



# INTRODUCTION

Cette règle permet de jouer une escouade de dix hommes environ dans chaque camp dans le cadre de mission au cœur du « bush » pendant la guerre du Vietnam. L'utilisation de véhicule est possible.

## Echelles

2,50cm = 5 mètres  
1 tour = 5minutes  
1 figurine = 1 homme

## Matériel Nécessaire

### Dés

A six faces, parfois notés D6. (Deux dés s'écrit 2D6, 3 dés, 3D6, etc.)

### Outils de mesure

On peut mesurer avant de décider si on déplace un combattant par exemple. Toutes les distances sont données en cm.

### Gabarits et marqueurs

Certaines armes du jeu demandent l'utilisation de gabarits pour marquer la zone qu'elles affectent. Et il peut y avoir certaines situations du jeu qui réclament l'utilisation de marqueurs à placer à proximité d'une figurine.

### Feuille de marque et bloc-notes

Elles servent à noter tous les détails concernant votre escouade. Vous aurez aussi besoin d'un bloc pour prendre des notes pendant la partie, ne serait-ce que pour noter combien de blessures a subi un combattant.

### Zone de Jeu

La surface de jeu standard est d'1m20 sur 1m20.

### Figurines

Chaque camp joue une escouade de dix hommes environ mais ce nombre peut varier en fonction de la nature des troupes et du scénario. Chaque type de troupe a un équipement défini et un nombre de points de compétences.

### Soclage

Le soclage n'a pas d'importance mais doit tout de même être identique pour toutes les figurines. Pour les véhicules, le socle doit correspondre à la taille du modèle.

## DEBUT DE PARTIE

### DEPLOIEMENT

Le joueur américain doit se déployer en bord de table du côté qu'il veut mais doit rentrer par un chemin. Ses figurines sont toujours dévoilées mais pas localisées. Il place sous le socle de chaque figurine un jeton numéroté pour indiquer qu'elles sont dévoilées mais qu'elles ne sont pas localisées. Si le joueur américain possède un modèle d'hélicoptère, il peut être héliporté où il veut tant que le terrain le permet.

Le joueur Viêt-Cong n'a pas de zone de déploiement obligatoire. Il se déploie avant le joueur américain où il veut et comme il veut, quitte à faire plusieurs petits groupes de combattants dans le cas d'un groupe de Viêt-Cong. Il place sous le socle de chaque figurine un jeton numéroté pour indiquer qu'elles sont dévoilées mais qu'elles ne sont pas localisées. S'il est embusqué, il ne place pas ses figurines sur la table mais note soigneusement leur emplacement.

Le Viêt-Cong utilise des pions numérotés qui représentent une figurine réelle + 1d6 représentants des leurres ou 6 pions paysans s'il y a un village sur la table.

Dans le cas où des « Forces Spéciales<sup>1</sup> » et des Australiens sont joués, c'est le joueur Viêt-Cong qui doit se déployer en premier du côté où il veut. Les « Forces Spéciales » et des Australiens se déploient où ils veulent et comme ils veulent (le joueur place sous le socle de chaque figurine un jeton numéroté pour indiquer qu'elles sont dévoilées mais qu'elles ne sont pas localisées) mais à plus de 30cm d'un village. S'ils sont embusqués, le joueur ne place pas ses figurines sur la table mais note soigneusement leur emplacement.

### Les pions d'objectifs

Sauf si un scénario ou une mission spécifique est joué, le joueur Viêt-cong dispose de 3 pions objectifs, il les place n'importe où sur la carte mais en laissant au moins 30cm entre chacun. Un seul représente l'objectif réel.



<sup>1</sup> LRRPs (long range reconnaissance Patrol), Bérêts verts, SEAL, ARPs, Parachutistes, etc.

## **LE TERRAIN**

La surface de jeu standard est d'1m20 sur 1m20.

Il y a trois types de terrains :

- Les terrains dégagés (légers)
- Les terrains clairsemés et accidentés (moyens)
- Les terrains difficiles (denses)

### **Les terrains dégagés**

Ces zones composées de clairières, de prairies, de chemins ne gênent ni le déplacement ni la visibilité mais n'offrent peu ou pas de couvert.

### **Les terrains clairsemés et accidentés**

Ces zones composées de sous-bois, de buissons, de fourrés, les ruines, les épaves de véhicules, etc. gênent les mouvements mais offrent un couvert moyen. Une figurine peut s'y cacher. Les champs, les sols rocailloux, etc. gênent les mouvements mais n'offrent aucun couvert. On ne peut pas y voir à plus de 60cm

### **Les terrains difficiles ou denses**

Ces zones composées de jungles, de marécage, etc. gênent les mouvements mais offrent un couvert dense. On ne peut pas y voir à plus de 25cm.

Dans le cas des rivières, elles sont considérées comme des terrains difficiles et n'offrent pas de couvert. Elles doivent être orientées Nord/sud ou Est/ouest.

Les villages doivent être délimités clairement. Ils ne gênent pas les mouvements et offre un couvert dense. Ils doivent être composés de trois maisons au minimum.

Un sentier peut traverser la table de jeu en long ou en large. Un sentier facilite les déplacements et annule les effets du terrain qu'il traverse tant que la figurine l'emprunte mais il n'offre aucun couvert. S'il y a un village, le chemin doit y mener.

ⓘ Attention, la visibilité est nulle entre deux terrains moyens et/ou denses. Le combattant doit être en lisière de l'un pour pouvoir observer dans l'autre avec les limitations habituelles sauf si le terrain débouche sur un terrain dégagé.

### **Les tunnels**

Ils sont considérés comme des terrains difficiles et peuvent offrir un couvert en fonction de la topologie du terrain, s'ils sont encombrés, etc.

### **Zones susceptibles d'abriter des pièges Viêt-Cong**

Toutes les zones d'abri de clairsemé à dense, rivière, maison, épave de véhicule peuvent en contenir. Si des véhicules sont joués, les chemins sont susceptibles d'être piégés. Si un soldat se déplace dans une telle zone, il devra faire partie des soldats pouvant être choisi aléatoirement en cas de déclenchement d'un piège.

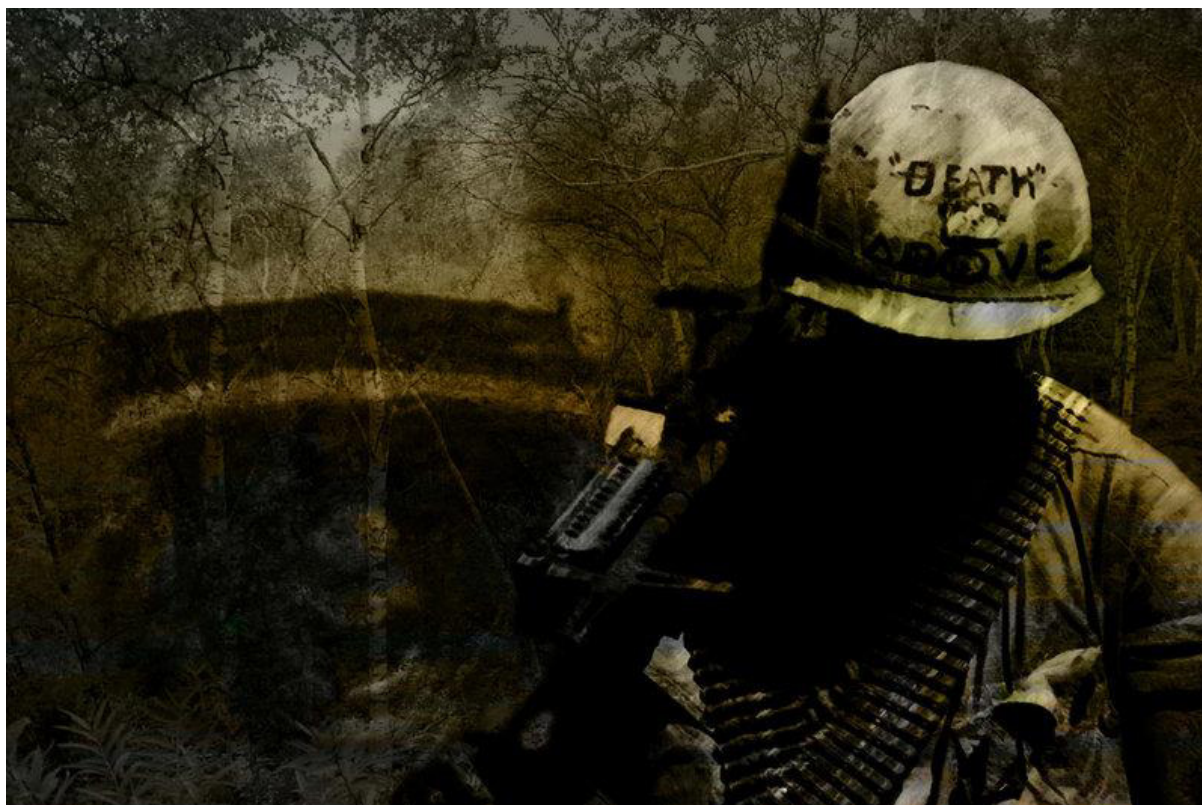
### **Les paysans**

S'il y a un village, le joueur Viêt-Cong dispose aussi de 6 pions paysans à mélanger à ses pions combattants. Ces pions sont à répartir entre les 3 maisons et les alentours du village et pas à moins de 10cm de celui-ci. Un paysan se trouvant dans la même maison qu'un partisan ou un piège est considéré comme un ennemi par le joueur US et ne compte pas comme paysan s'il vient à être éliminé. De même que tout paysan à moins de 20cm d'un partisan est considéré comme un ennemi par le joueur US et ne compte pas comme paysan s'il vient à être éliminé.

### Table météorologique (optionnel)

Faites un jet sur la table en début de chaque tour à tour de rôle sauf si l'évènement dure plusieurs tours.

1d12	Evènement	Effets
1-2	Mousson	Vos hommes en ont marre d'être sales, trempés et « bouffés » par des saloperies. Ils perdent un niveau de moral pour le restant de la partie. Ne peut être appliqué qu'une fois par partie.
3-4	Temps clément	Sans effet. Durée 1d3 tours.
5-6	Soleil de plomb	La chaleur, l'humidité, les insectes, le poids du matériel... ont raison de vos hommes. Diminuez votre mouvement par deux jusqu'à ce qu'ils aient pu se reposer au moins un tour. Ne pas en tenir compte si vos hommes sont engagés par l'ennemi mais ils sont un malus de -2 pour toutes leurs actions.
7-8	Belle journée	Sans effet. Durée 1d3 tours.
9-10	Crachin	Une sorte de crachin tombe sans arrêt gênant la visibilité. Toutes les distances de tir sont divisées par deux pendant 1d3 tours.
11-12	Pluies torrentielles	Il n'arrête pas de pleuvoir pendant 1d3. Toutes les distances de tir sont divisées par deux. Divisez les mouvements aussi par 2.



## LE TOUR DE JEU

### Comment déterminer qui a l'initiative ?

Dans le cas où l'un des joueurs est embusqué, celui-ci aura toujours l'initiative. Sinon, chaque joueur tire une carte et celui dont la couleur est tirée commence même si les phases de jeu sont simultanées. Enlevez une carte pour chaque soldat tué.

### UN TOUR DE JEU

1. Test de commandement /réaction
2. Mouvement
3. Détection/localisation
4. Tir
5. Corps à corps
6. Test de moral

### 1. TEST DE COMMANDEMENT/REACTION

Le chef d'escouade doit faire un test de commandement pour chaque subordonné pour savoir s'il exécute ses ordres avant qu'il ne puisse être activé en situation de « stress », à savoir :

- être à moins de 15cm d'un ennemi si localisé mais pas nécessairement en contact ou sous son feu.
- être sous le feu direct de l'ennemi (quel que soit la distance) et/ou aller au contact.
- descendre dans un tunnel par exemple, etc.
- être blessé.

Il jette 1d6 puis ajoute le facteur de base et applique des modificateurs si nécessaires.

Expérience	Facteur de base
« Bleu »	4
Aguerri	6
Vétéran / Force spéciale / Australiens	8

### Modificateurs (cumulatifs) :

- Le combattant est « fanatique » +2
  - le combattant est un « rat de tunnel » +2
  - Le combattant est très motivé. +1
  - Le combattant a gagné son dernier combat. +2
  - Le combattant a réussi son dernier test de commandement. +2
  - Le chef d'escouade est un « bleu » -4
  - Le chef d'escouade est mort. -4
  - Le combattant est « libérable » ou peu motivé. -4/-2
  - Le combattant est à plus de 15cm du chef d'escouade. -2
  - Le combattant a été pris pour cible le tour précédent par un sniper. -2
  - Aucun ami à moins de 20cm.\* -2
  - Le combattant a été touché par l'air d'effet d'une explosion le tour précédent. -3
  - Le combattant a été pris pour cible le tour précédent. -2
  - Le combattant a été pris à revers le tour précédent -2
  - Le combattant est tombé dans un piège, une embuscade le tour précédent. -3
  - Il fait nuit. -1
  - Le combattant est dans un terrain dense. -2
  - Le combattant est dans un terrain moyen. -1
  - Le combattant est en terrain découvert. -4
  - le combattant quitte un couvert pour charger un ennemi. -2
- \* Un paysan est considéré comme un ami pour les Viet-cong.

Le jet de dé modifié doit être supérieur ou égal au score exigé pour que le combattant puisse agir normalement. Le pourcentage représente le nombre de combattants morts dans l'escouade.

Pas de perte	10%	20%	30%	40%	50%	51% et plus
6+	7+	8+	9+	10+	11+	Echec automatique

Si le combattant passe le test, il exécute les ordres. Dans le cas contraire, il refuse d'obéir et on met un marqueur rouge à côté de la figurine. Il ne peut rien faire ce tour-ci mais il peut tout de même riposter s'il est pris pour cible. En cas de charge, le soldat « décroche » et se retire d'un mouvement complet. Il ne pourra plus se déplacer pendant le tour. Si la figurine est à découvert, elle peut tout de même utiliser son mouvement pour se mettre à couvert.

①

La nuit, le chef de section ne peut pas donner d'ordres à plus de 25cm.

①

Dans le cas où le joueur Viêt-Cong décide de diviser son escouade en sous-groupe, on ne prend pas en compte les facteurs d'éloignement du chef d'escouade ou la mort de celui-ci. Le chef d'escouade peut ou pas faire partie d'un groupe.

De même pour les Forces Spéciales, si le joueur décide de scinder son escouade en sous-groupe.

①

Dans le cas où un sniper est joué, on ne prend pas en compte les facteurs d'éloignement du chef d'escouade ou la mort de celui-ci.

①

Dans le cas où un « rat de tunnel » est joué, on ne prend pas en compte les facteurs d'éloignement du chef d'escouade ou la mort de celui-ci. Le pourcentage de perte pris en compte pour toute la durée de l'exploration, est celui qui était effectif au moment de la descente.

### Test de panique (optionnel)

Pour chaque jet de réaction loupé, jetez 1d6 :

Expérience	Score à réaliser
« Bleu »	5+
Aguerri	4+
Vétéran / Force spéciale / Australiens	2+

Si le résultat est inférieur au score à réaliser, le joueur jette 1d6 et applique immédiatement ce qui suit au combattant victime de la panique :

**1. Couardise** : le combattant se rend si un ennemi révélé est à moins de 15cm. Sinon, il se met à plat ventre et attend le tour suivant sans tirer ni bouger. Si le combattant est chargé et contacté, il est éliminé du jeu.

**2. Fuite** : le combattant se met à courir vers le bord de table ami le plus proche. Avancez l'élément de 15cm en l'éloignant des positions ennemies les plus proches.

**3. Acte irraisonné** : le combattant tire sur l'élément ennemi le plus proche (jeton ou figurine) et vide son chargeur. Effectuez le tir normalement.

**4. Hurle des injures** : si le combattant possède des grenades, il en jette une sur l'ennemi le plus proche. Sinon il ne fait que crier et devient localisé.

**5. Folie furieuse** : le combattant met baïonnette au canon et charge l'ennemi localisé le plus proche. Avancez le combattant de 15cm par tour tant que le contact n'est pas établi avec la cible sauf si le combattant réussit un jet de réaction.

**6. Héroïsme** : le combattant n'aura plus à tester son moral jusqu'à la fin du jeu. Il peut utiliser une arme lourde à lui tout seul sans malus.

## **2. MOUVEMENT D'INFANTERIE**

Les figurines se déplacent de 15cm à découvert ou dans un terrain clairsemé, à 10cm dans un terrain accidenté et de 7,5cm dans un terrain dense. Les figurines amies ne gênent pas le mouvement. Les figurines ne peuvent pas s'approcher à moins de 2,50cm d'un ennemi sauf pour l'engager en combat. Un combattant ne peut pas se déplacer en visant.

### **Patrouiller**

Une figurine peut décider de marcher plus lentement, de s'arrêter afin d'observer, etc. pour minimiser les risques d'embuscades. Toute l'escouade doit progresser ensemble et tous les combattants divisent leur mouvement par deux quelque soit la nature du terrain traversé mais ils peuvent tirer.

### **Courir**

Une figurine qui s'est déplacée peut courir. Elle prolonge alors sa course d'1d6 x 2,50cm.

Les figurines qui transportent un blessé, un matériel encombrant ou une arme lourde ne peuvent pas courir.

Les figurines qui se trouvent dans un terrain dense ne peuvent pas courir.

Un combattant ne peut pas franchir un obstacle et courir.

### **Ramper**

Une figurine qui rampe peut se déplacer de la moitié de son mouvement quelque soit la nature du terrain traversé. Les soldats dotés d'une mitrailleuse ne peuvent pas ramper avec leur arme.

### **Charger**

Une figurine peut tirer avant de charger si elle ne s'est pas déplacée de plus de la moitié de son mouvement.

### **Se lever / se mettre à genoux / se coucher**

Une figurine peut se déplacer de la moitié de son mouvement et se mettre à genoux ou se lever et se déplacer de la moitié de son mouvement si elle était à genoux.

Une figurine ne peut pas se déplacer si elle était couchée, elle peut se mettre à genoux et vis-versa.

### **Ramasser un blessé/une arme lourde**

Un soldat peut ramasser un camarade blessé et le transporter d'un demi-mouvement dans le même tour sauf en terrain accidenté ou difficile sans pouvoir rien faire d'autre. Un soldat peut ramasser une arme lourde et s'en servir ou se déplacer d'un demi-mouvement.

### **Obstacles**

Pour franchir un obstacle linéaire, la figurine doit commencer son mouvement au contact de celui-ci. Elle franchit l'obstacle puis lance 1d6 x 2,50cm pour savoir la distance qu'il lui reste à parcourir. Les barbelés sont seulement franchissables en rampant.

### **Tirer**

La figurine ne peut pas tirer si elle s'est déplacée de plus de la moitié de son mouvement.

### **La nuit**

Les mouvements sont divisés par 2 pendant la nuit sauf si la figurine se déplace sur un chemin.



## Les déplacements dans les tunnels

Un combattant ne peut se déplacer de 15cm debout, de 7,5cm à quatre pattes ou en rampant ou moins en fonction de la configuration et des évènements dans un tunnel mais il bénéficie toujours du mode « patrouiller » sauf s'il se déplace de 15cm.

Il ne peut pas courir.

Il faut un mouvement complet pour descendre dans un tunnel ou pour en sortir.

A chaque phase de mouvement, le combattant doit faire 1 jet sur la table des galeries et 1 jet sur la table des évènements.

### Table des galeries

Pour connaître la taille des galeries qui faisaient 1,20m de large sur 1m à 1m80 de haut en général.

1d6	Taille de la galerie
1-2	Le combattant doit s'allonger et ramper.
3-4	Le combattant se déplace à 4 pattes.
5-6	Le combattant peut se déplacer debout.

### Table des évènements dans un tunnel

Chaque fois qu'un soldat américain se déplace dans une galerie, il doit jeter 1d6. S'il obtient 1 comme résultat, il doit lancer immédiatement 2d6 sur la table des évènements. Le résultat est appliqué immédiatement avant toute autre action.

2d6	Evènements
1-2*	Grenade actionnée par un fil tendu au sol. Explode sur 10cm autour du soldat victime du piège ; jet de sauvegarde standard (10 ou +). Si le combattant n'est pas mort, il doit faire un autre jet de 1d6 pour savoir si la galerie s'effondre. 1 = elle s'effondre et le combattant est enseveli. 2-6 = rien ne se passe mais la visibilité est nulle pendant 1d3 tours. De plus, le combattant est assourdi pendant 1d3.
3	Fausse alerte ! Juste un essaim de chauve-souris.
4	Chasse-trappe contenant une vipère, un scorpion, etc. jet de sauvegarde pour la victime à 8+. Si le combattant est mordu, il met 1d6 tours à s'effondrer en essayant de refaire surface par tous les moyens. Sans secours, le combattant agonise.
5	Le combattant tombe sur un cadavre en putréfaction. Il doit faire un test de réaction immédiatement.
6	Le tunnel fini en cul-de-sac. Le combattant doit faire demi-tour.
7*	Balle actionnée par percuteur qui traverse le pied de la victime, jet de sauvegarde pour la victime 8 ou + En cas d'échec faire un jet sur la table des blessures. Un combattant blessé essaie par tous les moyens de refaire surface.
8	La galerie commence à s'effondrer. Plus de peur que de mal ! Le combattant doit obligatoirement se déplacer dans le tour.
9	Chasse-trappe à pieux, jet de sauvegarde pour la victime 11 ou + En cas d'échec faire un jet sur la table des blessures. Un combattant blessé essaie par tous les moyens de refaire surface.
10	Le combattant s'est perdu. Jetez 1d6 : 1-3 il rebrousse chemin 4-6 il continue tout droit.
11	Le confinement, l'humidité, la chaleur et la peur font que le combattant perd tout d'un coup ses moyens. Faites un test de réaction immédiatement. En cas d'échec, il reste sur place confus pendant un tour.
12	Le combattant n'aura plus à jeter les dés sur la table des évènements tant qu'il sera dans les tunnels.

\* l'ennemi est alerté automatiquement.

## Les véhicules et l'infanterie

- descendre ou monter dans un véhicule coûte la moitié du mouvement d'un combattant que ce soit d'un blindé ou d'un hélicoptère.



### 3. LOCALISATION

#### Localisation

Pour tenter de localiser un adversaire, le joueur doit pouvoir tracer une ligne de vue (Ldv) libre d'obstacle entre au moins une figurine dévoilées et celle de l'adversaire. La visibilité est limitée à 60cm dans les terrains clairsemés/accidentés et à 25cm dans les terrains difficiles ou denses.

#### Procédure

Le joueur jette 1d6 et doit obtenir :

- **2 ou +** pour localiser un adversaire à découvert ou dans un terrain clairsemé,
- **4 ou +** s'il est dans un terrain accidenté (couvert moyen),
- **6 ou +** s'il est dans un terrain dense.

#### Modificateurs (cumulatifs) :

- +1 au dé si plusieurs figurines dévoilées sont reliées à l'adversaire par une Ldv,
- +1 si l'adversaire s'est déplacé pendant le tour,
- +1 si l'adversaire a fait feu durant la phase de tirs précédente ou si tir de mortier,
- +1 si l'adversaire se trouve à moins de 25cm de l'observateur le plus proche,
- +2 si le combattant à la compétence « éclaireur »,
- 1 s'il la cible du repérage est à genoux,
- 2 si la cible a la compétence « furtif » ou « mimétisme »,
- 2 s'il la cible du repérage est couchée,
- 2 si le combattant est assourdi,
- 1 s'il se trouve à 60cm ou plus de l'observateur le plus proche, sauf si un observateur bénéficie d'optiques (lunettes de visée),
- 1 si l'adversaire dispose d'un silencieux.

S'il réussit, son adversaire retire le jeton et le remplace par la figurine correspondante s'il ne s'agissait pas d'un leurre ou un paysan. En cas d'échec, l'adversaire reste non localisé.

#### ⓘ

- Une seule tentative par figurine adversaire est autorisée par tour de jeu, quel que soit le nombre d'observateur susceptibles de la localiser.
- Un combattant peut tenter de localiser plusieurs adversaires durant la même phase de jeu.
- La localisation n'est pas réciproque.

#### Influence du terrain

- La visibilité est nulle entre deux terrains moyens et/ou denses.
- La Ldv est coupée si elle traverse une portion de couvert dense ou si elle traverse de part et d'autre une zone de couvert moyen.
- Deux figurines séparées par une portion de couvert dense peuvent se localiser seulement si elles occupent cette même zone.
- Une figurine déclarée en bordure d'une zone de couvert dense peut localiser ou être localisée par un adversaire situé à l'extérieur et face à cette bordure avec les limitations habituelles sauf si le terrain débouche sur un terrain dégagé.

#### Dépressions

- La Ldv est coupée si l'une des figurines occupe le fond d'une tranchée, d'un abri ou d'un trou d'obus et si l'autre est à l'extérieur, ou si la tranchée décrit un zigzag entre les deux figurines.-
- Elle ne l'est pas si l'une des figurines occupe la banquette de tir ou le parapet, s'il est en bordure du trou d'obus, ou s'ils sont de part et d'autre de la dépression.

## **Élévation de terrain**

- Deux figurines séparées par une butte ou une différence de hauteur peuvent se localiser seulement si l'une d'elles est en bordure de crête.
- Un figurine située en bordure de crête peut localiser ou être localisée au-delà d'une autre ligne de crête de même niveau ou d'un niveau inférieur, ainsi qu'au-delà d'une zone de couvert léger ou d'un obstacle linéaire situé en contrebas.

## **Repérage de nuit**

- Cible à découvert et à couvert léger = 5+
- Cible à couvert accidenté = 6+
- Cible à couvert dense = repérage impossible sauf utilisation d'infrarouge = 6+

### Modificateurs (cumulatifs)

- +1 si la cible est éclairée par une fusée éclairante à moins de 30cm.
- +3 pour les soldats équipés de lunettes à infrarouge (+1 seulement si cible éclairée par fusée éclairante).
- +1 si plusieurs éléments dévoilés sont reliés à l'adversaire par une Ldv.
- +1 si la cible a fait feu durant le tour en cours. (Sauf utilisation de silencieux = +0)
- +1 si la cible se trouve à moins de 10cm de l'observateur le plus proche. (20cm si fusée éclairante).
- 1 si la cible se trouve à 20cm ou plus de l'observateur le plus proche (30cm ou plus si infrarouge).
- 1 si la cible se trouve à plus de 50cm de l'observateur en cas de fusée éclairante.

## **Les fusées éclairantes**

Tous les officiers des deux camps sont équipés de fusées éclairantes. Pour utiliser une fusée, la figurine de l'officier doit passer sa phase d'action à tirer la fusée et positionne le point d'impact à 50cm de l'endroit où elle se trouve. Le joueur qui utilise une fusée doit indiquer à son adversaire de quel coin provient la fusée si la figurine de l'officier n'est pas encore révélée.

### Effet d'une fusée éclairante

- Une fusée éclaire autour du point d'impact sur un rayon de 30cm.
- Le bonus de repérage est de +1 en cas d'utilisation.
- Une fusée éclaire depuis le tour où elle est tirée jusqu'à la fin du tour qui suit son utilisation.
- Toute cible située dans le rayon d'éclairage de la fusée peut être visible à une distance maximum de 100cm alentour.

## **Repérage dans un tunnel**

- Cible à découvert (galerie, salle, etc.) = 4+
- Cible à couvert accidenté (galerie encombré) = 6+

### Modificateurs (cumulatifs)

- +1 si la cible fait usage d'une torche électrique ou autre.
- +1 si la cible se trouve à moins de 7,5cm.
- +1 si l'adversaire s'est déplacé pendant le tour,
- +1 si l'adversaire a fait feu durant la phase de tirs précédente,
- 2 si le combattant est assourdi.

## **Dissimulation**

Optionnel, à l'issue d'une phase de jeu, les figurines localisées qui ne peuvent pas tracer une Ldv les reliant à un élément adversaire reçoivent un jeton placé sous leur socle, et sont à nouveau considérées comme non-localisées pour la suite du jeu.

## Embuscade

Un combattant ou un groupe de combattants peut s'embusquer afin de surprendre l'ennemi. Tant qu'il n'y a pas de déplacement, de tir (sauf si le tireur dispose d'un silencieux) ou que la cible n'est pas localisée, le combattant ou le groupe est toujours considéré comme embusqué.

Pour s'embusquer, il suffit d'annoncer que les figurines sont embusquées en début de partie. On note soigneusement leur emplacement (il est interdit de s'embusquer dans la zone de déploiement de l'adversaire).

Un combattant embusqué peut faire un tir d'opportunité pendant le mouvement de l'ennemi si celui-ci passe dans son champ de tir. Ensuite, la figurine n'est plus considérée comme embusquée.

## Dissimulation et embuscade dans un tunnel

Un combattant peut s'embusquer afin de surprendre l'ennemi au détour d'une galerie. Tant qu'il n'y a pas de déplacement, de tir (sauf si le tireur dispose d'un silencieux) ou que la cible n'est pas localisée, le combattant est toujours considéré comme embusqué.

Pour s'embusquer, il suffit d'annoncer que la figurine est embusquée en début de partie. On note soigneusement leur emplacement (il est interdit de s'embusquer dans la zone de déploiement de l'adversaire).

Un combattant embusqué peut faire un tir d'opportunité pendant le mouvement de l'ennemi si celui-ci passe dans son champ de tir. Ensuite, la figurine n'est plus considérée comme embusquée.

A l'issue d'une phase de jeu, les figurines localisées qui ne peuvent pas tracer une Ldv les reliant à un élément adverse reçoivent un jeton placé sous leur socle, et sont à nouveau considérées comme non-localisées pour la suite du jeu.

## Détection

Dans certains cas, une figurine peut être embusquée (comme vu précédemment) ou se trouver à l'intérieur d'un bâtiment. Pour la localiser et pouvoir riposter, consultez la table pour connaître le score à réaliser en fonction de l'expérience du combattant (Un seul test par embuscade réalisé par la « tête de colonne »). Puis jetez 2d6 modifié si nécessaire. Si le test est réussi, les figurines embusquées sont découvertes et peuvent être prises pour cible. La portée de localisation est de 60cm (25cm dans un terrain difficile ou la nuit).

Expérience	Score à réaliser
« Bleu »	10+
Aguerri	8+
Vétéran / Force spéciale / Australiens	6+

## Modificateurs :

- L'escouade « patrouille ». +2
- Si l'on utilise une fusée éclairante la nuit. +2
- Si le combattant a la compétence « éclaireur » +2
- L'escouade n'a pas encore contacté d'ennemis +1
- Si la cible est dotée d'un silencieux - 1
- Si la cible est un sniper. - 1
- Si la cible a la compétence « furtif ». - 2
- Si la cible a la compétence « mimétisme ». - 2
- Si la cible a la compétence « sabotage ». +2\*
- Il fait nuit. - 2
- Il y a des ennemis dans les 25cm. +2

\* uniquement pour un test de repérage de piège.

## Pièges

Lors du déplacement du joueur américain en terrain clairsemé à dense, et une fois que tous les déplacements de celui-ci ont été effectués, son adversaire lance 1d6. Sur un résultat de 6, un soldat américain déclenche un piège posé par le joueur Viêt-cong. Le soldat en question est tiré au sort (ne pas prendre en compte les soldats qui n'ont pas bougé) par le joueur Viêt-cong et en fonction des zones pouvant contenir des pièges. Le soldat qui actionne le piège doit effectuer immédiatement un « test de repérage de piège ».

Un soldat ne peut détecter un piège que s'il actionne ce dernier. Lancer 2d6 modifiés en fonction de l'expérience du combattant et rajoutez des modificateurs si nécessaire.

Expérience	Score à réaliser
« Bleu »	10+
Aguerri	8+
Vétéran / Force spéciale / Australiens	6+

### Modificateurs :

- L'escouade « patrouille ». +2
- L'escouade n'a pas encore contacté d'ennemis. +1
- Si la cible a la compétence « sabotage ». +2
- Si la cible a la compétence « éclaireur ». +2
- Il fait nuit. - 2
- L'escouade est en terrain clairsemé. +2
- L'escouade est en terrain accidenté. - 1
- L'escouade est en terrain dense. - 3

Si le piège est repéré, ce dernier est désamorcé, sinon, lancer 1d6 sur la liste des pièges.

Concernant, les véhicules se déplaçant sur une route, la procédure est la même sauf que l'engin explose automatiquement.

### Liste des pièges

1d6	Type de piège actionné
1	Corde avec nœud coulant qui entraîne la victime sur un mur d'épieux ou il s'empale. La victime meurt automatiquement.
2	Grenade actionnée par un fil tendu au sol. Explose sur 10cm autour du soldat victime du piège ; jet de sauvegarde standard (10 ou +)
3	Chausse-trappe à pieux, jet de sauvegarde pour la victime 11 ou +
4	Balle actionnée par percuteur qui traverse le pied de la victime, jet de sauvegarde pour la victime 8 ou +
5	Chausse-trappe à clous qui s'enfonce dans le pied de la victime, jet de sauvegarde pour la victime 8 ou +
6	Fausse alerte, le piège ne fonctionne pas !

### Zones susceptibles d'abriter des pièges Viêt-cong

Toutes les zones d'abri de clairsemé à dense, rivière, entrée de tunnel, maison, épave de véhicule peuvent en contenir. Si des véhicules sont joués, les chemins sont susceptibles d'être piégés (mines).

### Les mines claymores

Elles sont utilisées principalement par les forces spéciales américaines. Les mines claymore peuvent être placées à n'importe quel moment du jeu. Il faut un tour de jeu complet à un combattant pour la mettre en position. Aucun ennemi ne doit être à porter de vue. Celle-ci peut être déclenchée à n'importe quel moment durant la phase de mouvement du joueur adverse.

Une fois mise en position, la mine a un cône d'orientation de 60° de part et d'autre du front de la mine. Le soldat qui possède le déclencheur de la mine doit se trouver à 10cm au plus dans le cas d'une embuscade. La mine explose sur 30cm dans son cône d'action et la cible doit être attaquée sur la table des tirs.

Si des Forces Spéciales traversent une zone d'abri moyen ou dense et la piègent alors si un combattant Viêt-cong se déplace dans une telle zone, il devra faire partie des soldats pouvant être choisi aléatoirement en cas de déclenchement d'un piège.

Le nombre de mines dont dispose les Forces Spéciales au début du jeu est de 1d6+2 au total, ce jet de dé est gardé secret. Chaque fois qu'une mine est actionnée, il faut en rayer une.

### **Sabotage/démolition (Forces Spéciales, « rats de tunnels » et commandos VC)**

Pour détruire un objectif, il faut :

- commencer le tour au contact,
- qu'il n'y ait aucun ennemi dans les 5cm,
- ne pas être « cloué », sous le feu
- obtenir 5+ sur 2d6.

### **Détection et destruction d'une cache d'armes, d'un tunnel, d'une trappe, etc.**

Un pion objectif ne peut être découvert que si le joueur américain envoie un soldat directement sur le pion. Une fois sur le site, le joueur Viêt-Cong effectue un test de piège et si rien ne se passe, le pion est retourné. Si c'est un leurre, jetez 1d6 sur la table des événements. Si c'est le véritable objectif, il faut que le joueur américain laisse un soldat durant 1 tour sur place pour faire sauter la cache d'arme.

### **Table des événements suite à la découverte d'un leurre (pion numéroté et pion objectif) :**

#### **Pour un leurre (pion objectif)**

Lancer 1d6 et appliquer ce qui suit :

- 1** : un paysan sort les mains en l'air.\*
- 2** : des oiseaux s'envolent.
- 3** : un bœuf s'enfuit en faisant beaucoup de bruit.
- 4** : une paysanne sort en implorant.\*
- 5** : un enfant se met à hurler et à pleurer et s'enfuit en courant.
- 6** : le vent a fait bouger des arbres ou des buissons.

\* faites un autre jet sur la table des paysans.

#### **Pour un paysan (pion numéroté)**

Dès qu'un soldat découvre un paysan, il doit passer un test de « panique ». Il fait un jet de réaction classique. S'il le rate, il tire sur l'endroit où se trouvait le paysan.

Si le paysan n'est pas mort, alors le joueur VC jette 1d6 sur la table de réaction des paysans :

- 1** : le paysan est en fait un partisan armé d'une grenade qu'il lance sur le soldat américain le plus proche avant de s'enfuir en courant.
- 2** : le paysan reste debout et fixe le soldat. Il gêne les lignes de vue.
- 3** : le paysan s'enfuit en hurlant.\*
- 4** : le paysan se jette au sol et implore la vie sauve. Il gêne les lignes de vue.
- 5** : le paysan hurle et injurie le soldat avant de s'enfuir.\*

\*La figurine est retirée du jeu mais elle est entendue dans les 80cm.

### **Localisation/détection des tunnels**

L'entrée d'un tunnel ne peut être découverte que si le joueur américain envoie un soldat directement dessus. Une fois sur le site, le joueur Viêt-Cong effectue un test de piège et si rien ne se passe, l'entrée est localisée. Si le joueur américain décide d'explorer le tunnel, il faut que l'un de ses soldats s'y prépare pendant un tour.

## Pièges

Le joueur Viêt-Cong lance 1d6. Sur un résultat de 6, le soldat américain déclenche le piège. Le soldat qui actionne le piège doit effectuer immédiatement un « test de repérage de piège ».

Lancer 2d6 modifiés en fonction de l'expérience du combattant et rajoutez des modificateurs si nécessaire.

Expérience	Score à réaliser
« Bleu »	10+
Aguerri	8+
Vétéran / Force spéciale / Australiens	6+

### Modificateurs :

- le combattant est un « rat de tunnel » +2
- L'escouade « patrouille ». +2
- L'escouade n'a pas encore contacté d'ennemis. +1
- Si la cible a la compétence « sabotage ». +2
- Si la cible a la compétence « éclaireur ». +2
- Il fait nuit. - 2
- L'escouade est en terrain clairsemé. +2
- L'escouade est en terrain accidenté. - 1
- L'escouade est en terrain dense. - 3

Si le piège est repéré, ce dernier est désamorcé, sinon, lancer 1d6 sur la liste des pièges ci-dessus.

### Les véhicules

Un véhicule ou un hélicoptère est toujours visible. Pas de jet de dé pour les localiser.

### Les camps retranchés US

Lors du déplacement du joueur Viêt-cong, et une fois que tous les déplacements de celui-ci ont été effectués, son adversaire lance 1d6. Sur un résultat de 6, un soldat Viêt-cong déclenche une fusée éclairante (voir ci-dessus pour les effets).



## 4. TIR

Score pour toucher  
Distance maximales de tir (en cm)

Armes	Dés	2	4	6	8	10	12 et +	Rayon
Fusil (M1, M2, SKS, M14)	2d6	10	30	60	90	120	+ de 120	+ de 120
Fusil à pompe	2d6	10	20	30	40	50		10cm autour de la cible
FA (BAR, M16, CAR-15, AK47)	2d6+1	10	30	60	90	120	+ de 120	10cm autour de la cible
Mitrailleuse (M60, RPD, RPK, M63)	2d6+2	10	30	60	90	120	+ de 120	10cm autour de la cible
Mitrailleuse (12,7mm)	3d6	10	30	60	90	120	+ de 120	10cm autour de la cible
Minigun Roquette 19mm	3d6	10	30	60	90	120	+ de 120	15cm autour de la cible
Lance-grenades (M79, M203)	2d6	-	40	60	80	-	-	10cm autour de la cible
Lance-roquette (M72, RPG7)	2d6	10	20	30	40	50	-	10cm autour de la cible
Pistolet	1d6	10	20	30	40	-	-	-
PM/FM	2d6	10	20	30	40	50	-	10cm autour de la cible
Mine claymore	1d6	10	20	30	-	-	-	30cm dans son cône
Mine antichar/Piège artisanal	automatique	-	-	-	-	-	-	10cm autour de la cible

### Visibilité, orientation et priorité de tir

Le principe est le suivant qui peut voir peut être vu.

Pour tirer, une figurine doit être dévoilée.

Chaque figurine ne peut tenter qu'un seul tir ou lancé de grenade par tour de jeu.

Une figurine tire tout azimuth sur toutes les figurines qu'elle voit. Une ligne de vue doit pouvoir la relier à tous les adversaires affectés par son tir.

Une figurine vise prioritairement l'adversaire localisé le plus proche, dans le cas contraire elle subit une pénalité au jet de dé pour toucher.

Une figurine ne peut pas tirer dans une mêlée.

Si un tir traverse un terrain quelconque, la cible bénéficie d'un couvert.

### Procédure

La procédure est identique quel que soit le mode de tir (direct, soutenu ou mitraillage) :

1. Le joueur mesure la distance séparant le tireur de l'adversaire ciblé
2. Le tireur lance une série de dés (modifié) en fonction de l'arme utilisée. Si le joueur obtient 1 sur chaque dé (score non modifié), le tir est automatiquement raté et son arme est enrayée. Il faut 1 tour entier pour la désenrayer.
3. La cible lance 2 dés (modifié) et ajoute son facteur de couvert.

Gilet pare-balles +1

Couverts légers +1

Couverts moyens +2

Couverts dense +3

\*

4. Si la cible échoue au test de sauvegarde, elle est blessée et fait un jet sur la table des blessures. Toutes les figurines ayant été prises pour cible, blessées ou pas, reçoivent un marqueur jaune. Une figurine sans couvert doit être déplacée vers le couvert le plus proche. Elle ne pourra plus bouger le tour suivant.

### **Modificateurs**

- +2 si vétéran
  - +1 si aguerri
  - +1 si tir de fusil équipé d'une lunette de visée\*
  - +1 minute de folie
  - 1 si tireur s'est déplacé durant le tour (-2 si tir d'arme de soutien)
  - 1 M60/RPK tirant avec un seul homme. Pas de malus pour la RPD.
  - 1 si le tireur est « cloué au sol » (test de commandement/réaction loupé)
  - 1 si le tireur est un « bleu »
  - 1d6 en cas de tir sur une cible non prioritaire (excepté si le tireur est un snipeur) ou tir de roquette/jet ou tir de grenade si cible non localisée.
  - 1 si la cible est à genoux
  - 2 si la cible est allongée
  - 2 si la cible à la compétence « mimétisme »
  - +2 tir sur M113
  - +3 si véhicule immobilisé
  - 3 hélicoptères en altitude haute ;
  - 1 hélicoptère en vol stationnaire ;
  - +2 hélicoptère posé au sol
- \*ne s'applique pas si la cible est à 20cm ou moins, ou si le tireur s'est déplacé

### **Types de tir et visée**

- Une figurine qui vise jette 2 séries de deux dés et garde les meilleurs.
- Une figurine peut effectuer un tir direct. Elle place alors devant elle un marqueur dans la direction qu'elle veut " interdire ". Si la figurine obtient 1 sur chaque dé (score non modifié) lors d'un tir soutenu, l'arme s'enraye.
- Une figurine peut effectuer un mitraillage (PM, FA, FM ou mitrailleuse) centré sur un adversaire localisé, mais toutes les figurines localisées ou pas situés dans un rayon de 10cm autour de la figurine ciblée sont susceptibles d'être atteints. Si la figurine obtient 1 sur chaque dé (score non modifié) lors d'un tir soutenu, l'arme s'enraye.

### **Pourvoyeur**

- Une figurine ne peut pas tirer et faire fonction de pourvoyeur pendant le même tour.

### **Tir et mouvement**

La figurine ne peut pas tirer si elle s'est déplacée de plus de la moitié de son mouvement.

### **Lancer de grenade**

1. Le joueur détermine la direction du lancer en désignant un adversaire localisé ou non, situé dans les 25cm ou moins du lanceur. Il lance 2d6 modifié comme pour un tir normal :
  - **2** (dés non modifiés), le lancer est automatiquement raté, et la grenade a été utilisée pour rien.
  - **4 ou moins**, un point d'impact matérialisé par un marqueur est placé à 1d6 + 4cm du lanceur dans la direction désignée. Toutes les figurines, sans exception, situées dans un rayon de 10cm autour de ce point d'impact (y compris donc le lanceur lui-même) sont susceptibles d'être atteints et sont soumis à un jet de sauvegarde.
  - **5,6** : idem, mais le point d'impact est placé à 1d6 +4cm à droite de la cible.
  - **7,8** : le point d'impact est placé à 1d6+4 cm à gauche de la cible.
  - **9,10** : le point d'impact est placé à 1d6+4cm derrière la cible ;

- **11, 12** : la grenade tombe aux pieds de la cible.

2. Toutes les figurines situées dans les 10cm autour du point d'impact doivent faire un dé de sauvegarde (modifié) et ajoutent leur facteur de couvert.

3. Si une cible échoue au test de sauvegarde, elle fait un jet sur la table des blessures. Si une cible a réussi son jet, cette dernière est « clouée au sol » et reçoit un marqueur jaune. Une figurine sans couvert qui est « clouée » doit être déplacée vers le couvert le plus proche. Elle « plonge à couvert » et ne pourra plus se déplacer le tour suivant.

Seuls les combattants ayant vu la figurine localisée faire usage de la grenade peuvent être impactés moralement en cas de test de commandement. Si le jet est sans effet et que la grenade est perdue, rien ne se passe.

### **Réaction face à un tir de grenade à main**

Si une cible (sauf les blessés et les combattants allongés) se trouve à moins de 2cm du point d'impact d'une grenade à main, elle doit effectuer un test de réaction en lançant 1d6 :

**1,2** : la cible panique et reste figée dans la position où elle se trouve.

**3, 4** : la cible se jette à plat ventre et subit l'explosion.

**5** : la cible prend la grenade et la jette hors de portée.

**6** : la cible prend la grenade et la relance immédiatement vers l'ennemi (pas de jet de réaction en retour).

### **Lance-grenades et lance-roquettes**

Le tir est centré sur un adversaire localisé ou non. La procédure est identique à celle d'un tir normal. En cas d'échec, où sur un score non modifié de 2, le tir est perdu. S'il réussit, l'adversaire ciblé et tous les éléments sans exceptions dans un rayon de 10cm sont soumis à un jet de sauvegarde.

Si une cible échoue au test de sauvegarde, elle est tuée. Si une cible a réussi son jet, cette dernière est « clouée au sol » et reçoit un marqueur jaune. Une figurine sans couvert qui est « clouée » doit être déplacée vers le couvert le plus proche. Elle « plonge à couvert » et ne pourra pas déplacer le tour suivant.

### **Jet de sauvegarde**

Les jets sont cumulatifs dans le cas où la figurine est la cible d'un tir et d'un lancer de grenade par exemple.

### **Influence du terrain**

Le modificateur pour abri ne s'applique pas si le point d'impact est placé dans la zone de couvert occupée par la cible. En revanche, il s'applique si le point d'impact est placé dans la zone de couvert et que la cible est à l'extérieur.

### **Tir sur un opérateur radio**

Si un opérateur radio est pris pour cible et qu'il est blessé, le joueur jette 1d6. La radio est hors service sur un résultat de 1.

### **Jet de grenade dans un tunnel**

L'un des joueurs tiré au hasard jette 1d6. Sur un résultat de 1, la galerie s'effondre sur 10cm autour du point d'impact et ensevelit tous les combattants. Sinon, la visibilité est nulle pendant 1d3 tours et les combattants sont assourdis pendant 1d3.

Si le combattant utilise une grenade au gaz CS, toutes les figurines dans les 10cm sont victimes du gaz lacrymogène. Elles ne peuvent rien faire d'autre que de fuir pendant 1d3.

## **La nuit**

Les tirs sont autorisés à une portée maximum de 25cm sauf exception.

- Un tir est visible la nuit à 75cm sauf tir avec silencieux (invisible).
- Un tir est entendu dans un rayon de 50cm autour du tireur.
- Les Forces Spéciales sont équipées de lunettes à infrarouge, visibilité 35cm.
- Une explosion la nuit est entendue dans un rayon de 80cm.

## **La visibilité dans les tunnels**

Les tirs sont autorisés à une portée maximum de 15cm sauf exception ou malus (cible non-prioritaire).

- Un tir est entendu dans un rayon de 50cm autour du tireur.
- Une explosion est entendue dans un rayon de 80cm.

## **« Minute de folie »**

Une tactique utilisée par l'armée américaine est la minute de folie « mad minute ». Cette dernière consiste à faire tirer toutes les armes d'un groupe de combat sur une zone précise du terrain en vue des soldats pendant une minute (un tour). Ce tir est identique à un mitraillage mais il balaye une bande de terrain plus large. Le joueur américain doit faire tirer au moins six soldats sur une zone. Il indique un point de mire sur lequel est centré le tir de tous les soldats participants à la minute de folie, tous les éléments (localisés ou non) situés dans un rayon de 15cm autour du point de mire sont susceptibles d'être atteints. Les soldats qui participent au tir ne peuvent entreprendre aucune autre action durant le tour.

Le joueur américain ne peut effectuer qu'une seule « minute de folie » par partie.

## **Les grenades fumigènes**

Une grenade fumigène à main ou une grenade tirée par fusil, un lance-grenades M79 ou M203 n'inflige aucun dommage et s'utilise comme une grenade normale (point d'impact, déviation...), mais elle crée un nuage fumigène d'un rayon de 10cm autour d'un point d'impact. L'écran fumigène dure deux tours et se déplace de 1d6cm, chaque tour qui suit le tour initial, au gré du vent. Jetez 1d8 :

**1-2** : L'écran se déplace sur la gauche.

**2-4** : L'écran se déplace sur la droite.

**5-6** : L'écran avance

**6-8** : L'écran recule.

Quand on effectue un tir au travers d'un écran fumigène, on décale la distance réelle de tir de 2 colonnes sur la droite.

## Appui-feu

L'opérateur radio ou l'observateur avancé peut demander un appui-feu (artillerie, protection aérienne rapprochée) dès que le groupe est contacté par l'ennemi mais une seule fois durant la partie. L'opérateur radio désigne une zone de 30cm de diamètre et jette 1d6 pour connaître le nombre de tour qu'il faudra à l'artillerie lourde ou à l'aviation d'attaque au sol pour pilonner la zone. Il jette un autre d6 sur la table des effets.

Toutes les figurines qui se trouvent dans la zone doivent faire un jet de sauvegarde de 11+ modifié par le couvert. L'opérateur qui a reçu au moins une blessure critique ne peut plus remplir sa fonction.

Résultat	Effets
1	Décalez la zone de 30cm vers (1d6) : 1-2 la gauche 3-4 la droite 5 en devant 6 en arrière
2-6	Tir au but ! Toutes les cibles qui sont situées dans l'air d'effet de l'explosion 10cm autour du point d'impact sont soumises à un jet de sauvegarde (11+)

## Tir de mortier

Le joueur Viêt-cong peut déclencher un tir de mortier hors-table par partie qui mettra 1d6 tours à être effectif. Il jette 1d6 sur la table des effets.

Résultat	Effets
1	Rien ne se passe !
2-3	L'aire d'effet se situe à gauche et à plus de 10cm du point d'impact demandé. Toutes les cibles qui sont situées dans l'air d'effet de l'explosion 10cm autour du point d'impact sont soumises à un jet de sauvegarde (10+)
4-5	L'aire d'effet se situe à droite et à plus de 10cm du point d'impact demandé. Toutes les cibles qui sont situées dans l'air d'effet de l'explosion 10cm autour du point d'impact sont soumises à un jet de sauvegarde (10+)
6	Tir au but ! Toutes les cibles qui sont situées dans l'air d'effet de l'explosion 10cm autour du point d'impact sont soumises à un jet de sauvegarde (10+)

## Tir avec un canon de 75mm sans recul ou un canon de 105mm

Score pour toucher selon la distance

Type d'arme	Dés	2	4	6	8	10	12 ou +	Air d'effet	Jet de sauvegarde
Canon sans recul de 57, 75mm et +	2d6	15	30	60	90	120	+ de 120	10cm	10 ou +
obusier de 105mm	3d6	15	40	80	100	120	+ de 120	10cm	11 ou +

Si le joueur n'obtient que des as sur ses dés, le tir est automatiquement raté, même s'il faut 2 ou + pour toucher la cible. Sinon, toutes les cibles qui sont situées dans l'air d'effet de l'explosion sont soumises à un jet de sauvegarde (10+), si le tir utilise des obus explosifs. (Aire d'effet = diamètre de l'explosion).

## 5. CORPS À CORPS

Les figurines doivent être au contact. On ne peut pas attaquer à plus de 2 contre 1.

### Procédure

1. Chaque figurine qui participe à la mêlée jette un dé en fonction l'arme employé. Une figurine qui attaque un ennemi allongé bénéficie d'un dé supplémentaire. Certains modificateurs ou compétences peuvent modifier le jet de dé.
2. Le camp qui obtient le score le plus élevé gagne la mêlée.
3. Le perdant est blessé et jette un dé sur la table des blessures. (Dans le cas d'une mêlée à plusieurs, c'est le gagnant qui choisit la figurine qui est blessée).
4. En cas d'égalité, on rejoue la mêlée le tour suivant. Une figurine qui défend un obstacle remporte la mêlée en cas d'égalité.

### Table des armes

Armes	Dé
A mains nues	1d6
Crosse*	1d6+2 (1d6 si à couvert dense)
Poignard	1d6+2
Baïonnette	2d6+2 (1d6+2 si à couvert dense)
Pistolet**	1d6+2
PM**	2d6+2

\* : fusil, FSA, FA dépourvu de baïonnette. Les soldats équipés d'armes lourdes (FM, mitrailleuse) ne se battent pas à coups de crosse, et doivent se défendre à mains nues si le joueur ne les a pas dotés d'une arme de contact.

\*\* : pour le jeu, seules ces armes à feu sont prises en compte pour le corps à corps.

### Modificateurs

+1 pour l'assaillant

+2 si vétéran

+1 si aguerri

-1 si « bleu »

-1d4 si l'adversaire n'a pas été localisé préalablement au contact.

### Capter une figurine

Si une figurine est encerclée par au moins 3 figurines ennemies et/ou son adversaire a la compétence « close combat » et qu'elle perd le combat, son adversaire peut décider de ne pas la blesser mais de la capturer. A l'issue du combat, la figurine capturée est escortée jusqu'à un bord de table, un véhicule... et elle est considérée comme éliminée du jeu.

Dans le cas d'une mission « assassinat » si la cible n'est pas capturée le premier tour du combat, elle pourra donner l'alarme.

## JET DE SAUVEGARDE

Le joueur jette 2d6 et doit obtenir :

**7 ou +** s'il subit un tir de fusil ou de pistolet ;

**8 ou +** pour un tir de M16, AK47 ou mitrailleuse ;

**9 ou +** pour un tir de M60 ou RPD ;

**10 ou +** s'il s'agit d'une explosion ou de lance-roquettes M72 ou RPG ou un tir de Cal.50 mm

**11 ou plus** s'il s'agit d'un tir de minigun ou de lance-roquettes de 19mm.

### Modificateurs :

Gilet pare-balles	+1 (sauf pour les pièges Viêt-cong)
Couverts légers	+1
Couverts moyens	+2
Couverts dense	+3

### Table des blessures

1d6/1d6	1	2	3-4	5	6
<b>Tête</b> <b>1</b>	Il meurt	<b>Blessure critique</b> Immobilisé. Dés de moral, combat et de tir à -6.	<b>Blessure sévère</b> Dés de réaction, combat et de tir à -4.	<b>Etourdi</b> Le combattant ne peut ni se déplacer ni combattre pendant 1 tour. S'il est blessé de nouveau pendant le tour, elle meurt.	<b>Coupure</b> Plus de peur que de mal. Aucun effet.
<b>Torse et bras</b> <b>2-3</b>	Il meurt.	<b>Blessure critique</b> Immobilisé. Dés de moral, combat et de tir à -6.	<b>Blessure sérieuse</b> Mouvement réduit de moitié. Dés de moral, combat et de tir à -4.	<b>Blessure légère</b> -2 au moral, combat et au tir.	<b>Coupure</b> Plus de peur que de mal. Aucun effet.
<b>Jambes</b> <b>4-5</b>	Il meurt.	<b>Blessure critique</b> Immobilisé. Dés de moral, combat et de tir à -6.	<b>Blessure sévère</b> Mouvement réduit de moitié. Dés de moral, combat et de tir à -4.	<b>Blessure légère</b> -2 au moral, combat et au tir.	<b>Coupure</b> Plus de peur que de mal. Aucun effet.
<b>Pieds</b> <b>6</b>	<b>Blessure critique</b> Immobilisé. Dés de moral, combat et de tir à -6.	<b>Blessé sévère</b> Mouvement réduit de moitié. Dés de moral et combat et de tir à -4.	<b>Blessure légère</b> -2 au moral, combat et au tir.	<b>Blessure légère</b> -2 au moral, combat et au tir.	<b>Coupure</b> Plus de peur que de mal. Aucun effet.

### Les blessures

Attention, les malus ne sont pas cumulatifs. Un combattant qui était blessé légèrement et qui est blessé sévèrement par la suite, aura au final un malus de -4.

- Une figurine qui a reçu 2 blessures sévères ou plus meurt.

- Un blessé ne peut pas porter de mitrailleuse.

## **Le moral**

Toutes les combattants blessés reçoivent un marqueur jaune « cloué au sol » et doivent se mettre à couvert dès que possible.

Un combattant immobilisé suite à une blessure peut riposter mais sera éliminé du jeu s'il est contacté.

## **L'infirmier**

Chaque escouade a un « infirmier ». Si celui-ci passe un tour à « panser » la blessure :

- sans rien faire d'autre,
- sans être pris pour cible,
- sans qu'il y ait un ennemi dans les 15cm.

Il soigne une blessure mais il n'annule pas les conséquences de celle-ci.

## **Les blessés**

Un joueur ne peut pas laisser un blessé sur le champ de bataille, il doit essayer de l'évacuer coûte que coûte. Si l'opérateur radio est toujours vivant, il doit demander l'évacuation du ou des blessés le plus rapidement possible.





## 7. TEST DE MORAL

A la fin de chaque tour où il y a eu des échanges de tirs, un combat ou des pertes, l'escouade entière doit faire un test de moral ou de cohésion. On compte le nombre de soldats encore en vie puis on jette deux dés. Le jet de dés modifié doit être supérieur ou égal au score exigé pour réussir le test. Le pourcentage représente le nombre de combattants morts dans l'escouade. Si le jet est raté (deux fois de manière consécutive ou pas) ou que la moitié de l'effectif est hors de combat, l'escouade « décroche » et retraite. Si le jet est réussi, l'escouade continue sa mission.

Pas de perte	10%	20%	30%	40%	50%	51% et plus
6	7	8	9	10	11	Echec automatique

Modificateurs :

- L'escouade a réussi son dernier test de moral. +2
- Le chef d'escouade est toujours vivant. +2
- L'escouade est déjà tombée dans une embuscade/piège. -1
- Il fait nuit. -1
- Le combattant est dans un tunnel depuis au moins un tour. -1
- L'escouade est dans un terrain difficile. -2\*
- L'escouade est en terrain dégagé. -3\*
- L'escouade a été prise à revers par l'ennemi. -2
- Le chef d'escouade est mort. -4

\* Comptez le facteur le plus défavorable si au moins une figurine de l'escouade s'y trouve.

### ①

Dans le cas où le joueur Viêt-Cong décide de diviser son escouade en sous-groupes (quelque soit le nombre de figurines qu'ils contiennent), on ne prend pas en compte les facteurs d'éloignement du chef d'escouade ou la mort de celui-ci par contre le joueur Viêt-Cong fera autant de test qu'il y a de sous-groupe. Le chef d'escouade peut ou pas faire partie d'un groupe. S'il fait partie d'un groupe, tous les modificateurs pour ce groupe s'appliquent. Cela ne s'applique pas pour les Nord-vietnamiens (NVA). De même pour les Forces Spéciales, si le joueur décide de scinder son escouade en sous-groupe.

## BUDGET

La composition des unités est prédéfinie mais les joueurs qui le souhaitent peuvent sélectionner à leur gré l'effectif de leur groupe, mais un minimum de six figurines par joueur et un maximum de douze sont recommandés.

Toutes les armes sont composées de 50% minimum de combattants aguerris et de 30% maximum de vétérans. Les « Forces spéciales », les Australiens et les Coréens sont composés de 50% minimum de vétérans. Les troupes sont en général loyales et disciplinées (motivées ou très motivées) voir fanatiques pour les unités d'élites sauf qu'en cela est précisé dans les notes historiques (l'ARVN par exemple).

### Dotation et équipement

Le joueur dresse par écrit une liste de son effectif en numérotant au choix chaque soldat et en lui affectant le jeton correspondant.

Il sélectionne ensuite leur dotation individuelle, en additionnant les coûts indiqués pour chaque pièce d'équipement choisie. Le joueur équipe ses combattants suivant un système de budget :

- ARVN / NVA = 140 pts maximum disponibles par groupe.
- USAC / USMC = 180 pts maximum disponibles par groupe.
- VC = 80 pts maximum disponibles par groupe.
- Forces spéciales = 200 pts maximum disponible par groupe.

Bien évidemment, chaque joueur doit ignorer la composition exacte du détachement de son adversaire.

**Pistolet, revolver** : 3 pts

**PM (pistolet mitrailleur)** : 5 pts

**Fusil/Carabine** : 2 pts

**Fusil mitrailleur** : 5 pts

**M16, AK47** : 6 pts

**Fusil d'assaut lance-grenades M203\*** : 20 pts

**PM M3, K50** : 5 pts

**M60, BAR, RPD, RPK** : 10 pts

**Mitrailleuse Stoner M63** : 20 pts

**Mitrailleuse 12,7mm** : 30 pts

**Lance-grenades M79\*** : 14 pts (avec grenades explosives ou fumigènes)

**Lance-roquettes M72, RPG\*** : 25 pts

**Baïonnette** : 1 pt

**Couteau/poignard** : 2 pts

**Gilet Pare-balles** : 3 pts

**Lunettes de visée** : 5 pts

**Jumelles à infrarouges** : 6 pts

Masque à gaz : 1pts

**Silencieux** : 5 pts

**Grenade\*** : 2 pts

**Grenade fumigène ou lacrymogène\*** : 1 pt

**Mine Claymore** : 25 pts (Forces Spéciales uniquement)

**Piège Viêt-cong** : 2 pts

\* 3 projectiles maximum par combattant sauf le M72 qui est à utilisation unique.

**Fonction de chef** : gratuit

**Fonction de sniper** : 5 pts

**« Bleu »** : - 2 pts

**Aguerri** : +2 pts

**Vétéran** : +4 pts

**Peu motivé** : -1  
**Motivé** : +0  
**Très motivé** : +1  
**Pugnace, surentraîné, fanatique** : +2

## **COMPETENCES SPECIALES**

Chaque joueur a 1d3 + 2 points à répartir entre ses figurines. Une compétence maximum par figurine et un « bleu » ne peut avoir de compétence spéciale.

### **« Furtif ».**

Le combattant se déplace rapidement sans bruit même embusqué.

### **« Mimétisme ».**

Le combattant est expert en camouflage. Il sait se dissimuler et se fondre dans son environnement.

### **« Sabotage/démolition »**

Le combattant est un expert en explosif, en piège, etc. Il sait poser un explosif, miner un champ, désamorcer un piège, etc.

### **« Close combat »**

Le combattant est un expert en combat rapproché. Il bénéficie d'un dé supplémentaire en combat même s'il n'est pas armé. Cette compétence ne s'applique pas s'il utilise un pistolet ou un PM.

### **« Dur à cuir »**

Le combattant est particulièrement résistant à la douleur. Il ignore sa première blessure.

### **« Eloquence »**

Le chef d'escouade est un vrai meneur d'homme. Il sait inspirer le courage. L'escouade entière ignore un test de moral pendant la partie.

### **« Eclaireur »**

Le combattant est un expert de la reconnaissance.

### **« Esquive »**

Ce combattant a de très bons réflexes qui lui permettent d'éviter le danger. A chaque fois qu'il est blessé par un tir, lancez un dé. Sur un résultat de 6 « pur » il ignore la blessure.

### **« Promptitude »**

Le combattant peut choisir de faire un déplacement de plus dans la phase de Tir au lieu de tirer. Le combattant ne doit pas être engagé en combat, et ne peut pas utiliser ce mouvement pour charger. Pour déterminer de quelle distance il peut se déplacer, lancez un D6 x 2,50cm et déplacez-le de cette distance, en respectant toutes les règles normales de mouvement.

### **« Homme fort »**

Le combattant est très musclé et large d'épaules. Il peut se servir seul d'une arme lourde, porter un blessé/une arme lourde et courir.

### **« Combattant Vicieux »**

Ce combattant prend ses ennemis par surprise avec des coups bas et des attaques vicieuses. A chaque fois que le combattant obtient le maximum sur un dé pour blesser un ennemi au corps à corps, il peut lancer une attaque supplémentaire en plus de celle qui a réussi. Cette attaque peut être dirigée contre n'importe quel ennemi engagé dans le combat.

### **« Tête brûlée »**

Le combattant gagne une attaque supplémentaire lorsqu'il charge en combat. Ce bonus est perdu s'il est ensuite chargé par d'autres ennemis.

### **« Tireur d'élite »**

Le combattant est terriblement précis, et ajoute 2 au jet de dés lorsqu'il tire.

### **« Nageur de combat »**

Le combattant ignore les pénalités de déplacement dans les rivières.

### **« Sens tactique »**

Le combattant sait utiliser le terrain à son avantage. Il rajoute +1 à son facteur de couvert.

### **« Technique de survie »**

Le combattant a appris à survivre en terrain hostile le temps d'être secouru. Il se soigne une blessure mais il n'annule pas les conséquences de celle-ci sans l'aide d'un infirmier.

### **« Rat de tunnels »**

Le combattant est rodé à la guerre dans les tunnels et préparé spécialement pour ce genre d'intervention.

## Notes historiques sur l'organisation et l'équipement des troupes

### Les unités américaines

Au Viêt-Nam, l'unité élémentaire de l'armée américaine était la section d'infanterie. Comprenant quarante et un soldats et un officier, elle était divisée ainsi : trois groupes (escouades) d'infanterie chacun, un groupe d'appui-feu (neuf hommes) et un groupe de commandement (l'officier plus deux hommes). Les sections étaient commandées par un lieutenant, et les groupes par un sous-lieutenant ou un sergent.

L'organisation théorique et l'équipement des groupes d'infanterie dans toutes les armes :

L'armée

1 escouade = environ 10 hommes : un sergent ou un sous-lieutenant, un caporal, 1 M60, 1 M79<sup>1</sup>, 8 M16<sup>2</sup>, plus un infirmier et un opérateur radio détaché du QG de compagnie si un lieutenant est joué.

« La Cavalerie » (troupes d'assaut aéroportées)

1 escouade = environ 10 hommes : un sergent, un caporal, 1 ou 2 M79<sup>1</sup>, 8 ou 9 M16<sup>2</sup>, 1 M60 (qui sont regroupées au niveau du QG de compagnie), plus un infirmier et un opérateur radio détaché du QG de compagnie si un lieutenant est joué.

« Les Marines »

1 escouade = environ 13 hommes : un sergent, trois caporaux, 1 à 3 M79\*, 1 M60 (qui sont regroupées au niveau du QG de compagnie), 8 M16<sup>2</sup> ou M14 plus un infirmier et un opérateur radio détaché du QG de compagnie si un lieutenant est joué.

« Les forces spéciales » (Bérets verts, LRRP, SEAL, MACV-SOG, etc.)

1 escouade = 4 à 12 hommes avec divers modèles d'armes (M16, M14, AK47, carabines M1 et M2, Remington 870, M1917...), un nombre variable d'officiers et sous-officier<sup>2</sup>, généralement un M60 ou une M63 Stoner et 2 M79 ou M203 et un opérateur radio et un infirmier.

<sup>1</sup> 1M79 peut être remplacé par 1 M203

<sup>2</sup> Une figurine doit être désignée comme pourvoyeur.

Les « rats de tunnels »

1 ou plusieurs hommes avec en général un pistolet ou un revolver, un couteau, quelques grenades au phosphore ou au gaz CS et une lampe de poche.

### L'ARVN

1 escouade = environ 10 hommes : 1 lieutenant, 1 sergent, 1 caporal, 1 radio, 7 Garand M1 et 1 BAR.

Les M1 peuvent être remplacés par des M16 après 1969.

Les hommes sont peu motivés sauf les Forces spéciales (LLDB), les troupes aéroportées et les « Rangers ».

### Les forces australiennes

1 escouade = environ 12 hommes : un lance-caporal ou un caporal M16, 2 éclaireurs M16, 1 M79\*, 1 M60 + 1 pourvoyeur (qui sont regroupées au niveau du QG de compagnie), 5 SLR plus un infirmier et un opérateur radio détaché du QG de compagnie si un lieutenant est joué.

SASR australiens « Fantômes de la jungle »

1 escouade = 4 à 6 hommes avec divers modèles d'armes (M16, M14, AK47, carabines M1 et M2, Remington 870, M1917...), un nombre variable d'officiers et sous-officier<sup>2</sup>, généralement un M60 ou une M63 Stoner et 2 M79 ou M203 et un opérateur radio et un infirmier.

### **Les Marines coréens**

1 escouade = environ 13 hommes : un sergent, trois caporaux, 1 à 3 M79\*, 1 M60 (qui sont regroupées au niveau du QG de compagnie), 8 M16<sup>2</sup> ou M14 plus un infirmier et un opérateur radio détaché du QG de compagnie si un lieutenant est joué.

### **Civilian Irregular Defence Group (Projet Delta)**

Mobile Stricke Force

1 équipe de reconnaissance : 2 « Béréts verts » et 4 montagnards.

1 équipe de « Roadrunner » : idem mais déguisés en Viêt-cong.

Spike Recon Team (SEAL)

1 équipe de 5 américains et de 9 indigènes.

### **Provincial Reconnaissance Units/Kit Carson Scout**

1 équipe de reconnaissance : 2 à 6 six hommes des forces spéciales + 1 à 3 indigènes, mercenaires aguerris, transfuges du Viêt-cong et autres criminels endurcis.

### **Les unités communistes**

Armée du Nord Viêt-Nam

Troupes régulières

1 escouades = environ 10 hommes : un lieutenant, un sergent, un caporal, 1 RDP, 1 RPG et 8 AK-47 dont un opérateur radio et un infirmier.

<sup>1</sup>Une figurine doit être désignée comme pourvoyeur.

Milice Viêt-Cong (Main force / Local force)

Il est à noter que les hommes du Viêt-cong étaient répartis en deux sections principales. Tout d'abord, celles des unités paramilitaires, composées de villageois susceptibles d'entreprendre des sabotages de nuit, d'agir comme collecteur de renseignements ou porteurs, ou, dans le cas des jeunes, de pelotons d'assassinat ou de commandos suicides. Deuxièmement, il y avait celle des unités entièrement militarisées les forces régionales, qui assuraient le soutien, et la force principale. En 1965, elles comptaient de 50000 à 80000 hommes pouvant agir en formations importantes et autonomes.

La plus petite subdivision était la cellule constituée de trois hommes dont au moins un combattant expérimenté qui resteraient unis par une profonde camaraderie aussi longtemps qu'ils survivraient. Chaque cellule de trois hommes était elle-même rattachée à un groupe de trois cellules, trois groupes constituant une section.

Une dizaine de miliciens avec un armement varié : fusils Moisan-Nagan, carabine simonov ou SVT-36, rarement d'AK-47 ; RPG, RPD, BAR et PPsh pour les groupes les mieux équipés. On voit également ressurgir de l'armement pris aux troupes françaises lors du conflit précédant : MAT 49, MAS 36/51.

Sapeurs/commandos

Un petit groupe de 3 hommes maximum armés d'explosifs et de lance-roquettes. On ne peut pas jouer uniquement un groupe de sapeurs.

### **MISSION**

Voici une série de missions en fonction des troupes jouées. Aux joueurs de décider s'ils veulent jouer le scénario de nuit.

#### **US Army**

« Pacification »

L'escouade a pour mission de sécuriser la zone de jeu en débusquant l'ennemi et en le fixant, le temps de faire intervenir les soutiens. L'ennemi place 3 pions d'objectifs.

« Surveillance »

L'escouade patrouille et surveille la zone « pacifiée » ou le périmètre de sécurité autour de la base par exemple.

« Embuscade »

L'escouade s'est reposée le jour, hors de vue de l'ennemi, et à la nuit tombée, l'officier et ses chefs de section placent leurs hommes en embuscades. Le joueur VC est dévoilé. Il doit par exemple traverser la zone, aller dans un village s'approvisionner, etc.

#### **L'armée nord-vietnamienne**

« Redéploiement »

Le groupe de combattant doit traverser la table sur la longueur sans se faire accrocher si possible.

« Embuscade »

Le groupe tend une embuscade de jour ou de nuit. Le joueur américain est dévoilé.

#### **Commandos Viêt-cong**

« Infiltration »

L'escouade a pour mission de (au choix) :

- détruire un objectif qui se situe au-delà de la ligne médiane de la table,
- localiser un objectif. Le joueur adverse a trois pions qu'il pose là où il veut sur la table et qui représentent l'objectif réel et deux leurres.

« Embuscade »

Le groupe tend une embuscade de jour ou de nuit. Le joueur américain est dévoilé.

#### **Forces Spéciales**

« Sauvetage »

L'escouade a pour mission de récupérer un prisonnier. Le joueur communiste a trois pions qu'il pose là où il veut sur la table et qui représentent l'objectif réel et deux leurres.

#### « Infiltration »

L'escouade a pour mission de collecter des renseignements sur l'ennemi. Le joueur adverse a trois pions qu'il pose là où il veut sur la table et qui représentent l'objectif réel et deux leurres.

#### « Assassinat »

L'escouade doit localiser puis capturer ou assassiner une cible. Le joueur adverse a trois pions qu'il pose là où il veut sur la table et qui représentent l'objectif réel et deux leurres.

#### « Evacuation »

L'escouade doit se rendre à l'autre bout de la table (Landing zone) pour être évacuée par hélicoptère. L'escouade rentre la première sur la table et se déplace au premier tour. L'ennemi au second.

#### « Embuscade »

L'escouade tend une embuscade de jour ou de nuit. Le joueur VC est dévoilé. Il doit par exemple traverser la zone, aller dans un village s'approvisionner, etc.

### Points de victoire

On compte les points de victoire à la fin de chaque tour de jeu. Le premier joueur qui atteint 15 points a gagné la partie.

Trouver une cache d'armes, un réseau de tunnels, etc.	3pts
Mission accomplie (Forces Spéciales/commandos)	5pts
Éliminer un soldat ennemi	1pt
Éliminer une arme spéciale ennemie.	2pts
Éliminer le chef d'escouade/opérateur radio.	3pts
Tuer un paysan	-3pts

Le joueur Viêt-cong ou les « Forces Spéciales » gagnent un point automatiquement à chaque tour si l'objectif n'est pas trouvé ou contesté et/ou s'ils ne sont pas découverts.

### Système de campagne

Si vous avez l'intention de jouer la même escouade plusieurs fois, vous pouvez utiliser ce système de campagne.

Appliquez ces modificateurs lors de la création de votre escouade :

**Conscrit** : -1

**Volontaire** : +1

« **Risque-tout** » : +2

« **Libérable** » *Short time* : -4pts

Chaque fois qu'un combattant survit à une mission, il passe d'un niveau d'expérience à un autre et gagne des compétences.



## LES VEHICULES

### Véhicules terrestres

#### Déplacement

- Un véhicule blindé peut avancer de 24cm et de 12cm dans un couver dense.
- Un véhicule non blindé peut avancer de 32cm et de 16 dans un terrain accidenté.

#### Test de commandement/réactions

- L'équipage a réussi son dernier test de commandement. +2
- L'équipage est touché par l'air d'effet d'une explosion -3
- L'équipage a été pris pour cible le tour précédent. -1

En cas d'échec (identifié par un marqueur rouge) :

- Un véhicule terrestre ne peut ni tirer ni bouger.

#### Tir à partir d'un véhicule terrestre

- Un véhicule peut tirer plusieurs fois selon le type d'armement.

#### Modificateurs

- 1 au tir à partir d'un véhicule en mouvement

#### Angle de tir des véhicules

M113 = 45° à droite et à gauche à partir du front du véhicule.

M113 ACAV = 90° à droite et à gauche sur le devant du véhicule pour la tourelle Cal.50 et 45° à droite et à gauche de chaque flanc du véhicule pour les M60.

#### Tir sur un véhicule terrestre

- +2 tir sur M113.
- + 3 si véhicule immobilisé.

#### ① Tir de lance-roquettes

Un véhicule doit être touché de plein fouet par le projectile d'un lance-roquette, sinon il ne subit aucun jet de sauvegarde s'il se trouve uniquement dans le rayon de 10cm du point d'impact. Si le point d'impact est centré sur le véhicule, il doit subir un jet de sauvegarde.

#### Jet de sauvegarde aux véhicules non blindés (2d6)

- 7 ou + armes légères
- 8 ou + mitrailleuse RPD
- 9 ou + mitrailleuse lourde
- 10 ou + explosion/RPG
- 11 ou + canon sans recul

- Si le jet est réussi, le véhicule continue sa mission.

- Si le jet de sauvegarde échoue, le joueur lance 1d6 sur la table des dommages et il applique le résultat immédiatement.

### Table des dommages aux véhicules non blindés (1d6)

Arme utilisée	détruit	immobilisé
Armes légères	-	1-6
Grenade explosive	-	1-6
Mitrailleuse RPD	-	1-6
Mitrailleuse lourde	1	2-6
Lance-roquettes	1-4	5-6

**Détruit** = le véhicule est éliminé, lancer 1d6-3, c'est le nombre de survivants qui en sortent.

**Immobilisé** = le véhicule ne peut plus avancer. Son équipage peut continuer à se servir des armes mais doit passer un test de moral. Si le véhicule est déjà immobilisé, il est détruit.

### Jet de sauvegarde aux véhicules blindés (2d6)

8 ou + mitrailleuse RPD  
 9 ou + mitrailleuse lourde  
 10 ou + explosion/RPG  
 11 ou + canon sans recul, etc.

- Si le jet est réussi, le véhicule continue sa mission.  
 - Si le jet de sauvegarde échoue, le joueur vietnamien lance 1d6 sur la table des dommages et il applique le résultat immédiatement.

### Table des dommages aux véhicules blindés (1d6)

Arme utilisée	détruit	immobilisé
Grenade explosive	-	5-6
Mitrailleuse RPD	-	6
Mitrailleuse lourde		5-6
Lance-roquettes RPG	1-3*	4-6*
Canon sans recul 75mm	1-3	4-6
Canon de 105mm	1-5	6

\*Si le tir arrive sur le devant du blindé appliquez +1 au jet d'un RPG.

Si le tir arrive sur l'arrière du blindé appliquez -1 au jet d'un RPG.

**Détruit** = le véhicule est éliminé, lancer 1d6-3, c'est le nombre de survivants qui en sortent.

**Immobilisé** = le véhicule ne peut plus avancer. Son équipage peut continuer à se servir des armes mais doit passer un test de moral. Si le véhicule est déjà immobilisé, il est détruit.

### Char lourd M60 / Sheridan / Centurion

Seul un RPG ou un tir de canon sans recul de calibre 75mm ou plus peuvent affecter un M60.

Jet de sauvegarde contre RPG = 10 ou +

Jet de sauvegarde contre un canon sans recul 11 ou +

+6 si le tir vient de face ou de côté.

+4 si le tir vient de dos.

+1 si le tir se fait à plus de 40cm du véhicule.

## Hélicoptères

### Déplacement

- Un hélicoptère peut évoluer de 60cm.
- Un hélicoptère peut passer d'une altitude haute à base et vis-versa en un tour de jeu.
- Un hélicoptère qui décolle diminue de 20cm son mouvement.

Le pilote peut :

- immobiliser l'appareil en vol stationnaire et en basse altitude.
- immobiliser l'appareil en le posant au sol (il doit être en altitude basse).
- débarquer des passagers en vol stationnaire ou au sol.
- virer à gauche ou à droite de 45° (avancer de 10cm entre chaque virage).

### Test de commandement/réactions

- |                                                           |    |
|-----------------------------------------------------------|----|
| - L'équipage a réussi son dernier test de commandement.   | +2 |
| - L'équipage est touché par l'air d'effet d'une explosion | -3 |
| - L'équipage a été pris pour cible le tour précédent.     | -1 |

En cas d'échec (identifié par un marqueur rouge) :

- Un hélicoptère ne peut pas tirer et ne pourra se déplacer que de 40cm en ligne droite (s'il sort de la table il ne pourra pas y revenir, l'équipage retourne à la base). Si l'équipage rate deux jets de manière consécutive ou pas, il décroche et rentre à la base.

### Localisation

#### Modificateurs

**+1** si un hélicoptère effectue le jet de localisation en altitude basse.

Le joueur US doit débiter ses tests de repérages par ses hélicoptères. Si un test réussi, du fait de la liaison radio qui relie les hélicoptères au groupe de combat au sol, tous les soldats qui se trouvent à moins de 5cm de l'opérateur radio du groupe connaissent la position de la cible repérée. Si le grenadier est à portée de tir de la cible, le joueur US peut effectuer un tir sur celle-ci même si elle n'est pas visible directement par le grenadier.

- Un hélicoptère en altitude basse ne peut faire des repérages qu'à une distance de 60cm maximum autour de l'hélicoptère.
- Un hélicoptère en haute altitude ne peut effectuer de repérage que sur des cibles découvertes et uniquement si le joueur obtient un 6 sur 1d6, à une distance maximum de 80cm autour de l'hélicoptère.
- Un hélicoptère ne peut faire des repérages que sur un angle de 120° de part et d'autre du modèle d'hélicoptère.
- Un hélicoptère de combat ne peut repérer que dans un angle de 90° de part et d'autre du modèle d'hélicoptère.

#### Tir

- Un hélicoptère de transport peut tirer deux fois (les deux mitrailleuses de côté).
- Un hélicoptère d'attaque peut tirer 3 fois (le minigun à l'avant et les 2 lances roquettes ou miniguns de côté).

## Angle de tir des véhicules

BELL UH-1 iroquois de transport = 45° à droite et à gauche de chaque flanc de l'hélicoptère.  
BELL UH-1 d'attaque = 30° à droite et à gauche sur le front de l'hélicoptère.

## Tir à partir d'un hélicoptère

- 1 tir à partir d'un hélicoptère en mouvement (armement externe).
- 2 si tir à partir d'un hélicoptère en mouvement (mitrailleuses latérales).

## Tir sur un hélicoptère

Hélicoptère en altitude haute : portée de tir de 60cm maximum sur la colonne 120 et +.  
Hélicoptère en altitude basse : portée de tir de 100cm maximum sur la colonne normale.  
Hélicoptère au sol : pas de limite à la portée du tir.

- +3 hélicoptères en altitude haute ;
- 1 hélicoptère en vol stationnaire ;
- 2 hélicoptère posé au sol ;

## Hélicoptères d'attaque

Les hélicoptères de combat UH-1 équipés de lance-roquettes et de miniguns.  
Le chef de groupe doit tirer une grenade à fusil au phosphore sur l'ennemi pour centrer le tir de l'artillerie aéromobile puis tous les éléments localisés ou non et situés à moins de 12cm autour du point d'impact subissent une attaque sur la table des tirs (une attaque par type d'armement). Par simplification, chaque hélicoptère d'attaque ne peut effectuer que 3 tirs pour toute la partie, après ils deviennent de simples hélicoptères de transport.

### ① Tir de lance-roquettes

Un véhicule doit être touché de plein fouet par le projectile d'un lance-roquette, sinon il ne subit aucun jet de sauvegarde s'il se trouve uniquement dans le rayon de 10cm du point d'impact. Si le point d'impact est centré sur le véhicule, il doit subir un jet de sauvegarde.

## Tirs sur les hélicoptères

Un soldat ne peut tirer sur un hélicoptère que si ce dernier se trouve à la distance requise.  
Hélicoptère en altitude haute : portée de tir à 60cm maximum sur la colonne 120 et +  
Hélicoptère en altitude basse : portée de tir à 100cm maximum sur la colonne de tir normal.  
Hélicoptère posé au sol : pas de limite à la portée du tir.

## Jet de sauvegarde (2d6)

- 7 ou + armes légères
- 8 ou + mitrailleuse RPD
- 9 ou + mitrailleuse lourde
- 10 ou + explosion/RPG

## Table des dommages aux hélicoptères

Arme utilisée	détruit	moteur	rotor	pilote	passager
Armes légères	1	2	3-4	5-6	-
Mitrailleuse RPD	1	2	3	4-5	6
Mitrailleuse lourde	1-2	3	4	5-6	-
Lance-roquettes RPG	1-3	4	5	6	-

**Détruit** = l'hélicoptère explose, aucun survivant.

**Moteur** = test de moral du pilote :

- Réussi = hélicoptère sort de table.

- Raté = l'hélicoptère s'écrase en ligne droite sur 1d6 x 10cm.

**Rotor** = test de moral du pilote

- Réussi = le pilote pose l'hélicoptère au sol, il ne peut plus redécoller.

- Raté = l'hélicoptère s'écrase au sol dans une direction aléatoire (comme pour un lancer de grenade) sur 1d6 x 10cm.

**Pilote** = test de moral du pilote :

- Réussi = le pilote passe automatiquement en haute altitude.

- Raté = pilotes tués, l'hélicoptère s'écrase en ligne droite sur 1d6 x 10cm.

**Passagers** = test de moral des passagers :

- Réussi = rien à signaler.

- Raté = 1d6 passagers sont éliminés.

Un hélicoptère qui s'écrase prend feu. Lancer 1d6-3, c'est le nombre de passagers/équipages qui sortent vivant du crash, tous les autres sont éliminés. Faire un tirage aléatoire pour déterminer qui survit en cas de pluralité de passagers. Là où l'hélicoptère s'écrase, point d'impact et explosion sur 15cm autour. Tout élément localisé ou non dans le rayon de l'explosion doit passer un test de sauvegarde.

## **LISTE DES VEHICULES**



### **Véhicule 4x4 amphibie blindé V100 Commando XM706**

1 conducteur + 2 membres d'équipage + 2 passagers

2 mitrailleuses M73 cal 7.32mm

Il avait été conçu pour des rôles multiples incluant [APC](#), ambulance, pompier, anti-char, transport de mortier...



### **Véhicule blindé M113 (amphibie) :**

1 conducteur + 1 mitrailleur + 10 passagers possibles.

1 mitrailleuse M60 sur pivot.



### **Véhicule blindé M113 ACAV (amphibie) :**

1 conducteur + 3 membres d'équipage + 8 passagers possibles.

1 conducteur + 1 commandant de bord + 10 passagers.

1 mitrailleuse lourde cal 12.7mm en tourelle + 2 mitrailleuses latérales M60 sur pivot.



### **Véhicule blindé M163 Vulcain (classe M113) :**

5 membres d'équipage.

1 mitrailleuse minigun en tourelle avec 10 tirs possibles.



### **M41 Walker Bulldog Light Tank**

4 membres d'équipage

1 canon de 76mm + 1 mitrailleuse 7.62mm + 1 mitrailleuse de 12.7mm en tourelle



### **Char léger M551 Sheridan**

Equipage 4 hommes

1 Canon/lance missile M81 de 152mm + mitrailleuse calibre 7.62mm M73,

1 mitrailleuse M2 calibre 50

Le Sheridan fut utilisé durant la guerre du Vietnam comme char léger de reconnaissance, et son poids très faible fut apprécié compte tenu du terrain en Asie du sud-est.



### **Char moyen M48A3 Patton**

Equipage 4 hommes

1 Canon M41 de 90mm + mitrailleuse calibre 30 M1919,  
1 mitrailleuse de 12,7 mm

Au Vietnam à cause des rizières et canaux du delta du Mékong ou encore des hauts plateaux la char eut un rôle beaucoup moins décisif que dans les autres conflits. Cependant les blindés jouèrent un rôle important dans la guerre notamment dans l'invasion du Laos en 71. L'emploi principal du M48A3 était surtout la destruction de bunkers.



### **M50 Ontos (véhicule anti-char)**

Equipage 3 hommes

6 canons M40 de 106mm + 1 mitrailleuse cal.30mm

A l'origine conçu comme véhicule rapide tueur de char, en l'absence d'une forte présence de chars du côté communiste Il fut employé par l'[USMC](#) en appui feu direct contre les troupes ennemies et se révéla fort efficace. Comme le M113, le Ontos était efficace contre les tirs d'armes légères mais vulnérable aux mines et aux [RPG](#). En conséquence un grand nombre d'Ontos furent déployés de manière statique pour la défense de positions.



### **M42 DUSTER**

6 membres d'équipage

Double canon/lance-missiles M2A1 de 40 mm et mitrailleuse calibre 30 [M1919](#)

Le M42 était un véhicule léger et blindé pour la défense antiaérienne. Malgré quelques avions ennemis abattus la menace aérienne communiste attendue ne se matérialisa jamais et le personnel des ADA fut de plus en plus impliqué dans des opérations de support au sol. La plupart du temps le M42 assurait des rôles de sécurité, en escorte de convoi ou pour la défense du périmètre.

Le "Duster" comme l'appelaient les soldats au Vietnam fit bientôt preuve d'excellence dans ce nouveau rôle de support pour les troupes au sol. Le canon de 40 mm prouva son efficacité face notamment aux attaques massives d'infanterie.



### **Hélicoptères de transport Bell UH-1 Iroquois :**

2 pilotes + 2 mitrailleurs + 8 passagers possibles.

2 mitrailleuses M60 latérales.



### **Hélicoptères d'attaque Bell UH-1 :**

2 pilotes + 6 passagers possibles.

2 lances roquettes de 19mm + mitrailleuse minigun (3 attaques par arme).



### **Hélicoptère d'observation OH-6 :**

2 pilotes + 2 passagers possibles.



Bateau STAB (SEALs)

1 lance grenade automatique Mk-20 de 40mm et 4 mitrailleuses M-60D



### **A41 Centurion Mark 13**

4 membres d'équipage

1 canon QF 20 pounder de 84 mm + deux mitrailleuse Browning 1919 de 7,62 mm et une mitrailleuse de pointage L6 de 12,7 mm



### **PT-76 Char léger amphibie**

3 membres d'équipage

1 canon de 76.2mm + 1 mitrailleuse PKT de 7.62mm

1 mitrailleuse minigun (3 tirs possibles), détection en haute altitude : 1d6 +1



### **T-54 char**

4 membres d'équipage

1 canon de 100mm + 1 mitrailleuse de glacis de 7.62mm



