peut en transporter jusqu'à 3 points. Certains squads ont des pions spécifiques pour les munitions de leurs lance-roquettes (Panzerfaust et B40/RPG). Vu l'encombrement et le poids des roquettes, vous devez tenir compte de leur consommation, et une unité à court de munition perd sa capacité G ! à courte portée.

E. Lance-Flamme (F !)

Les lance-flammes portatifs étaient des unités jetables remplies d'assez de carburant pour plusieurs secondes d'utilisation. Une fois vide, son opérateur le remplaçait par une autre unité. Le lance-flamme US M2-2 avec deux réservoirs de 7 litres chacun et consommait environ 2 litres par seconde à une portée efficace de 20m, et pesait environ 30kg. Les munitions pour un lance-flamme lui donne deux tirs, soit environ 3.5 secondes de carburant par tir en termes de jeu. Ainsi, une infanterie entrainée à son utilisation aura besoin de disposer d'un marqueur de munition de lance-flamme. Sans lance-flamme, elle devient une Équipe de Tir. Elle repasse en Bon Ordre si elle reçoit de nouvelles munitions de lance-flamme.

F. Charge de Démolition (DEMO)

La démo US (M37) est une sacoche contenant 8 blocs (M5A1) de plus de 1 kg chacun de plastic (C4) pour un total de 9 kg. Les blocs M5A1 pouvaient être enlevés et amorcés individuellement pour de petites tâches de démolition ou utilisées ensemble. Typiquement, la charge était reliée à un minuteur. Elle pouvait aussi être reliée à un détonateur électrique. Lancer une telle charge n'était pas anodin, et se rapprocher assez près de la cible sous le feu pouvait représenter un certain challenge. Seules les unités permises par les Instructions de Campagne ou de Mission peuvent utiliser une démo. Les unités n'ayant pas la permission de les utiliser peuvent les déplacer comme des munitions.

G. Tank (Tout Véhicule avec un VOF A ou H)

Les munitions de tank représentent un mélange d'obus de gros calibre et de cartouches de mitrailleuses. Pour ceux équipés d'un lance-flamme, c'est aussi du carburant. Les tanks ne se ravitaillent pas pendant une mission. Un tank sans munition n'a pas de VOF et est retiré du jeu selon 6.4.

Note : A partir du Vietnam, les unités US ont des lance-grenades de 40mm ayant une capacité G ! supérieure. Comme les munitions de cette arme sont petites, une unité peut en transporter assez pour ne pas tomber à court lors d'une mission.

6.8.2. Unités À Court de Munition

On tombe à court de munition quand le dernier point de munition est consommé.

On l'indique de deux manières différentes :

1) Une unité d'un Pas équipée d'une arme (MG, mortier, lance-roquette, canon sans recul, etc.) est

© 2008, 2017 GMT Games, LLC

retournée du côté de son VOF Sou A/S (Équipe de Tir) si elle a ce VOF.

2) Si l'unité dispose de plus d'un Pas, ou n'en a qu'un et que son côté Equipe de Tir dispose d'un VOF autre que S ou A/S, on place un marqueur Out of Ammo sur l'unité. Elle aura un VOF S avec une portée courte jusqu'à ce qu'elle récupère des munitions, quoi qu'il y ait sur son pion.

Une unité ayant un marqueur Out of Ammo continue de se battre avec son nouveau VOF et n'est pas forcée de quitter la surface de jeu selon 9.9.

6.8.3 Ravitaillement

Ravitailler une unité à court de munitions demande que cette unité soit sur la même carte que des munitions. S'il n'y en a pas, l'unité doit alors se déplacer vers un dépôt de munitions ou qu'une autre unité les lui amène. Enfin, on doit donner un ordre (4.2.2h) à cette unité pour qu'elle puisse prendre des munitions de ce dépôt ou de l'unité en transportant.

Une unité ayant un marqueur *Out of Ammo* doit recevoir l'ordre de Prendre (4.2.2h). On retire le marqueur et on met à jour le Carnet de Mission avec la nouvelle quantité de munitions. L'unité peut reprendre le tir.

Une unité retournée côté Équipe de Tir se Rallie automatiquement dès que des munitions sont disponibles. On met à jour le Carnet de Mission avec la nouvelle quantité de munitions et on retourne l'unité sur son recto. L'unité peut reprendre le tir.

7.0 Véhicules

Bien que le jeu se focalise sur l'infanterie, au 20ème siècle, de nombreux véhicules furent utilisés pour soutenir l'infanterie. Il en existe deux classes dans *Fields of Fire* : Véhicules terrestres et hélicoptères. Les véhicules terrestres se déplacent de carte en carte. On place un hélicoptère en indiquant s'il atterrit ou s'il vole en rase-mottes. Les véhicules se déplacent et combattent lors de la Phase de Mouvement et Combat de Véhicules. Le mouvement et le combat se déroulent tout au long de cette phase, le mouvement pouvant être interrompu par le combat mais pouvant continuer par la suite. Si la Table de Véhicules et d'Armes Antichar (*Vehicle and Anti-Tank Weapons Chart*) le permet, on peut à la fois déplacer et faire combattre un véhicule. Cette table liste (au dos du Livret de Briefing) toutes les informations pertinentes de tous les véhicules. Par soucis de simplicité, tous les combats contre un véhicule sont appelés Combat Antichar (AT).

7.1 Commandements

7.1.1 Généralités

Les véhicules, comme l'infanterie, sont organisés en pelotons et compagnies avec une chaine de commandement. Les véhicules terrestres sont groupés en pelotons, mais les hélicoptères le sont en escadrilles (*Flights*). Un peloton de véhicules dispose d'un QG (PLT HQ) et une escadrille d'hélicoptères d'un Chef d'Escadrille (FLT LDR). Les QG PLT de véhicule et les FLT LDR ne peuvent activer que les véhicules de leur peloton/escadrille.

Contrairement aux QG PLT d'infanterie, ces unités peuvent commander leur peloton ou escadrille et quand même agir en tant qu'unité de transport ou de combat car un véhicule dispose d'assez de membres d'équipage pour accomplir plus d'une tâche.

Tous les véhicules d'un peloton ou d'une escadrille ont leur propre réseau radio. Le QG PLT ou FLT LDR est toujours en communication avec tous les membres de son peloton ou de son escadrille. Ils communiquent aussi sur le Réseau Tactique de la Compagnie au Vietnam ou lors de missions plus tardives OU sur le Réseau Tactique du Bataillon lors de la 2ème Guerre Mondiale ou la Guerre de Corée. Lors de la Phase de Commandement, le QG CO peut activer un QG PLT de véhicule ou un FLT LDR, comme tout autre QG PLT ou personnel. S'il n'est pas activé par le QG CO, faites un tirage pour ce QG lors de l'impulsion d'Initiative de QG PLT. Il peut mettre de côté des Points de Commandement comme n'importe quel autre QG ou Personnel. Seul le QG CO ou un QG PLT d'un véhicule ou FLT LDR peut activer un véhicule individuel appartenant à son peloton ou à son escadrille sauf si vous avez attaché ce véhicule à un peloton ou à une escadrille avant le début de la mission. On peut aussi activer par Initiative Générale des véhicules appartenant à un Peloton ou à une escadrille. On ne peut jamais attacher un hélicoptère à un QG PLT d'infanterie.

Certains véhicules, comme les camions et les jeeps, ont un équipage limité et/ou n'ont pas de radios et ne font pas partie d'un peloton de véhicules comme l'indiquent les Instructions de Mission. Les jeeps et autres petits véhicules similaires n'ont pas d'équipage. C'est l'unité qui y est embarquée qui le conduit. Les camions ont un petit équipage mais n'ont normalement pas de radio. Ils doivent recevoir un ordre pour se déplacer individuellement. On peut activer un camion pour un mouvement en utilisant un QG ou un Personnel par communication visuelle-verbale ou par Initiative Générale.

On considère que certains canons antichars ou antiaériens sont des véhicules pour tous les cas sauf qu'ils ne peuvent pas se déplacer dans le cadre d'une mission. On les indique sur la Tables des Véhicules et Armes Antichar sous la colonne *Mobile*. Certains avions, comme les hélicoptères d'attaque, les appareils de contrôleur aérien (FAC) et les gunships volants (AC47) sont des cas spéciaux.

7.1.2. Hélicoptères d'Attaque

On peut appeler un hélicoptère d'attaque comme on le ferait pour une Mission de Soutien Aérien. L'hélicoptère d'attaque est activé si la demande réussit. On le place directement sur une carte quand vous le voulez pendant la Phase de Mouvement et Combat de Véhicule. On ne le fait pas 'voler' de carte en carte, il n'est donc vulnérable qu'au combat AT en réaction sur la carte où il est placé. Cependant, vérifiez les combats AT en réaction contre l'appareil quand vous le placez.

Les hélicoptères d'attaque sont généralement déployés par section de deux appareils. Les deux pions sont appelés par une seule demande de tir sur une carte spécifique. Si

© 2008, 2017 GMT Games, LLC

aucun n'est endommagé, la section de deux appareils attaque la carte ciblée et une carte voisine (si on le désire) avec son VOF. Si un seul appareil est endommagé, seule la carte ciblée est attaquée. Le tir 'court' (6.7.3) s'applique aussi aux missions d'hélicoptères d'attaque, bien que seule la nouvelle carte ciblée soit attaquée.

Un hélicoptère d'attaque peut faire du surplace pendant un tour supplémentaire (pour un total de 2 tours). Si vous voulez qu'il attaque une autre cible au second tour, vous devez refaire la procédure de demande. Sinon, il attaque automatiquement la cible d'origine, subissant un combat AT en réaction potentiel comme avant.

7.1.3. Appareil de Contrôleur Aérien Avancé (FAC)

Un appareil FAC n'a pas besoin d'ordres, et il peut faire du surplace pendant quatre tours supplémentaires (pour un total de cinq tours). À chaque tour, il peut Tenter de Demander un Tir à un tireur hors-carte (mais uniquement pour du soutien aérien pour un avion ou hélicoptère d'attaque) et il peut marquer une cible à courte portée avec un marqueur WP. On place le FAC sur la carte de votre choix lors de la Phase de Mouvement et Combat de Véhicule. Il ne 'vole' pas de carte en carte et n'est donc vulnérable au combat AT que sur la carte où on le place. Au Vietnam, les hélicoptères d'attaque et les FAC aériens ne sont vulnérables qu'aux armes légères (S), armes automatiques (A) et HMG 12.7mm.

7.1.4. Gunships Volants

Los de missions au Vietnam, des avions bardés de mitrailleuses et de canons volaient à haute altitude et n'étaient pas vulnérables au combat AT. Ils volaient uniquement de nuit.

Comme pour un FAC, on active automatiquement un AC47 en le plaçant n'importe où sur la surface de jeu lors de la Phase de Mouvement et Combat de Véhicule. On peut le placer sur n'importe quelle carte à chaque tour ultérieur et il peut faire du surplace pendant toute la mission une fois disponible. Une fois placé, il peut placer 3 VOF H et 3 marqueurs d'illumination largables sur 3 cartes, parmi celles qu'il occupe et qui lui sont adjacentes. Cela ne demande pas d'Action de Demande de Tir en cours.

7.2. Activation de Véhicules

Contrairement à l'infanterie, on ne peut activer un véhicule qu'une fois par tour. On l'active pendant le Segment de Commandement, et on place un marqueur *Activated* pour s'en rappeler. Bien qu'il soit activé lors du Segment de Commandement, il n'agit pas avant la Phase de Mouvement et Combat de Véhicule. Seul un véhicule activé peut se déplacer ou déclencher un combat. Un véhicule non activé peut combattre en réaction au tir ou au mouvement d'autres véhicules. Chaque véhicule activé se déplace et combat chacun son tour jusqu'à ce que son activation soit terminée. Si des véhicules amis et ennemis sont activés, on alterne leurs actions en commençant par l'attaquant. On retourne le marqueur d'activation côté *Moved/Fired* une fois son action terminée, et on retire tous ces marqueurs lors de la Phase de Nettoyage.

7.2.1 Transport Planifié

Dans certaines missions, les véhicules de transport ont un planning. Les instructions de mission indiqueront si le transport est planifié et quand il arrivera, larguera les passagers, et quittera la table. Il n'est pas nécessaire d'activer les véhicules planifiés. Ils respectent seulement leur planning. Ils peuvent projeter un VOF (si le véhicule en a un) pendant leur planning.

7.3. Mouvement

7.3.1. Mouvement Terrestre

Un véhicule terrestre se déplace de carte en carte sans limitation. Cependant, il doit stopper son mouvement quand il entre dans une carte au trafic lent (*SLOW*) et ne peut pas entrer dans une carte au trafic interdit (*NO*) (1.2.1b). Un véhicule ne peut pas se déplacer après avoir tiré, mais il peut se déplacer avant de tirer s'il y a un nombre dans la colonne *Move & Fire* de la Table des Armes Antichar et Véhicules sur l'aide de jeu (Voir aussi 7.5c).

7.3.2. Mouvement aérien

Quand un hélicoptère d'attaque entre en jeu, on le place sur la carte de votre choix ; il ne se déplace pas de carte en carte. Il n'est vulnérable au combat AT que sur la carte où il est placé. On ne lui applique pas le modificateur +1 pour une cible en mouvement.

Un hélicoptère ayant une capacité de transport (voir la Table des Armes Antichar et Véhicules) est un hélicoptère de transport. Un hélicoptère de transport est disponible pour :

- Un assaut héliporté (les unités atterrissant dans une Zone d'Atterrissage inoccupée),
- Amener du ravitaillement ou des renforts, ou
- Évacuer des pertes.

On doit activer un hélicoptère pour le placer sur la surface de jeu. On ne peut placer un hélicoptère de transport que sur une carte ayant un contrôle de Zone d'Atterrissage (*Landing Zone*, LZ), qui ne peut être qu'une carte avec le label 'LZ'. Pour faire atterrir un hélicoptère de transport après son mouvement initial sur la surface de jeu, une autre unité doit d'abord marquer la LZ désignée avec un pyrotechnique.

Les hélicoptères d'attaque sont ceux qui n'ont pas de capacité de transport. On considère que leur mouvement a pour but d'attaquer. Ils sont disponibles à la demande comme soutien aérien et sont placés sur la carte ciblée.

7.4 Transport

La valeur entre parenthèses sur un pion de véhicule indique le nombre de Pas qu'il peut transporter. Il peut aussi transporter autant d'objets que ce nombre de Pas (5.1.6).

7.4.1. Embarquer

Un véhicule doit faire une Action d'Embarquement (4.2.2h) pendant la Phase de Commandement pour embarquer une infanterie ou des pertes sur un véhicule. On place un marqueur *Exposed* sur le véhicule s'il n'en a pas déjà un. Les infanteries sont placées sous le véhicule.

© 2008, 2017 GMT Games, LLC

Il peut se déplacer normalement lors de la Phase de Véhicule. Les unités peuvent commencer une mission en étant embarquées sur des véhicules au début de la mission.

7.4.2. Débarquer

Passagers

Des passagers peuvent débarquer d'un véhicule lors de la Phase de Véhicule, avant ou après qu'il ne se soit déplacé. Il n'est pas nécessaire d'en donner l'ordre. Un passager débarquant et son véhicule sont Exposés.

Équipement

Un véhicule peut faire un Action de Débarquement (4.2.2h) lors de la Phase de Commandement pour débarquer de l'équipement ou des munitions. On place un marqueur *Exposed* sur le véhicule s'il n'en a pas déjà un. Il peut se déplacer normalement lors de la Phase de Véhicule.

7.4.3. Monter sur une Jeep ou un Camion

Les jeeps n'ont pas d'équipage, c'est l'unité qui y est embarquée qui la conduit. Les jeeps et les camions sont des véhicules ouverts. Une infanterie embarquée peut tirer ou se faire tirer dessus comme n'importe quelle autre infanterie lors du Segment des Effets du Combat. Elle peut aussi subir les effets d'un Combat AT en tant que passager du véhicule attaqué. Si un véhicule se déplace, alors tout passager s'y trouvant est Exposé et ne bénéficient d'aucun couvert provenant du véhicule.

7.4.4. Monter sur un Tank

Les unités, les pertes et les munitions peuvent monter sur un tank si nécessaire. Il peut transporter autant de Pas que sa capacité de transport (voir la Table des Armes Antichar et Véhicules). Un tank transportant des pertes ou des passagers ne peut pas engager un combat avant d'avoir débarqué ou déchargé ses passagers (mais il peut engager en combat s'il ne transporte que des munitions). Une infanterie montant un tank subit un HIT si ce dernier est la cible d'une attaque antichar et subit le résultat *Brewed Up*, *Knocked Out* ou *Pinned*. Les passagers affectés débarquent immédiatement et sont Exposés, ce qui s'applique à la Phase des Effets du Combat suivante. Ils peuvent être engagés comme toute autre infanterie lors de la Phase des Effets du Combat, mais n'ont aucun VOF quand ils sont embarqués. Si le véhicule se déplace, alors ses passagers sont exposés, puisque ces derniers ne bénéficient d'aucun couvert provenant du véhicule.

7.4.5. Assaut Héliporté

La caractéristique non linéaire (pas de ligne de front) de la guérilla et l'avènement de l'hélicoptère en tant qu'arme créa une nouvelle forme d'opération militaire lors de la Guerre du Vietnam : L'assaut héliporté. Il consiste à envoyer des troupes en situation de combat (dans une LZ) par hélicoptère. Un assaut héliporté est composé d'un Planning d'Assaut Aérien, de Zones de Transit et de Zones d'Atterrissage.

On applique les règles de Commandement de Véhicule et de Mouvement d'Hélicoptères pour les Assauts Héliportés.

Zones d'Atterrissage (LZ)

Une LZ est une zone comprenant entre une et trois cartes de la surface de jeu. La mission indiquera la configuration de départ de la LZ. Elles ne peuvent être placées que sur une carte ayant le symbole d'hélicoptère. En plaçant la surface de jeu, assurez-vous que les cartes des LZ soient du terrain dégagé, un village, de la broussaille, de l'herbe à éléphant ou des rizières.

Assurez-vous de prendre en compte le nombre d'hélicoptères prévus pour la première vague et que la LZ est assez grande pour tous les accueillir. L'empilement d'une LZ est aussi de quatre véhicules. Quatre hélicoptères peuvent en décoller et quatre peuvent y atterrir à chaque tour. On peut indiquer les LZ dans des cartes capables de l'être pendant la mission en effectuant une Action 'Désignez un Nouveau Contrôle Tactique' (4.2.1l).

Zones de Transit

Les opérations d'hélicoptères sont gouvernées par quatre zones virtuelles et hors surface de jeu, appelées Zone de Transit de Récupération (Zone PU), Zone de Transit En Route, Zone de Transit de Retour et Zone de Survol. Une aide de jeu, appelée Carte de Contrôle d'Hélicoptère, est fournie pour que vous puissiez tenir compte de la position de vos aéronefs alors qu'ils transitent entre les différentes zones. L'une des faces de cette carte sert à l'aviation de l'armée, l'autre à l'aviation des Marines. Elles sont identiques, sauf pour la photo. Les hélicoptères se déplaçant entre les zones sur la Carte de Contrôle d'Hélicoptère et entre la carte et la surface de jeu n'ont pas besoin de commandement. Les limites en carburant forcent les appareils à se déplacer. Les hélicoptères sur les LZ ou les zones En Route, De Retour ou de Survol doivent se déplacer vers la zone suivante, les hélicoptères sur la Zone PU peuvent y rester aussi longtemps qu'ils le désirent. Les hélicoptères sur la LZ sur la surface de jeu doivent aller vers la zone De Retour. De là, ils doivent aller sur la Zone PU. Les hélicoptères sur la Zone En Route doivent aller soit vers une LZ, soit vers la Zone de Survol. Les hélicoptères dans la Zone de Survol doivent aller soit vers une LZ sur la surface de jeu soit vers la Zone de Retour. Pour une mission commençant avec un assaut héliporté, faites commencer les hélicoptères chargés dans la Zone En Route pour que l'atterrissage commence au tour 1 de la mission.

Note : Bien que ce soit hautement improbable, il est possible que n'ayez pas assez de commandements pour déplacer tous les hélicoptères en vol. Dans ce cas, ils doivent quand même se déplacer. Cependant, les commandements doivent d'abord être utilisés pour déplacer les hélicoptères. En d'autres termes, on ne peut pas utiliser ces commandements ailleurs sachant que les hélicoptères doivent se déplacer.

Un hélicoptère charge des unités et des munitions dans la Zone PU et la quitte le même tour pour la Zone de Transit En Route. Au tour suivant, il quitte la Zone de Transit En Route et entre sur une carte de la LZ, où il décharge ses passagers et munitions et récupère des pertes. Au troisième tour, il quitte la LZ (éventuellement après avoir chargé des troupes, des pertes ou des munitions) pour la Zone de Transit De Retour. Au quatrième tour, il atterrit

© 2008, 2017 GMT Games, LLC

sur la Zone PU, où il peut décharger les pertes et prendre de nouveaux passagers et des munitions. Ainsi, un aller-retour de la Zone PU vers la Zone En Route vers la LZ vers la Zone De Retour vers la Zone PU demande quatre tours.

***Exemple** : Un atterrissage prévu au tour 3 peut être retardé jusqu'au tour 4. Si l'hélicoptère n'atterrit pas au tour 4, il doit revenir à la Zone PU. Au tour 5, il y arrive. Au tour 6, il peut recommencer tout le processus.*

Les règles suivantes s'appliquent aussi aux Zones de Transit d'Assaut Héliporté :

- Les unités dans les Zones PU, En Route, De Retour ou de Survol ne peuvent ni tirer ni se faire tirer dessus.
- Les unités sans transport héliporté ne peuvent pas se déplacer entre la surface de jeu et l'une des Zones de Transit (et inversement) ou entre ces quatre Zones de Transit.
- Une unité quittant la surface de jeu doit atterrir sur la Zone PU. Une unité quittant cette Zone doit atterrir sur la LZ ou revenir à cette Zone.
- Il n'y a pas de limite de capacité dans ces quatre Zones.
- Un hélicoptère doit se trouver dans l'une des Zones de Transit d'Assaut Héliporté ou sur la surface de jeu.
- Il n'y a aucune LOS vers les Zones de Transit d'hélicoptère.

Planification d'Assaut Héliporté

Un assaut héliporté est une opération complexe nécessitant une planification précise. Cela se fait habituellement lors de l'Organisation des Tâches (2.4.3) pour que la première vague puisse atterrir au tour 1. Les scénarios avec des assauts héliportés en cours de partie vous permettront de faire une phase de planification au tour précédent l'arrivée de l'assaut.

Un plan d'assaut héliporté devrait inclure ce qui suit :

- Désignation d'une LZ de manière habituelle. Elle peut être répartie sur au plus 3 cartes adjacentes. Assurez-vous que la LZ soit suffisamment large pour accueillir tous les hélicoptères de la 1ère vague.
- Chargez/embarquez les unités de la 1ère vague. Il n'y a généralement pas assez de place pour transporter toutes les troupes de la compagnie en même temps. Vous devrez sûrement séparer des squads en Équipes de Tir ou d'Assaut, laissant des Pas sur la Zone de Transit.
- Envoyez les hélicoptères de transport de troupes UH1 sur la LZ et faites-les atterrir et débarquer les troupes pour la sécuriser. Les appareils atterrissant sont vulnérables au combat AT en réaction si la LZ est à portée des tirs ennemis.
- Placez les unités de la 1ère vague sur la Zone En Route si vous avez l'intention de les faire atterrir au 1er tour.
- Utilisez vos hélicoptères de transport lourds CH-47 pour ramener des éléments plus lourds ou le reste de la compagnie.

Il n'est pas nécessaire de faire atterrir des vagues d'assaut les unes après les autres, et vous pouvez espacer leurs arrivées dans le plan d'atterrissage en déplaçant les vagues suivantes de la Zone PU vers la Zone En Route si besoin. Dans d'autres cas, vous pouvez 'sentir' que c'est trop chaud de faire atterrir des hélicos dans la LZ en ce moment. De plus le plan d'assaut doit prendre en compte la place que prennent les véhicules sur une carte (4 au maximum, 1.2.1i). S'il y a plus d'hélicos que ne peut en contenir la LZ, les appareils en trop doivent annuler leur atterrissage. Un hélico atterrissant sur une carte contenant un VOF subit son tir avant de débarquer des passagers. Les hélicos sur une LZ au début de la Phase de Véhicule peuvent décoller pour laisser la place à d'autres hélicos atterrissant.

***Exemple** : Extrait d'un plan d'atterrissage (il n'est pas nécessaire de le concevoir ainsi) :*

1ère Vague : Trois UH-1 (capacité de3 Pas chacun), total de 9 pas – Un peloton complet fait 12 Pas. Chaque squad laisse derrière lui un Pas (s'ils en ont à laisser derrière, ce qui est noté dans le carnet de la Compagnie).

Stick 1 – QG du 1er PLT [1], 1/1er PLT (-) [2] = 3 Pas

Stick 2 : Wpns/1er PLT [1], 2/1er PLT (-) [2] = 3 Pas

Stick 3 : Wpns/1er PLT [1], 3/1er PLT (-) [2] = 3 Pas

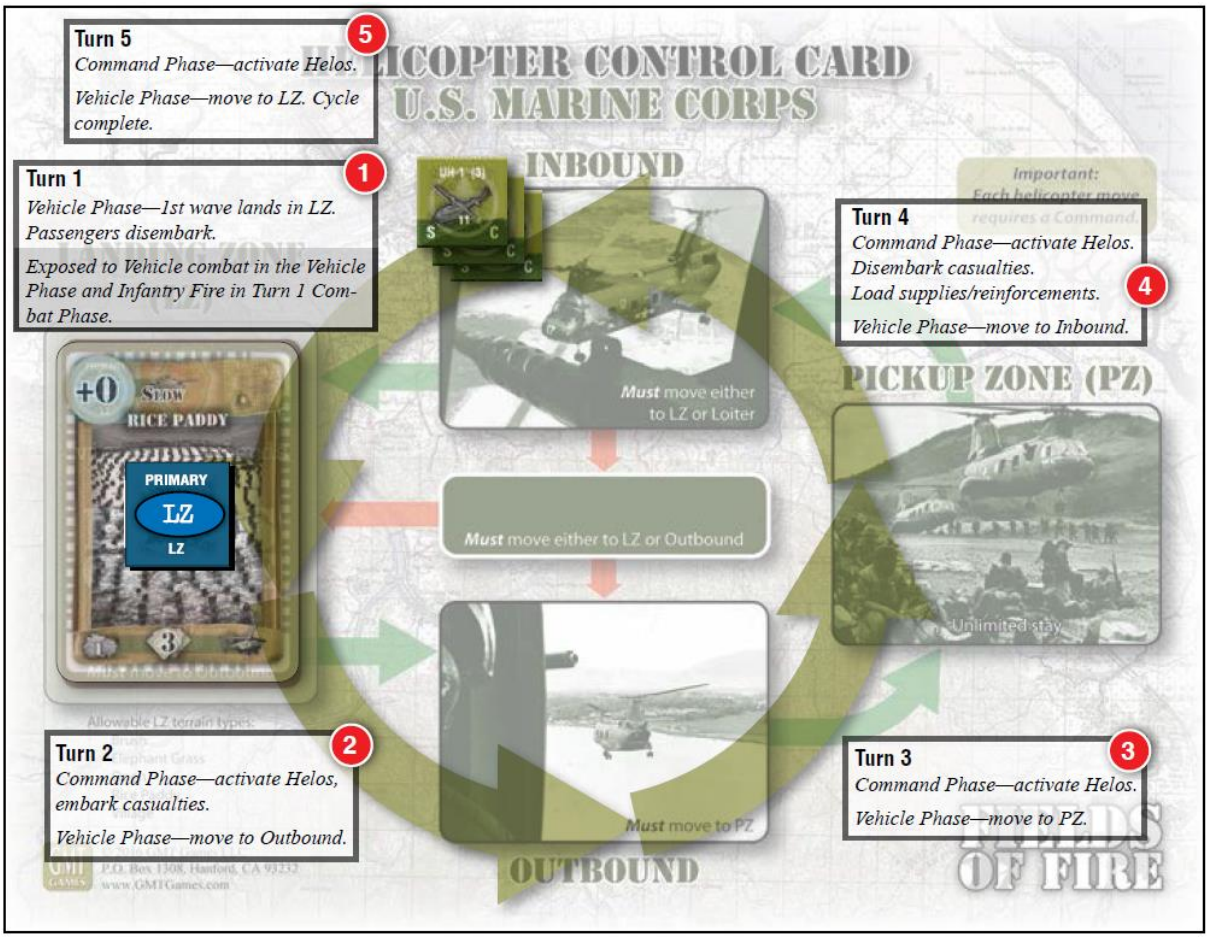
Note du concepteur : Les troupes assignées à un appareil sont appelées 'sticks' ou 'chalks'.

Lors de la Phase de Mouvement et Combat de Véhicule, on place la 1ère vague sur la carte de la LZ depuis la Zone En Route. Les transports atterrissent et débarquent les troupes pour sécuriser la LZ. Les appareils atterrissant sont vulnérables au combat AT en réaction si la LZ est à portée de tir ennemi. On déplace la seconde vague depuis la Zone PU vers la Zone En Route. Plusieurs autres UH-1 peuvent faire atterrir de nouveaux éléments de la compagnie dans le but de renforcer la capacité en tir de soutien de la LZ. Lors de la Phase de Mouvement et Combat de Véhicule s'ensuivant, la 1ère vague peut partir pendant que la seconde débarque des troupes.

© 2008, 2017 GMT Games, LLC

CYCLE DE MOUVEMENT D'HELICOPTERES

Au départ, la 1ère vague se trouve dans la case INBOUND. Lors de la Phase de Commandement, elle doit être activée pour atterrir lors de la Phase de Véhicule du tour 1.



Tour 1

Phase de Véhicule : La 1ère Vague atterrit dans la LZ et les passagers en débarquent.

Elle est exposée au combat de véhicule lors de la Phase de Véhicule et au tir d'infanterie lors de la Phase de Combat du Tour 1

Tour 2

Phase de Commandement : On active les hélicos qui peuvent embarquer des pertes.

Phase de Véhicule : Les hélicos vont vers la Zone De Retour (Outbound)

Tour 3

Phase de Commandement : Les hélicos sont activés.

Phase de Véhicule : Les hélicos décollent et vont vers la Zone PU.

Tour 4

Phase de Commandement : Les hélicos sont activés et débarquent les pertes et chargent du ravitaillement et des renforts.

Phase de Véhicule : Les hélicos vont vers la Zone En Route.

Tour 5

Phase de Commandement : Les hélicos sont activés.

Phase de Véhicule : Les hélicos vont vers la LZ ce qui termine le cycle.

© 2008, 2017 GMT Games, LLC

7.5 Activation de Véhicules & Actions

Un véhicule peut accomplir une (et une seule) des actions suivantes lors de la Phase de Mouvement et Combat de Véhicule :

A. Tir

B. Mouvement

C. Mouvement puis Tir

D. Tir en Réaction, ou

E. Repérage

La colonne *Move & Fire* de la Table des Véhicules et Armes à Distance (*Vehicle and Ranged Weapons Chart*) indique si une unité est capable de faire l'action Mouvement puis Tir (*Move then Fire*). Une infanterie ayant une capacité AT activée lors de la Phase de Commandement peut aussi tirer lors de la Phase Mutuelle Avion Véhicule.

A. Tir

Le tir contre les véhicules ou les hélicos s'appelle Combat Antichar (AT). Une unité pouvant effectuer un tel tir est appelée 'unité ayant une capacité AT' (Voir le glossaire, 1.2.6). La Phase Mutuelle Avion Véhicule est le seul moment où une unité peut faire un combat AT.

Le tir AT est résolu immédiatement. Le véhicule cible doit être dans la LOS du tireur. Un véhicule tirant contre de l'infanterie (qu'il ait une capacité AT ou qu'il soit listé dans la Table des Véhicules et Armes Antichar) place un marqueur VOF qui sera résolu pendant le Segment des Effets du Combat. On retourne le marqueur '*Activated*' côté '*Moved/Fired*'.

Tirer est la seule action disponible lors de la Phase Mutuelle Véhicule Avion pour une infanterie ayant la capacité AT.

Si une unité tire, résolvez d'abord les VOF présents sur la carte d'où elle tire, puis résolvez son combat AT, et finalement, résolvez tout tir en réaction d'une unité ayant la capacité AT et ayant une LOS. Les unités ennemies ayant une capacité AT tirent TOUJOURS en réaction si elles sont en LOS et à portée.

Note : On *n'a pas* besoin d'activer un véhicule pour qu'il tire contre de l'infanterie lors de la Phase de Combat (3.7). Le but de l'activation est de lui permettre de tirer sur des véhicules et/ou de se déplacer pendant la Phase Mutuelle Véhicule-Avion. De plus, un véhicule qui s'est déplacé et/ou a tiré lors de la Phase Mutuelle Véhicule-Avion peut quand même tirer sur de l'infanterie lors du Segment des Effets du Combat (c.-à-d., on résout son VOF). Un véhicule tirant sur de l'infanterie et ayant tiré précédemment sur un autre véhicule n'a pas besoin d'être sur la même carte que ce véhicule. Cependant, lors du Segment des Effets du Combat, le véhicule qui tire doit tirer le long d'une PDF déjà établie. Les véhicules cloués génèrent un VOF *All Pinned* comme l'infanterie. De plus, ils peuvent être activés quand ils sont cloués, mais sont contraints par les restrictions imposées aux unités clouées en 4.2.5.

B. Mouvement

Déplacez le véhicule sur une carte adjacente. Résolvez, avant le déplacement, tout VOF présent sur la carte d'où il part. S'il survit à l'attaque initiale, déplacez-le sur une autre carte. Si elle contient un VOF, résolvez immédiatement l'attaque de ce VOF. Enfin, résolvez tout tir en réaction de toute unité ayant une capacité AT et ayant une LOS sur lui.

Après cela, si le véhicule activé a survécu, on peut continuer son déplacement (si cela est permis par les restrictions de mouvement), en résolvant les attaques des VOF et les tirs en réaction, carte après carte.

C. Mouvement puis Tir

Un véhicule ayant un nombre (même un 0) sur la colonne *Move & Fire* peut tirer après être entré sur une carte. Cependant, il doit cesser tout mouvement après le tir.

D. Tir en Réaction

Les véhicules activés se déplaçant et tirant peuvent subir le tir d'unités en réaction. Les unités en réaction sont des véhicules ou de l'infanterie ayant une capacité AT et étant inactifs, ou des véhicules ou de l'infanterie ayant une capacité AT et qui sont activés mais qui n'ont pas encore tiré. Une telle unité peut tirer en réaction sur tout véhicule tirant ou se déplaçant dans sa LOS. Ces tirs de réaction ne consomment pas de commandement. Une unité ne peut pas tirer en réaction à un tir de réaction. Un véhicule dans la LOS d'un véhicule ou d'une infanterie ayant une capacité AT et accomplissant une activité autre qu'un tir (par exemple, repérer) le rend vulnérable au tir en réaction comme un mouvement ou un tir.

La résolution des VOF contre un véhicule en mouvement ou tirant se fait seulement pour les armes n'ayant pas de valeur spécifique sur la Table des Véhicules et Armes AT. Ainsi, une arme ayant à la fois un VOF et une valeur sur cette table n'attaquera pas deux fois un véhicule en mouvement (avec son VOF et son modificateur de canon). Elle ne l'attaquerait qu'avec son modificateur de canon.

Après avoir terminé le mouvement et le combat de tous les véhicules activés, tous les véhicules amis qui n'ont pas été activés subissent les attaques des VOF de leur carte.

E. Repérage

On peut activer un véhicule non cloué pour qu'il tente de repérer un ennemi en LOS à la place d'un tir. On accomplit la tentative de repérage en utilisant la même procédure que pour les autres tentatives de repérage. On résout tout tir de VOF avant la tentative de repérage. On considère que le véhicule activé a tiré.

7.6 Résolution du Combat AT

On applique les étapes suivantes dans l'ordre :

A. On détermine le modificateur de canon du tireur en croisant le type du tireur avec la distance à la carte ciblée sur la Table de Véhicule et Armes AT.

B. On lui ajoute la valeur défensive du véhicule ciblé que l'on trouve sur la colonne de la Valeur Défensive de la cible.

C. On ajoute tout modificateur de Couvert & Camouflage de la carte de la cible.

D. On ajoute le modificateur indiqué sur la colonne *Move & Fire*, si la tireur a une capacité de Mouvement puis Tir et qu'il s'est déplacé.

E. Enfin, on ajoute tout modificateur applicable indiqué en bas de la Table des Véhicules et Armes AT.

© 2008, 2017 GMT Games, LLC

Le résultat final est le modificateur AT. On tire une carte d'action et on ajoute ce modificateur AT au nombre AT indiqué sur la carte. On localise ce résultat sur la Table Anti Blindage (*Anti-Armor Table*) sous la Table de Modificateurs et de Résolution de Combat AT pour déterminer le résultat du combat AT.

Si le tireur a une capacité de Tir Rapide (*Quick Shot*), que la cible n'est pas un hélicoptère, et que le résultat du combat AT est -4, -2, 0, 2 ou 4, alors le tireur a obtenu un Tir Rapide ; il peut alors refaire un autre combat AT. Et ainsi de suite tant qu'il obtient un Tir Rapide.

On suit une procédure différente pour le tir d'un véhicule ou d'une unité ayant la capacité AT et ayant un VOF G ! (de telles unités ont des armes de petit calibre comme des canons de 37mm). Dans ce cas, on pioche des cartes d'action comme pour une Tentative pour Faire une Attaque à la Grenade (deux cartes modifiées par le niveau d'expérience). Si c'est réussi, on suit la procédure précédente (déterminez le modificateur AT, piochez pour obtenir un nombre AT, et additionnez-les) pour déterminer le résultat de combat AT final sur la Table Anti-Blindage.

7.7 Résultats du Combat AT

Bien que la résolution d'un combat entre véhicules et hélicoptères soit identique, les résultats de combat sont différents pour chacun. Les concepts généraux suivants s'appliquent à tous les résultats de combat AT :

- Un marqueur d'épave fournit un couvert comme tout autre marqueur de couvert. Bien qu'il ne compte pas dans la limite maximale des marqueurs de couvert pour une carte de terrain (1.2.1f), il compte dans les limités de capacités en véhicules (1.2.1i), ce qui s'applique aussi aux LZ.
- Une épave en flamme ne fournit pas de couvert, mais compte dans les limités de capacités en véhicules, ce qui s'applique aussi aux LZ. La fumée d'une telle épave ne se cumule pas avec celle des autres épaves en flammes. Elle bloque la LOS.
- La Table de Véhicule et Armes Antichar indique la taille en Pas de l'équipage de chaque véhicule.

A. Résultats de Combat pour les Véhicules

1) En feu [*Brewed Up*]

On remplace le véhicule par un marqueur d'Épave En Feu. Chaque pas d'équipage est converti en perte.

2) Détruit [*Knocked Out*]

On remplace le véhicule par un marqueur d'Épave. Chaque pas d'équipage et de passager est converti en Équipe de Tir et on inflige un résultat *HIT* à chacune. On résout ce *HIT* comme s'il s'était produit pendant la Phase des Effets du Combat. On place les équipes sous le marqueur d'épave, et elles sont Exposées.

3) Retraite [*Retreating*]

L'équipage du véhicule décide qu'il vaut mieux se faire discret. Le véhicule et ses passagers sont retirés du jeu pour le reste de la mission.

4) Cloué [*Pinned*]

On place un marqueur *Pinned* sur le véhicule pour indiquer que l'équipage s'enferme. Un véhicule cloué a un modificateur -1 s'il est ciblé par un combat AT. Il ne peut pas repérer. Il subit un modificateur +1 s'il tire en combat AT. On retire ce marqueur *Pinned* à la fin de la Phase de Mouvement et Combat de Véhicule pour tout véhicule n'ayant pas été attaqué lors de cette phase.

5) Raté [*Missed*]

Pas d'effets.

Exemple de Combat de Tank

Tank contre Tank

Le mouvement et le combat des véhicules se déroulent pendant la Phase Mutuelle Véhicule-Avion. Les véhicules activés peuvent se déplacer et/ou initier le combat. Lors de la Phase Mutuelle Véhicule-Avion, les véhicules non activés ne peuvent que réagir au mouvement ou au tir des véhicules activés. Les véhicules US sont activés en dépensant des commandements, les véhicules ennemis le sont suite à des tests d'activité ennemie. Les véhicules incluent les hélicoptères.

1. *Sur notre exemple, le T34/85 nord-coréen se déplace suite à un test d'activité ennemie.*
2. *Le M4A3E8 US de la Compagnie de Chars régimentaire réagit à ce mouvement en engageant le T34/85.*

Sur l'aide de jeu se trouvent les valeurs offensives et défensives des différents véhicules.

Le modificateur pour la distance de tir du M4A3E8 (Close Range - Courte Portée - carte adjacente) sera donc de -3.

Le modificateur défensif du T34/85 est de +1

Le T34/85 se déplace d'où le modificateur +1.

La rizière où se déplace le T34/85 donne un modificateur +0.

Le modificateur final sera donc -1.

© 2008, 2017 GMT Games, LLC

On tire une carte d'action et on modifie la valeur de l'AT (ici un 6) avec le modificateur final ce qui donne un résultat de 5. Sur la carte du Véhicule, ce résultat indique que le T34/85 est cloué. Ce dernier est capable de tirer en mouvement, avec un modificateur de -3. Son modificateur de canon est de +3, auquel on ajoute +1 parce qu'il est cloué. Le M4A3E8 a un modificateur défensif de +0, et se trouve dans un village ce qui lui donne un modificateur +2 pour un modificateur final de +3.

B. Résultats de Combat pour les Hélicoptères (et avions FAC)

1) Descendu – Crash [*Shot Down – Crashed*]

On remplace l'hélicoptère par un marqueur d'Épave en Feu. Chaque pas d'équipage est converti en perte.

2) Descendu – Auto-Rotation [*Shot Down – Auto Rotate*]

On remplace l'hélicoptère par un marqueur d'Épave. Chaque pas d'équipage et de passager est converti en Équipe de Tir et on inflige un résultat *HIT* à chacune. On résout ce *HIT* comme s'il s'était produit pendant la Phase des Effets du Combat. On place les équipes sous le marqueur d'épave, et elles sont Exposées.

3) Mission Annulée – Endommagé [Aborted – Damaged]

On déplace immédiatement l'hélicoptère sur la Zone de Transit En Route. On considère qu'il est suffisamment endommagé pour ne plus être disponible pour le reste de la mission. On ramène l'hélicoptère et ses passagers sur la Zone PU au tour suivant où l'appareil atterrit et ne peut plus en partir. Tout passager qui en sort peut reprendre un autre appareil non endommagé.

4) Mission Annulée – Non Endommagé [Aborted – Undamaged]

L'hélicoptère annule son action en cours, mais reste disponible pour effectuer la mission ultérieurement. On le ramène sur la Zone En Route, où il peut revenir sur la surface de jeu lors d'un tour ultérieur. Les passagers restent à bord.

5) Raté [Missed]

Pas d'effets.

7.8. Munitions

Les systèmes d'armes des véhicules consommant des munitions en consommeront chaque fois qu'ils tirent. En d'autres termes, si une arme tire sur un véhicule lors de la Phase Mutuelle Véhicule-Avion, puis tire sur de l'infanterie lors du Segment des Effets du Combat, alors elle aura consommé 2 points de munition.

8.0. Visibilité

Chaque mission indique la condition de visibilité. Son modificateur est +0 ou +1 quand elle est normale, et supérieur à +1 quand elle est limitée. On place un marqueur de visibilité près de la surface de jeu pour l'indiquer.

On notera que les VOF de Grenade, *Incoming !*, Mines, Claymore et Pièges ne sont pas affectés par ce modificateur.

8.1. Effets de la Visibilité Limitée

La visibilité limitée affecte le commandement, la LOS et le combat.

1) Commandement :

Le nombre de commandements pouvant être dépensé par un QG ou personnel par visibilité limitée est de 4. Le nombre maximum de commandements mis de côté selon l'expérience par visibilité limitée est de :

Green	2
Line	4
Veteran	6

2) LOS

La distance maximum de la LOS par visibilité limitée sans illumination ou appareil d'observation nocturne est la carte adjacente (Courte Portée).

3) Combat

Le modificateur de visibilité (normale ou limitée) est ajouté au NCM On applique le modificateur de visibilité (entre +0 et +5) au NCM.

8.2. Illumination

Les instructions de campagne indiqueront les illuminations disponibles. Elles sont disponibles pour toute mission dont la visibilité est *Moon* (peu importe la valeur) pendant au moins un tour. Les illuminations peuvent venir de diverses sources. On les utilise pour atténuer les effets de la visibilité limitée la nuit. Elles n'aident en rien s'il pleut, neige ou s'il y a du brouillard.

On place un marqueur d'illumination sur une carte soit en y déployant un pyrotechnique soit en demandant une mission de tir d'illumination. Le marqueur d'illumination apporte un ou plusieurs modificateurs réduisant le modificateur de visibilité. On applique le modificateur du haut de la carte contenant le marqueur d'illumination. On applique le modificateur du bas, s'il y en a un, à toutes les cartes adjacentes (la somme des modificateurs de visibilité et d'illumination ne sera jamais inférieure à +0). Toute carte sous l'effet d'une illumination est illuminée. Les unités illuminées peuvent voir les cartes adjacentes selon les règles normales de LOS, ainsi que les autres cartes illuminées à portée de visibilité normale. On retire les marqueurs d'illumination lors de la Phase de Nettoyage.

© 2008, 2017 GMT Games, LLC

8.3. Appareils d'Observation Nocturne

8.3.1. Infrarouge Actif

Cela comprend les illuminateurs et récepteurs IR montés sur les armes légères ou sur véhicules. On n'applique pas de modificateur de visibilité quand un tireur ainsi équipé tire à Bout Portant (même carte). On ne l'applique pas pour un véhicule équipé qui tire à Courte Portée (carte adjacente).

8.3.2. Infrarouge Passif

Cela comprend les jumelles et intensificateurs de lumière. Les instructions de campagne spécifieront leur efficacité car la qualité change avec le temps. Une unité équipée d'un infrarouge passif peut tirer à distance maximale quelle que soit la visibilité. On n'applique aucun modificateur de visibilité. L'infrarouge passif est sans effet sur les zones illuminées. Dans ce cas, utilisez les modificateurs d'illumination.

8.3.3. Viseurs Thermiques

Une unité équipée d'un viseur thermique passif peut tirer à distance maximale quelle que soit la visibilité, qu'il pleuve ou neige, qu'il y ait du brouillard ou de la fumée. On n'applique aucun modificateur de visibilité.

Note : L'AC-47 Spooky N'A PAS de système d'observation nocturne, et donc doit larguer une illumination pour éviter le modificateur de visibilité.

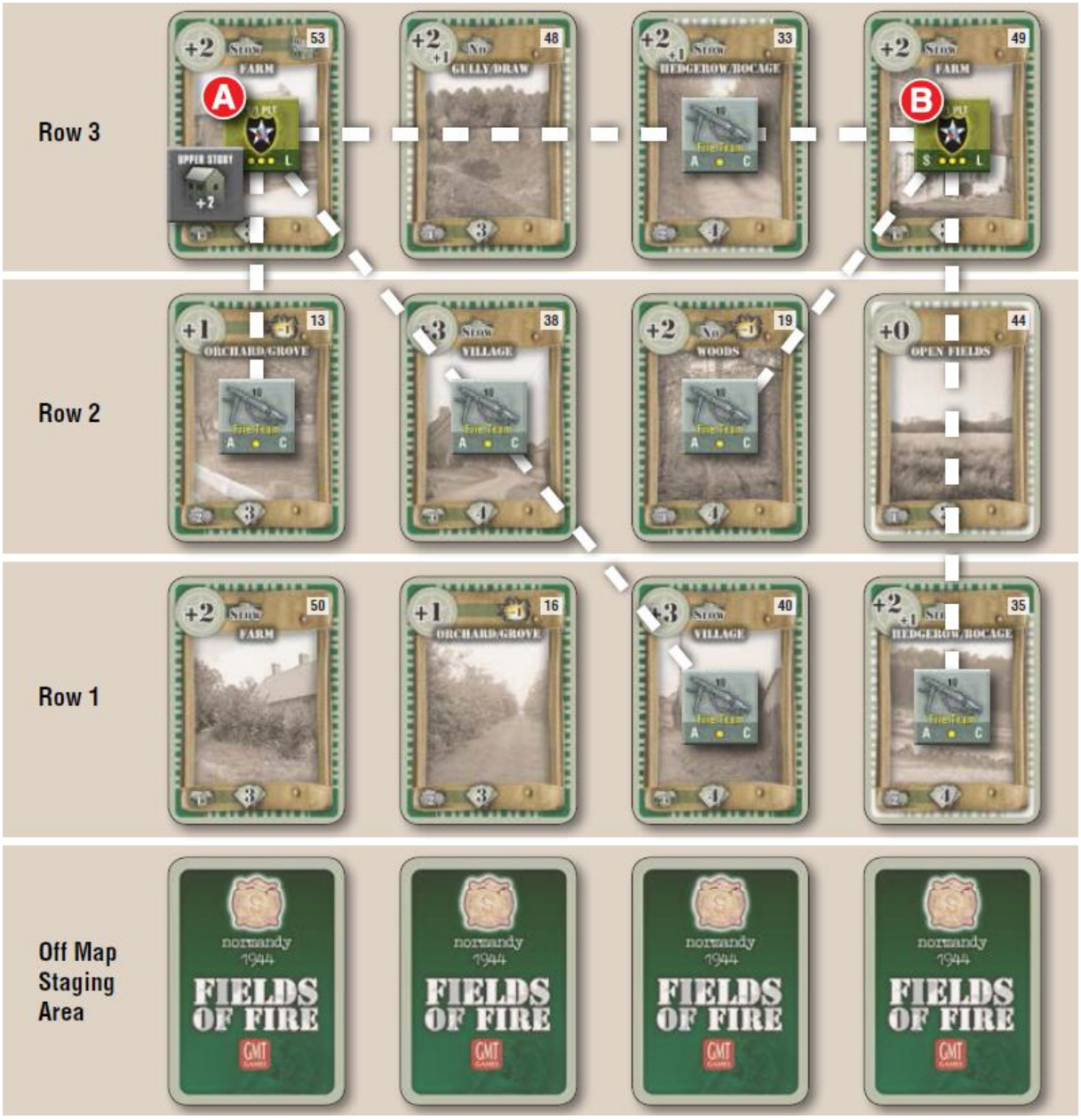
8.4. Fumigène

Le fumigène est une forme de visibilité limitée artificielle. Il est généré par des pyrotechniques (grenades fumigènes ou fumigènes WP), une mission de tir (VOF *Incoming !*, du fait de la poussière et de la terre projetées par les explosions d'artillerie ou de mortiers) ou une épave en flammes. On peut tracer une LOS dans une carte contenant un fumigène, mais pas depuis ou à travers (notez que cela crée un cas rare de LOS non réciproque). Les fumigènes et WP donnent un avantage défensif aux occupants de la carte les contenant, sauf en cas d'attaque à la Grenade ou d'*Incoming !.* Différentes sources de fumigènes ne se cumulent pas, on n'utilise que la meilleure.

Les clusters et parachutes *ne sont pas* des fumigènes.

© 2008, 2017 GMT Games, LLC

Exemples de LOS



Dans cet exemple, La rangée du haut est la n°3, celle du bas est une zone de Transit hors surface de jeu.

Unité US A :

- *Il y a toujours une LOS entre deux cartes adjacentes (sauf en cas de fumigènes ou sous un VOF Incoming !), donc, l'unité US A peut voir tout ennemi sur les cartes 13 et 38 malgré des bords de carte bloquant la LOS ou la hauteur de l'unité repérant.*
- *De plus, les bords bloquants de la carte où se trouve l'unité repérant et de celle de la cible ne sont pas pris en compte. Donc, l'unité US A a toujours une LOS dégagée sur les unités de la carte 33.*
- *Cependant, elle a une LOS dégagée sur l'ennemi sur la carte 40 uniquement si elle, l'unité US, est à l'étage supérieur du bâtiment de sa carte. Dans ce cas, on ignore le bord bloquant de la carte 38, lui donnant ainsi une LOS dégagée sur la carte 40.*
- *Notez aussi que l'unité US A ne peut pas voir l'ennemi sur la carte 19. Les LOS sont tracées uniquement en ligne droite. Pour voir cet ennemi, il faudrait que la LOS aille (par exemple) d'une carte vers la droite puis descende en diagonale, ce qui n'est pas permis.*

Unité US B :

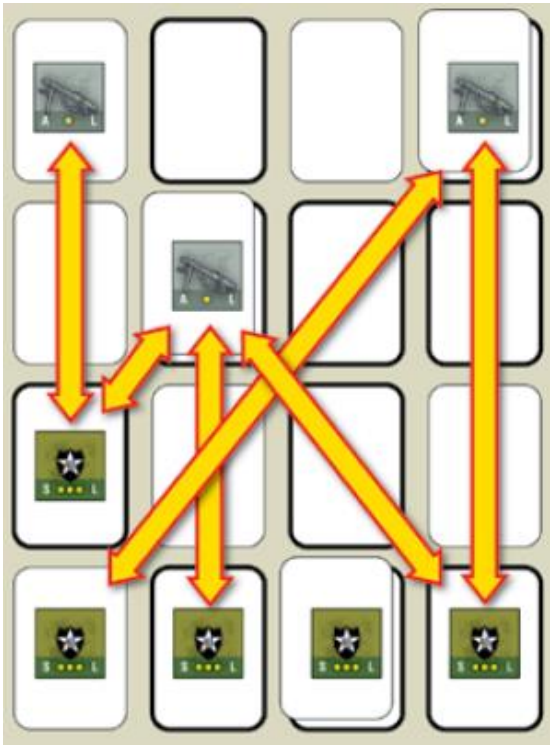
- *Il y a une LOS dégagée entre cette unité et les ennemis sur les cartes 33 et 19 car elles sont adjacentes.*
- *Il y a une LOS dégagée entre cette unité et l'ennemi sur la carte 35 car on peut ignorer le terrain bloquant sur la carte 49 [5.2.1].*

© 2008, 2017 GMT Games, LLC

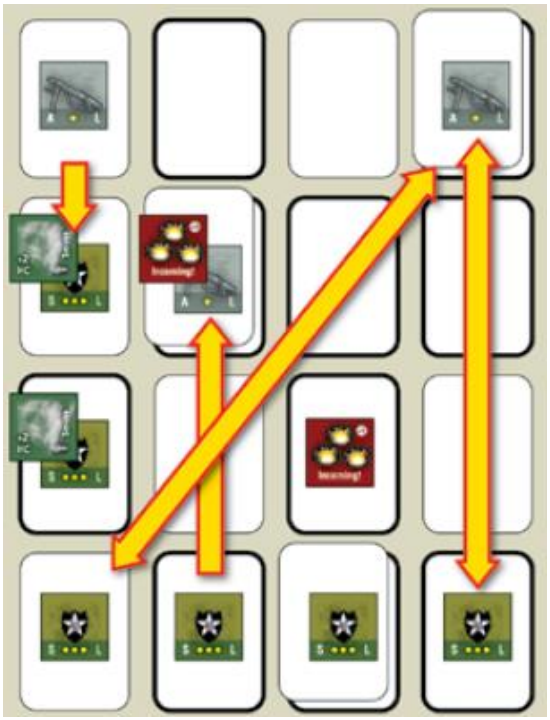
Exemples de lignes de vue

Les cartes empilées sont des collines. Les bords gras sont des cartes aux bords foncés.

LOS BASIQUE



LOS AVEC FUMIGENE ET INCOMING

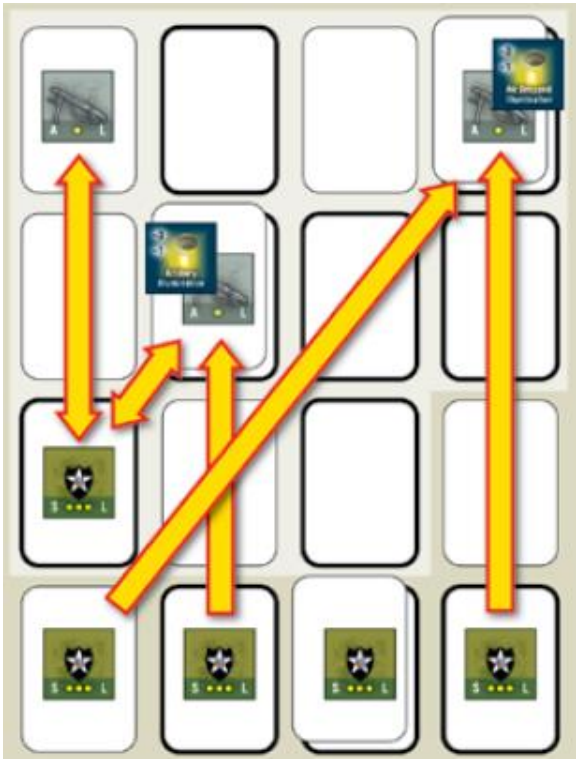


On ne peut pas voir hors, à travers ou au-dessus d'un Incoming !, *mais on peut voir dedans.*

LOS NOCTURNE

Limite de visibilité de nuit ou quand elle est limitée (y compris quand il pleut ou par brouillard)

LOS NOCTURE AVEC ILLUMINATION



Avec de l'illumination, les unités US peuvent voir dans la zone illuminée mais ce n'est pas réciproque pour les Allemands s'y trouvant et qui ne peuvent pas voir en dehors. Il existe une LOS réciproque entre la carte de la rangée 2 colonne 1 et celle de la rangée 3 colonne 2.

© 2008, 2017 GMT Games, LLC

9.0 L'Ennemi

9.1 Contact Potentiel

Le niveau du contact ennemi est fonction de l'occupation d'unités US sur les cartese ayant un marqueur PC (contact potentiel) et du niveau d'Activité Actuelle. L'activité actuelle change immédiatement en fonction de conditions. On la met à jour au fur et à mesure que la situation évolue sur la surface de jeu, y compris lors des tests d'activité ennemie, du mouvement d'unités amies pendant la Phase de Commandement et lors de la résolution des contacts potentiels. On place le marqueur d'Activité Actuelle à côté du marqueur de Visibilité Actuelle près du haut de la surface de jeu.

Les niveaux d'Activité Actuelle par ordre croissant sont :

1. Pas de contact :

Il n'y a pas de VOF ou de PDF sur la surface de jeu et aucune unité ennemie n'a été repérée.

2. Contact :

Il y a un VOF sur une carte occupée par des amis ou des ennemis ou au moins une unité ennemie repérée se trouve sur la surface de jeu.

3. Engagé :

Au moins deux cartes occupées par des amis ou des ennemis ont un VOF.

4. Lourdement Engagé :

Au moins deux cartes occupées par des amis ou des ennemis ont un VOF, et au moins une carte contient des unités amies ET ennemies.

9.1.1 Marqueurs de Contact Potentiel (PC)

Ces marqueurs PC contrôlent le type et la position d'un contact ennemi (9.2). Dans certaines missions, ils peuvent se déplacer, représentant un mouvement ennemi potentiel. Ces marqueurs ont deux côtés. L'un d'eux a la lettre A, B ou C, l'autre a un point d'interrogation. Les lettres représentent la probabilité et l'importance d'un contact ennemi, de A le plus important à C le moins important. Le « ? » indique la présence d'unités ennemies non repérées.

9.1.2 Placement Initial de Marqueurs PC pour les Missions Offensives et les Patrouilles

Pour les missions offensives, placez des marqueurs PC sur la surface de jeu lors de la mise en place de la mission. Les Instructions de Mission indiquent quel type de marqueur PC à placer par rangée, de quel côté les placer, et comment les placer. On place un marqueur du type indiqué par carte qui n'est pas occupée par une unité amie dans cette rangée. Certaines missions peuvent demander le placement de forces ennemies sur la carte en plus de marqueurs PC.

Si une mission demande le placement aléatoire de marqueurs PC aux lettres différentes, on choisit autant de marqueurs de chaque lettre qu'il y a de cartes de terrain à marquer. On retourne les marqueurs côté ?, on les mélange et on place le nombre requis côté ?. Par exemple, si les Instructions de Mission disent de placer aléatoirement 8 marqueurs B et C, mélangez ensemble 8 marqueurs B et 8 marqueurs C, et placez alors aléatoirement 8 d'entre eux côté ?. S'il n'y a pas assez de marqueurs d'une lettre en particulier, on en prend autant que possible et on choisit un nombre égal des autres lettres. Par exemple, plusieurs missions au Vietnam demandent de placer aléatoirement des marqueurs PC sur 25 cartes. Dans ce cas, on prend les 16 marqueurs A, les 16 marqueurs B et les 16 marqueurs C, on les mélange et on en place 25 côté ?.

9.1.3 Placement de Marqueurs PC pour les Missions Défensives.

Pour les missions défensives, on place des marqueurs PC sur les cartes ou sur des rangées entières comme l'indiquent les Instructions de Mission lors des Tests d'Activité Ennemie. On les résout ensuite normalement (9.1.5). On retire tout marqueur PC non résolu à la fin d'un tour particulier.

9.1.4 Contre-Attaques

Il peut y avoir une contre-attaque lors de certaines missions offensives, lors d'un tour particulier ou suite à un événement de QG Supérieur ennemi. Pendant le tour de la contre-attaque, on place des marqueurs PC sur toute carte occupée par des unités US du type indiqué par les instructions de mission. L'événement peut spécifier que cela peut durer plusieurs tours. Certaines missions peuvent avoir un éventail de troupes différentes rien que pour les contre-attaques. La séquence de jeu pour la mission est toujours celle d'une mission offensive, mais les tests d'activité (9.4.) se font avec les tactiques d'assaut pour les trois prochains tours ou jusqu'à la fin de la mission, selon ce qui arrive en premier.

9.1.5 Résolution des Marqueurs PC

On résout les marqueurs PC lors de la Phase VOF. Il y a contact ennemi potentiel quand une carte contient à la fois une unité US et un marqueur PC. Si le marqueur PC est côté ?, retournez-le côté lettre avant de le résoudre (mais pas les marqueurs ? utilisés pour indiquer les unités ennemies non repérées).

Pour le résoudre, consultez la Table de Tirage de Contact Potentiel (*Potential Contact Draws Chart*) et croisez la lettre du marqueur avec le niveau d'activité actuelle. Si le résultat donne '*Auto*', le contact est automatique sans avoir à tirer de carte. Si c'est un nombre, tirez ce nombre de cartes ; il y a contact si l'une des cartes contient le mot 'Contact !' localisé en partie supérieure centre. Il est possible qu'il n'y ait pas de contact ennemi. On retire ensuite le marqueur PC. On ajuste le niveau d'activité à l'apparition d'ennemis, si nécessaire (9.1).

Si on doit résoudre plusieurs marqueurs PC, on le fait dans l'ordre alphabétique. On résout aléatoirement plusieurs marqueurs de même lettre.

En établissant un contact, consultez les Instructions de Mission pour déterminer le type de contact basé sur la lettre du marqueur PC (9.2.1).

Si deux marqueurs PC se retrouvent sur une même carte suite à un événement (comme une contre-attaque), on retire la lettre la plus basse (A est la plus haute).

© 2008, 2017 GMT Games, LLC

Des véhicules peuvent traverser des cartes de terrain sans résoudre leurs marqueurs PC. On ne les résout que dans les cartes où les véhicules terminent leur mouvement.

9.2 Génération de Forces Ennemies

Déterminez le type de contact ennemi en établissant un contact, et placez-les sur la carte comme suit.

9.2.1 Type de Contact Ennemi

Pour chaque marqueur PC pour lequel il y a contact, déterminez le type et la disposition de l'ennemi. Tirez une carte d'action et lisez le chiffre sous le 10. Croisez ce résultat avec la lettre du marqueur PC sur l'Information de Mission pour trouver la composition de la force ennemie. Vérifiez le # sur la Table de Composition de Force Ennemie (*Enemy Force Package Table*) dans les Instructions de Campagne pour une description exacte de l'ennemi.

La Table de Composition de Force donne les informations suivantes :

Package Name : Habituellement une description de la force, mais voir *Description* pour les détails.

Place VOF/PDF ?: Vous dit si l'ennemi ouvre le feu immédiatement ou non. Les forces ennemies n'ayant pas initialement de VOF/PDF devraient ouvrir le feu automatiquement au moment où la situation sur le terrain change lors de tours ultérieurs.

Unit Spotted ?: Voyez-vous la nouvelle unité ? Si c'est le cas, vos unités éligibles et disponibles ouvrent le feu sur elle. Sinon, on retourne le marqueur PC côté ? que l'on place au-dessus des nouveaux arrivants pour se rappeler qu'ils ne sont pas repérés.

Placement : Où placer l'unité ? Cette colonne n'est utilisée que si la table de Placement d'Unité indique '*Per Package Placement Table*'. Vous devez continuer de lancer les dés sur la table de Placement d'Unité pour trouver une direction.

Description : Indique les types et nombres d'unités à placer :

- Mines,
- *Incoming* (NCM#) (avec un observateur)
- Sniper,
- Illumination,
- Leaders (à choisir aléatoirement)
- Observateurs Avancés
- Équipes,
- Squads
- Canons/armes, ou
- Toute combinaison de ce qui précède.

Placez toujours l'une des unités indiquées. Si plusieurs unités sont listées, placez celles avec le signe + ensemble sur la même carte. Placez celles séparées par un '/' sur des cartes différentes. Ainsi, plusieurs contacts provenant de différentes directions peuvent se produire simultanément. Notez au dos du carnet de mission les unités ennemies et les munitions.

Si la composition générée ne peut pas être placée car il n'y a pas assez de pions disponibles, ne tenez pas compte de cette composition et tirez des cartes supplémentaires jusqu'à ce que vous génériez une composition contenant des unités disponibles.

9.2.2 Position du Contact Ennemi

On place toutes les mines et tous les *Incoming* sur la carte où s'est produit le contact ; on doit déterminer une position pour tous les autres. Tirez une carte d'action et regardez le chiffre sous la colonne 10. Utilisez ce chiffre sous la Table de Placement d'Unité dans les informations de mission pour obtenir son placement. Ce placement indique la direction et la distance des forces ennemies par rapport à la carte de terrain où s'est produit le contact. Assurez-vous de vérifier l'information de mission pour toutes les instructions de placement ou de force spéciale.

Si le résultat du placement est '*Per Package Table Placement*', référez-vous à la colonne de placement dans cette table de Composition de Force de la campagne (*Force Package Table*) pour déterminer si on place les unités sur la carte où s'est produit le contact ou sur des cartes à portée maximale en LOS depuis la carte du contact. Si cette colonne vous dit de placer l'unité sur des cartes adjacentes, ou en LOS max, continuez de tirer des cartes sur la Table de Placement d'unité jusqu'à obtenir une direction (Front/Flanc/Arrière ; Gauche ou Droite).

La direction est relative à l'orientation de la surface de jeu par rapport au joueur (le front est la première rangée vers le haut de la surface de jeu, la gauche est la gauche du joueur, etc.). Les instructions de mission indiquent si l'ennemi est repéré ou non et s'il est à couvert, et quel type de couvert dans ce cas. On ne place pas d'unité indiquée après un '/' sur la même carte qu'une autre unité de la même composition ; on continue de vérifier le placement jusqu'à ce qu'on obtienne une carte différente.

Une unité placée en LOS max doit pouvoir voir l'unité déclenchant le contact. Cela représente un contact obtenu par un ennemi ouvrant le feu.

On ne peut pas placer une composition sur une carte se trouvant déjà le long du PDF d'une autre unité ennemie ; on continue de tirer des cartes d'action jusqu'à ce qu'une autre position valide soit trouvée. On ne peut JAMAIS placer une composition ennemie sur une carte contenant déjà des unités ennemies. ***Exception*** *: Les unités sont placées ensemble avec un résultat '+'*. On continue de tirer des cartes d'action jusqu'à ce qu'une position valide soit trouvée.

Une composition ennemie peut apparaitre sur une carte contenant des unités US si les tables de placement le demandent.

Note : Si une équipe de mortier apparait sur une carte contenant vos unités, elle devra, selon les règles, pouvoir n'engager que les unités sur cette carte, et elle sera retournée côté Équipe de Tir pour pouvoir le faire. Les forces ennemies peuvent aller sur une carte ayant encore un marqueur PC. Dans ce cas, on laisse ce marqueur en place.

Une force ennemie ne peut pas aller sur une carte contenant un VOF ennemi. On continue de tirer des cartes d'action jusqu'à ce qu'une position valide soit trouvée. Et inversement, c'est-à-dire que vous ne pouvez pas placer un VOF ennemi sur une carte contenant une unité

© 2008, 2017 GMT Games, LLC

ennemie, même si elle n'a pas été repérée par des unités US. ***Exception :*** *Quand une unité US se trouve sur une carte contenant à la fois une unité ennemie et un PC, si ce PC déclenche un ennemi qui place un VOF, cet ennemi placera son VOF sur la carte de l'unité déclenchant (ciblant l'unité US qui l'a déclenché, selon 9.2.4). Ainsi, dans ce cas uniquement, des unités ennemies placent des VOF sur des cartes contenant d'autres unités ennemies. Vous verrez que dans la plupart des cas, il est quand même avantageux pour l'ennemi d'agir ainsi, car leurs troupes se trouvent généralement dans des fortifications. Cela représente de multiples fortifications croisant leurs tirs pour empêcher les unités US de les submerger.*

On retire les marqueurs PC se trouvant sur la ligne de tir et au même niveau d'unités ennemies placées (l'ennemi ne tirera pas intentionnellement sur ses propres troupes, sauf s'il peut tirer au-dessus de têtes de troupes amies situées en contrebas).

Le placement des forces ennemies peut agrandir la surface de jeu au-delà de sa configuration initiale par le placement de cartes de terrain supplémentaires. Les unités US ne peuvent pas traverser les limites originales sauf si les instructions de mission le permettent. Il se peut que la surface de jeu s'étende sur la zone de transit (dans ce cas, la zone de transit principale s'étend aussi pour permettre le mouvement US hors-carte selon 2.3.5). Pour étendre la surface de jeu, tirez une carte de terrain de la pioche et placez-la où c'est nécessaire. Si c'est une colline, placez-la et continuez de tirer jusqu'à obtenir une carte qui ne soit pas une colline et placez toutes ces cartes sur la première colline tirée. Si on doit placer une unité ennemie à distance maximale, et que la carte de terrain permette à la LOS de la traverser, on continue de tirer des cartes de terrain jusqu'à atteindre la distance maximale pour l'unité ennemie, ou qu'une carte de terrain bloquant la LOS soit tirée.

9.2.3 Couvert Ennemi

Les instructions de mission indiquent un couvert par défaut. Toutes les unités ennemies d'une composition placées sur la même carte sont placées sous le marqueur de couvert indiqué sauf si

a) La composition de l'unité mentionne spécifiquement un autre type de couvert, auquel cas on utilise ce dernier, ou

b) Elle indique que l'unité est Exposée, auquel cas elle n'a pas de couvert.

Quand une composition ennemie ne fait pas mention d'un couvert, on place les unités ennemies sous le couvert par défaut indiqué par les instructions de mission. Quand elles disent '*under* [type de fortification]', les unités sont placées sous cette fortification. Quand elles disent '*in Cover*', on place les unités sous un marqueur de couvert +1. Quand elles disent '*No Cover*', on ne place pas de couvert sur les unités. Les unités ennemies placées sous un couvert de bâtiment multi-étage sont placées au niveau du sol, sauf si les instructions de la composition l'indiquent autrement.

9.2.4 Tir Ennemi (VOF/PDF)

Quand elles sont placées, les unités ennemies cibleront toujours l'unité qui a déclenché leur placement. ***Exception*** *: Au Vietnam Vol I et mission Peleliu Vol II* ***uniquement****, les unités ennemies* ***peuvent*** *être générées sur la carte d'unités US qui* ***ne les ont pas*** *déclenchées, les ennemis ouvrant le feu sur ces dernières et non sur les unités qui les ont déclenchées. Cela représente l'utilisation extensive de tunnels par l'ennemi au Vietnam et de cavernes et autres trous d'araignée à Peleliu.*

Si la position du placement tirée ne permet pas légalement à l'ennemi de cibler l'unité US la déclenchant, tirez pour obtenir un placement différent, autant de fois qu'il le faut. Si cette combinaison ne peut pas être placée légalement pour se conformer avec cela, tirez une combinaison différente. Si AUCUNE combinaison ne peut se conformer légalement, défaussez ce contact.

9.3 Repérer l'Ennemi

Certaines unités ennemies sont placées en jeu automatiquement repérées selon les tables de composition de force ennemie. De nombreuses unités ennemies arrivent en jeu non repérées. Cela s'applique à tous les occupants d'une carte. Des unités amies ne peuvent pas engager des unités ennemies sur une carte non repérée, même si ces ennemis peuvent engager des unités amies. On considère que les forces amies sont toujours repérées par l'ennemi.

Pour repérer un ennemi, il faut faire une tentative d'action avec un tirage de base de 2 cartes, modifié par les modificateurs de la table de modificateurs de tentative de repérage (*Spotting Attempt Draw Modifiers Chart*), pour un minimum d'une carte. Notez que certains modificateurs concernent l'unité tentant de repérer alors que d'autres concernent l'unité que l'on cherche à repérer.

Il ne peut pas y avoir des unités repérées et d'autres qui ne le sont pas sur une carte. Si l'une des unités sur la carte est repérée, toutes le sont, même celles qui viennent d'y entrer. Un ennemi non repéré entrant sur une carte contenant un ennemi repéré est automatiquement repéré.

On ne peut pas cibler un ennemi non repéré. Seuls deux cas permettent d'affecter un ennemi non repéré par un VOF ami :

- En recevant une mission de tir de bataillon et qu'une ou les deux cartes adjacentes de votre choix contiennent des ennemis non repérés.
- Si un ennemi non repéré se retrouve sur une carte ayant déjà un VOF ami (par exemple, si des unités US tirent sur une carte vide et que le placement d'un PC génère un ennemi sur cette carte).

9.4 Vérifications d'Activité Ennemie

On fait un test pour chaque unité ennemie lors du segment de vérification d'activité ennemie de chaque tour. Rappelez-vous d'abord de déterminer aléatoirement dans quel ordre tester chaque carte occupée par l'ennemie, puis pour chaque carte, de tester les unités clouées/LAT, les unités en bon ordre et les leaders, dans cet ordre. On ne teste **qu'une fois par tour** chaque unité ennemie, même s'il y a un changement de statut.

© 2008, 2017 GMT Games, LLC

Il existe trois tables de hiérarchie de vérification d'activité.

- Clouée/LAT
- Offensif, et
- Défensif

Sur les tables d'activité hiérarchique offensive et défensive, on trouve des colonnes pour les différentes tactiques ennemies (*Defensive : Delay, Hasty, Deliberate ; Offensive : Assault, Overrun*). On localise la hiérarchie et les tactiques utilisées par l'ennemi pour la mission dans les instructions de mission et on utilise la colonne appropriée pour les tests d'activité. On vérifie les unités clouées et les LAT sur la Table *Pinned/LAT*. Notez que les tactiques peuvent changer lors d'une contre-attaque (9.1.4).

Pour toutes les tables, on prend le premier cas qui s'applique à l'unité en commençant par le haut et en allant jusqu'en bas de la colonne de tactique appropriée. On détermine aléatoirement l'ordre de vérification des cartes occupées par l'ennemi. Pour chaque carte, on vérifie les unités clouées/LAT en premier, puis celles en bon ordre, et enfin les leaders. On tire une carte en utilisant la section des nombres aléatoires correspond au cas s'appliquant pour déterminer l'action ou les tentatives, s'il y en a, que l'unité accomplit. On applique ou on tente l'action immédiatement avant de passer à l'ennemi suivant.

Un ennemi qui n'est pas engagé par un ami doit engager (en plaçant un VOF et une PDF) tout ami se déplaçant dans sa LOS ; aucun tirage n'est nécessaire. Contrairement aux forces amies, les unités ennemies engageront des cartes contenant des unités des deux camps. S'il y a plus d'une carte occupée dans sa LOS, elles engagent la plus grande cible en nombre de pas. En cas d'égalité, on détermine aléatoirement (1.2.2e) la PDF ennemie. Un ennemi perd sa PDF si une unité US entre dans sa carte et son tir est déplacé sur l'unité entrant. Les unités ennemies *ne continueront pas* de tirer sur une carte ne contenant plus de cible valide (toute unité qui n'est pas une perte). Dans ce cas, on considère que l'ennemi a reçu l'ordre de cessez-le-feu.

On ne fait pas de vérification d'activité pour une unité dont l'action est demandée par une autre règle, comme pour une unité à court de munitions. Si le résultat obtenu sur les tables de hiérarchie d'activité ennemie ne peut être accompli légalement, et qu'il n'y a pas d'alternative pour ce résultat, ou s'il n'y a pas de rangée s'appliquant à l'unité dans son état actuel, alors cet ennemi ne fait rien.

Quand un ennemi doit choisir entre plusieurs cibles sur sa carte, il choisit d'abord la plus grande, puis aléatoirement par les unités de même taille.

Les unités ennemies se déplaçant subissent les mêmes restrictions que les unités US se déplaçant. Ainsi, les ennemis se déplaçant sont Exposés, même s'ils se replient ou cherchent un couvert. De plus, certains types d'unité Exposée ne peuvent pas tirer, comme indiqué en 6.4.

Les unités ennemies recevant un résultat *Fall Back* (repli) s'éloigneront des unités US dans l'une des 3 cartes sur leur arrière (2 cartes si elles sont sur le bord de la surface de jeu). La première priorité d'un repli est d'aller sur une carte hors de LOS d'unités US. La priorité suivante est la carte ayant la plus haute valeur de terrain. Si plusieurs cartes correspondent à ces priorités, on la détermine aléatoirement. Si un ennemi cible une unité US sur sa carte et doit se replier, il continuera de cibler la même unité US après s'être replié (sauf si, bien sûr, il se replie sur une carte contenant elle aussi une unité US). On n'étend pas la surface de jeu si une unité ennemie se replie suite à un résultat *Fall Back* d'un Test de Hiérarchie d'Activité ; l'unité est retirée du jeu à la place.

Notez que certains résultats de Hiérarchie d'Activité Ennemie demanderont d'enlever une unité ennemie et de la remplacer par un marqueur PC. Dans de tels cas, on place un marqueur PC ayant la même lettre que celui placé au déploiement sur cette rangée. S'il y a déjà un marqueur PC, on n'en place pas d'autre et on enlève simplement l'unité ennemie.

9.5 Mines, Pièges & Claymores

Placez tout VOF de mines découvertes via un Contact Potentiel sur la même carte que l'unité ayant résolu le contact potentiel. Chaque unité, amie ou ennemie, sur cette carte à ce moment doit immédiatement faire un test de mines. Comme indiqué sur le marqueur, on tire 3 cartes d'action pour chaque unité. L'unité est touchée si au moins une de ces cartes contient le symbole d'explosion ; on retourne le marqueur de mines côté explosion pour se rappeler d'appliquer ses effets lors du segment des effets du combat. Le VOF pour une mine est de -4 pour l'infanterie et -2 pour le combat AT.

Ensuite, chaque unité, infanterie ou véhicule, amie ou ennemie, entrant ou se déplaçant sur une carte minée doit tester l'attaque de mines comme ci-dessus. Cela s'applique aussi bien le tour où la mine fut découverte que plus tard. On ne teste pas quand une unité quitte une carte minée. On n'enlève pas les mines.

Les pièges (*booby traps*) apparaissent comme les mines. Par contre, ils n'attaquent qu'une fois. Quand un piège apparait, il attaque automatiquement une unité avec un modificateur -4. Si plusieurs unités occupent la carte, celle qui est attaquée est déterminée aléatoirement. Il n'y a pas de marqueurs de piège ; on utilise le marqueur d'attaque à la grenade pour s'en rappeler.

Les claymores sont disponibles selon les instructions de mission. On les place au début de la mission sur ou adjacentes à une carte occupée par des unités US, et pas plus d'une par carte. Si un ennemi entre ou apparait sur une carte contenant une claymore, cette dernière attaque une unité avec un modificateur -4, après tous les mouvements ennemis. Si plusieurs unités peuvent être attaquées, déterminez aléatoirement celle qui le sera. On retire la claymore après cela.

Note : La visibilité limitée n'affecte pas les mines, pièges et Claymores.

9.6 Snipers

En contactant un sniper, on tire une carte d'action pour déterminer son placement selon la table de placement de contact dans les instructions de mission.

© 2008, 2017 GMT Games, LLC

Cependant, on le place toujours à portée maximale et en LOS de la carte affectée, et non repéré. Un sniper peut attaquer avec des grenades, et peut attaquer gratuitement à la grenade quand il subit une attaque à la grenade.

Un sniper reste en jeu et continue d'attaquer la carte l'ayant amené en jeu jusqu'à ce qu'il soit repéré. Une fois repéré, et s'il est en bon ordre, on doit le déplacer en l'éloignant d'unités amies lors de chaque segment de vérification d'activité jusqu'à ce qu'il sorte de toute LOS amie ou soit sorti de la surface de jeu (ce qui le retire du jeu). Quand un sniper en bon ordre est repéré et donc suit ses instructions pour s'éloigner des unités US jusqu'à sortir de leur LOS, sa première priorité est la carte permise qui le sort de la LOS de toutes les unités US. Sa priorité suivante est la carte ayant la plus haute valeur de terrain. Si plusieurs cartes correspondent à ces priorités, on la détermine aléatoirement. Une fois hors de la LOS de toute unité US, il redevient 'non repéré'. Par contre, un sniper dans une fortification ou une caverne reste sur place s'il est repéré.

S'il n'y pas de cible sur la carte cible, le sniper engagera la carte occupée par des amis la plus proche dans sa LOS. S'il y a plusieurs cibles potentielles, il engagera celle ayant le plus de pas. S'il y en a encore plusieurs, il la détermine aléatoirement (6.2.2).

Si le sniper n'a plus de cibles éligible, il reste en place jusqu'à ce qu'apparaisse une nouvelle cible.

Notez Que les snipers ne sont pas gérés par la hiérarchie des activités ennemies, mais par cette section. Cependant, s'ils sont cloués ou réduits en LAT, ils suivront alors la hiérarchie des activités de LAT ennemis.

Si un véhicule entre dans une carte ciblée par un sniper, ce véhicule subira uniquement le VOF S de ce sniper, pas le H (le H n'affecte que la cible spécifique). Cependant, si un véhicule est sur une carte quand le sniper se choisit une cible, ce véhicule fera partie des cibles à choisir et, s'il est choisi, il subira le VOF H du sniper (dans ce cas, le sniper a eu le temps de viser l'équipage).

9.7 Leaders

Un leader est pris aléatoirement quand il apparait via un marqueur PC. Il n'y a pas de différence fonctionnelle entre les leaders ennemis disponibles.

Quand un leader ennemi est en jeu, on tire une carte supplémentaire pour toute tentative d'action faite par les unités ennemies en communication visuelle-verbale avec le leader. On retourne un leader ennemi seul sur sa carte côté Équipe de Tir lors du premier segment de vérification d'activité ennemie après qu'il soit dans cet état.

9.8 Observateurs de Tir Indirect

Placez un VOF *Incoming !* ennemi sur la carte de l'unité l'ayant créé suite à la résolution d'un contact potentiel. Il y a toujours un observateur le contrôlant. Tirez une carte d'action déterminant le placement de l'observateur selon la table de placement de contact se trouvant dans les instructions de mission, mais placez-le non repéré et toujours à portée maximale de LOS de la carte affectée. Le tir initial intervient toujours automatiquement sans besoin de tirage.

À condition que l'observateur reste en bon ordre et dispose de missions de tir, il continuer de demander des tirs avec les priorités suivantes :

1. Les unités sur la même carte que son VOF *Incoming* !.
2. La carte en LOS ayant un véhicule.
3. La carte en LOS ayant le plus de pas.
4. En cas d'égalité sur le nombre de pas, et à la même portée, à déterminer aléatoirement.
5. S'il n'y a pas de cible, l'observateur ne fait rien.

Le nombre de missions disponibles (y compris la mission initiale), le NCM et le nombre de tirages pour tous les tirs après le premier sont indiqués dans les instructions de mission. Un observateur ennemi tente d'appeler pour tous les tirs après le premier lors du segment de vérification d'activité ennemie. Une mission de tir est dépensée uniquement si le tirage de la demande de tir est réussi. On retire du jeu les observateurs en bon ordre quand ils ont dépensés toutes leurs missions de tir.

Comme le sniper, les observateurs ennemis ne sont pas gouvernés par la hiérarchie d'activité ennemie mais par leurs propres règles dans cette section. Cependant, s'ils sont cloués ou réduits à un LAT, ils suivront alors la hiérarchie d'activité ennemie pour les LAT.

9.9 Munition Ennemie

On tient le compte des munitions et des missions de tir ennemies au dos du carnet de mission, ou avec les marqueurs fournis (certains joueurs préfèrent utiliser les marqueurs sur la surface de jeu). Lors de la phase de nettoyage, on retire du jeu toute Équipe ennemie non repérée et à court de munitions. On fait en sorte que chaque telle Équipe ennemie en bon ordre et repérée tente de quitter la surface de jeu en s'éloignant d'une carte des unités amies lors de chaque segment de vérification d'activité jusqu'à ce qu'elle soit hors LOS amie ou ait quitté la surface de jeu, auquel cas elle est retirée du jeu. On doit déplacer l'unité ennemie par les cartes offrant le meilleur couvert tout en l'éloignant des unités amies les plus proches. Si plus d'une carte possible remplit ces conditions, alors on détermine la carte aléatoirement. Les squads ennemis dont on tient compte des munitions ne tentent pas de quitter la surface de jeu quand ils sont à court de munitions.

9.10 Véhicules Ennemis

Les véhicules ennemis peuvent être activés pour le mouvement et le combat lors de la phase de véhicule via une vérification d'activité. Les instructions de mission fourniront les priorités spécifiques aux véhicules ennemis quand ils sont activés. Quand des véhicules de deux camps sont activés lors d'une mission offensive ou de patrouille, l'attaquant agit en premier, puis les activations s'alternent.

© 2008, 2017 GMT Games, LLC

9.11 Fanatisme Ennemi

Les instructions de mission ou de campagne peuvent indiquer que des forces ennemies en jeu sont fanatiques. Les ennemis fanatiques ne sont pas changés en Équipes Paralysées ou Désorganisées en étant touchées. Suite à un HIT, un résultat L est traité comme un F, et un résultat P est traité comme un C. Les fanatiques sont cloués normalement.

9.12 Vague Humaine

Les compositions de forces de certains contacts ennemis peuvent indiquer des assauts de vagues humaines. Tous les résultats *HIT* sont des C (et elles ne peuvent pas être clouées). Les vagues humaines ne sont jamais clouées.

9.13 Prisonniers

On considère que les Équipes Désorganisées ou Paralysées sont capturées s'il n'y a pas d'autres forces amies sur la carte ET qu'il y a des unités en Bon Ordre ou des Équipes de Tir ou d'Assaut adverses. Si un camp ne prend pas de prisonniers selon les instructions de campagne, toutes les unités capturées sont alors converties en pertes (descendus par ceux qui les ont capturés). Sinon, une unité d'un seul Pas et ayant un VOF peut garder un nombre quelconque de Pas capturés sur une carte donnée. Ce garde et les Pas capturés sont immédiatement retirés du jeu. Si le garde est une unité amie, il ne sera plus disponible pour le reste de la mission mais reviendra pour la mission suivante avec son expérience d'origine (ce n'est pas un LAT). Les pertes ennemies sont automatiquement capturées si la carte est Dégagée à la fin de la Phase de Capture Mutuelle & de Retraite. Retirez-les simplement du jeu et placez-les sur le tableau de Commandement (10.3.1). Les unités ennemies ne capturent jamais les pertes amies.

Note : C'est une simplification du Vol I car trop d'énergie était dépensée sur ce qui pouvait arriver en prenant, gardant, et transportant des prisonniers ce qui n'arrivait pas souvent.

10.0 Ralliement, Reconstitution & Expérience

On peut améliorer l'état d'une unité à l'état réduit lors d'une mission en la ralliant ou en la reconstituant. On peut augmenter son niveau d'expérience entre les missions en dépensant des points d'expérience. On peut aussi promouvoir ou remplacer des unités entre des missions.

10.1 Ralliement

10.1.1 Rallier des Unités Clouées

Rallier permet de retirer les marqueurs *PINNED*. Action de ralliement 4.2.3.a.

10.1.2 Rallier des Unités Côté Équipe de Tir

Rallier permet de retourner une Équipe de Tir en bon ordre (cad Équipe d'Armes, FO ou QG). Action de ralliement 4.2.3.f. Les unités ainsi retournées gardent leur niveau d'expérience.

10.1.3 Rallier un LAT

On peut améliorer l'état d'une unité en réussissant une action de ralliement. Ces états sont, dans l'ordre croissant d'amélioration :

1. Équipe Paralysée
2. Équipe Désorganisée
3. Équipe de Tir ou d'Assaut
4. Bon Ordre

Action de ralliement 4.2.3.b-e

Une unité ayant subi un résultat de combat (6.3.3) l'ayant remplacée en LAT (Paralysée, Désorganisée ou Équipe de Tir générique) ne peut plus revenir à son état d'origine. L'état le plus élevé pouvant être atteint via un ralliement pendant une mission est une Équipe de Tir ou d'Assaut générique.

10.2. Reconstitution

10.2.1. Squads

On peut reconstituer un squad ayant été retiré du jeu. Deux, trois ou quatre équipes de tir ou d'assaut peuvent recevoir un ordre de tentative de reconstitution de squad (4.2.3.i). S'il réussit, on remplace les équipes par un squad de 2, 3 ou 4 pas, respectivement.

Ainsi, en pratique, un squad normal peut revenir à son pion d'origine en bon ordre pendant une mission en ralliant d'abord ses pas en équipes de tir ou d'assaut, puis en les reconstituant en squad. L'expérience de l'unité reconstituée, cependant, est basée sur celles des LAT (*Line* pour Assaut, *Green* pour les autres)

Qu'il n'y ait pas de mécanisme pour indiquer quel LAT viennent de quels squads est intentionnel. Les unités réduites à l'état de LAT peuvent n'être que des groupes épars d'hommes aux buts disparates. Dans l'enfer du combat, elles se réorganisent comme elles peuvent. À qui elles appartiennent est une autre affaire.

Une unité qui rallie ou se reconstitue ne peut jamais avoir plus de puissance de feu qu'elle n'en avait à l'origine.

10.2.2 QG

Reconstituer un QG revient à remettre en jeu un QG qui a été retiré en convertissant un Pas éligible en bon ordre sous la forme du QG désiré. Un tel QG rentre toujours en jeu avec l'expérience *Green*.

Note : Rallier un QG côté équipe de tir le retourne de l'autre côté (4.2.3f).

QG de Peloton

On peut reconstituer un QG PLT à partir d'un XO, 1st SGT ou d'un Pas en bon ordre de ce peloton. Toute unité éligible peut être utilisée ; aucune chaine de commandement ne restreint qui peut servir pour remplacer un QG PLT. Action de Commandement et Contrôle 4.2.1.d.

© 2008, 2017 GMT Games, LLC

QG de Compagnie

On peut reconstituer un QG CO à partir de son XO, d'un QG PLT d'un FO d'artillerie, du 1st SGT, puis du CO GySgt, dans cet ordre. Une unité de plus haut niveau encore en jeu côté équipe de tir doit d'abord être ralliée avant de servir à reconstituer le QG CO ; on ne peut pas ne pas en tenir compte tant qu'elle n'est pas retirée du jeu. Par exemple, pour que le 1st SGT serve à reconstituer un QG CO, il faudrait que le XO, tous les QG PLT et le FT Arty aient été retirés du jeu. Action de Commandement et Contrôle 4.2.1.e.

10.2.3 Équipes d'Armes et FO

Une fois que leur pion a été retiré du jeu, il ne peut plus revenir via un ralliement ou une reconstitution lors du déroulement d'une mission. S'ils ont été changés en équipes paralysées ou désorganisées, ils peuvent être ralliés en équipes de tir ou d'assaut génériques pour reconstituer des squads.

10.3. Expérience

10.3.1. Gagner de l'Expérience

La compagnie reçoit des points d'expérience en accomplissant des tâches pendant une mission. Les instructions de mission indiqueront combien vaut chaque tâche.

Les tâches possibles comprennent ce qui suit, mais ce n'est pas exclusif :

- Capture de perte ennemie
- Capture de prisonniers ennemis
- Dégager un certain nombre de cartes
- Dégager toutes les rangées
- Dégager une autre carte ayant un marqueur PC B ou C
- Dégager une autre carte ayant un marqueur PC A
- Dégager des cartes sur une certaine colonne
- Dégager des cartes sur une certaine rangée
- Dégager plus qu'un certain nombre de cartes
- Dégager d'autres cartes sur les rangées untel et untel
- Dégager les cartes de périmètre
- Terminer l'événement de QG marqué '*' ce tour
- Chaque carte sans troupes ennemies occupée à la fin
- Infliger des pertes ennemies (sans les capturer)
- Détruire des véhicules ennemis
- Réussir une attaque à la grenade
- Sécuriser la carte de position d'attaque
- Sécuriser la carte d'objectif principal
- Sécuriser la carte d'objectif secondaire
- Réussir à évacuer une perte amie

Il n'est pas nécessaire de transporter une perte ennemie pour la capturer mais on doit dégager sa carte à la fin de la Phase de Capture et Retraite Mutuelle pour en obtenir les points. On place les pertes ennemies capturées sur le tableau de Commandement pour l'indiquer.

'Dégager' (*Clear*) signifie que toutes les unités ennemies et marqueurs PC ont été retirés.

'Sécuriser' (*Secure*) signifie qu'une unité amie occupe la position. 'Sécuriser et Dégager' signifie les deux.

On détermine à la fin d'une mission si une carte a été dégagée. On n'obtient pas les points pour avoir dégagé une carte pendant une mission si elle est réoccupée par l'ennemi avant la fin de la mission, et on n'en obtient pas le double si on la dégage deux fois.

10.3.2. Utilisation des Points d'Expérience

À la fin d'une mission, on utilise les points d'expérience pour promouvoir des Pas. Les promotions ne se produisent jamais pendant une mission. Les pertes revenant peuvent servir à promouvoir une unité.

À la fin d'une mission, faites ce qui suit dans cet ordre :

- Notez les points d'expérience.
- Rétrograder en *Green* tous les pas terminant la mission en LAT.
- Promouvoir les pas.
- Ajouter les remplacements disponibles.

Cela coûte 1 point d'expérience pour promouvoir un pas de *Green* à *Line* et 3 points de *Line* à *Veteran*. On ne peut promouvoir un Pas que d'un niveau entre deux missions. Puis on peut utiliser les points d'expérience pour acheter des compétences (10.7) pour la mission suivante. La compagnie perd tout point d'expérience non utilisé.

On ne peut pas utiliser de points d'expérience pour promouvoir les Pas attachés ou en soutien assignés à la compagnie selon les instructions de mission (génie, armes lourdes, etc.).

10.3.3 Utiliser des Points d'Expérience Après des Patrouilles

On considère que chaque patrouille dans une mission de Patrouille de Combat est une mission distincte, et ainsi, on accumule les points d'expérience entre chaque patrouille mais seules les unités y ayant participé peuvent être promues.

10.4. Remplacement

À la fin d'une mission réussie, la compagnie reçoit des Pas de remplacement. On n'en reçoit qu'après avoir réussi à terminer une mission, pas après l'avoir retenté.

Les remplacements arrivent généralement au niveau *Green*, mais après une mission, certains deviennent *Veteran* car des soldats légèrement blessés reviennent dans la compagnie. Pour chaque mission, un Pas de perte sur quatre revient en tant que *Veteran*, en arrondissant à l'entier inférieur (par exemple, 7 Pas de pertes ramènent 1 Pas *Veteran*). On peut ajouter ces Pas à n'importe quelle unité de la compagnie.

Ces Pas *Veteran* qui reviennent sont en plus des remplacements indiqués dans les instructions de campagne. Par exemple, si les forces US d'une mission de la 2ème GM ont perdu 6 pas, elles recevront 6 pas de remplacement *Green* et un pas *Veteran*.

Note : Quand on compte les pertes pour déterminer le nombre de pas *Veteran* reçus, comptez TOUTES les pertes, qu'elles aient été évacuées ou non. Mais ne comptez que celles de la mission venant d'être terminées – on ne les gardent pas de mission en mission. Pour les

© 2008, 2017 GMT Games, LLC

missions retentées, on compte le nombre de pertes restant après la dernière tentative réussie.

Distribuez les Pas de remplacement à la compagnie comme l'indiquent les instructions de mission et déterminez ensuite le niveau d'expérience final des unités individuelles. Une fois l'expérience combinée d'une unité de plusieurs Pas déterminée (10.6), tous les Pas sont à ce niveau d'expérience pour la mission suivante.

Vous pouvez aussi utiliser un Pas de remplacement pour reconstituer un QG ou un Personnel, mais cette unité aura aussi un niveau d'expérience *Green*.

Les Équipes d'Arme et FO attachés à votre compagnie pour une mission sont automatiquement remplacés pour les missions suivantes et ne demandent pas de remplacements. Leur organisation parente s'en charge.

10.5. Rotations

Certaines campagnes ont des rotations où les pas *Veteran* quittent la compagnie selon les instructions de campagne.

10.6. Niveaux d'Expérience d'Unités à Plusieurs Pas

Pour les unités à 2 pas :

- *Veteran* + (*Green* ou *Line*) = *Line*
- *Line* + *Green* = *Green*

Pour les unités à 3 pas :

- 2 *Veteran* + *Green*= *Line*
- 2 *Veteran* + *Line* = *Veteran*
- 2 *Line* + n'importe quoi = *Line*
- 2 *Green* + *Veteran* = *Line*
- 2 *Green* + *Line* = *Green*
- *Veteran* + *Line* + *Green* = *Line*

Pour les unités à 4 pas :

- 3 *Veteran* + n'importe quoi = *Veteran*
- 2 *Veteran* + n'importe quoi = *Line*
- 3 *Line* + n'importe quoi = *Line*
- 2 Line + *Green* + *Veteran* = *Line*
- 2 *Green* + 2 *Line* = *Green*
- *3 Green* + n'importe quoi = *Green*

10.7 Compétences

Les compétences peuvent s'acheter avec des points d'expérience entre les missions, peuvent être données via un Évènement de QG Supérieur, ou données au début d'une mission dans les instructions de mission, et on en tient compte avec un marqueur *Skill*. Quand on obtient une compétence ; son marqueur *Skill* est immédiatement attribué à un QG PLT ou un Personnel CO sur le tableau de Commandement. Aucun QG ou Personnel ne peut avoir plus de trois marqueurs *Skill* à un moment donné. Ils ne servent qu'une fois lors d'une tentative d'action ce qui permet de la réussir automatiquement, pour obtenir un tirage supplémentaire, ou pour un Commandement d'initiative générale. On doit quand même tirer les cartes nécessaires pour les compétences permettant de réussir automatiquement une tentative pour déterminer s'il y a un critique ou un enrayage. Une compétence appartenant à un QG PLT peut servir pour toute unité appartenant à ce peloton. Une compétence appartenant à un Personnel CO ne sert qu'à cette unité. On est limité par les marqueurs disponibles. Les compétences inutilisées à la fin d'une mission sont perdues.

Compétence Armée	Compétence USMC	Effet	Coût en expérience
NCO	ESPRIT DE CORPS	Un Commandement d'Initiative Générale	2
NCO	SEMPER FI	Change une Équipe Paralysée en Équipe d'Assaut	2
NCO	SEMPER FI	Change une Équipe Paralysée en Équipe de Tir	1
NCO	SQUAD TACTICS	Fait apparaitre une Équipe d'Assaut ou de Tir d'un Squad de 3 ou 4 Pas	1
GOOD TRAINING	GOOD TRAINING	+1 à une tentative d'action	1
TRAINED EYE	TRAINED EYE	Tentative de Repérage réussie	1
USE THE GROUND	USE THE GROUND	Tentative de Trouver un Couvert réussie	1
EXTRA MAGS	EXTRA MAGS	Tentative de Tir Concentré réussie	1
DEER SLAYER	DEER SLAYER	Tentative d'Infiltration réussie	1
STAR PITCHER	STAR PITCHER	Tentative d'Attaque à Grenade réussie	1

11. Conditions de Victoire

Lors d'une campagne, on doit réussir à terminer une mission avant de passer à la suivante. Les instructions de mission vous indiqueront ce qui détermine la réussite d'une mission et le nombre de fois où elle peut être tentée. On ne peut retenter une mission que si on n'a pas pu la réussir.

11.1. Retenter une Mission Ratée

Résolvez les étapes suivantes lorsque vous retentez une mission. Faites-le aussi pour toute patrouille après la première lors d'une mission de patrouille de combat sauf quand on régénère la surface de jeu entre les patrouilles (ce qui représente une zone différente) ; 11.4.

1) Assignez les points d'expérience obtenus lors de la tentative précédente, mais n'ajoutez pas de remplacement. Ils devront attendre que la mission soit réussie.

© 2008, 2017 GMT Games, LLC

2) Reconstituez les squads à partir des LAT s'il en reste assez, et ralliez-les automatiquement. On laisse les LAT restants en tant qu'équipes de tir.

3) Repositionnez les unités amies sur les cartes amies sécurisées. On peut les placer à couvert.

4) Retirez les équipes paralysées et désorganisées ennemies, ainsi que les pertes.

5) Retirez les unités amies faites prisonnières par l'ennemi.

6) Laissez tout couvert ou toute mine trouvé sur la surface de jeu.

7) Laissez toute unité ennemie à couvert à a sa place, mais tout ennemi n'étant pas à couvert est placé sous le meilleur couvert disponible de sa carte.

8) Retournez les épaves en feu en épaves.

9) Retirez les marqueurs *Pinned*, VOF et PDF.

10) Commencez un nouveau carnet de mission.

11) Retirez les points de commandement mis de côté. Remettez à zéro tous les appuis.

12) Utilisez le même nombre de tours, de missions de tir et de points de munition pour la nouvelle mission.

11.2. Gagner une Campagne

Vous pouvez choisir entre trois méthodes pour déterminer si vous avez terminé une campagne avec succès.

1) Standard : La méthode traditionnelle est de réussir à terminer chaque mission de la campagne avec le nombre de tentatives données par les Instructions de mission, sauf pour les Patrouilles de Combat. Si vous n'arrivez pas à terminer une mission (sauf une Patrouille de Combat), le Chef de Bataillon vous relève de votre commandement.

2) Survivant : Une autre méthode est celle du 'Survivant'. *FoF* a un aspect jeu de rôle, car vous avez le rôle de Commandant de Compagnie. En mode survivant, votre but est de terminer la campagne sans que le QG CO ne devienne une perte. Vous devrez réussir à terminer chaque mission, mais si vous échouez après l'avoir retentée, la campagne n'est pas finie, et vous devez continuer avec la mission suivante. Si vous ratez une mission, vous ne pouvez pas utiliser de points d'expérience pour promouvoir le QG CO de *Line* à *Veteran*.

3) Hardcore : Le chemin final vers la victoire est le mode 'hardcore', où vous devrez réussir chaque mission *et* que le QG CO ne devienne pas une perte.

11.3. Entre les Missions

Accomplissez ces activités dans l'ordre suivant, entre deux missions :

1) Retirez les unités amies faites prisonnières par l'ennemi.

2) Retirez les compétences inutilisées du tableau de Commandement

3) Commencez un nouveau Carnet de Mission.

4) Reconstituez les squads à partir des LAT s'il en reste assez, et ralliez-les automatiquement. On laisse les LAT restants sous forme d'équipes de tir.

5) Dépensez les points d'expérience pour la promotion et les compétences.

6) Ajoutez les remplacements, les Pas qui ont servis à garder les prisonniers, ramenez les pertes à la Compagnie et ajustez les niveaux d'expérience selon le Carnet de Mission ou le tableau de Commandement.

7) Retirez les points de commandement mis de côté et remettez à zéro l'Écran de Commandement.

8) Remettez à zéro tous les appuis selon la nouvelle mission.

11.4. Patrouilles de Combat

Les patrouilles de combat sont une activité constante des unités d'infanterie au combat. La plupart des patrouilles prennent place au niveau du squad, et donc sont en-dessous du niveau permettant de l'inclure dans une campagne. Les missions de Patrouilles de Combat sont construites autour d'un peloton. Vous pouvez y attacher des équipes d'armes, et faire en sorte que des unités de Personnel de Compagnie rejoignent une Patrouille de Combat. Une patrouille de cette taille a typiquement pour but de duper l'ennemi, de lui dénier toute reconnaissance, et peut-être de gâcher ses plans d'attaque. La carte contient souvent les positions de la compagnie, les foxholes, tranchées, bunkers, ou un contrôle tactique d'Avant-Poste de Combat (COP). Voir 2.4.1B et C pour plus d'informations sur les COP et Points de Route. Toutes ces positions peuvent être occupées par le reste de la compagnie qui peut soutenir la patrouille par son feu. Les autres unités de la compagnie ne peuvent pas se déplacer, mais peuvent participer au feu si elles sont placées sur la carte. Si un COP ou une autre fortification amie est en jeu, les unités hors patrouille peuvent être changées entre les patrouilles. Les QG hors patrouille continuent de tirer des commandements pour soutenir la Patrouille tant qu'ils ne se déplacent pas. Il n'y a pas besoin de Dégager ou Sécuriser l'objectif ou les points de route, sauf si les instructions de mission le spécifient. Donc, il n'est pas nécessaire que chaque unité de la patrouille reste sur le trajet des points de route. Au moins une unité doit 'toucher' chaque point lors de son déplacement. Si des Patrouilles de Combat agissent sur la même surface de jeu, on place de nouveaux marqueurs PC entre chaque patrouille car on considère que ces missions prennent place sur des jours et des semaines, et on applique aussi 11.1. Aucun marqueur PC n'est placé sur le COP s'il y en a un en jeu.

© 2008, 2017 GMT Games, LLC

Séparation des squads

US Army 2ème GM & Corée

US Army Vietnam

US Army Génie 2ème GM & Corée

US Army Génie Vietnam

US Army Mortiers 2ème GM & Corée

US Army Mortiers Vietnam

Armée Allemande (Heer)

Mission 1 uniquement :

Parachutistes Allemands (Fallschirmjaeger)

Toutes les autres missions :

Ou

Toutes les missions

Nord-Coréens (NKPA)

Viet Cong (VC)

Armée Nord-Vietnamienne (NVA)

12.0 Combat Urbain

Les challenges du terrain urbain pour le combat sont nombreux, nécessitant des cartes de terrain et des règles uniques pour les prendre en compte. Vous noterez que les cartes de Terrain Urbain intègrent différentes zones. En terrain dégagé, ces zones au sein d'une carte sont représentées par des marqueurs de Couvert, mais en terrain urbain, le couvert est plus évident et les distances relatives plus courtes. Ainsi, on n'utilise pas de marqueurs de couvert sur les cartes de Terrain Urbain.

12.1 Cartes de Terrain Urbain

Les sous-sections des cartes de terrain urbain ont leur propres description et modificateur de Couvert & Camouflage (CCM). Chaque sous-section fonctionne comme un marqueur de couvert pré-existant. Contrairement aux marqueurs de Couvert standards, cependant, les unités des deux camps peuvent occuper une section donnée. La LOS dépend aussi du placement des unités sur la carte. Chaque carte Urbaine a une zone de Bâtiment ou Bâtiments et des zones 'de Rue' (*In The Street*). Chaque carte est un pâté de maisons basique avec des espaces entre chaque carte représentant les rues et allées. Une rue est séparée par deux cartes Adjacentes, chacune ayant la moitié physique la plus proche de son Bâtiment. Le ou les Bâtiments occupent physiquement l'espace central de manière à ce que les unités qui n'y sont pas doivent être placées le long d'un des quatre bords pour indiquer la rue qu'elles occupent. Les unités doivent utiliser une Action de Mouvement pour se déplacer entre les zones d'une même carte, y compris les quatre rues. Passer dans la rue opposée demande donc de passer par le Bâtiment ou par l'une ou l'autre rue adjacente et de contourner le Bâtiment.

Types de Bâtiment :

Grand Bâtiment Intérieur : Semblable à une église, une bibliothèque ou un bureau de poste avec un grand espace

© 2008, 2017 GMT Games, LLC

intérieur. À Hue, plusieurs objectifs clés sont des Bâtiments gouvernementaux de ce type.

Bâtiment Complexe : Dispose de nombreuses pièces intérieures comme des bureaux ou des espaces résidentiels. La complexité de la structure est représentée de manière abstraite avec deux zones intérieures ce qui rend le nettoyage du Bâtiment plus difficile.

Compounds : Bâtiment avec un mur entourant une cour ou un jardin intérieur. Ce style de bâtiment était très courant à Hue, et se retrouve aussi dans de nombreux endroits dans le monde. Le mur restreint l'accès et la visibilité au premier étage. Certains compounds ont des grands jardins avec buissons et arbres fournissant un couvert et un camouflage supplémentaires à l'intérieur du mur.

Grand Compound : Grand espace entouré d'un mur pouvant être attaché à un Bâtiment Adjacent.

Bâtiments Légers Détachées : Petits abris ou cabanes en bois ou en tôle, etc.

Les cartes de Terrain Urbain peuvent être utilisées avec des cartes de Terrain classiques fonctionnant normalement.

12.2 Mouvement & Combat dans la Zone de Bâtiment d'une Carte de Terrain Urbain

Toutes les cartes de Terrain Urbain – hormis les Compounds – ont un Bâtiment Intérieur et des zones de Rue. Une unité tentant d'entrer dans une carte de Terrain Urbain depuis une autre carte – sauf pour un Compound – doit toujours se déplacer d'abord dans la Rue. Une fois dans la Rue, l'unité maintenant Exposée peut entrer dans le Bâtiment avec un Ordre 'Se Déplacer vers un Couvert' (représentant le problème de trafic pour entrer ou sortir d'un Bâtiment disposant d'un nombre limité d'accès comme les portées ou les fenêtres). Les unités des deux camps peuvent occuper la même zone de Bâtiment ; dans ce cas, elles projettent leur VOF uniquement dans cette zone de Bâtiment. Des unités d'un camp occupant une zone de Bâtiment projettent leur VOF sur la carte normalement (Bout Portant) si des unités de l'autre camp se trouvent n'importe où ailleurs sur la même carte.

Une unité peut entrer dans une zone de Bâtiment non barricadée si :

- Elle est occupée par des amis *ou*
- Elle est inoccupée (pas de marqueurs PC ou d'unités Ennemies ayant un VOF imprimé) *ou*
- Elle est occupée par des ennemis *et*
  - Les unités ennemies sont attaquées par des Grenades *ou*
  - Les unités ennemies sont Clouées *ou*
  - La carte contient un marqueur de Fumigène, de WP ou CS Gas.

Dans des Bâtiments Complexes, une unité peut passer d'une zone de Bâtiment à une autre sur la même carte sans passer par la Rue. Ce mouvement est sujet aux restrictions ci-dessus.

Pour les Bâtiments détachés, chaque zone de Bâtiment est un Bâtiment à part. Y entrer ou en Sortir demande de passer par l'une des quatre Rues.

Les Véhicules ne peuvent entrer ou sortir que par les Rues. Ils ne peuvent pas entrer dans les Bâtiments.

12.3 Bâtiments Multi-Étages & Toits

Tous les étages supérieurs sont représentés de manière abstraite par un seul étage supérieur indiqué en plaçant les unités sur un marqueur Upper Story. Pour y entrer, l'unité doit d'abord entrer dans le Bâtiment au rez-de-chaussée puis se déplace vers l'étage supérieur. Dans les Bâtiments Complexes, les unités peuvent passer de l'étage supérieur d'une zone à celui d'une autre, mais ne peuvent monter ou descendre que dans une même zone, et donc on ne peut pas passer directement du rez-de-chaussée d'une zone à l'étage supérieur d'une autre. On doit d'abord monter, puis entrer dans l'étage supérieur de la zone adjacente pour ensuite descendre. Les toits fournissent un avantage de LOS supplémentaire, car on les considère plus haut que l'étage supérieur. On peut y accéder depuis un étage supérieur avec une action de Mouvement supplémentaire. Les marqueurs de Toit sont fournis pour une future extension. Les étages supérieurs sont vulnérables aux Mortiers, RCL et tirs de Tank. Tout VOF H ou Incoming ! donne un -1 supplémentaire au NCM pour les unités sur l'étage supérieur. Les toits fournissent moins de protection que les Bâtiments et le modificateur de couvert ne se cumule pas avec celui du Bâtiment.

Note de Conception : De nombreux styles architecturaux avaient des toits plats et un rebord l'entourant lui donnait une valeur militaire. À Hue, Cependant, le style architectural rendait les toits inutilisables.

12.4 Blocs

Les Compounds emmurés présentaient un challenge à la fois pour l'attaquant et pour le défenseur. Pour y entrer, une unité doit entrer dans la cour depuis la Rue soit par une Brèche (12.6) soit en y entrant sans être Exposée, et devenant Exposée (c'est-à-dire en attendant un tour pour entrer dans la cour). Les unités dans le Compound ne sont pas affectées par les VOF venant de l'extérieur hors tir indirect (Incoming !, VOF et frappes aériennes). Il n'y a pas de LOS vers ou depuis la cour, sauf si un Compound a une zone de Bâtiment ou un Bâtiment attaché (12.7). Dans un tel cas, les unités dans la cour et le Bâtiment ont une LOS entre elles et il peut y avoir combat (12.2). Les unités à l'étage supérieur du Bâtiment peuvent tirer sur les autres cartes normalement, ainsi que dans le Compound. Les unités tirant dans un Compound depuis l'étage supérieur du Bâtiment ou d'un Bâtiment attaché (12.7) peuvent automatiquement jouer un Tir Concentré (de votre choix si vous désirez économiser les munitions d'une MG, mais l'ennemi fera toujours un tir concentré) sur le Compound lors de la Phase VOF. Les unités placées dans des Foxholes (ou Trous d'Araignée) situés dans la cour ne peuvent tirer ou subir de tir hors de la cour. Un bunker placé dans un Compound peut tirer sur d'autres cartes selon son PDF.

Note de Conception : Parfois, les NVA creusent des trous sous les murs de Compounds leur permettant de tirer vers l'extérieur. C'était par essence des bunkers avec un angle de tir limité, le mur leur fournissant la protection. Ils étaient difficiles à localiser et dangereux à neutraliser.

12.5 Barricades

Les Bâtiments peuvent être barricadés pour empêcher qu'on y entre depuis la rue. On peut placer des barricades

© 2008, 2017 GMT Games, LLC

soit d'après la composition de la force ennemie, soit d'après les instructions de mission. On peut retirer une barricade grâce à une Brèche (12.6). On ne peut entrer dans un bâtiment barricadé que par une brèche.

12.6 Brèche

Les brèches servaient à faciliter l'entrée d'un compound, permettre d'entrer un bâtiment barricadé ou permettre d'entrer dans un Bâtiment sans passer par la Rue (en créant une grande entrée permettant aux troupes de s'y engouffrer rapidement).
Une brèche peut être créée avec les armes suivantes :

Table des Brèches

Arme	Méthode de Brèche
DEMO	Une unité peut placer une DEMO dans la Rue d'un Compound ou d'un Bâtiment barricadé. Sous un VOF, la démo est placée et explose avec une tentative réussie d'Attaque à la Grenade. Sinon, on dépense quand même un Commandement pour la tentative d'Attaque à la Grenade. On place un marqueur Breach en cas de réussite. Tout ennemi dans la cour ou Bâtiment barricadé brèché subit un VOF d'attaque à la grenade réussie dans la Phase de Combat. Sinon, on place un marqueur Grenade Miss.
Lance-roquette M20 3.5 inch	Le lance-roquette tente une attaque à la grenade et on place un marqueur Breach si on tire deux grenades. Sinon, il y a une attaque à grenade normale.
RCL 106mm	Une tentative réussie de Tir Concentré placera un marqueur Breach. Sinon, un VOF normal reste en place sur la carte ciblée.
Tank M48 (canon de 90mm)	Une tentative réussie de Tir Concentré placera un marqueur Breach. Sinon, un VOF normal reste en place sur la carte ciblée.

12.7 Bâtiments Attachés

Des Bâtiments particulièrement grands ou complexes peuvent s'étendre sur plusieurs cartes en plaçant un marqueur Attached entre cartes. Il n'y a pas de rue sur le côté où elles sont attachées. Les unités peuvent se déplacer entre des cartes attachées sans devenir Exposées et sans quitter le Bâtiment et entrer dans la Rue. Les occupants d'un Bâtiment attaché ont une LOS le long des deux côtés de la rue perpendiculaire aux côtés attachés.

12.8 Limites d'Empilements de Zone

Les zones ont les mêmes limites d'empilement que les marqueurs de Couvert par camp. Le joueur notera que les Attaques à la Grenade et les Tirs Concentrés touchent tous les occupants d'une même zone ET d'un même camp. Par exemple, si un squad US et deux squads ennemis occupent la même zone, une attaque à la Grenade réussie commise par le squad US affectera les deux squads *ennemis*. Il est très risqué de placer trop de troupes dans une même zone. Les Tirs Croisés et les *Grenade Miss* affectent quand même tous les occupants d'une carte.

12.9 Mouvement au Sein d'une Carte

Les unités Exposées peuvent continuer de se déplacer à l'intérieur d'une carte de Terrain Urbain tant qu'on y dépense des Commandements. Par exemple, un QG peut ordonner à un squad de se déplacer à l'intérieur d'une carte deux ou trois fois (ou plus). Rappelez-vous aussi que chaque zone fonctionne comme un marqueur de Couvert pour les communications Visuelles-Verbales. En pratique, comme le champ de bataille est particulièrement segmenté, vos QG devront faire beaucoup de va et vient pour positionner vos unités. Ils devraient avoir plus de Commandement que la normal, cependant, car ils n'ont pas à en dépenser pour rechercher des couverts.

12.10 Ligne de Vue (LOS) Urbaine

La LOS est grandement influencée par le style architectural. Cela se traduit par la présence d'un toit utilisable, la hauteur des étages supérieurs, la variété des types de Bâtiments, et la présence de compounds.
Dans la ville de Hue, l'architecture coloniale française ne permet pas de rendre les toits utilisables militairement parlant, et les Bâtiments de plusieurs étages n'en ont que deux ou trois. Il y avait de nombreux compounds emmurés, et on trouvait des arbres et autres végétations, ainsi que des murets fournissant une protection basique. Un Bâtiment de plusieurs étages peut avoir une LOS au-dessus d'un Bâtiment à un seul niveau, mais pas vers la Rue entre le Bâtiment adjacent et le Bâtiment de l'autre côté. La LOS entre deux Rues de part et d'autre d'un Bâtiment au centre de la carte est bloquée par ce dernier. La LOS est aussi bloquée pour les VOF d'armes à tir direct (tout sauf les missions de tir, frappes aériennes et mortiers). Un VOF affecte tous les Bâtiment de Bâtiments Complexes et Bâtiments Détachés. Ils fonctionnent comme des marqueurs de Couvert multiples.

12.11 Grenades à Main & Pyrotechniques en Terrain Urbain

Les distances réelles plus courtes et la division des rues entre les cartes de Terrain Urbain font que l'utilisation des Grenades à Main et des Pyrotechniques lancés à la main est un peu différente par rapport aux règles standards. Ainsi, cette règle ne s'applique pas aux tentatives d'Attaque à la Grenade de roquettes, mortiers, canons sans recul ou grenades lancées par fusil. Une tentative d'Attaque à la Grenade à main, le déploiement de fumigène, de WP ou de CS Gas, dans une Rue peut se faire de ce côté de la Rue ou de l'autre côté. Par exemple, une unité voulant traverser la Rue peut déployer une grenade fumigène de l'autre côté de la rue avant de se déplacer. Les effets des Fumigènes, WP ou CS Gas n'affectent que la zone de la carte de Terrain Urbain où ils sont déployés. Les unités au rez-de-chaussée d'une carte de Terrain Urbain peuvent le tenter vers n'importe quelle autre zone au même niveau. Pour les étages supérieurs et les toits, les attaques à la grenade et le déploiement de pyrotechniques peuvent se faire à ce niveau ou au niveau inférieur de la même zone. Les attaques à la grenade et le déploiement de pyrotechniques d'un étage supérieur ou

© 2008, 2017 GMT Games, LLC

du toit peuvent se faire vers l'étage supérieur ou le toit de même niveau d'un Bâtiment Complexe. Les attaques à la grenade et le déploiement de pyrotechniques d'un étage supérieur ou du toit peuvent aussi se faire vers la Rue, ou vers les zones d'un compound. Les unités dans la Rue ou dans une zone de Compound ne peuvent pas attaquer à la grenade ou déployer des pyrotechniques vers l'étage supérieur ou le toit d'un Bâtiments de Plusieurs Étages. Les toits d'un Bâtiment à un seul niveau peuvent être la cible d'attaques à la grenade ou de pyrotechniques.

Lanceur	Cible	Permis
Rue	Rue	Oui
	Adjacent à la rue	Oui
	Rez-de-chaussée	Oui
	Toit d'un niveau	Oui
	Étage supérieur	Non
	Toit d'Étage supérieur	Non
	Compound	Oui
Rez-de-Chaussée	Rue	Oui
	Adjacent à la rue	Non
	Rez-de-chaussée	Oui
	Toit d'un niveau	Oui
	Étage supérieur	Oui
	Toit d'Étage supérieur	Non
	Compound	Oui
Toit d'un niveau	Rue	Oui
	Adjacent à la rue	Oui
	Rez-de-chaussée	Oui
	Toit d'un niveau	Oui
	Étage supérieur	Non
	Toit d'Étage supérieur	Non
	Compound	Oui
Étage Supérieur	Rue	Oui
	Adjacent à la rue	Non
	Rez-de-chaussée	Oui
	Toit d'un niveau	Non
	Étage supérieur	Oui
	Toit d'Étage supérieur	Oui
	Compound	Oui
Compound	Rue	Oui
	Adjacent à la rue	Non
	Rez-de-chaussée	Oui
	Toit d'un niveau	Oui
	Étage supérieur	Non
	Toit d'Étage supérieur	Non
	Compound	Oui

13.0 Simplification du Jeu pour les Débutants

Bien que les bases du jeu soient simples, il y a plusieurs couches de détails qui peuvent décourager les joueurs qui ne sont pas familiers avec les concepts et le jargon militaires. Il peut être intéressant pour les débutants de prendre en compte les suggestions qui suivent pour simplifier le jeu jusqu'à ce qu'ils sont familiers avec la mécanique de base. À ce moment, ils peuvent ajouter des détails à leur convenance. Pour les débutants comme pour les joueurs expérimentés, ce qui suit permet aussi de réduire le temps de jeu, et on peut s'en servir quand on ne joue qu'une seule mission. Ce qui suit a un impact sur l'équilibre du jeu, et généralement en faveur du joueur.

13.1 Expérience

Le système d'expérience peut prendre du temps, spécialement entre les missions. Il demande aussi de vérifier le carnet quand on tente des actions sur la carte ce qui prend aussi du temps. Statistiquement parlant, le niveau d'expérience Line est le plus courant. Par simplification, on considère que toutes les unités ont ce niveau d'expérience.

13.2 Munitions

Que ce soit par l'utilisation de marqueurs ou par des notes sur le carnet, prendre en compte les munitions peut être compliqué. Pour gagner du temps et réduire les prises de notes sur le carnet, on ne tient plus compte des munitions, que ce soit pour un type d'arme ou pour toutes les armes. La consommation de munitions de mitrailleuses est celle qui prend le plus de temps, et ne pas en tenir compte fait donc gagner beaucoup de temps. Notez que les RPG/B40 et Panzerfausts ont des pions spécifiques car leur apport en munitions est très limité, et ne pas tenir compte de leur consommation de munitions peut grandement affecter l'équilibre du jeu.

13.3 Communications

Maintenir des réseaux de communication demande beaucoup de temps et d'efforts. On peut imaginer que les unités utilisent tous les moyens à disposition (visuel, radio, téléphone, messager ou pyrotechnique) pour rester en contact, ce qui permet de ne pas tenir compte des règles de communication. Le Personnel et les QG sont toujours en contact. Pour garder un semblant de réalisme, le Personnel et les QG cloués restent quand même incapables de communiquer ; ils ne peuvent que se commander et sont retreints par les règles d'unités clouées. Cela permet au joueur de se focaliser sur ce que ses unités doivent faire sur la surface de jeu sans se préoccuper sur la manière de le leur dire. Il est préférable de combiner cette simplification avec 13.1 car l'avantage d'être vétéran avec l'abstraction des communications rendrait le joueur trop puissant. Il convient aussi de mettre de côté tous les modificateurs de commandement +1.

© 2008, 2017 GMT Games, LLC

Crédits pour Fields of Fire

Conception du Jeu : Ben Hull

Développement du jeu : Richard Gray

Graphismes des Livrets, Tableaux, Cartes et Pions : Donal Hegarty, Charles Kibler et Mark Simonitch

Graphisme de la Boite : Rodger MacGowan

Producteurs : Tony Curtis, Gene Billingsley, Andy Lewis, Mark Simonitch, Rodger MacGowan

Remerciements Spéciaux à : Ron Lacock, Miguel Anton et Antonio Benitez-Denoso pour s'être engagés dans ce projet du début à la fin.

Testeurs et Vérificateurs : David Gee, Pelle Nilsson, Karl Deckard, John Holme, Jerry Tresman, Alvaro Crusher, Michael Stephan, Gregg Whisler, Steven Caler, Stan Buck, Lucas Wan, Michael Wawrow, Tony Costa, Rock McKown, Mitchell Land, Ellis Simpson, Sam Sheikh, Stephen Fliss, Peter Wayhrauch, Todd Bannister, Burno Pigeaon, Markus Broeckler, Jesse Escobedo, Ken Latall, Craig Ambler, Cavan Cunningham

Traduction : Marc Adda

GMT Games, LLC • P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308 • www.GMTGames.com

© 2008, 2017 GMT Games, LLC

FIELDS OF FIRE

Résumé de la Séquence de Jeu

3.1 PHASE D'EVT DU QG AMI *(Tour 2+)*

- Carte d'Action. Il y a evt ami si on y trouve une icône '*Higher HQ'*.

3.2. Mission Défensive : Activité Ennemie

3.2.1. Segment d'Évt du QG Ennemi (tour 2+)

- Carte d'Action. Il y a evt ennemi si on y trouve une icône '*Higher HQ'*.

3.2.2. Segment de Vérification d'Activité Ennemie

- Placez des marqueurs PC.
- Vérifiez l'activité de chaque unité ennemie dans l'ordre basé sur leur statut comme l'indique les tables de Hiérarchie de Vérification d'Activité.

3.3. Phase de Commandement Ami

3.3.1. Segment d'Activation

3.3.1a. Impulsion du QG BN

- QG BN n'est pas sur la carte ? ⇒ activez le QG CO en communication avec lui.
- QG BN sur la carte ? ⇒ Commandements (Cdts) max (pas de sauvegarde de commandement).

3.3.1b. Impulsion de QG CO

- Activé ? ⇒ Carte d'Action = Cdts [casque] à dépenser ou à sauvegarder.

3.3.1c. Impulsion de QG PLT ou de Personnel CO

- Activé par QG CO ? ⇒ Carte d'Action = Cdts [casque] à dépenser ou à sauvegarder.

3.3.2. Segment d'Initiative

3.3.2a. Impulsion du QG CO

- Non activé ? ⇒ Carte d'Action = Cdts [étoile] à dépenser ou à sauvegarder.

3.3.2b. Impulsion du QG PLT

- Non activé ? ⇒ Carte d'Action = Cdts [étoile] à dépenser ou à sauvegarder.

3.3.2c. Impulsion de Personnel de CO (si non activé)

- Non activé ? ⇒ 1 Cdt à dépenser ou à sauvegarder.

3.3.2d. Impulsion d'Initiative Générale

- Carte d'Action = Cdts [étoile] (/2 si Patrouille de Combat) à dépenser sur n'importe quelle unité en jeu.

3.4 Missions Offensives & Patrouilles de Combat : Phase d'Activité Ennemie

3.4.1 Segment d'Évt du QG Ennemi (tour 2+)

- Carte d'Action. Il y a evt ennemi si on y trouve une icône '*Higher HQ'*. Si Contre-attaque, la posture de l'Ennemi pour les 3 prochains tours est Assaut.

3.4.2. Segment de Vérification d'Activité Ennemie

- Vérifiez l'activité de chaque unité ennemie.
- Déterminez l'ordre des cartes aléatoirement.
- Sur chaque carte, vérifiez les unités ennemies dans l'ordre basé sur leur statut comme l'indique les tables de Hiérarchie de Vérification d'Activité.

3.5. Phase de Capture Mutuelle & de Retraite

- Capturez toute Équipe Paralysée ou Désorganisée sur une carte avec des infanteries ennemies ayant un VOF.
- Les Pas Capturés deviennent des pertes si un camp ne prend pas de prisonniers ; sinon, désignez des gardiens et retirez les pas des gardiens et des prisonniers.
- Retraitez d'une carte tout Équipe Paralysée ni clouée ni capturée sous un marqueur VOF vers une carte ayant un meilleur couvert et marquez-la comme étant Exposée.
- Retraitez d'une carte tout Équipe Désorganisée ni clouée ni capturée plus une Perte sous un marqueur VOF vers une carte ayant un meilleur couvert et marquez-la comme étant Exposée.

3.6 Phase Véhicule-Avion Mutuelle

- Déplacez et/ou faites tirer tout véhicule activé ; si les deux camps ont des véhicules activés, alternez les camps en commençant (pour une Mission Offensive ou une Patrouille de Combat) par les unités US ou (pour une Mission Défensive) par l'ennemi.
- Effectuez tous les combats de véhicule.
- Retournez le Marqueur d'Activité de chaque unité une fois son activation terminée.

3.7. Phase de Combat Mutuelle

3.7.1. Segment de VOF

3.7.1a. Mise à Jour des Missions de Tir

- Retirez les marqueurs VOF *Incoming* ! et *Air Strike*.
- Retournez les Marqueurs *Pending Fire Mission* côté activé.
- On ajuste le Marqueur *Current Activity* si besoin.

3.7.1b. Évaluation des Marqueurs PC

- Si Marqueur PC et unité amie : Cartes d'Action (Marqueur PC et Activité Actuelle).
- Si Contact !, changement de l'Activité Actuelle et détermination de la composition et du placement des ennemis (9.2).
- Placez les Marqueur VOF et PDF applicables.

3.7.2. Segment des Effets du Combat

- Toute unité sur une carte sans VOF n'est plus clouée.
- Pour toute infanterie sur une carte ayant un VOF : Carte d'Action = Effet du tir avec NCM.

3.8 Phase de Nettoyage

- Retirez les Marqueurs *Pyrotechnic*, *Illumination*, *Exposed*, *Moved/Fired*, *Concentrated Fire*, *Demo*, *Demo Miss*, *Grenade*, et *Grenade Miss*.
- Evacuez les pertes
- Lors d'une Mission Défensive, retirez tous les Marqueurs PC non résolus.

© 2008, 2017 GMT Games, LLC

© 2008, 2017 GMT Games, LLC