

Tableaux

Séquences d'un Tour de Jeu

- Placer les renforts
- Phase d'Activation
- Exécuter les Appuis Feu
- Vérifier les pertes
- Vérifier le Camouflage
- Fin de tour

Actions de l'Infanterie

(1 par activation)

- Mouvement
- Tir
- Assaut
- Recherche
- Récupération
- Détruire une Cache (US uniquement)
- Demander une évacuation médicale (US uniquement)
- Demander un Appui Feu (Leader / OP US ou NVA)

Actions des Véhicules et Hélicoptères

(2 par activation)

- Mouvement (obligatoire pour les hélicoptères)
- Tir
- Embarquement
- Débarquement
- Assaut (véhicules uniquement)
- Récupération

Tableau Demande d'Appui Feu

Lancer de dé	US Appui Feu	NVA Appui Feu
1	Mortier BN 0	Mortier BN 0
2	Mortier BN 1	Mortier BN 1
3	Mortier BN 1	Mortier BN 2
4	ARTY 1	Mortier BN 2
5	Mortier BN 2	Mortier BN 3
6	ARTY 2	Demande refusée
7	ARTY 3	Demande refusée
8	Demande refusée	Demande refusée
9	Demande refusée	Demande refusée
dix	Demande refusée	Demande refusée

-1 modificateur de jet de dé à la demande du FO

+ 1 modificateur du lancer de dé pour chaque Appui Feu en attente. Un résultat de

10 est toujours une demande refusée. Un résultat de 1 est toujours résultat de Mortier BN 0

pour la précision:

Lancez un dé à dix faces pour la précision

Résultat de 1 à 6, l'Appui Feu est précis.

Résultat de 7 à dix, l'Appui Feu se disperse.

Le lancer de dé de précision est modifié de -2

pour un observateur aérien mais un résultat au dé de 10 se disperse toujours.

pour la dispersion:

Lancez un dé à six faces pour la direction.

Les mortiers du bataillon dispersent 1D10 divisé par 5 (les fractions arrondies au supérieur).

Dispersion d'artillerie 1D10 divisé par 3 (les fractions arrondies au supérieur).

Tableau des Points de Victoire

Evénement	VP US	VP NVA / VC
Cause infanterie ennemie KIA	3	4
Cause Infanterie ennemie WIA	3	4
Capter l'ennemi WIA / Blessure	2	3
Ami WIA / Blessure évacuée	3	1
KIA ami évacué	2	1
DOW ami	-2	-1
RTD ami	2	2
Hélicoptère détruit (KIA)		8
Hélicoptère abattu (WIA)		6
Véhicule détruit (KIA)		6
Véhicule immobilisé (WIA)		3
Cause un civil WIA	-3	-2
Cause un civil KIA	-4	-3
Détruire une cache, un tunnel ou un bunker	1	
Révéler la Cache, le Tunnel ou le Bunker en Recherche	1	

Points de Mouvement

a. Unité d'infanterie:	5MP
Marche Forcée:	9MP
Furtif:	1 Hex
b. Véhicules:	15MP
c. Hélicoptères:	20MP (Haute / Cime des arbres)
	2MP (niveau du sol)

Tableau des Evènements Aléatoires

Lancer de dé	US	NVA / VC
1	Blessure	Blessure
2	Munitions faibles	Munitions faibles
3	héros	héros
4	Se rallier	Se rallier
5	QG supérieur	QG supérieur
6	Vérifier l'Appui Feu	Vérifier l'Appui Feu
7	Observateur aérien	Artillerie ANV
8	Cobras AH-1	VC
9	Pas d'évènement	Pas d'évènement
dix	Pas d'évènement	Pas d'évènement

Demande d'Evacuation Médicale

Lancer de dé	Tour d'arrivée
1	1 UH-1 «Slick» arrive au prochain tour
2-3	1 UH-1 «Slick» arrive en 2 tours
4-5	1 UH-1 «Slick» arrive en 3 tours
6-7	1 UH-1 «Slick» arrive en 4 tours
8-9	1 UH-1 «Slick» arrive en 5 tours
10	Demande refusée

Tableau des Terrains

Terrain	Camouflage Modificateur	Protection	Mouvement à Pied	Mouvement Véhicule	Hélicoptère / cime des arbres	Hélicoptère au sol
Clair	+ 1	0	1	2	1	1
Hameau	- 2	+ 2	1	3	1	P
Hautes Herbes	- 1	+ 1	1	3	1	1
Rizière	0	+ 1	1½	P	1	1
Jungle	- 2	+ 2 ^b	2	P	1	P
Pente	0	0	+ 2	+ 4	N / A	N / A
Ruisseau	0	0	+ 1	+ 5	N / A	N / A
Piste	Autre terrain	- 1 ^a	1 ^a	1 ^{cd}	N / A	N / A
Route	Autre terrain	- 1 ^a	½ ^d	1 ^d	N / A	N / A

Le texte rouge est un terrain bloquant. La LOS tracée à travers 3 hexagones de Rizière ou plus bloque la LOS.

P: Interdit d'entrer.

N / A: non applicable

a. Le Tir d'Opportunité contre une Unité utilisant une Piste ou une Route reçoit un modificateur de Tir de -1 en plus des autres modificateurs de Tir de Terrain.

b. Pour le Terrain Jungle, le modificateur de Tir est N / A pour le feu HE.

c. Les véhicules ne peuvent pas utiliser une Piste à travers un hexagone de Jungle.

d. Piste et Route annule le coût en points de mouvement des autres terrains à l'exception de la Pente. Le coût de la Piste et de la Route va d'un hexagone de Piste ou de Route connecté à un autre.

e. Le modificateur de Tir est ignoré pour les Hélicoptères en Altitude Haute ou Cime des arbres

Procédure de Tir

- Désignez l'Unité de Tir Principale et l'Unité Cible
- Lancer un dé dix faces pour un résultat inférieur ou égal à la Puissance de Feu pour toucher. Un résultat de 1 touche toujours. Un résultat de 10 manque toujours.

Modificateurs au dé:

- + / - Modificateur de Tir de Terrain de l'hex Cible
- + / - Modificateurs Défensifs de l'Unité Cible
- + / - Modificateurs de Tir de l'Unité de Tir Principale
- + 1 Unité de Tir Principale, tirant au-delà Portée, jusqu'à doubler
- 1 Unité de Tir Principale, tirant sur un hex adjacent (s'applique également au Tir d'Assaut). NA pour le HE
- 1 Pour chaque Unité supplémentaire attaquant la Cible, jusqu'au double de sa portée imprimée, en plus de l'Unité de Tir Principale
- 1 Pour chaque Unité dans l'hex Cible, au-delà 4 Unités
- 1 Tir d'Opportunité par Unité Camouflée
- +1 Tir d'Opportunité vs Mouvement Furtif Si le Tir touche, faites un lancer sur le Tableau des Effets sur Cible pour déterminer le résultat.

Tableaux des Effets sur Cible

dé	Armes légères (rouge)	Double usage (blanc)	HE (jaune)
1	KIA	KIA	KIA
2	WIA	KIA	KIA
3	WIA	WIA	WIA
4	B	WIA	WIA
5	B	B	WIA
6	S	B	B
7	S	S	B
8	S	S	S
9	S?	S	S
dix	S?	S?	S

KIA: tué au combat

WIA: Blessé en action

B: Pause

S: suppression

S?: Suppression possible