



**Modificateur de Jets de Dé (DRM)**

Modificateur du leader	+ x ajouté au dé
La cible n'est pas un véhicule : marquée d'un pion Move ou Assault Move (pas Low Crawl/Stealth)	+ 1
La cible est un véhicule ou une Unité Montée (22.0) marqué d'un pion Move ou Assault Move ou Hit & Run actuellement en train de se déplacer ou est un hélicoptère en « Vol Stationnaire » (15.1, 15.2, 19.1)	- 1
La cible est un hélicoptère en « Vol » (19.1)	- 2
L'unité en attaque est un hélicoptère en mode « Vol » (19.1)	- 2
Pendant un scénario de nuit, tirer sur une cible à plus de 2 hex de distance, ni illuminée par une fusée éclairante (20.0)	- 3
La cible est une Unité Montée (22.0) non marquée d'un pion Move ou Assault Move ou Hit & Run et n'est pas en train de se déplacer	+ 1
L'unité prise pour cible est adjacente (5.0)	+ 2
Par hex de terrain gênant à travers lesquels passe la LOS (maximum 2, le troisième bloque la LOS) (10.0)	- 1
L'unité en attaque est un Passager sur un véhicule à l'arrêt (16.2)	- 1
L'unité en attaque est un Passager sur un véhicule en mouvement (16.2)	- 2
Mitrailleuse montée sur un véhicule, tirant après un Mouvement d'Assaut (15.2). Un MMC ou SMC éligible et tirant après un Mouvement d'Assaut (par pile (6.1))	- 2
Mitrailleuse montée sur un véhicule, tirant après que le véhicule ait pivoté dans l'hex sans s'être déplacé dans un nouvel hex	- 1

**Table de Tir des Armes Lourdes (OFT)**

Arme tirant	Modificateur
Arme de soutien ou celle d'un groupe de soutien dans un hex. Avec un Leader en Bon Ordre	- x Cdt
Est montée sur un véhicule utilisant un Mouvement d'Assaut ou sur un véhicule/hélicoptère marqué d'un pion Ops Complete (15.2)	+ 2
Est montée sur une tourelle tirant hors de l'arc de tir.	+ 1
Est celle d'un Groupe de Soutien tirant ou d'un véhicule sans tourelle pivotant pour tirer hors de l'arc de tir (autorisé en Tir d'Opportunité), ou d'un véhicule équipé d'une tourelle dont le châssis pivote. Pas de déplacement dans un nouvel hex	+ 2
Est une SW capturée (1.6.1). N'est pas applicable aux Français tirant avec une MG-34 à fond bleu.	+ 1
Est celle d'un véhicule Ouvert (15.0), excepté tous les véhicules français (15.9) hormis l'AMD 35	- 1
Dispose d'un Modificateur de Commandement d'un Leader de Blindé en Bon Ordre (11.8)	- x Cdt
Est la SW d'un MMC/SMC marqué d'un pion Assault Move (6.1)	+ 1
Est la SW d'un SMC (sauf Héros) (1.5.1)	+ 1
Pendant un scénario de nuit sur une cible à plus de 2 hex de distance, et non illuminée par une fusée éclairante (20.0)	+ 2
Est celle d'un hélicoptère en « Vol » (19.1)	+ 2
Par hex de terrain gênant traversé par la LOS (maximum 2 hex, le 3ème bloque la LOS) (10.3)	+ 1

Cible	Modificateur
Est marquée d'un pion Move ou Assault Move (6.0) ou Hit & Run	+ 1
Est adjacente (5.0)	- 2
Est dans un terrain avec un Modificateur de Protection (5.0)	+ 2
Est un Hélicoptère en vol stationnaire (19.1)	+ 1
Est un Hélicoptère en vol (19.1)	+ 2

**Transport et Utilisation des Armes de Soutien (SW) 1.6.1**

Unités	Peuvent porter	Peuvent tirer
Unité montée (groupe de combat)	2 SW (22.0)	Uniquement motocyclistes si montés (22.2)
Unité montée (1/2 groupe de combat)	1 SW (22.0)	Uniquement motocyclistes si montés (22.2)
Groupe de combat	2 SW	1 SW et conserve sa Puissance de Feu ou 2 SW et perd sa Puissance de Feu
1/2 groupe de Combat/équipage	1 SW	1 SW et perd sa Puissance
SMC	1 SW (PM réduit de 2)	1 SW moitié de sa puissance de feu. 2 SMC tirent sans malus

**Table de Corps à Corps (Melee) 8.0**

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

<b>Table des Tirs Directs (DFT)</b>	MMC Bon Ordre	MMC Choqué	SMC Bon Ordre	Hero ou SMC Choqué	Blindé ou Leader de Blindé	Véhicule non Blindé	Hélicoptère
Jet de dé ≤ moral	Pas d'effet	Pas d'effet	Pas d'effet	Pas d'effet	Pas d'effet	Pas d'effet	Pas d'effet
Jet de dé > moral et < 2x moral	Choqué	Pertes	Choqué	Blessé	Choqué	Choqué	Endommagé
Jet de dé ≥ 2x moral et < 3x moral	Pertes	Pertes	Blessé	Blessé	Choqué	Détruit	Détruit
Jet de dé ≥ 3x moral	Éliminé	Éliminé	Éliminé	Éliminé	Abandonné	Détruit	Détruit

**Choqué** : Retournez l'unité choquée sur sa face *Shaken* (exception : les véhicules sont marqués avec un pion *Shaken*). Une unité choquée peut revenir en Bon Ordre en réussissant une tentative de ralliement (2d6) pendant la Phase de Ralliement suivante. Tous les véhicules peuvent s'Auto-Rallier. Les unités choquées ne peuvent pas tirer avec leurs propres armes ou avec les Armes de Soutien qu'elles détiennent. Les unités choquées ne peuvent pas avancer vers une unité ennemie dans leurs LOS. Si des unités choquées sont engagées dans un Corps à Corps et qu'il n'y a pas d'autre unité amie éligible pour un Corps à Corps, elles sont automatiquement éliminées (excepté les unités Corps Franc (13.6.1) et les unités Allemandes SS (13.81) (note : les véhicules ne font jamais de Corps à Corps).

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

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

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

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

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

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

**Création d'un Héros** : Il y a une chance qu'un Héros soit créé pendant la partie si un 1 est tiré pendant un Test de Dommage causé par un tir ennemi. Lancez le dé une nouvelle fois. Sur un chiffre pair, un Héros est créé dans l'hex (ARVN excepté (voir chapitre 13.4)). Tirez au hasard un pion Héros et une Carte de Compétence (voir chapitre 11.2).

