



# Silver Bayonet

## Édition 25<sup>ème</sup> anniversaire

### RÈGLES DU JEU

#### TABLE DES MATIÈRES

|                                    |    |                                     |    |
|------------------------------------|----|-------------------------------------|----|
| Index.....                         | 2  | 12.0 Unités spéciales.....          | 16 |
| 1.0 Introduction.....              | 2  | Règles de scénario de campagne..... | 19 |
| 2.0 Composants du Jeu.....         | 2  | 13.0 Mouvement aérien.....          | 19 |
| 3.0 Déroulement du jeu.....        | 5  | 14.0 Tir de défense aérienne.....   | 22 |
| 4.0 Mouvement au sol.....          | 6  | 15.0 Remplacements et renforts..... | 23 |
| 5.0 Zones de contrôle (ZdC).....   | 8  | 16.0 Mouvement caché.....           | 24 |
| 6.0 Actions de pré-combat.....     | 8  | 17.0 Victoire.....                  | 28 |
| 7.0 Coordination de l'attaque..... | 10 | 18.0 Règles optionnelles.....       | 28 |
| 8.0 Combat de manœuvre.....        | 11 | Scénarios.....                      | 29 |
| 9.0 Combat d'assaut.....           | 13 | Notes des concepteurs.....          | 30 |
| 10.0 Bombardement.....             | 14 | Exemple de jeu.....                 | 33 |
| 11.0 Puissance aérienne.....       | 16 | Bibliographie & crédits.....        | 40 |

"Un mois de manœuvre, d'attaque, de retraite, de leurre, de piège, d'embuscade et de boucherie sanglante dans la Vallée d'Ia Drang à l'automne 1965 fût le vrai début de la guerre du Vietnam - une époque où les deux armées adverses se mesuraient l'une à l'autre."

- Moore & Galloway, *We Were Soldiers Once... and Young*

## 1.0 Introduction

*Silver Bayonet* est principalement un jeu à l'échelle de la compagnie couvrant les actions entre la 1<sup>ère</sup> division de cavalerie américaine (aéromobile) et le commandement B3 du Front de campagne nord-vietnamien (équivalent à une division) d'octobre à novembre 1965.

La situation stratégique de l'époque amena l'ANV à tenter de prendre la ville stratégique de Pleiku en traversant l'ouest de la zone tactique du II<sup>ème</sup> corps depuis ses camps de base cambodgiens. Les plans prévoyaient un assaut massif sur les deux camps des forces spéciales gardant les approches de la ville. La chute de Pleiku ouvrait un corridor stratégique jusqu'à Qui Nhon et la mer, permettant à l'ANV de couper en deux le Sud-Vietnam et d'isoler le 1<sup>er</sup> corps des bases de ravitaillement au sud. Les planificateurs américains, inquiets des attaques nord-vietnamiennes avaient dépêché la division aéromobile nouvellement formée dans la région fin août 1965. L'unité, équipée de plus de 400 hélicoptères et entraînée pour un déploiement rapide des troupes et pour fournir une importante puissance de feu, fut déployée en masse jusqu'à une base avancée à An Khe sur la route de Pleiku-Qui Nhon fin septembre. Dans le mois qui suivit l'arrivée de la cavalerie, l'ANV attaqua les camps des forces spéciales de Duc Co et Plei Me avec deux régiments complets. La cavalerie transporta par avion des troupes et du ravitaillement aux garnisons assiégées et la bataille s'engagea. Pour la première fois depuis le début de la guerre du Vietnam, une division de l'armée des États-Unis et une division de l'armée régulière nord-vietnamienne se battaient l'une contre l'autre. Le bilan de cette bataille servit de référence aux tactiques utilisées par chacun des camps tout au long de la guerre.

Note de conception : Le nom officiel de l'opération concernant le déploiement de la 1<sup>ère</sup> de cavalerie lors de la campagne de Pleiku était l'opération LONG REACH. La mission de chaque brigade avait aussi sa propre désignation : 1<sup>ère</sup> brigade - opération ALL THE WAY, 3<sup>ème</sup> brigade - opération SILVER BAYONET I, 2<sup>ème</sup> brigade - opération SILVER BAYONET II. Nous avons choisi d'utiliser "Silver Bayonet" pour le jeu car c'est au cours de l'opération de la 3<sup>ème</sup> brigade que se sont déroulés les évènements clés et emblématiques des batailles de LZ X-RAY et LZ ALBANY.

*Silver Bayonet* peut être joué par un ou deux joueurs. Sept scénarios plus petits / plus courts permettent aux joueurs de recréer les engagements majeurs de la campagne. Trois scénarios intermédiaires permettent aux joueurs de simuler une partie de la campagne (mini-campagnes). Il y a également deux grands scénarios de campagne donnant aux joueurs le contrôle des deux divisions pour toute la durée de la campagne. Les règles des scénarios de base sont présentées en premier. Les règles additionnelles qui s'appliquent aux scénarios de campagne sont présentées séparément.

Remarque de jeu : Tout au long des règles, l'armée nord-vietnamienne (ANV) et le Viet-Cong (VC) seront désignés comme étant l'armée populaire vietnamienne (APVN). Pour diverses raisons, c'est aussi précis que n'importe quel autre terme mais, surtout, cela nous évite de trop utiliser le terme ANV/VC. De plus, les États-Unis (USA) et l'armée de la république du Vietnam (ARVN) seront désignés comme étant les alliés du monde libre (AML). Bien qu'il s'agisse plus d'un terme arbitraire, cela permet aussi d'abrégier la typographie US/ARVN. Sans s'arrêter à ce qui précède, l'abréviation appropriée (ANV, VC, USA, ARVN) sera utilisée lorsqu'elle s'appliquera **UNIQUEMENT** à ces unités.

Note de conception : La photo de couverture pour ces règles comme pour la boîte du jeu mérite une mention spéciale. Elle représente le Lt. Rick Rescorla. Son histoire est exceptionnelle, et je vous encourage à en savoir plus. Une simple recherche en ligne vous donnera pléthore d'informations.

### 1.1 Liste des abréviations / acronymes communs

AdJ = aide de jeu  
 AML = alliés du monde libre  
 ANV = armée nord-vietnamienne  
 APVN = armée populaire vietnamienne  
 ARVN : armée de la république du Vietnam  
 AT = autre terrain  
 CIDG = *Civilian Irregular Defense Group* ou Groupe Irrégulier de Défense Civile (NdT : unités irrégulières recrutées parmi des montagnards vietnamiens)  
 FS = forces spéciales, c'est-à-dire les bérets verts  
 MJD = modificateur au jet de dé  
 QG = quartier général  
 RSS = règles spéciales du scénario  
 SJ = séquence de jeu  
 TDA = tir de défense aérienne  
 TET = table des effets du terrain  
 USA = États-Unis d'Amérique (United States of America)  
 VC = Viet-Cong  
 VDT = valeur de défense du terrain  
 VE = valeur d'efficacité  
 ZA = zone d'atterrissage

## 2.0 Composants du Jeu

Votre copie de *Silver Bayonet* devrait inclure :

- une carte de jeu de 56 x 86 cm
- 1 planche et demie de pions
- treize aides de jeu de 20 x 28 cm
  - AdJ pour l'APVN
  - AdJ pour les AML
  - Plateau de combat
  - Séquence de jeu standard & résumé
  - Séquence de jeu de campagne & résumé
  - Huit cartes de scénario
- deux aides de jeu identiques de 28 x 43 cm
- deux écrans de 28 x 43 cm
- un dé à 10 faces
- un livret de règle du jeu (celui-ci)

## 2.1 La carte du jeu

La carte du jeu comporte une grille d'hexagones superposée au terrain afin de réguler le mouvement et le positionnement des éléments du jeu. Ces hexagones représentent chacun environ 1,5 km de terrain. Chacun possède son propre identifiant unique à quatre chiffres utilisé pour repérer l'hexagone lors des différents usages du jeu. Plusieurs emplacements hors-carte sont aussi représentés et sont accessibles grâce à des cases de mouvement comme indiqué sur la carte du jeu et dans les règles sur le "hors-carte" [4.5].

## 2.2 Tables et aides de jeu

Diverses aides de jeu sont proposées afin de simplifier et d'illustrer certains mécanismes du jeu. L'AdJ des AML est utilisée pour figurer la base des hélicoptères, la case hors-carte An Khe et la piste des points aériens des USA. L'AdJ de l'APVN est utilisée pour stocker les unités dissimulées par des marqueurs de mouvement caché ainsi que les unités se trouvant actuellement dans les cases hors-carte du Cambodge. Les deux AdJ susmentionnées sont soustraites au regard du joueur adverse. Il y a également une AdJ pour chaque joueur reprenant toutes les tables nécessaires pour jouer. De plus, des cartes de scénario sont utilisées pour mettre en place et jouer chacun des scénarios. Enfin, nous avons inclus une AdJ de combat pour aider à noter, lors d'une attaque, les unités qui manœuvrent, celles qui effectuent un assaut et celles qui sont cachées.

## 2.3 Pions

Les pions, qui représentent des unités ou des marqueurs de jeu, doivent être détachés avec précaution et triés par couleur et par type. Ils représentent les unités militaires réelles ayant pris part à la campagne historique. Les chiffres et les symboles figurant sur les pions représentent la force, la capacité de mouvement et le type d'unité ou de fonction de jeu représenté par le pion.

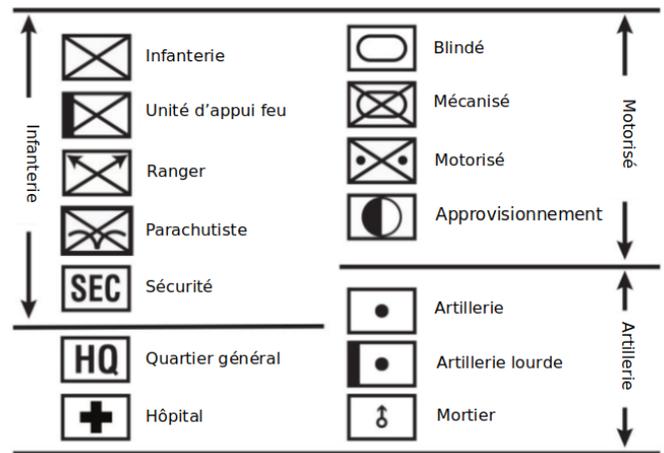
### (2.3.1) Unités de combat :



**(2.3.2) Résumés de la taille des unités :** La plupart des unités de combat dans *Silver Bayonet* sont des compagnies ou des batteries. Cependant, les mortiers de l'APVN sont des sections et il y a cinq bataillons aéroportés de l'ARVN.

- II = Bataillon
- I = Compagnie / Batterie
- = Section

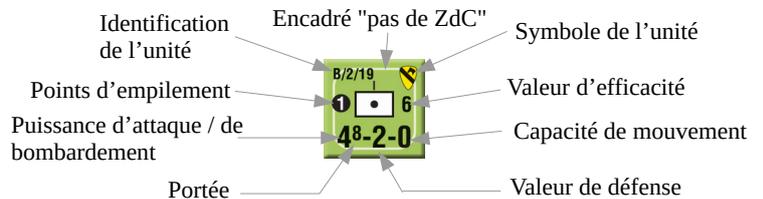
### (2.3.3) Résumé des types d'unité de combat au sol :



*Note de Jeu : La 3<sup>ème</sup> escouade de cavalerie blindée de l'ARVN (HQ/3, 1/3, 2/3) se présente sous deux configurations différentes. Les joueurs peuvent choisir d'utiliser la version des pions avec la silhouette ou avec le symbole OTAN.*

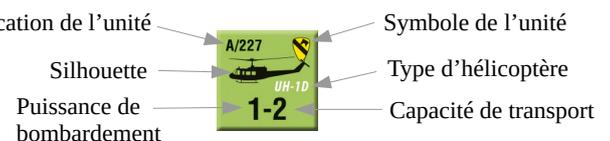
Pour les besoins du jeu, le terme "artillerie" désigne toutes les unités d'artillerie de campagne et de mortier. Les unités d'artillerie utilisent leur puissance de bombardement afin de pilonner les unités ennemies lors de la phase de bombardement offensif amie [10.1], pour fournir un soutien au combat de manœuvre [10.3] pendant la phase de combat de manœuvre de chacun des joueurs, ou exécuter un bombardement défensif [10.2] lors de la phase de combat d'assaut du joueur adverse. L'artillerie ne possède pas de puissance d'attaque et ne peut être utilisée en attaque contre un hexagone adjacent lors d'un combat de manœuvre ou d'assaut. **Exception :** mortiers [12.3].

### (2.3.4) Valeurs des pions d'unités au sol :

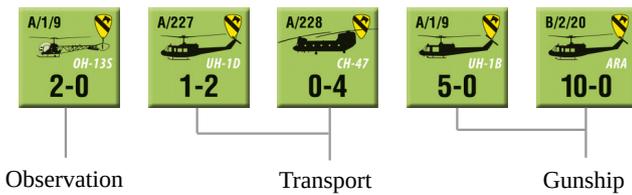


### (2.3.5) Valeurs des unités d'hélicoptère :

[Scénarios de Campagne]



Les hélicoptères sont divisés en trois types : observation, transport et combat. Les seules unités d'hélicoptères d'observation sont de type OH-13S. Les hélicoptères de transport sont de type UH-1D ou CH-47. Les hélicoptères de combat sont de type UH-1B ou ARA (UH-1B armés de roquettes).



Note de conception : Les hélicoptères de la 1<sup>ère</sup> de cavalerie, des 227<sup>ème</sup> et 229<sup>ème</sup> bataillons d'hélicoptère d'assaut (UH-1D) et du 228<sup>ème</sup> bataillon d'hélicoptères de soutien d'assaut (CH-47) étaient les bêtes de somme de la division. Ensemble, ils ont effectué un total de 18 532 sorties durant la campagne, transportant l'équivalent de 193 compagnies d'infanterie (environ 40 bataillons d'infanterie) et 67 batteries d'artillerie (environ 22 bataillons d'artillerie). Au total, leurs équipages comptèrent sept blessés et sept tués, il y eut 28 hélicoptères touchés par des tirs au sol et seulement deux furent abattus.

### (2.3.6) Marqueurs de patrouille : [scénarios de campagne]



Rayon d'action de la patrouille

## 2.4 Explication des valeurs d'unité :

**(2.4.1) Puissance d'attaque :** Il s'agit de la valeur de combat qu'une unité utilise lorsqu'elle exécute un combat de manœuvre ou d'assaut. Elle s'exprime en termes de points de puissance d'attaque.

**(2.4.2) Puissance de bombardement :** C'est la valeur de combat utilisée par une unité d'artillerie, d'hélicoptère ou de mortier lorsqu'elle attaque des unités ennemies par bombardement ou qu'elle soutient un combat de manœuvre. Elle s'exprime en termes de points de puissance de bombardement.

**(2.4.3) Portée :** Pour l'artillerie, cela indique la distance maximale en hexagones, indépendamment du terrain, à laquelle l'unité peut tirer. Pour un quartier général, la portée indique la distance à laquelle il peut affecter un jet de coordination d'attaque [7.0]. La portée est décomptée depuis l'unité (exclue) jusqu'à l'hexagone cible (inclus).

**(2.4.4) Valeur de défense :** C'est la valeur utilisée par une unité pour se défendre lors d'un combat de manœuvre ou d'assaut. Elle s'exprime en termes de points de force de défense.

**(2.4.5) Valeur d'efficacité :** La valeur d'efficacité (VE) de chaque unité représente le niveau d'entraînement, d'efficacité et de cohésion de cette unité. Plus la VE est élevée, mieux c'est. La VE d'un QG représente également sa capacité à planifier et exécuter des attaques coordonnées. Il convient de noter que la

face réduite de la plupart des unités, mais pas de toutes, présente une valeur d'efficacité réduite. Un certain nombre de mécanismes du jeu exige que l'unité passe un "test d'efficacité" effectué individuellement pour chaque unité concernée. Pour réaliser un test d'efficacité, le joueur propriétaire lance un dé et compare le résultat du lancer à la VE de l'unité. Si le résultat du dé est égal ou inférieur à la VE de l'unité, celle-ci réussit le test d'efficacité. Si le résultat du jet est supérieur à la VE de l'unité, le test est un échec.

**(2.4.6) Points d'empilement :** C'est la place relative que prend une unité dans un hexagone. Il existe des limites au nombre de points d'empilement qui peuvent être présents dans un hexagone et opérer efficacement [4.3].

**(2.4.7) Capacité de mouvement :** Elle représente la capacité maximale de mouvement d'une unité lors d'une phase de mouvement donnée, exprimée en termes de points de mouvement. Les hexagones nécessitent de dépenser plus ou moins de points de mouvement, comme indiqué sur la table des effets du terrain (TET). Une unité dont la capacité de mouvement est entourée d'un cercle ou d'un ovale est considérée comme motorisée ; toutes les autres sont considérées comme étant à pied.

**(2.4.8) Identifiant de l'unité :** Il indique le nom de la formation, généralement une compagnie (ou une batterie) /un bataillon/un régiment et la formation de rattachement de chaque unité. Exemple : C/2/12 signifie compagnie C du 2<sup>nd</sup> bataillon du 12<sup>ème</sup> régiment. Certaines règles se réfèrent au bataillon. Dans cet exemple, le bataillon est le 2/12 ce qui est différent, mettons, du bataillon 2/7.

**(2.4.9) Rayon d'action de la patrouille [scénarios de campagne] :** Le rayon d'action de la patrouille est exprimé en hexagones.

## 2.5 Unités et pas

Toutes les unités ont un ou deux niveaux de force de combat appelés "pas". Le recto d'un pion est à pleine puissance ; le verso, avec un bandeau, est à puissance réduite.

*Remarque de jeu : Les pas ne sont PAS la même chose que les points d'empilement [2.4.6 ; 4.3]. Cela est important pour le transport par hélicoptère, qui utilise les PAS pour le calcul de la capacité.*

**(2.5.1)** Toutes les unités, à l'exception des QG de l'ANV [12.4.1], qui ont des valeurs sur les deux côtés de leur pion sont des unités à deux pas. Les QG de l'ANV et les unités avec des valeurs sur un seul côté de leur pion sont des unités à un pas.

**(2.5.2)** Si une unité à un seul pas subit une perte de pas, elle est éliminée. Retirez-la du jeu. Si une unité à deux pas subit une perte de pas, retournez-la sur son verso (face réduite). Si l'unité perd un autre pas, elle est éliminée.

**(2.5.3)** Lors d'un combat de manœuvre, l'unité de tête doit subir la première perte de pas.

**(2.5.4)** À l'exception du cas précédent, lorsqu'on applique les pertes de pas, les unités américaines ne peuvent pas se voir attribuer une seconde perte de pas, c'est à dire être éliminées, tant que toutes les autres unités américaines n'ont pas été réduites lors du combat. **Exception** : QG de brigade [13.2.1]

## 2.6 Unités et fatigue



La fatigue représente une perte de cohésion de l'unité. Les unités fatiguent à cause d'un bombardement offensif ou suite aux résultats lors d'un combat de manœuvre.

**(2.6.1)** Lorsque survient un résultat F#, le joueur dont les unités sont affectées applique toutes les autres pertes exigées par le résultat du combat, puis place un marqueur de fatigue sur autant d'unités survivantes non fatiguées avant le combat que le chiffre indiqué après F. L'unité de tête dans un combat de manœuvre doit subir la fatigue en premier. Si le F# dépasse le nombre d'unités pouvant être fatiguées, l'excédent est ignoré.

**(2.6.2) Fatigue supplémentaire** : Si, avant le résultat du combat, l'unité de tête ou toutes les unités dans un hexagone sont déjà fatiguées et qu'un résultat de fatigue est obtenu (quel que soit le nombre de résultats de fatigue), alors une unité doit subir une perte de pas. **Exception** : QG [12.4.3] et zones d'atterrissage dangereuses [13.1.1.3].

*Exemple* : Une pile de deux compagnies américaines, dont l'une est déjà fatiguée, subit un résultat D2F2 lors d'un combat de manœuvre. Après avoir appliqué la perte de pas (la VDT est de 2 donc le D2 cause une perte de pas), deux unités doivent être fatiguées (F2). Une seule n'est pas fatiguée, donc elle se voit infliger un résultat de fatigue et l'excédent est ignoré. Cependant, le résultat requiert également une retraite mais les unités américaines sont dans une zone d'atterrissage dangereuse et souhaitent tenir la position, elle choisissent de rester dans l'hexagone [8.5.7 / 13.1.1.2]. Comme cela entraîne un résultat de fatigue supplémentaire, et que toutes les unités sont déjà fatiguées, les unités américaines subissent une autre perte de pas.

**(2.6.3)** Une unité fatiguée ne peut pas attaquer. Des unités d'artillerie / de mortier fatiguées ne peuvent pas tirer. Des unités fatiguées empilées n'empêchent pas d'autres unités non-fatiguées de la même pile d'attaquer ou de tirer.

**(2.6.4)** Lorsqu'elles sont fatiguées, les unités appliquent leur valeur de défense imprimée lors d'un combat de manœuvre et d'assaut. Leur statut fatigué donne des MJD défavorables dans les deux types de combat mais ne les empêche pas d'être comptées pour déterminer quelle est l'unité avec la plus grande VE de la pile.

**(2.6.5)** Appliquez les MJD appropriés listés dans les tables de combat d'assaut et de manœuvre lorsqu'au moins une unité en défense est fatiguée.

**(2.6.6)** Les unités fatiguées ne peuvent ni tenter un mouvement de réaction, ni être utilisées pour placer ou renforcer des unités sous marqueur de patrouille. **Elles occasionnent un MJD de +1 en cas de tentative de refus de combat.**

**(2.6.7) Récupération de la fatigue** : Les unités peuvent récupérer de la fatigue lors de la phase de récupération de chaque tour de jeu. Les règles suivantes déterminent quand et où une telle récupération peut avoir lieu ; néanmoins, les règles du scénario peuvent modifier cela.

**(2.6.7.1)** Les unités des AML ne peuvent récupérer que si elles sont dans la case hors-carte An Khe, dans l'hexagone de la base américaine (Camp Holloway), dans l'hexagone du QG de brigade ou dans le même hexagone qu'un chef ami.

**(2.6.7.2)** Les unités de l'APVN ne peuvent récupérer que si elles sont au Cambodge ou empilées avec un QG ou une unité hôpital non fatiguée.

**(2.6.7.3)** Retirez automatiquement les marqueurs de fatigue de toutes les unités situées dans un des lieux précités si elles ne sont pas dans une ZdC ennemie. Les unités se trouvant dans un des lieux précités qui sont dans une ZdC ennemie doivent réussir un test d'efficacité pour retirer le marqueur de fatigue.

**(2.6.7.4)** Les QG de l'ANV et l'hôpital peuvent récupérer automatiquement, mais seulement s'ils ne sont pas adjacents à une unité ennemie.

## 2.7 Le dé

Le jeu utilise un dé à dix faces. Un "10" vaut dix et non zéro.

# 3.0 Déroulement du jeu

## 3.1 Préparation du jeu

Reportez-vous à la fiche du scénario. Placez les unités sur les cartes comme indiqué. Puis, en utilisant les instructions de placement, positionnez les unités sur la carte. La plupart des unités commencent le jeu à pleine puissance, bien qu'un petit nombre, comme indiqué dans les instructions de mise en place, puissent débiter à puissance réduite.

Une fois le placement des unités terminé, commencez à jouer selon l'ordre indiqué par la séquence de jeu ou comme spécifié dans le scénario.

## 3.2 Le tour de jeu



Le jeu se joue en tours de jeu successifs, composés de plusieurs phases et étapes à l'intérieur de ces phases. Il existe deux séquences de jeu (SdJ). La SdJ standard est utilisée dans les scénarios standards (1 à 7) tandis que la SdJ de campagne est utilisée dans les scénarios de campagne (8 à 12). Voir la séquence de jeu de l'AdJ pour une version plus détaillée.

Le marqueur de tour de jeu a deux côté indiquant quel camp est actuellement le joueur actif. De plus, deux marqueurs, "Scen Start" [début du scénario] et "Scen End" [fin du scénario], sont inclus pour aider les joueurs à indiquer correctement les tours de début et de fin pour les scénarios autres que la grande campagne.

**Important :** Le joueur dont le segment de jeu est actuellement en cours est appelé le "joueur actif".

## 4.0 Mouvement au sol

Lord de la phase de mouvement, le joueur actif peut déplacer toutes ses unités possédant une capacité de mouvement supérieure à zéro. Le joueur déplace ses unités vers un hexagone contigu dans toutes les directions ou combinaisons de direction. Le mouvement peut être affecté par le type de capacité de mouvement [2.4.7], les effets du terrain [4.2] et les zones de contrôle [5.0].

Remarque de jeu : Pendant un combat, les unités des deux camps peuvent avancer ou reculer suite à la résolution du combat. Ce n'est pas un mouvement et cela n'utilise pas de points de mouvement.

### 4.1 Restrictions de mouvement

**(4.1.1)** Déplacez les unités une par une **ou en tant que pile**, d'un hexagone à un autre hexagone adjacent, en payant le coût en points de mouvement approprié pour le terrain dans chaque hexagone pénétré [4.2].

**(4.1.2)** Il n'y a pas de limite au nombre d'unités amies pouvant traverser un même hexagone lors d'un tour de jeu.

**(4.1.3)** Une unité ne peut être déplacée qu'une seule fois par phase de mouvement. Une unité ne peut pas dépenser plus de points de mouvement que sa capacité de mouvement totale lors d'une phase de mouvement. **Exception :** mouvement d'un seul hexagone [4.1.4]. Les unités ne sont jamais obligées de se déplacer et peuvent dépenser moins que leur pleine capacité de mouvement ; cependant, les points de mouvement non utilisés ne peuvent être cumulés d'un tour sur l'autre ou transférés vers d'autres unités. Par exemple, si une unité de l'APVN utilise la totalité de sa capacité de mouvement pour se déplacer d'un marqueur de mouvement caché [16.1] à un autre, le second marqueur ne peut alors pas se déplacer. Si un marqueur de mouvement caché contenant une unité de l'APVN se déplace à pleine capacité de mouvement, l'unité de l'APVN ne peut pas se déplacer ensuite par elle-même.

**(4.1.4)** Une unité ne peut pas pénétrer dans un hexagone s'il ne lui reste pas suffisamment de points de mouvement pour payer le coût d'entrée de l'hexagone et de traversée du côté de l'hexagone ; cependant, une unité avec une capacité de mouvement de un ou plus peut toujours se déplacer au moins d'un hexagone lors de la phase de mouvement amie aussi longtemps que l'hexagone ne lui est pas interdit.

**(4.1.5)** Une unité amie ne peut pas pénétrer dans un hexagone contenant une unité de combat ennemie. Elle peut traverser des hexagones occupés par des unités amies sans coût supplémentaire en points de mouvement.

**(4.1.6)** Les unités américaines ne peuvent pas traverser la bordure d'hexagones du Cambodge, par contre, les unités de l'ARVN peuvent le faire.

Note de conception : Le conseiller des troupes aéroportées de l'ARVN à cette époque, le major Norman Schwarzkopf (qui n'était pas encore "Stormin'"), lorsqu'on lui a demandé quelles cartes utiliser, a "conseillé" au colonel Truong d'utiliser les cartes de l'ARVN qui, bien sûr, montraient la frontière cambodgienne dix kilomètres plus à l'ouest que les cartes américaines.

**(4.1.7)** [Scénarios de campagne] Une unité avec une capacité de mouvement de zéro ne peut se déplacer pendant le jeu que par hélicoptère [13.1].

### 4.2 Effets des types d'unité et du terrain

"Grâce à la mobilité aérienne, le soldat fût libéré à jamais de la tyrannie du terrain."

- Général Kinnard

**(4.2.1) Types de terrain :** Chaque hexagone contient un type de terrain. Le graphisme du terrain permet d'identifier le type de terrain en question et la table des effets du terrain (TET) énumère les coûts en points de mouvement pour entrer dans l'hexagone. De plus, la TET donne la valeur de défense du terrain (VDT), un indicateur de ZdC, les effets de l'observation, les effets du combat pour l'attaquant et liste les types de zone d'atterrissage (ZA) autorisée dans cet hexagone. Les terrains présentant des spécificités sont listés ci-dessous.

**(4.2.1.1) Rivières :** Les rivières courent le long des bords d'hexagone et n'ont pas d'effet sur le mouvement. Si toutes les unités attaquent à travers un bord d'hexagone de rivière, l'attaquant subit un MJD de +1 en combat de manœuvre et en combat d'assaut.

**(4.2.1.2) Routes :** Une unité qui se déplace d'un hexagone de route directement vers un autre hexagone de route adjacent à travers un bord d'hexagone traversé par la route dépense le coût de points de mouvement de cette route quel que soit l'autre type de terrain présent dans cet hexagone.

**(4.2.1.3) Camps des forces spéciales :** Les effets du terrain des hexagones des camps des forces spéciales sont les mêmes que ceux du type de terrain dans lequel ils se trouvent, si ce n'est que :

- Les camps des forces spéciales possèdent une valeur de défense du terrain de quatre, et
- Ils annulent les effets de la ZdC dans leurs hexagones.

Ils sont considérés comme étant des zones d'atterrissage opérationnelles [13.1.1.2] chaque fois qu'une unité des AML est présente dans l'hexagone.

**(4.2.1.4) Ruisseaux :** Les ruisseaux traversent les hexagones et n'ont aucun effet sur le mouvement ou le combat.

#### (4.2.1.5) Restrictions relatives aux unités motorisées :



Les unités motorisées [2.4.7] ne peuvent entrer, sortir, effectuer un combat d'assaut, une avance après combat ou reculer qu'à travers des hexagones de terrain dégagé, de ville ou de plantation de thé, ou tout autre type de terrain en suivant une

route. Cela est précisé sur la TET. Elles peuvent effectuer un combat de manœuvre dans n'importe quel terrain qui l'autorise.

**(4.2.2) Effets du combat pour l'attaquant :** La TET indique les effets sur le combat suivants :

"**Pas de manœuvre**" - L'attaquant ne peut pas déclarer de combat de manœuvre contre l'hexagone.

"**Assaut +X**" - L'attaquant subit un MJD égal à "X" s'il effectue un combat d'assaut contre l'hexagone.

"**Les deux +X**" - L'attaquant subit un MJD sur son jet d'attaque égal à "X" pour les combats de manœuvre et d'assaut.

"**PV bombardement des AML**" - Si les AML effectuent un quelconque type de bombardement contre un tel hexagone, le joueur de l'APVN gagne un point de victoire.

**(4.2.3) Valeur de défense du terrain :** Cette valeur est utilisée pour déterminer les pertes subies lors d'un bombardement offensif [10.1] ou les résultats d'un combat de manœuvre [8.4].

**(4.2.4) Indicateur de ZdC :** Il indique si une ZdC [5.0] est projetée dans l'hexagone.

**(4.2.5) Effets sur l'observation :** [Scénarios de campagne] Ceci indique le résultat maximum du jet de dé requis pour réussir l'observation d'un marqueur de mouvement caché de l'APVN sur ce type de terrain par observation aérienne [16.5.1] ou par patrouille [16.5.2]. Dans certains cas, l'observation est automatique ("Auto") ou dépend de l'autre terrain dans l'hexagone ("OT").

**(4.2.6) Type de ZA :** [Scénario de campagne] Ceci indique le type de zone d'atterrissage que le joueur AML peut utiliser dans cet hexagone. F = expédient [13.1.1.1] et O = opérationnelle [13.1.1.2]. Cela peut aussi indiquer que les deux types de ZA peuvent être placés sur l'hexagone, ou aucun, ou bien que cela dépend de l'autre terrain présent dans l'hexagone ("OT").

### 4.3 Empilement

L'empilement consiste à placer plus d'une unité terrestre dans un hexagone. La position d'une unité dans une pile n'a aucun effet sur le jeu. Les marqueurs de jeu peuvent être empilés sans limite.

**(4.3.1)** Chaque unité possède une valeur de point d'empilement inscrite sur le pion. Un maximum de quatre points d'empilement amis peuvent occuper le même hexagone sans effets négatifs. Des unités peuvent librement entrer et traverser des piles d'unités amies indépendamment des limites d'empilement.

**(4.3.2)** Si, à n'importe quel moment, une pile d'unités se retrouve en sur-empilement, réduisez l'efficacité de toutes les unités dans l'hexagone d'un (-1) pour chaque point d'empilement en excès des quatre de la limite. La VE ne peut pas être réduite au dessous de zéro.

De plus, seuls quatre points d'empilement d'unités peuvent être pris en compte pour la défense dans un hexagone. Dans un combat d'assaut, les mêmes quatre points d'empilement doivent participer aux deux rounds de combat. Si des unités sont éliminées au premier round, le joueur ne peut pas ajouter d'unités aux quatre points d'empilement initiaux du défenseur.

Effectuer un assaut à partir d'un hexagone en sur-empilement n'a aucun effet sur les unités qui donnent l'assaut ; cependant, seuls quatre points d'empilement d'unités sont pris en compte pour effectuer un combat de manœuvre à partir d'un hexagone en sur-empilement.

**(4.3.3)** Les unités sous un marqueur de mouvement caché [16.1] ne peuvent jamais dépasser les limites d'empilement.

### 4.4 Mouvement étendu

**(4.4.1)** Les unités à pied [2.4.7] qui débutent leur phase de mouvement à plus de trois hexagones d'une unité ennemie peuvent augmenter leur capacité de mouvement de deux dès lors que tous les PM sont dépensés pour se déplacer le long des routes.

**(4.4.2)** Les unités se déplaçant grâce au mouvement étendu ne peuvent pas se trouver à trois hexagones ou moins d'une unité ennemie ou d'un marqueur de mouvement caché durant toute la phase de mouvement.

**(4.4.3)** Les marqueurs de mouvement caché ne peuvent pas utiliser le mouvement étendu.

### 4.5 Cases hors-carte

*Remarque de jeu : La majorité de ces règles s'applique uniquement au joueur de l'APVN car ses zones hors-cartes sont connectées. Le joueur AML peut déplacer ses unités entre la carte et la zone hors-carte d'An Khe uniquement par hélicoptère.*

**(4.5.1)** Les AdJ contiennent des cases hors-carte représentant les zones de jeu qui ne sont pas sur la carte. Pour les AML, il s'agit du camp de la 1<sup>ère</sup> division de cavalerie à An Khe et, pour l'APVN, de plusieurs zones au Cambodge.

**(4.5.2) Cambodge :** Ces cases représentent des zones juste au delà de la frontière. Seules les unités de l'APVN peuvent y entrer. Les zones de bord de carte indiquent si le mouvement est possible vers ou depuis une case hors-carte particulière du Cambodge. Ce sont les seules zones à partir desquelles les unités entrent ou sortent de la carte de jeu vers ou depuis les cases hors-carte du Cambodge.

**(4.5.2.1)** Une unité de l'APVN peut se déplacer hors de la carte de jeu vers une case hors-carte adjacente si cette unité occupe un hexagone de bord de carte éligible et s'il lui reste au moins un point de mouvement de sa capacité de mouvement. Se déplacer vers une case hors-carte met fin au mouvement de l'unité.

**(4.5.2.2)** Les unités de l'APVN dépensent toute leur capacité de mouvement pour se déplacer d'une case hors-carte vers une autre case hors-carte adjacente. Les cases hors-carte doivent être connectées pour autoriser ce mouvement.

**(4.5.2.3)** Les unités de l'APVN peuvent se déplacer d'une case hors-carte sur la carte de jeu en payant le coût normal en points de mouvement pour l'hexagone de bord de carte dans lequel elles entrent. L'unité peut ensuite continuer à se déplacer dans la limite de sa capacité de mouvement.

**(4.5.3) An Khe :** Cette case représente le camp de base pour la 1<sup>ère</sup> division de cavalerie. Seules les unités des AML peuvent y pénétrer en utilisant le déplacement par hélicoptère ou en arrivant comme renforts.

## 5.0 Zones de contrôle (ZdC)

Note de conception : Les zones de contrôle représentent la capacité d'une unité à exercer un contrôle sur la zone qui l'entoure. Elle y parvient grâce à l'utilisation de patrouilles locales et grâce à sa puissance de feu.

### 5.1 Exercer une ZdC

La plupart des unités du jeu exercent une zone de contrôle dans les six hexagones adjacents à celui qu'elles occupent. La table des effets du terrain indique quels hexagones excluent les ZdC.

**(5.1.1)** Les unités suivantes n'exercent pas de ZdC :

- Unités de QG
- Unité hôpital
- Unités d'artillerie
- Marqueurs de mouvement caché [6.1]
- Marqueurs de patrouille [16.5.2]
- Unités fatiguées

Pour les reconnaître facilement, nous avons signalé toutes ces unités avec un contour "No ZOC" [pas de ZdC] sur le pion.

**(5.1.2)** Les unités motorisées [2.4.7] exercent une ZdC uniquement dans les hexagones contenant du terrain dans lequel elles peuvent se déplacer.

### 5.2 Effets des ZdC

**(5.2.1)** Lors d'une phase de mouvement, les unités doivent terminer immédiatement leur mouvement en entrant dans une ZdC ennemie et ne peuvent plus continuer à se déplacer durant cette phase.

**(5.2.2)** Une unité débutant sa phase de mouvement dans une ZdC ennemie peut quitter la ZdC ennemie en se déplaçant dans un hexagone qui n'est pas dans une ZdC ennemie. Elle peut ensuite entrer dans un autre hexagone qui se trouve dans une ZdC ennemie lors de cette phase de mouvement.

**(5.2.3)** Une unité avec une capacité de mouvement de un ou plus peut se déplacer directement d'une ZdC ennemie à un hexagone adjacent en ZdC ennemie. Un tel déplacement coûte à l'unité la totalité de sa capacité de mouvement et peut seulement être réalisé lorsque l'unité DÉBUTE la phase de mouvement dans une ZdC ennemie.

**(5.2.4) Exceptions à la ZdC :** Les unités de l'APVN, DELTA, du CIDG et motorisées [2.4.7] n'ont pas à s'arrêter lorsqu'elles entrent dans une ZdC ennemie et elles peuvent quitter une ZdC ennemie ou se déplacer de ZdC en ZdC en payant un point de mouvement additionnel. Le coût supplémentaire en point de mouvement ne s'applique pas au premier hexagone de mouvement d'une unité si elle quitte la ZdC ennemie en se déplaçant dans un hexagone qui n'est pas dans une ZdC ennemie. Les unités non-motorisées ne peuvent pas combiner ce déplacement avec le mouvement sur route. Pour les unités non-

motorisées, aucun des deux hexagones de ZdC ne peut être un terrain dégagé.

## 6.0 Actions de pré-combat

La résolution du combat est précédée d'une série d'actions qui préparent le terrain pour le combat proprement dit. Ces étapes sont :

- La déclaration de combat [6.1]
- Le refus du combat [6.2]
- La réaction du défenseur [6.3]

### 6.1 Déclaration de combat



Il existe deux types de combat au sol : le combat de manœuvre [8.0] et le combat d'assaut [9.0]. Chaque unité attaquante ne peut effectuer qu'un seul type de combat (soit le combat de manœuvre, soit le combat d'assaut) lors d'une même phase de combat ; cependant, chaque pile d'unités en défense peut être la cible à la fois d'un combat de manœuvre et d'un combat d'assaut au cours de la même phase de combat.

**(6.1.1)** Le joueur actif débute la séquence de pré-combat pendant la phase de déclaration de combat en annonçant quels hexagones ennemis il attaque et en désignant quelles unités / piles d'unités amies adjacentes attaquent chaque hexagone ennemi. Pas plus d'un hexagone ennemi ne peut être attaqué lors d'un même combat. Il place alors un marqueur de déclaration de combat du type approprié, soit de manœuvre, soit d'assaut, sur chacune de ses unités et / ou piles d'unités attaquantes, avec la / les flèche(s) pointant vers l'hexagone qu'il souhaite attaquer. Une fois les marqueurs de combat déclaré posés, la décision d'attaquer est irrévocable et l'hexagone ennemi doit être attaqué par toutes les unités ayant déclaré le combat, sauf en cas d'assaut frontal non-coordonné [7.4.4].

**(6.1.2)** Le joueur actif peut déclarer le combat contre chaque pile ennemie avec des unités d'un ou de tous les hexagones adjacents.

**(6.1.3)** Les unités appartenant au joueur actif qui sont empilées ensemble dans un hexagone peuvent être allouées à l'attaque de différents hexagones, et elles peuvent utiliser le combat de manœuvre ou d'assaut, au choix du joueur.

#### 6.1.4 Restrictions

- Les unités de force nulle ne peuvent pas déclarer de combat ou résoudre des attaques à moins d'être empilées avec d'autres unités de force d'attaque non-nulle.
- L'artillerie sans mortier ne peut pas déclarer de combat ou résoudre d'attaques.
- Les unités fatiguées ne peuvent pas déclarer ou résoudre d'attaques.
- Une unité ne peut pas déclarer de combat dans un hexagone ou à travers un côté d'hexagone dans lequel / au travers duquel elle ne pourrait se déplacer.

**Exception :** combat de manœuvre motorisé.

- Pas plus de quatre points d'empilement d'unités ne peuvent être désignés pour conduire un assaut sur un unique hexagone en défense.

f. Le combat de manœuvre ne peut pas être déclaré si le ratio de combat initial est inférieur à 1:3.

*Remarque de jeu : En cas de ratio inférieur à 1:3 contre des unités dissimulées par un marqueur de mouvement caché, le joueur de l'APVN peut révéler ses unités lors de la déclaration de combat afin d'empêcher le placement d'un marqueur de combat de manœuvre.*

**(6.1.5)** Les seules unités ennemies qui peuvent être attaquées lors d'une phase de combat sont celles contre lesquelles les attaques sont déclarées pendant la phase de déclaration de combat.

*Note de conception : Le combat de manœuvre représente l'établissement d'une plateforme de tir et l'utilisation d'éléments de manœuvre pour déloger indirectement l'ennemi. Le combat d'assaut représente le fait pour les unités de "mettre baïonnette au canon" et de charger dans ce que l'on pourrait appeler aujourd'hui un combat rapproché ou un combat au corps-à-corps à bout portant. À un niveau très basique, le combat de manœuvre est utilisé afin de déloger un ennemi hors d'un hexagone particulier ou pour attendre l'hexagone en vue d'un assaut. Le combat d'assaut est utilisé pour se rapprocher de l'ennemi et le détruire.*

## 6.2 Refus de combat

Le refus de combat implique que toutes les unités dans un hexagone qui est la cible d'un combat déclaré retraitent avant le combat. Pour effectuer un refus de combat, faites un test d'efficacité [2.4.5] pour l'unité ayant la plus haute valeur d'efficacité dans l'hexagone attaqué. Si l'unité réussit le test, retirez la totalité de la pile d'un hexagone. Puis le joueur actif retire le(s) marqueur(s) de déclaration de combat et a la possibilité immédiate d'avancer jusqu'à quatre points d'empilement des forces attaquantes dans l'hexagone vacant. Les unités qui avancent ne peuvent pas participer à une nouvelle attaque pendant le tour de ce joueur.

**(6.2.1)** Les unités de l'APVN, sauf restriction, peuvent tenter de mener un refus de combat, même avec des marqueurs de mouvement caché [6.2.7]. **Soustrayez la VDT de l'hexagone comme MJD pour le test d'efficacité, par exemple si la VDT est de 2, le MJD est de -2.**

**(6.2.2)** Les unités DELTA américaines et CIDG de l'ARVN, sauf restriction, peuvent tenter de mener un refus de combat et soustraire la VDT de l'hexagone de leur jet de dé.

**(6.2.3)** Les autres unités américaines, sauf restriction, peuvent tenter de mener un refus de combat aussi longtemps qu'elles ne sont pas dans une zone d'atterrissage opérationnelle, une ville, un camp américain (Camp Holloway), un QG de brigade ou un hexagone de camp des forces spéciales.

**(6.2.4)** Les unités de l'ARVN non-CIDG ne peuvent pas tenter de refus de combat, à moins d'être empilées avec le pion de chef col. Truong [12.1.2].

**(6.2.5)** Les unités avec une capacité de mouvement de zéro ne peuvent jamais mener de refus de combat.

**(6.2.6) Restrictions :** Bien que les deux camps puissent mener un refus de combat comme décrit précédemment, il y a des restrictions :

a. Les unités qui sont à la fois la cible de combat de manœuvre et d'assaut ne peuvent pas mener de refus de combat.

**Exception :** les marqueurs de mouvement caché [16.1] peuvent toujours tenter un refus de combat ; cependant, ils ne reçoivent pas le MJD de la VDT.

b. S'il y a des unités fatiguées dans la pile (y compris sous un marqueur de mouvement caché), un MJD de +1 s'applique au jet de dé.

c. Une unité qui mène un refus de combat ne peut pas retraiter :

1. Dans un hexagone qui est la cible d'un combat déclaré.
2. Dans un hexagone vide dans une ZdC ennemie. **Exception :** Les unités de l'APVN, DELTA et du CIDG peuvent se déplacer dans une ZdC ennemie lorsqu'elles mènent un refus de combat s'il s'agit du seul hexagone disponible, c'est-à-dire que leur premier choix doit être un hexagone hors ZdC. Le second choix doit être un hexagone en ZdC occupé par une unité amie. Si aucun autre hexagone n'est disponible, elles peuvent pénétrer dans un hexagone vide en ZdC ennemie.

3. Dans un terrain dans lequel il est interdit de se déplacer.

4. Dans un hexagone occupé par une unité amie en violation des limites d'empilement.

**(6.2.7) Marqueurs de mouvement caché :** Lorsque ceux-ci se trouvent dans un hexagone, c'est à dire sans unités révélées, appliquez un MJD de -1. Si des marqueurs de mouvement caché et des unités révélées sont en même temps présents dans un hexagone, elles effectuent leur jet séparément.

## 6.3 Réaction du défenseur

**(6.3.1)** Une fois que toutes les tentatives de refus de combat ont été résolues, le défenseur peut choisir de tenter un mouvement de réaction. Pour ce faire, pour chaque hexagone attaqué, il peut choisir une unité non-fatiguée dans un hexagone adjacent et effectuer un test d'efficacité. Si l'unité réussit le test, la réaction est un succès et le défenseur déplace l'unité réagissant dans l'hexagone attaqué. Sinon, l'unité n'arrive pas à réagir et reste dans son hexagone d'origine. Dans les deux cas, aucune autre tentative de réaction ne peut être effectuée pour cet hexagone ou par cette unité en particulier. Pas plus d'une tentative de réaction ne peut être faite par hexagone attaqué.

### (6.3.2) Restrictions :

- a. Les unités qui réagissent ne peuvent pas violer les limites d'empilement.
- b. Un unité qui est la cible d'un combat déclaré ne peut pas réagir dans un autre hexagone cible.
- c. Une unité ayant refusé le combat lors de l'étape de refus de combat immédiatement précédente ne peut pas réagir.
- d. Les unités fatiguées ne peuvent pas réagir.
- e. Une unité ne peut jamais réagir dans un hexagone ou à travers un côté d'hexagone dans lequel elle ne pourrait se déplacer.

**(6.3.3)** Le joueur AML peut tenter de réagir avec une unité non-adjacente qui est actuellement dans une base d'hélicoptères

[13.2] en utilisant un hélicoptère de transport disponible. Si l'unité réussit son test d'efficacité, elle peut utiliser le transport par hélicoptère afin de réagir dans l'hexagone de combat en suivant toutes les règles normales pour le transport par hélicoptère.

L'hélicoptère de transport ainsi que les escortes, s'ils survivent aux tirs de défense aérienne [14.0], peuvent rester dans l'hexagone et fournir à la fois un bombardement défensif [10.2] et / ou un soutien au combat de manœuvre [10.3] lors de la phase de combat qui suit. Ils doivent retourner à la base d'hélicoptères [13.2] à la fin de la phase de combat.

*Remarque de jeu : Échouer à ce jet représente une zone d'atterrissage trop dangereuse pour y atterrir, un manque de temps de préparation adéquat ou une simple inertie de la part des états-majors.*

## 7.0 Coordination de l'attaque

Note de conception : Lors des batailles, la coordination des attaques peut être difficile. Les problèmes de communication, l'indécision du commandement et le manque de renseignements précis peuvent perturber la capacité à planifier et exécuter des attaques efficaces. En termes de jeu, nous avons choisi de représenter cela en forçant les joueurs, dans certains cas, à tenter un jet de coordination basé sur la valeur d'efficacité de leurs QG.

Après toutes les actions de pré-combat, l'attaquant effectue la phase de résolution de combat en résolvant ses combats l'un après l'autre par la conduite et la résolution complète de la coordination d'attaque, du combat de manœuvre et du combat d'assaut pour chaque hexagone.

La première étape dans ce processus consiste à déterminer le niveau de coordination pour une attaque donnée. Cela doit être fait une fois pour chaque hexagone attaqué. La coordination d'attaque peut être affectée par la présence ou l'absence de QG ami comme par un jet de dé de coordination de l'attaquant.

### 7.1 Coordination de QG de l'ANV

"[Les Nord-Vietnamiens] ne semblaient pas posséder de radios ; ils contrôlaient leurs hommes par des cris, des gestes, des sifflets et parfois des appels au clairon"

- Lt. Gen. Hal Moore, *We Were Soldiers Once... And Young*



**(7.1.1)** Bien que les QG soient des unités de combat, comme les autres unités au sol, ils possèdent également une capacité spéciale pour coordonner le combat. Le rayon de commandement et la valeur d'efficacité de chaque QG peut affecter la coordination des attaques.

**(7.1.2)** Si un QG de l'ANV est dans le rayon de commandement de toutes les piles attaquantes pendant la séquence de coordination d'attaque lors de la phase de combat amie, le joueur propriétaire lance un dé et le compare à la valeur d'efficacité du QG afin de déterminer si l'attaque est bien coordonnée. Si deux QG amis ou plus sont dans le rayon de commandement, seul l'un

d'eux (au choix du joueur APVN) peut être utilisé pour tenter la coordination.

**(7.1.3)** Le rayon de commandement est tracé en suivant les hexagones depuis le QG jusqu'à chacun des hexagones attaquants lors d'un combat déclaré. Ne comptez pas l'hexagone occupé par le QG mais comptez l'hexagone de la pile de l'attaquant pour déterminer le rayon de commandement. Le chemin doit être libre de ZdC et d'unités ennemies ; dans ce cas particulier, la présence d'unités amies dans un hexagone annule les ZdC ennemies.

## 7.2 Coordination des AML

Note de conception : Même s'il y avait parfois des problèmes de coordination entre les bataillons, c'était rarement le cas au sein d'un bataillon. On ne peut mieux expliquer cette règle qu'en citant le Lt. Gen Hal Moore : "Kinnard [commandant de la 1<sup>ère</sup> division de cavalerie], issu de la prestigieuse école de pensée d'aéronautique, considérait que les ordres doivent être transmis directement aux hommes, parce que vous ne pouvez jamais savoir où les chefs vont atterrir lorsque les unités sautent des avions. Ce qui était vrai pour les opérations aéroportées l'était également pour les unités de combat aéromobiles crapahutant sur un terrain difficile."

**(7.2.1) Attaques américaines uniquement :** Les attaques par des unités américaines d'un même bataillon sont toujours parfaitement coordonnées. Si des unités de deux bataillons ou plus sont impliquées, faite un test d'efficacité sur la valeur d'efficacité la plus élevée pour déterminer la coordination de l'attaque. Exception : *Lt Col Moore [12.1.1]*.

**(7.2.2) Attaques de l'ARVN uniquement :** Seules les attaques de l'ARVN incluant des unités empilées avec le Col Truong [12.1.2] sont toujours parfaitement coordonnées ; sinon, lancez un dé contre la valeur nominale de commandement [7.3].

*Remarque de jeu : Bien que l'unité QG/3 de l'ARVN soit identifiée comme un QG, elle n'est pas utilisée pour la coordination, contrairement aux QG de l'ANV (ce qu'indique l'absence de valeur de commandement sur le pion).*

**(7.2.3) Attaques combinées des AML :** Les attaques impliquant à la fois des unités américaines et de l'ARVN effectuent un test d'efficacité sur la valeur d'efficacité LA PLUS BASSE indépendamment de la présence de chefs.

**(7.2.4) DELTA, CIDG & 1/9 :** Les attaques menées uniquement par des unités DELTA, du CIDG et/ou du 1/9 sont toujours coordonnées. Lorsque vous attaquez avec d'autres unités, suivez les règles de coordination de ces unités sans tenir compte de la présence des unités DELTA, du CIDG ou du 1/9 : faites comme si elles n'étaient pas là et n'utilisez pas leur valeur d'efficacité pour la coordination.

### 7.3 Coordination des valeurs nominales de commandement

Si les unités attaquantes ne sont pas qualifiées pour la coordination comme décrit précédemment, un jet de coordination est quand-même réalisé pour le combat et comparé aux VE "hors-commandement" suivantes :

ARVN - 5                      APVN - 3

Note de conception : Après la bataille, l'APVN a passé la campagne en revue et "a été perturbée par les problèmes de commandement qui sont apparus lors de la campagne". Les trois commandants de régiments, comme les officiers subalternes furent réprimandés ou critiqués pour leur gestion de la campagne.

### 7.4 Résultats de la coordination

**(7.4.1) Attaque parfaitement coordonnée :** Si le jet de coordination est inférieur à la VE appropriée déterminée ci-dessus, l'attaque est parfaitement coordonnée avec plein soutien. Cela permet à l'attaquant d'attaquer avec toutes les unités ayant déclaré le combat contre cet hexagone en utilisant le combat de manœuvre [8.0], le combat d'assaut [9.0] ou les deux, et d'y adjoindre le soutien de combat de manœuvre [10.3].

**(7.4.2) Partiellement coordonnée :** Si le jet de coordination est équivalent à la VE, l'attaque est coordonnée, mais sans soutien. Ce résultat permet à l'attaquant d'attaquer avec toutes les unités ayant déclaré le combat contre cet hexagone en utilisant le combat de manœuvre, le combat d'assaut ou les deux, mais lui interdit le tir de soutien de combat de manœuvre.

**(7.4.3) Attaque non-coordonnée :** Si le jet de coordination est supérieur de un à la VE, l'attaque n'est pas coordonnée. Cela permet à l'attaquant d'attaquer avec toutes ses unités ayant déclaré le combat en utilisant le combat de manœuvre, le combat d'assaut ou les deux, mais sans tir de soutien de combat de manœuvre. De plus, pour ce combat, l'attaque est pénalisée comme suit :

**a. Combat de manœuvre :** Subit un décalage de colonne vers la gauche.

**b. Combat d'assaut :** On applique un MJD de +1 à tous les jets de l'attaquant (y compris les tests d'efficacité). On applique un MJD de -1 aux jets du défenseur (y compris les tests d'efficacité [2.4.5] mais pas au bombardement défensif [10.2]).

#### **(7.4.4) Assaut frontal non-coordonné :**

Si le jet de coordination est supérieur de deux ou plus à la VE, l'attaque est un assaut frontal non-coordonné. Le défenseur doit choisir l'un des hexagones contenant des unités désignées pour le combat (d'assaut ou de manœuvre) pour mener un combat d'assaut contre l'hexagone en défense (même s'il était précédemment désigné pour un combat de manœuvre). Placez un marqueur d'assaut sur les unités éligibles dans l'hexagone choisi s'il n'y en a pas déjà un. Si un combat de manœuvre est déclaré contre l'hexagone, retirez le(s) marqueur(s). Toutes les unités dans les autres hexagones qui ont déclaré le combat contre cette pile en défense ne peuvent l'attaquer ou attaquer une autre unité / pile d'unités. De plus, les MJD de combat d'assaut énumérés au paragraphe 7.4.3 s'appliquent au combat d'assaut de l'hexagone choisi.

### 7.5 Résolution de combat

Dans les limites imposées par le jet de coordination d'attaque, le joueur attaquant résout maintenant le(s) combat(s) contre l'hexagone en défense. Effectuez les combats de manœuvre et d'assaut nécessaires avant de passer au prochain hexagone.

Toutes les unités ayant déclaré le combat contre un hexagone en défense DOIVENT attaquer les unités dans cet hexagone, sauf si le résultat de la coordination d'attaque est un "assaut frontal non-coordonné" [7.4.4].

**Important :** Indépendamment du résultat de coordination d'attaque, l'attaquant ne peut jamais assigner plus de quatre points d'empilement d'unités pour le combat d'assaut.

Si, après toutes les tentatives de refus et de réaction au combat, les défenseurs dans l'hexagone possèdent une force de défense [2.4.4] combinée de zéro, ils sont éliminés et l'attaquant peut avancer dans l'hexagone [8.6].

## 8.0 Combat de manœuvre

Le combat de manœuvre se déroule entre un seul hexagone en défense et tout hexagone adjacent désigné pour le combat de manœuvre. Le joueur actif est appelé l'attaquant ; l'autre joueur est le défenseur, quelle que soit la situation stratégique d'ensemble. L'issue de chaque combat peut être affectée par le terrain occupé par le défenseur, comme par d'autres MJD répertoriés. Les résultats du combat de manœuvre incluent la fatigue, la retraite, la perte de pas et l'élimination des unités.

### 8.1 Restrictions

**(8.1.1)** Une unité dans une pile attaquante qui ne participe pas à une attaque donnée n'est jamais affectée par le résultat de cette attaque.

**(8.1.2)** Aucune unité ne peut attaquer ou être attaquée par le combat de manœuvre plus d'une fois par étape de combat de manœuvre.

**(8.1.3)** Les attaques de combat de manœuvre coordonnées avec des unités dans plusieurs hexagones reçoivent des MJD favorables, comme indiqué dans la table de combat de manœuvre. En fonction des déclarations de combat du joueur et du résultat du jet de coordination, une pile en défense peut être attaquée par six hexagones adjacents maximum.

**(8.1.4)** Toutes les unités dans un hexagone se défendent comme une seule force de défense combinée. Le défenseur ne peut pas soustraire d'une pile attaquée une unité se trouvant dans l'hexagone.

**(8.1.5)** La puissance de combat d'une unité ne peut pas être divisée entre plusieurs combats ou être cédée à d'autres unités.

### 8.2 Effets du terrain sur le combat

**(8.2.1)** Seules les unités en défense bénéficient du terrain dans l'hexagone qu'elles occupent ainsi que des effets des côtés d'hexagone. Les bénéfiques du côté d'hexagone pour une rivière ne s'appliquent que si toutes les unités attaquantes attaquent à

travers le côtés d'hexagone de la rivière. Le terrain dans les hexagones occupés par les unités attaquantes n'a aucun effet sur le combat.

**(8.2.2)** Consultez la table des effets du terrain et les tables de combat de manœuvre et d'assaut pour connaître les effets à appliquer.

### 8.3 Résolution du combat de manœuvre



#### (8.3.1) PROCÉDURE :

Étape A : L'attaquant additionne la puissance d'attaque de toutes ses unités attaquantes effectuant un combat de manœuvre.

Étape B : Le défenseur additionne la force de défense de toutes ses unités dans l'hexagone en défense. Divisez la puissance d'attaque totale par la force de défense totale pour obtenir un ratio de combat, arrondi à l'inférieur (en faveur du défenseur) vers le ratio le plus proche indiqué sur la table de combat de manœuvre.

Étape C : Déterminez les décalages de colonne basés sur l'efficacité. Chaque joueur choisit une unité de combat pour diriger l'attaque ou la défense. Les unités "de tête" sont utilisées pour déterminer les décalages de colonne basés sur leurs VE et subiront aussi les pertes du premier pas et les résultats de fatigue, s'il y en a, lors du combat qui suit. Décalez le ratio de combat pour refléter toute différence, comme référencé sur l'aide de jeu.

Étape D : Appliquez un décalage d'une colonne vers la gauche si l'attaque n'est pas coordonnée [7.4.3].

Étape E : Les deux joueurs (l'attaquant en premier) allouent au combat tout tir de soutien à portée, dans les limites autorisées par le jet de coordination. Chaque joueur lance un dé sur la table de bombardement / soutien. Les résultats chiffrés sont des MJD (positifs pour le défenseur, négatifs pour l'attaquant) pour le combat de manœuvre suivant [10.3].

Étape F : Lancez maintenant un dé et ajustez le résultat en fonction des MJD indiqués sur la table de combat de manœuvre. Les ajustements sont cumulatifs. Croisez le résultat chiffré final avec la colonne des rapports de force de la table de combat de manœuvre. Appliquez immédiatement le résultat du combat aux unités impliquées avant de passer au combat d'assaut.

**(8.3.2)** Si les décalages de colonnes devaient décaler le rapport de force à moins de 1:3 ou à plus de 6:1, l'attaque serait résolue, respectivement, sur la colonne 1:3 ou 6:1. L'attaquant ne peut pas volontairement réduire ses chances au combat.

**(8.3.3)** Assurez-vous d'appliquer tous les MJD appropriés au résultat du jet de dé de combat. Ceux-ci sont résumés immédiatement sous la table de combat de manœuvre (voir l'AdJ), et incluent les effets de la fatigue, du soutien au combat, du terrain et des unités spéciales. Les MJD cumulés pour le combat de manœuvre ne peuvent jamais être supérieurs à +3 ou inférieurs à -3.

**(8.3.4)** Appliquez les résultats du combat dans cet ordre : pertes au combat [8.4], fatigue [2.6], retraite [8.5], perte pour l'option "pas de retraite" [8.5.7].

### 8.4 Résultats du combat de manœuvre

Le résultat du combat est une série de lettres et de chiffres comme "A1D2F2". Voir l'explication des résultats sur la table de combat de manœuvre.

### 8.5 Retraites

Tous les résultats "A" et "D" requièrent une retraite sauf si le défenseur utilise l'option "pas de retraite" [8.5.7] ou s'il est également attaqué lors d'un combat d'assaut [9.0]. Les résultats en italique gras indiquent une retraite de deux hexagones ; les autres résultats indiquent une retraite d'un hexagone. Le joueur retraitant déplace immédiatement l'unité / la pile affectée d'un ou de deux hexagones, comme indiqué.

**(8.5.1)** Une unité ne peut pas retraiter dans un hexagone de terrain prohibé, dans des hexagones contenant des unités de combat ennemies ou en dehors du bord de la carte. **Exception :** les unités de l'APVN peuvent retraiter hors-carte vers les zones hors-carte du Cambodge connectées.

**(8.5.2)** Les unités empilées retraitent individuellement et peuvent finir leur retraite dans des hexagones différents. Elles doivent néanmoins retraiter du nombre d'hexagones indiqué par le résultat. Une unité ne peut pas terminer sa retraite en violation des limites d'empilement.

**(8.5.3)** Une unité ne peut pas retraiter dans ou à travers une ZcC ennemie SAUF si cet hexagone contient une unité de combat amie. **Exception :** Les unités blindées et mécanisées peuvent retraiter dans ou à travers une ZcC ennemie.

Note de conception : La capacité de contourner les zones de contrôle par les unités qui peuvent normalement le faire (APVN, DELTA, CIDG) est affaiblie lorsqu'elles sont engagées en combat. D'autre part, les véhicules blindés peuvent simplement se contenter de fermer les écoutilles et de "rouler".

**(8.5.4)** Une unité ne peut pas retraiter dans un hexagone qui est la cible d'un combat déclaré lors du tour du joueur.

**(8.5.5)** Une unité qui retraite de deux hexagones doit s'arrêter à deux hexagones de distance de l'hexagone attaqué.

**(8.5.6)** Si une pile d'unités ne peut pas retraiter de la distance requise à cause du terrain, d'unités ennemies, du sur-empilement ou des ZcC ennemies, elle doit rester dans son hexagone d'origine. Une unité de la pile doit subir un pas de perte supplémentaire et une unité doit devenir fatiguée. Si toutes les unités de la pile sont déjà fatiguées, la pile subit un pas de perte supplémentaire.

**(8.5.7) Option "pas de retraite" :** En fonction de la VDT de l'hexagone, les unités en défense peuvent être autorisées à annuler une retraite.

1. Les unités qui se défendent dans un hexagone avec une VDT de deux peuvent volontairement ignorer un résultat de retraite en restant sur place et en subissant un pas de perte supplémentaire et un résultat de fatigue pour la pile.

2. Les unités qui se défendent dans un hexagone avec une VDT de trois ou plus ou **les unités des AML se défendant dans ou attaquant hors d'une zone d'atterrissage opérationnelle**

[13.1.1.2] peuvent ignorer un résultat de retraite et rester sur place. Il n'y a PAS de perte de pas supplémentaire mais une unité doit devenir fatiguée. **Cela ne cause pas de fatigue supplémentaire.**

**(8.5.8)** Les unités qui font l'objet à la fois de combat de manœuvre et d'assaut lors d'un même tour de joueur ne peuvent pas retraiter suite au combat de manœuvre, même si le joueur propriétaire le souhaite ; ces unités doivent rester sur place et accepter le combat d'assaut. Néanmoins, elles ne subissent pas le pas de perte supplémentaire pour le combat et ne souffrent pas de fatigue pour ne pas avoir retraité.

## 8.6 Avance après combat

Lorsque toutes les unités en défense ont été éliminées ou ont retraité suite au résultat d'un combat de manœuvre ou d'un bombardement offensif, les unités attaquantes peuvent avancer dans l'hexagone libéré par le défenseur. Les unités désignées pour un combat de manœuvre peuvent avancer ; les unités désignées pour un combat d'assaut doivent avancer. Les défenseurs n'avancent jamais lorsque les attaquants retraitent. Dans le cas où un hexagone est la cible à la fois d'un combat de manœuvre et d'assaut, et où les défenseurs sont éliminés par le combat de manœuvre, les unités qui avancent doivent d'abord provenir de celles désignées pour un assaut, puis de celles désignées pour une manœuvre. Cependant, les unités qui avancent doivent respecter les limites d'empilement, c'est-à-dire qu'elles ne peuvent pas être sur-empilées.

*Remarque de jeu : Les avances sont utiles pour couper la retraite des unités ennemies dont le combat n'a pas encore été résolu.*

**(8.6.1)** L'option d'avancer doit être exécutée immédiatement avant toute autre résolution de combat.

**(8.6.2)** Seules les unités attaquantes ayant participé à ce combat de manœuvre peuvent avancer. **Exception :** les unités désignées pour un combat d'assaut contre l'hexagone vacant doivent avancer.

**(8.6.3)** Si le défenseur a retraité d'un hexagone ou a été éliminé, l'attaquant peut avancer des unités uniquement dans l'hexagone rendu vacant par le défenseur. Ce n'est pas un mouvement et ne dépense pas de points de mouvement. Les unités qui avancent ignorent les ZdC ennemies lorsqu'elles entrent dans l'hexagone vacant. Les unités ne peuvent pas violer les limites d'empilement à la fin de l'avance après combat.

**(8.6.4)** Si le défenseur a retraité de deux hexagones, l'attaquant peut avancer jusqu'à quatre points d'empilement, sur un total de deux hexagones. Le premier hexagone de l'avance doit être l'hexagone libéré par le défenseur. Si cet hexagone est libre de ZdC ennemies, un second hexagone d'avance peut être atteint dans tout hexagone adjacent à l'hexagone libéré par le défenseur. Les unités qui avancent peuvent avancer dans des hexagones séparés si une avance de deux hexagones est autorisée.

## 9.0 Combat d'assaut

"Lorsque le combat survint, il fut d'une extrême brutalité ; d'abord du fait du combat au corps-à-corps, puis ensuite par la force de frappe de l'artillerie américaine, des roquettes aériennes et des attaques aériennes au sol ."

- Coleman, "Rapport après opération de la 1<sup>ère</sup> de cavalerie"

Après un (ou en l'absence de) combat de manœuvre, un combat d'assaut peut avoir lieu. Le combat d'assaut est résolu en suivant la procédure ci-dessous. Les résultats du combat d'assaut provoquent seulement des pertes de pas et l'élimination des unités.



### 9.1 Procédure

Étape A : Bombardement défensif. Le défenseur attribut et résout les bombardements défensifs [10.2].

Étape B : Le défenseur additionne la valeur de défense de sa pile puis lance un dé sur la table des résultats de combat d'assaut. L'attaquant applique les pertes à ses forces.

Étape C : L'attaquant additionne la puissance d'attaque restante de ses unités puis lance un dé sur la table des résultats de combat d'assaut. Le défenseur applique les pertes à ses forces.

Étape D : Chaque joueur effectue un test d'efficacité pour son unité possédant la VE la plus élevée.

Étape E : Si les deux camps réussissent le test d'efficacité, chacun lance un second dé sur la table de combat d'assaut. Si un seul camp réussit le test, seul ce camp est autorisé à lancer un second dé d'assaut. Si aucun des camps ne réussit le test, le combat d'assaut est terminé.

À chaque étape, le joueur propriétaire peut répartir les pertes comme il l'entend [9.1.3].

### 9.2 Restrictions

**(9.2.1)** Les MJD ne peuvent pas excéder +3 ou -3 pour l'attaquant ou le défenseur.

**(9.2.2)** Le terrain du défenseur, à la fois dans l'hexagone qu'il occupe et sur le côté de l'hexagone, peut affecter le jet de dé de l'attaquant.

**(9.2.3)** Pour les besoins du MJD concernant le nombre d'hexagones d'assaut, utilisez le nombre réel d'hexagones après le bombardement défensif, c'est-à-dire que si le bombardement élimine toutes les unités d'un hexagone d'assaut, cet hexagone ne compte plus.

### 9.3 Résolution du combat d'assaut

**(9.3.1)** Les pertes sur la table de combat d'assaut sont indiquées en termes de pas de perte. N'ajustez pas les pertes pour la VDT comme dans le combat de manœuvre. Toutes les pertes peuvent être réparties au choix du joueur propriétaire. Cependant, les restrictions pour les pertes américaines [2.5.4] s'appliquent toujours.

**(9.3.2)** Il ne peut y avoir plus de deux rounds de combat d'assaut par combat d'assaut déclaré lors de la phase de combat d'assaut. Avant de résoudre le deuxième round, les forces qui sont autorisées à effectuer un deuxième round de combat additionnent à nouveau leurs forces et sont prises en compte pour les MJD en tenant compte des pertes subies au premier round.

**(9.3.3)** Si le défenseur n'est pas éliminé, les unités attaquantes ne peuvent pas occuper l'hexagone du défenseur.

**(9.3.4)** Si le défenseur est éliminé suite au résultat du combat d'assaut, quatre points d'empilement parmi les unités attaquantes (ou toutes les unités attaquantes survivantes, si l'attaquant a moins de quatre points d'empilement restant après la fin du combat d'assaut) DOIVENT occuper l'hexagone de défense.

**(9.3.5)** Si les MJD rendent impossible l'obtention d'un résultat, un jet non-modifié de "1" entraîne toujours une perte d'un pas.

## 10.0 Bombardement

"L'avantage qu'avaient les américains était une réserve inépuisable de puissance de feu. Non seulement le soutien de l'artillerie était abondant, mais les cieux étaient remplis d'avions de guerre, allant des F4C, F-100 et des A1F de l'Air Force, aux Gunships (NdT : hélicoptères de combat lourdement armés) de la cavalerie."

- Pleiku: The Dawn of Helicopter Warfare

Note de conception : Les trois sections suivantes détaillent quelles unités sont capables d'effectuer des actions de chacun des types de bombardement. Cela concerne prioritairement les hélicoptères. Les hélicoptères d'observation et offensifs sont capables de conduire les trois types de missions de bombardement, mais les hélicoptères de transport sont uniquement autorisés à effectuer des bombardement défensifs. Ceci est intentionnel et reflète la doctrine : les "Slicks" (NdT : hélicoptères de transport) sont supposés transporter les troupes et, dans le cadre de cette mission, peuvent pénétrer dans une zone d'atterrissage pour délivrer des munitions, des médicaments ou des troupes supplémentaires, ou pour rapatrier les blessés, mais ils ne sont presque jamais utilisés pour tirer sur des cibles : leur mission de transport comme moyen de secours était bien trop vitale.

### 10.1 Bombardement offensif



**(10.1.1)** Lors de sa phase de bombardement offensif, le joueur actif peut utiliser tout ou partie de ses unités d'artillerie et / ou de mortiers disponibles, de ses hélicoptères d'observation et / ou de combat, et n'importe quel nombre de points aériens pour bombarder des unités ennemies. Tous les bombardements offensifs doivent être déclarés avant leur résolution. Les marqueurs de points aériens et les marqueurs de cible d'artillerie sont fournis pour aider à ce repérage.



Remarque de jeu : Tout bombardement est déclaré avant d'être résolu afin que les opportunités de tir de défense aérienne soient facilement identifiées.

Exemple : Le joueur AML choisit le bombardement offensif contre une unités VC adjacente à Duc Co. Il combine une unité d'artillerie de puissance 4, un hélicoptère de combat ARA de puissance 10 et 6 points aériens pour atteindre une puissance de bombardement de 20.

**(10.1.2) Repérage :** Les bombardements offensifs requièrent des observateurs afin d'assurer leur précision. Si aucune unité amie n'est adjacente à l'hexagone ciblé, appliquez un MJD de +1 au jet de bombardement.

**(10.1.3)** Le bombardement s'effectue en additionnant les points de puissance de bombardement de tous les points de bombardement et des unités et en reportant ce total en haut d'une colonne de la table de bombardement / soutien. Lancez le dé et croisez le résultat avec la colonne représentant le total des points de puissance de bombardement. Le résultat est soit vide, indiquant qu'il n'y a aucun effet, soit un chiffre de 1 à 6, indiquant des pertes possibles pour la cible, selon le terrain qu'elle occupe. Pour déterminer les pertes de la cible, divisez le résultat chiffré par la VDT. Supprimez toutes les fractions. Le résultat est le nombre de pas perdu par la force ciblée.

**(10.1.4)** Certains résultats chiffrés sur la table de bombardement / soutien incluent un "F", indiquant qu'une unité dans l'hexagone ciblé est fatiguée. Le résultat de fatigue indiqué s'applique à une seule unité (au choix du propriétaire) dans l'hexagone cible.

**(10.1.5)** Un hexagone ne peut être bombardé qu'une seule fois par phase de bombardement offensif.

### 10.2 Bombardement défensif

"Une fois encore, l'ennemi trouva que les tirs défensifs des USA rendaient les assauts très coûteux. L'attaque sur COLUMBUS fut le dernier effort offensif ennemi de quelque importance contre des positions américaines dans la IA DRANG.

- Coleman, Rapport après action de la 1<sup>ère</sup> de cavalerie"

**(10.2.1)** Lors de l'étape de combat d'assaut, le joueur défensif peut allouer au maximum la puissance de bombardement combinée de deux unités d'artillerie éligibles à portée de tir, de n'importe quel nombre d'hélicoptères et de n'importe quel nombre de points aériens aux unités d'assaut de bombardement.

**Exception :** Le joueur AML peut allouer n'importe quel nombre d'unités d'artillerie à portée.

Le bombardement est résolu de la même manière que ci-dessus [10.1.3] excepté que la VDT des attaquants est toujours considérées comme étant de deux. Le propriétaire retire les pertes de ses unités d'assaut immédiatement avant la résolution du jet de dé du combat d'assaut.

*Exemple : L'APVN effectue un assaut sur Duc Co. Lors de l'étape de bombardement défensif, le joueur AML alloue trois unités d'artillerie (puissance combinée de 12), un hélicoptère de transport UH-1D (puisque tous les hélicoptères sont autorisés à conduire un bombardement défensif) avec une puissance de 1 et 3 points aériens pour une puissance de bombardement défensif totale de 16.*

**(10.2.2)** La portée d'un bombardement défensif est toujours calculée depuis l'hexagone du défenseur ; le bombardement est considéré comme étant dans l'hexagone du défenseur.

**(10.2.3)** Ignorez tout résultat "F" lors d'un bombardement défensif.

**(10.2.4)** Si l'hexagone contenant le QG de la brigade américaine est attaqué, les hélicoptères basés là-bas ne peuvent fournir un bombardement défensif et un soutien aux combats de manœuvre que pour cet hexagone uniquement.

### 10.3 Soutien au combat de manœuvre

"La guerre de [l'artillerie] a été une drôle de guerre. Œuvrant avec ferveur dans des clairières parsemées de murs d'arbres ici et là, loin de tous, son ennemi restait invisible, et la mesure de son succès ou de son échec était un appel radio d'un observateur aérien comptant les cadavres."

- Robert Mason, *Chickenhawk*

**(10.3.1)** Chaque joueur peut allouer des tirs de soutien au combat provenant de l'artillerie, des hélicoptères d'observation et/ou de combat et des points aériens à chaque combat de manœuvre déclaré, sous réserve des restrictions de coordination de l'attaque [7.4].

**(10.3.2)** Pour que le joueur attaquant puisse apporter un soutien au combat, le résultat de son jet de coordination d'attaque doit être "parfaitement coordonné". Avec tout autre résultat de coordination, il ne peut pas apporter de soutien pour ce combat.

**(10.3.3)** Le joueur en défense n'a pas à effectuer de jet de coordination d'attaque. Il peut toujours soutenir le combat.

**(10.3.4)** Chaque joueur détermine sa force de soutien comme suit :

Le joueur attaquant (si la coordination de l'attaque l'autorise) :

a. Additionne la puissance de bombardement de deux unités d'artillerie à portée de l'hexagone du défenseur qu'il souhaite affecter au soutien au combat. **Exception** : le joueur AML peut allouer autant d'unités d'artillerie à portée qu'il veut.

b. Additionne la puissance de bombardement des hélicoptères d'observation ou de combat et/ou les points aériens disponibles qu'il souhaite affecter au soutien au combat et qui survivent au tir de défense aérien [14.0].

Le joueur en défense (aucun jet de coordination nécessaire) :

a. Additionne la puissance de bombardement de deux unités d'artillerie maximum à portée de l'hexagone du défenseur qu'il souhaite affecter au soutien au combat. **Exception** : Le joueur AML peut allouer autant d'unités d'artillerie à portée qu'il veut.

b. Additionne la puissance de bombardement des hélicoptères d'observation ou de combat et/ou les points aériens disponibles qu'il souhaite affecter au soutien au combat et qui survivent au tir de défense aérienne.

**(10.3.5)** Chaque joueur additionne la puissance de soutien au combat qu'il a affectée au combat et résout le tir de soutien en effectuant un jet sur la table de bombardement / soutien. Contrairement au tir de bombardement normal, le résultat n'est pas comparé à la VDT de l'hexagone cible. À la place, le résultat de chaque camp devient un MJD pour ce combat de manœuvre. Le résultat de l'attaquant est un MJD négatif, tandis que le résultat du défenseur est un MJD positif pour le jet de combat de manœuvre qui s'en suit.

**(10.3.6)** Ignorez tout résultat "F" lors du soutien au combat de manœuvre.

### 10.4 Restrictions de l'artillerie

**(10.4.1)** Les unités d'artillerie peuvent effectuer deux actions lors d'un tour de jeu. Elles peuvent se déplacer une fois et/ou tirer jusqu'à deux fois par tour de jeu. Elles ne peuvent tirer plus d'une fois au cours d'une même phase de bombardement ou étape de combat. Lorsqu'une unité d'artillerie se déplace ou tire, placez un marqueur "First Fire" [premier tir] ou retournez le marqueur sur sa face "Final Fire" [dernier tir]. Une unité d'artillerie portant un marqueur *Final Fire* ne peut pas être déplacée ou utiliser sa puissance de bombardement. Tout type de mouvement est considéré comme un mouvement pour les besoins de cette règle. **Exception** : les mortiers [12.3.1].

Remarque de jeu : L'artillerie peut soutenir lors des étapes de manœuvre et de combat d'assaut pendant la même phase de combat, même si c'est pour le même hexagone.



**(10.4.2)** Une unité d'artillerie fatiguée ne peut en aucun cas utiliser sa puissance de bombardement.

**(10.4.3)** Chaque unité d'artillerie possède une valeur de portée en exposant. Les unités d'artillerie peuvent tirer sur tout hexagone à sa portée. Comptez la portée en partant de l'unité d'artillerie qui tire jusqu'à l'unité cible en incluant l'hexagone cible mais pas l'hexagone de l'unité d'artillerie. La portée de l'artillerie n'est pas affectée par le terrain ou les unités intermédiaires.

**(10.4.4)** Plusieurs unités d'artillerie peuvent combiner leur puissance de bombardement à condition d'être toutes à portée de l'hexagone cible.

**(10.4.5)** Une unité d'artillerie ne peut pas diviser son tir en plus d'un hexagone.

**(10.4.6)** Lorsque l'hexagone occupé par une unité d'artillerie est attaqué par combat de manœuvre ou d'assaut, l'unité d'artillerie ajoute sa force de défense à la défense de l'hexagone. Elle peut aussi réaliser un soutien au combat de manœuvre [10.3] et/ou des missions de bombardement défensif [10.2] lors de ce tour, si elle y est éligible, mais **UNIQUEMENT** en soutien de son propre hexagone ou contre des unités qui attaquent son hexagone.

## 11.0 Puissance aérienne

"La précision des frappes [aériennes] était déconcertantes pour les cadres du régiment [de l'ANV]... Les frappes étaient si précises que peu après leur arrivée au village de l'ANTA, les cadres du régiment organisèrent une réunion pour déterminer comment les américains avaient pu effectuer des frappes aériennes aussi précises et répétées."

- Pleiku: *The Dawn of Helicopter Warfare*



Les points aériens sont assignés pour certains scénarios et sont pris en compte dans les scénarios de campagne. Les points aériens peuvent aussi bien être utilisés pendant un bombardement que lors d'un combat de manœuvre et d'assaut. Les points aériens fonctionnent comme le tir d'artillerie, sauf qu'ils ont une portée illimitée. Les points aériens peuvent être utilisés contre des hexagones contenant des unités ennemies non-dissimulées n'importe où sur la carte. Ils peuvent être combinés avec l'artillerie et les hélicoptères lors des étapes de bombardement offensif, de combat de manœuvre et d'assaut. Lors de l'utilisation des points aériens, le compteur sur la piste des points aériens doit être déplacé pour indiquer une baisse des points aériens disponibles. Dans tous les scénarios, les points aériens non utilisés sont perdus à la fin du tour de jeu pendant l'interphase administrative. Le joueur AML est autorisé à dissimuler sa piste de points aériens. Ses jets de dé pour les points aériens reçus devraient être effectués en secret pour faciliter la dissimulation de sa puissance actuelle.

Remarque de jeu : Des marqueurs de dénominations variées et avec différentes silhouettes ont été fournis pour les joueurs qui souhaitent décompter leurs bombardements.



Note de conception : Les unités aériennes composées de F-100, F-4C, A-1E, B-57 et F-102 de l'USAF et de F-4B, A-4D et A-1H de l'USN/USMC ont effectué 741 sorties en soutien des troupes au sol lors de la campagne, ce qui équivaut environ à 1482 tonnes de bombes. Notez que cela n'inclue pas les 96 sorties de B-52, chacun transportant 51 bombes de 750 livres (19125 tonnes) pour un total de 1836 tonnes. Au total, cela signifie qu'environ 3318 tonnes d'explosifs furent larguées sur l'APVN pendant la campagne.

### 11.1 Destruction des points aériens

Sauf indication contraire des règles du scénario, si, durant le jeu, des points aériens sont détruits, le nombre de points détruits est soustrait du nombre de points générés par le jet de points aériens.

### 11.2 B-52

"Le 15 marqua aussi l'introduction de nouvelles armes par les forces américaines, qui inspirèrent la terreur dans le cœur même du plus acharné des soldats ennemis. Peu après midi, une vaste zone aux alentours de YA8702 fut soudainement ravagée par des centaines d'explosions tonitrueuses qui se déplaçaient comme un tapis géant qu'on déroule. Les bombardier B-52 avaient frappé. Pendant les cinq jours suivants, les gros bombardiers balayèrent systématiquement de vastes zones du massif du CHU PONG."

- Coleman, "Rapport après action de la 1<sup>ère</sup> de cavalerie"

Certains scénarios incluent des règles pour l'utilisation des B-52. Des marqueurs sont fournis pour le joueur AML afin d'indiquer l'usage de tels bombardements. Les B-52 peuvent seulement être utilisés pour le bombardement offensif.

Les frappes des B-52 ne peuvent pas être menées dans un rayon de cinq hexagones d'une unité américaine, de l'ARVN ou d'un marqueur de patrouille.

Note de conception : À cause de l'imprécision relative des frappes, toutes les unités amies devaient être éloignées d'une zone d'exclusion de cinq miles autour de la cible de la frappe prévue.

## 12.0 Unités spéciales

Cette section détaille les règles spéciales qui affectent des types d'unités particuliers.

### 12.1 Chefs



Deux unités de chef sont fournies dans le jeu : Le ltn. col. Hal Moore et le ltn. col. Ngo Quang Truong. Une unité de chef n'a pas de valeur d'empilement et elle doit toujours être empilée avec une unité de sa propre nationalité ou dans la case hors-carte.

Un chef se déplace et retraite avec l'unité avec laquelle il est empilé. Si toutes les unités dans l'hexagone du chef sont éliminées, le chef est retiré du jeu. Chaque unité de chef, en plus des capacités spéciales ci-dessous, possède les bénéfices suivants :

Un MJD, soit positif soit négatif (au choix du joueur), égal à sa valeur de commandement pour tout jet de dé de manœuvre ou d'assaut effectué par une unité ou une pile d'unités avec lesquelles il est empilé.

Un chef empilé avec des unités attaquantes affecte la coordination d'attaque [7.0].

Un chef empilé avec des unités permet la récupération de la fatigue [2.6.7].

**(12.1.1) Ltn. col. Moore :** Le pion du ltn. col. Moore doit tout le temps être empilé avec une unité du bataillon 1/7 américain. Si aucune unité de ce type n'est en jeu, retirez le pion de chef du jeu.

Ce pion de chef a les capacités spéciales suivantes :

a. Une fois par partie, lorsqu'il défend pendant un combat, le Lt. col. Moore peut effectuer un jet sur la table *Broken Arrow* (NdT : Durant la guerre du Vietnam, le code *Broken Arrow* signifiait que l'unité américaine qui l'avait envoyé était sur le point d'être submergée et demandait l'appui aérien de tout appareil de combat de l'U.S. Air Force.) après le jet de coordination de l'attaquant. Cette table génère des points de soutien pouvant être utilisés comme le joueur l'entend pour cette étape de combat particulière, c'est-à-dire un soutien pour le bombardement défensif ou le combat de manœuvre. Après le jet, retournez le pion sur sa face *Broken Arrow* pour indiquer que cette capacité a été utilisée.

b. Les unités américaines des différents bataillons sont automatiquement coordonnées lorsqu'il est empilé avec l'une des unités attaquantes.

**(12.1.2) Lt. col. Truong :** Ce pion de chef a les capacités spéciales suivantes :

a. MJD de -1 pour tout jet de bombardement (de n'importe quel type) impliquant l'artillerie des AML ciblant un hexagone dans un rayon de deux hexagones de son pion.

b. Les unités de l'ARVN empilées avec le pion peuvent tenter un refus de combat.

c. Toutes les attaques de combat de manœuvre ou d'assaut impliquant des unités de l'ARVN empilées avec le pion sont toujours coordonnées.

d. Les unités empilées avec le pion au début de la phase de mouvement reçoivent un point de mouvement supplémentaire.

## 12.2 Unités blindées



Lorsqu'une ou plusieurs unités blindées attaquent dans un terrain dégagé ou une plantation de thé, l'attaquant soustrait un (-1) au résultat de son jet de dé pour ce combat de manœuvre ou d'assaut.

## 12.3 Mortiers



**(12.3.1)** Un mortier ne reçoit un marqueur *First Fire* ou *Final Fire* que lorsqu'il est utilisé pour un bombardement offensif ou défensif, ou un soutien de combat de manœuvre, mais pas quand il se déplace.

**(12.3.2)** Contrairement à une unité d'artillerie régulière, un mortier peut directement participer à un combat de manœuvre ou d'assaut en tant qu'attaquant aussi longtemps qu'il y est éligible, c'est-à-dire dans les limites d'empilement, adjacent etc. Il utilise sa puissance de bombardement [2.4.2] comme sa puissance d'attaque [2.4.1]. Néanmoins, l'unité ne peut pas effectuer un soutien de combat de manœuvre si elle attaque également.

Remarque de jeu : Seule l'APVN a des unités de mortier.

## 12.4 Unités de quartier général



Les QG permettent aux unités de l'APVN de se remettre de la fatigue [2.6.7] et de recevoir des remplaçants [15.1]. De plus, ils facilitent la coordination des attaques de l'APVN [7.1].

**(12.4.1)** Tous les QG n'ont qu'UN SEUL pas. Ils ont néanmoins deux faces. Le recto figure le QG d'origine à pleine capacité, tandis que le verso représente un QG de remplacement avec une capacité réduite.

**(12.4.2)** Lors de la phase de récupération de chaque tour de jeu, une unité de QG à pleine capacité précédemment éliminée peut être reconstituée en tant que QG de remplacement et placée sur la carte, avec les restrictions suivantes :

a. Un QG éliminé ne peut revenir en jeu qu'une seule fois en tant que QG de remplacement.

b. Les unités de QG de remplacement sont placées lors de la phase de récupération de n'importe quel tour de jeu dans n'importe quelle case amie hors-carte.

c. Les QG de remplacement qui sont éliminés ne peuvent jamais être reconstitués.

Remarque de jeu : Les QG de capacité réduite peuvent être identifiés par leur bandeau au verso.

**(12.4.3)** Les unités de QG ne peuvent pas être détruites par bombardement. Un bombardement qui éliminerait un QG entraînerait le placement d'un marqueur de fatigue en guise de substitution. Si c'est la seule unité dans un hexagone, les QG ignorent la "fatigue supplémentaire" [2.6.2].

**(12.4.4)** Les QG doivent être les derniers pas choisis comme pertes au combat. Si les QG et l'unité hôpital sont empilés ensemble, les QG doivent subir les pas de perte après l'unité hôpital.

**(12.4.5)** [Scénarios de campagne] Voir les règles de mouvement caché [16.0] pour les considérations spéciales concernant les QG.

## 12.5 Hôpital de l'ANV



L'unité hôpital permet aux unités de l'APVN de se remettre de la fatigue [2.6.7] et de recevoir des remplaçants [15.1].

**(12.5.1)** L'hôpital ne peut pas être éliminé par bombardement. Un bombardement qui éliminerait l'hôpital entraînerait le placement d'un marqueur de fatigue en guise de substitution.

**(12.5.2)** L'hôpital ne peut pas retraiter et il est éliminé si un résultat de retraite est obtenu contre lui lors d'un combat.

**(12.5.3)** L'hôpital doit être le dernier choix pour encaisser des pertes au combat, sauf s'il est empilé avec un QG. Si les QG et l'hôpital sont empilés ensemble, l'hôpital doit subir le pas de perte avant les QG.

## 12.6 Éclaireurs de cavalerie des USA 1/9



Les unités américaines 1/9, au sol et en hélicoptère, sont traitées différemment des autres unités américaines car elles se concentrent en priorité sur un rôle de reconnaissance. Chaque compagnie 1/9 possède un marqueur de patrouille associé avec des règles spéciales [16.5.2].

**(12.6.1)** Les hélicoptères de transport 1/9 ne peuvent être utilisés que pour transporter des unités terrestres 1/9. Les unités terrestres 1/9 peuvent être transportées par hélicoptère, y compris lors d'une retraite, dans et hors de n'importe quel hexagone à l'exception de la jungle montagneuse, et elles conservent leurs pleines capacités de mouvement indépendamment du type de terrain sur l'hexagone de la zone d'atterrissage.

**(12.6.2)** Seules des unités 1/9 peuvent escorter les missions d'observation 1/9 [16.5.1].

## 12.7 Delta



L'unité DELTA (Détachement B-52, 5<sup>ème</sup> groupe des forces spéciales) est une unité normale dans la plupart des cas ; cependant, elle a également un marqueur de patrouille associé avec des règles spéciales [16.5.2].

**(12.7.1)** [Scénarios de campagne] L'unité DELTA peut être transportée par hélicoptère, y compris lors d'une retraite, dans et hors de n'importe quel hexagone à l'exception de la jungle montagneuse, et elle conserve ses pleines capacités de mouvement indépendamment du type de terrain sur l'hexagone de la zone d'atterrissage.

**(12.7.2)** Lorsqu'elle effectue un combat de manœuvre en tant qu'attaquante avec des unités autres que des unités CIDG, l'unité DELTA ne peut pas être choisie comme unité de tête.

Note de conception : Le projet DELTA était l'une des trois unités de reconnaissance combinant des équipes des forces spéciales américaines et de l'ARVN pour mener des missions de collecte de données opérationnelles et stratégiques.

## 12.8 CIDG



Les compagnies du *Civilian Irregular Defense Group* (CIDG) sont des unités normales dans bien des cas ; cependant, elles ont également des marqueurs de patrouille associés avec des règles spéciales [16.5.2].

**(12.8.1)** Les unités du CIDG peuvent être transportées par hélicoptère, y compris lors d'une retraite, dans et hors de n'importe quel hexagone à l'exception de la jungle montagneuse, et elles conservent leurs pleines capacités de mouvement indépendamment du type de terrain sur l'hexagone de la zone d'atterrissage.

**(12.8.2)** Lorsqu'elles mènent un combat de manœuvre en tant qu'attaquantes avec des unités autres que des unités DELTA, les unités du CIDG ne peuvent pas être choisies comme unité de tête.

Note de conception : Les "cogneurs" du CIDG étaient des montagnards formés par les forces spéciales américaines et principalement utilisés dans des rôles de défense et de reconnaissance locale.

## 12.9 Unité de ravitaillement de l'ARVN

L'unité de ravitaillement de l'ARVN commence à Pleiku dans la plupart des scénarios. Le joueur AML gagne des points de victoire dans certains scénarios pour avoir fait entrer l'unité de ravitaillement à Plei Me ou à Duc Co. Une fois que l'unité de ravitaillement est entrée dans l'un de ces hexagones, retirez-la du jeu.

Dans certains scénarios, si l'unité de ravitaillement ne parvient pas à entrer dans l'un des camps des forces spéciales, le joueur APVN peut être en mesure de réclamer une condition de victoire automatique. Cette règle vise à ce que le joueur AML effectue une tentative valable pour faire passer l'unité de ravitaillement dans l'un des camps. Si Plei Me et Duc Co sont toutes les deux capturées par l'APVN, le joueur AML peut revendiquer avoir rempli les conditions pour obtenir le jeton de victoire automatique n°5. Retirez l'unité de ravitaillement du jeu.

Note de conception : Malheureusement, c'est l'un de ces cas pour lequel il est difficile d'écrire une règle parce que c'est la situation sur le terrain qui dictera ce qu'est une "tentative valable". Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, utilisez cette règle : l'unité de ravitaillement doit avoir effectué au moins un déplacement dans les limites de sa capacité de mouvement (en supposant qu'elle n'est pas bloquée par la présence de l'ennemi) ET elle doit rester au moins 5 tours sur la carte à une distance d'au moins 3 hexagones de Pleiku ou de Camp Holloway (sauf si elle est forcée de retraiter plus près ou dans l'un ou l'autre de ces hexagones).



**12.10 Mohawk OV-1** [Scénarios de campagne] Le Mohawk OV-1 est une unité aérienne spéciale utilisée pour des missions d'observation aérienne [16.5.1]. Le joueur AML la conserve sur l'aide du joueur AML sauf si elle est utilisée pour une mission d'observation. Elle ne peut pas être escortée et n'est pas soumise au tir de défense aérienne.

Note de conception : La section ASTA (Aerial Surveillance and Target Acquisition (pour Surveillance Aérienne et Acquisition des Cibles) consiste en six Mohawks OV-1 équipés de radars aéroportés à visée latérale (SLAR), de dispositifs de détection infrarouge ou d'équipement de photographie aérienne. Ils ont effectué un total de 23 missions IR, 50 missions SLAR et 13 missions photographiques pendant la campagne pour un total de 4862 heures de vol.



**12.11 Artillerie B/6/14** Cette batterie possède une portée minimale d'un hexagone (les mortiers et autre unité d'artillerie ont une portée minimale de zéro) qui est mise en évidence sur le pion pour rappel.

En termes de jeu, cela signifie que l'unité ne peut pas tirer en soutien de son propre hexagone que ce soit en bombardement défensif ou en soutien au combat de manœuvre.

Note de conception : La plupart des pièces d'artillerie utilisées lors des batailles de Ia Drang étaient des 105. Mais cette batterie était dotée d'obusiers de 155mm dont l'angle de dépression était insuffisant pour permettre un tir à débouché zéro.

## Règles de scénario de campagne

Les scénarios de campagne (8 à 12) ajoutent les hélicoptères, les mouvements cachés, les patrouilles et d'autres règles afin de proposer une vision plus réaliste des problèmes rencontrés par les deux camps pendant la campagne. Ils ajoutent aussi de la complexité. Les règles qui suivent sont utilisées avec les scénarios de campagne, sauf indication contraire.

### 13.0 Mouvement aérien

#### 13.1 Mouvement des hélicoptères

"La division expérimentale autorisée à tester le concept [d'attaque aérienne] suscite la plus grande controverse inter-services depuis des années. Il y a quelques doutes quant à la faisabilité d'une telle force hélicoptérée dans une vraie guerre."

- U.S. News & World Report

20 avril 1964, tel que cité dans *Chickenhawk*

Les hélicoptères peuvent parcourir n'importe quelle distance sur la carte. Ils n'ont pas de capacité de mouvement : leur portée est illimitée. Pour déplacer une unité d'hélicoptère, retirez-la de sa base d'hélicoptères et placez-la n'importe où sur la carte. Aucun mouvement n'a lieu sur la carte et, par conséquent, aucun tir de défense aérienne (TDA) ne peut être effectué contre l'hélicoptère jusqu'à ce qu'il soit placé dans un hexagone sur la carte.

Les hélicoptères ne peuvent effectuer qu'une seule mission par phase.

Une unité d'hélicoptère ne peut jamais décharger d'unité au sol dans le même hexagone qu'une unité ennemie ou qu'un marqueur de mouvement caché.

Tout mouvement d'hélicoptère doit être déclaré avant qu'un TDA ne soit annoncé.

Remarque de jeu : Cela permet au joueur APVN de décider, s'il y a plusieurs possibilités de TDA avec des unités cachées, lesquelles il souhaite révéler pour le tir.

#### (13.1.1) Zones d'atterrissage

Il existe deux types de zones d'atterrissage (ZA) que le joueur AML peut utiliser : les zones d'atterrissage expédientes et les zones d'atterrissage opérationnelles. Le type de zone utilisé par le joueur a des effets sur le mouvement et le combat. Pour tout ce qui concerne les notions d'hexagones adjacents développées infra, on ne prend en compte que la situation au moment de la

phase de mouvement. Un seul type de ZA peut se trouver dans un hexagone pendant une phase de mouvement.



#### (13.1.1.1) Zones d'atterrissage expédientes :

Elles ne sont jamais désignées sur la carte. Ces ZA ne peuvent être utilisées que pour charger ou décharger une seule compagnie d'infanterie lors d'une phase de mouvement donnée. Le joueur AML déplace une seule compagnie en suivant les règles de mouvement des hélicoptères et la place dans ou la retire de l'hexagone. Une ZA expédiente peut être choisie dans n'importe quel type de terrain À L'EXCEPTION de la jungle montagneuse. Les ZA expédientes ne peuvent ni être adjacentes les unes aux autres ni adjacentes à une ZA opérationnelle.

#### (13.1.1.2) ZA opérationnelles :

Ces ZA sont des zones d'atterrissage mieux aménagées. Le joueur AML dispose d'un certain nombre de marqueurs de ZA (qui contiennent les noms historiques de la campagne). Le joueur AML peut "ouvrir" une ZA opérationnelle en le déclarant et en plaçant le marqueur de ZA dans n'importe quel hexagone dégagé, accidenté, de jungle clairsemée ou de plantation de thé (c'est également indiqué sur la table des effets du terrain). Une ZA opérationnelle autorise le joueur AML à charger ou décharger jusqu'à quatre points d'empilement de compagnies d'infanterie et/ou des batteries d'artillerie à la fois dans la ZA [voir aussi 13.1.4]. Les ZA opérationnelles ne peuvent ni être placées adjacentes les unes aux autres ni adjacentes à une ZA expédiente sur le terrain.

Pour qu'une ZA opérationnelle reste sur la carte, au moins une unité des AML doit rester dans son hexagone à la fin du tour de jeu. Sinon, la ZA opérationnelle est "fermée". Le joueur AML peut volontairement "fermer" une ZA au début de la phase de mouvement. Une ZA "fermée" est retirée de la carte et placée sur le tableau d'information du jeu cinq tours plus tard. La ZA redevient disponible lors de la phase de renfort du tour spécifié.

Note de conception : "ouvert" et "fermé" sont les termes techniques utilisés pour indiquer si une ZA particulière est encore en activité ou pas.

Les camps des forces spéciales sont toujours considérés comme étant des ZA opérationnelles pour le chargement / déchargement.

Les unités sur une ZA opérationnelle peuvent demander à ne pas retraire comme si elles étaient dans un terrain avec une valeur de défense de 3 [8.5.7].

Une ZA opérationnelle est "capturée" si des unités de l'APVN sont les dernières unités à entrer dans son hexagone.

Note de conception : Les règles relatives à la non-contiguïté et la perte temporaire du marqueur de ZA lorsqu'il est retiré représentent différentes choses. Parfois, les zones dégagées appropriées n'étaient tout simplement pas assez proches les unes des autres (même à un mile par hexagone). D'autres fois, des zones dégagées appropriées n'ont été repérées que plus tard ou ont été jugées inadéquates. Finalement, cela empêche les joueurs d'abuser des règles.

Remarque de jeu : Il y a deux zones d'atterrissage imprimées sur la carte : la ZA X-RAY et la ZA ALBANY. Elles sont signalées uniquement à des fins historiques et ne sont pas considérées comme de véritables ZA, sauf si le joueur y place un marqueur de ZA ou s'en sert comme de ZA expédiente.

**(13.1.1.3) Zones d'atterrissage dangereuses :** Une zone d'atterrissage de l'un ou l'autre type est considérée comme "dangereuse" lorsque, au moment du chargement ou du déchargement, il y a des unités ennemies adjacentes à la ZA. Les unités ennemies doivent être révélées, c'est-à-dire ne pas être sous marqueur de mouvement caché, pour créer une zone d'atterrissage dangereuse ; le joueur APVN peut choisir de révéler toutes les unités d'un hexagone adjacent au moment du chargement / déchargement, mais il doit alors donner le marqueur de mouvement caché au joueur AML [16.3]. Toute unité qui décharge **ou charge** dans une ZA dangereuse doit subir un test d'efficacité. Si les unités ratent le test, placez-leur un marqueur de fatigue.

Appliquez un MJD+1 tous les deux hexagones adjacents supplémentaires occupés par des unités ennemies au-delà du premier, c'est-à-dire que 1 à 2 hexagones ajoutent un +0, 3 à 4 hexagones un +1 et 5 à 6 hexagones un +2.

Un résultat de fatigue dû à un atterrissage en zone dangereuse ne peut pas causer une perte de pas consécutive à une fatigue supplémentaire [2.6.2].

"Nous sommes en route vers vous" a déclaré Bennet. "Je ne vois rien d'autre en bas que des balles traçantes et des explosions dans une mer noire... C'est vous ? Terminé." "Reçu" répliqua Weitzel, "C'est nous. Posez-vous à gauche de l'endroit d'où viennent les balles traçantes rouges. Terminé."

- Communication radio entre le capitaine Ken Weitzel, officier de liaison aérienne rattaché au 2<sup>ème</sup> bataillon, au sol à Albany, et son commandant, C/229, qui tentait un posé d'assaut pour renforcer les troupes américaines assiégées.

- Shootout at LZ Albany", Vietnam Magazine, Déc. 2015

### (13.1.2) Effets du mouvement sur les unités transportées

Indépendamment du type de ZA, les unités qui chargent ou déchargent dans un terrain dégagé, accidenté, une plantation de thé ou une jungle clairsemée utilisent pour ce faire la moitié de leurs points de mouvement. Dans tous les autres types de terrain, les unités utilisent tous leurs points de mouvement pour décharger, et une unité chargée dans un tel terrain ne peut pas se déplacer avant le chargement. **Exception** : les unités 1/9, du CIDG et DELTA ne dépensent pas de points mouvement quel que soit le type de terrain lors du chargement ou du déchargement.

**(13.1.3) Capacité de transport :** La capacité de transport sur le pion des unités d'hélicoptères représente le nombre de PAS (NON PAS les points d'empilements) des compagnies d'infanterie ou des batteries d'artillerie qu'une unité d'hélicoptères peut transporter. Seules les unités d'hélicoptères de transport lourd (celles avec une pleine capacité de transport de 4) peuvent transporter des unités d'artillerie. Lorsqu'il transporte de

l'artillerie, le nombre normal de pas qu'une unité d'hélicoptères de transport lourd peut transporter est réduit de moitié.

*Exemple : B/227 UH-1D, sur son côté à pleine capacité, peut transporter une seule compagnie d'infanterie à pleine capacité. C/228 CH-47, sur son côté à pleine capacité, peut transporter soit deux compagnies d'infanterie à pleine capacité, soit une seule batterie d'artillerie à pleine capacité.*

**(13.1.4) Limites de mission :** Une mission d'unité d'hélicoptères peut consister à se déplacer vers ou depuis plus d'un hexagone sur la carte lorsqu'il s'agit du transport d'unités au sol. Dans un tel cas, indiquez chaque hexagone dans lequel une unité sera chargée / déchargée. Dans chacun de ces hexagones, le joueur ennemi peut, avant tout chargement ou déchargement, exercer l'option du tir de défense aérienne [14.0] s'il en a la capacité ; puis, placez l'unité d'hélicoptère dans la case de préparation de mission appropriée.

Une unité transportée par hélicoptère peut être chargée / déchargée plus d'une fois par phase de mouvement si tant est que le nombre total de pas transportés n'excède pas la capacité de transport de l'hélicoptère. Cette capacité peut être doublée si l'hélicoptère transporte une unité depuis une base d'hélicoptères, décharge et charge dans le même hexagone et retourne immédiatement à une base d'hélicoptères. En d'autres termes, il peut charger depuis le même hexagone dans lequel il vient juste de décharger à condition que ce soit sa seule mission.

*Exemple : Le joueur AML a l'unité B/228 (un CH-47 avec une capacité de transport de 4) dans la case prête hors-carte d'An Khe. C/2/8 est aussi à An Khe. Lors de sa phase de mouvement, le joueur AML déclare utiliser B/228 pour embarquer C/2/8 et le déposer dans la ZA X-RAY (1925). Comme il n'a utilisé que deux des quatre points de capacité de transport disponibles du CH-47, le joueur AML déclare aussi charger une unité du CIDG depuis Duc Co (1510) et la décharger à Plei Me. Toute la capacité de transport de l'hélicoptère disponible a été utilisée, il est donc placé dans la case "1 Mission" sur l'aide de jeu du joueur AML. Alternativement, le joueur aurait pu utiliser un UH-1D (capacité de transport de 2) pour décharger le C/2/8 à Duc Co et charger le CIDG pour un voyage retour à An Khe. Si le joueur APVN remplissait les conditions requises pour effectuer un TDA dans l'un des hexagones de chargement ou de déchargement, il aurait jeté un dé pour le TDA dans chacun des hexagones, c'est-à-dire jusqu'à trois fois.*

**(13.1.5) Retraites :** Les unités au sol peuvent retraire par hélicoptère. Les règles et les considérations normales de transport par hélicoptère s'appliquent. Les unités au sol souhaitant retraire par hélicoptère peuvent être chargées par transport en hélicoptère (avec la possibilité pour les hélicoptères de subir des TDA) dans leur hexagone de défense ou après une retraite d'un hexagone. Les unités qui retrairent par hélicoptère doivent être transportées à la base d'hélicoptères d'où provient l'hélicoptère. Les unités ne peuvent pas utiliser le transport par hélicoptère pour retraire depuis des hexagones de jungle dense ou montagneuse. Les zones d'atterrissage dangereuses [13.1.1.3] peuvent être utilisées. **Exception** : 1/9, DELTA et les CIDG peuvent retraire depuis une jungle dense [12.6.1 / 12.7.1 / 12.8.1].

"Du seul point de vue de l'aéromobilité, les activités du 3 novembre ont permis de déplacer l'équivalent de sept compagnies et deux batteries, pour une distance de 250 kilomètres aller. Le lendemain, il y a eu douze déplacements de compagnies et deux déplacements de batteries, pour une distance totale de 325 kilomètres. En outre, il y a eu de nombreux mouvements au sol d'éléments de la taille d'une compagnie ou d'un peloton."

- Pleiku: *The Dawn of Helicopter Warfare*

## 13.2 Bases d'hélicoptères

Il y a deux emplacements où les hélicoptères peuvent stationner : la case An Khe hors-carte et le QG de brigade sur la carte (s'il y est placé). Les hélicoptères ne peuvent stationner et effectuer des missions en vol qu'à partir de ces deux emplacements.



### (13.2.1) QG de brigade :

Le joueur AML dispose d'un pion d'unité de QG de brigade américain. Ce pion est une unité avec un seul pas. Pendant sa phase de renfort, le joueur AML peut déclarer qu'il établit le QG de brigade. Il place le QG et jusqu'à quatre points d'empilement d'unités (en utilisant le déplacement par hélicoptère pour les unités, soit depuis Camp Holloway, soit depuis la case An Khe hors-carte) dans tout hexagone dégagé ou de plantation de thé sur la carte qui contient ou est adjacent à une route. L'hexagone doit être à neuf hexagones ou plus de Camp Holloway (4702) et à cinq hexagones ou plus d'un camp des forces spéciales (Duc Co - 1510, Plei Me - 3425). Les unités au sol ne peuvent pas se déplacer plus loin durant ce tour. Les hélicoptères utilisés pour transporter les unités sont retirés de leur case "prêt" et placés dans la case "1 mission" de la colonne du QG de brigade du tableau de disponibilité des hélicoptères. Des hélicoptères supplémentaires peuvent également être déplacés jusqu'au QG de brigade, mais pas plus de six hélicoptères de n'importe quel type peuvent y être basés.

Les hélicoptères basés au QG bénéficient d'un meilleur jet de récupération depuis la case "mission 2" (comme indiqué sur la table). De plus, les unités américaines et de l'ARVN peuvent se remettre de la fatigue si elles sont dans un hexagone de QG de brigade [2.6.7].

Les unités d'hélicoptère volant depuis le QG de brigade ne peuvent charger que des unités qui sont actuellement sur la carte.

Au combat, comme exception à 2.5.4, le QG de brigade est toujours le dernier pas perdu dans un hexagone **et il change la VDT de l'hexagone en 4.**

*Note de jeu : Dans certains scénarios, si le joueur AML ne place pas le QG de brigade, il est plus facile pour le joueur APVN d'obtenir une victoire automatique [17.2].*

**(13.2.1.1) Retrait du QG de brigade :** Le joueur AML ne peut pas volontairement retirer le pion une fois placé. Cependant, il est retiré s'il subit une perte de pas ; dans ce cas, il est considéré comme capturé par l'APVN.

Si le QG de brigade est capturé par l'APVN, pour chaque hélicoptère actuellement dans la case "prêt", "mission 1" ou "mission 2", lancez un dé sur la table des dommages dus aux tirs de défense aérienne selon le type d'hélicoptère. Puis déplacez-les

dans la case An Khe et placez-les dans la case "mission 2". Si les hélicoptères étaient bloqués au sol, ils sont, à la place, éliminés.

Le joueur APVN gagne des points de victoire, comme indiqué dans le scénario, pour avoir détruit des pas d'hélicoptère et capturé le QG de brigade.

Note de conception : Durant la campagne, la 1<sup>ère</sup> de cavalerie a établi un QG de brigade à la plantation de thé de Catecka. L'établissement du QG a permis aux hélicoptères de passer plus de temps en vol et moins de temps à faire la navette entre la base de la 1<sup>ère</sup> de cavalerie à An Khe, la base d'opération avancée à Camp Holloway et la zone d'opérations. C'est pourquoi les restrictions de placement existent. Il est intéressant de noter que le QG était entièrement soutenu par la voie des airs via des C-123 et d'autres avions... y compris pour tout le carburant des hélicoptères opérant à partir de celui-ci.

**(13.2.1.2) Changement de base :** Les hélicoptères peuvent utiliser une mission pour changer de base. Cela peut être combiné avec tout autre type de mission. Si un hélicoptère décharge des unités dans une base d'hélicoptères, celles-ci doivent être placées dans la case de mission appropriée de cette base.

**(13.2.1.3) Combat :** Toute attaque au sol ou bombardement de l'APVN de l'hexagone dans lequel des hélicoptères sont basés donne au joueur APVN le droit de lancer un dé pour chaque ligne "au sol" de la case de préparation de mission, avec les résultats suivants :

- 1 à 5 détruit un pas d'hélicoptère dans la ligne "au sol" 2
- 1 à 3 détruit un pas dans la ligne "au sol" 1

Il s'agit d'une perte de pas pour toute la ligne et non pour chaque unité dans la ligne. Le joueur APVN peut résoudre ces jets dans l'ordre qu'il souhaite.

Si un combat d'assaut et/ou de manœuvre est déclaré contre une telle base, les hélicoptères qui y sont basés ne peuvent être utilisés que pour la défense de cette base, c'est-à-dire pour le bombardement défensif ou le soutien au combat de manœuvre.

Remarque de jeu : Cette règle s'applique uniquement au QG de la brigade américaine puisqu'An Khe est hors-carte.

## 13.3 Unités d'hélicoptère en escorte

"C'est toujours une expérience pour un pilote de l'armée de l'air de voir un groupe de Hueys attaquer une cible... Lors de l'attaque, la cible est toujours directement face à nous. Ce n'est pas le cas avec un Huey. En voir quatre ou huit à la fois manœuvrer de haut en bas, latéralement et même vers l'arrière est une expérience qui dépasse l'entendement pour un pilote de chasse. Ces types bourdonnent autour d'une cible comme des abeilles autour du miel."

- Capitaine Bruce Wallace, *We Were Soldiers Once... And Young*

Les *Gunships* peuvent être utilisés pour escorter des missions de transport ou d'observation. N'importe quel *Gunship* peut escorter une mission de transport mais seuls les *Gunships* 1/9 peuvent escorter des missions d'observation. Les *Gunships* sont déplacés

en pile avec les unités d'hélicoptère escortées. La puissance de bombardement de ces hélicoptères donne à la pile de transport une puissance de bombardement totale plus élevée. Cela signifie que le joueur APVN aura besoin d'un plus grand nombre de pas dans ou adjacent à l'hexagone de mission pour exécuter un TDA (sauf s'il a des unités d'artillerie cachées adjacentes qu'il révèle).

### 13.4 Disponibilité des hélicoptères

Les unités d'hélicoptère sont basées dans la case An Khe hors-carte ou sur le QG de la brigade américaine [13.2.1]. Ces deux emplacements sont considérés comme des bases d'hélicoptères. Les hélicoptères peuvent être dans l'un des statuts suivants sur une base particulière.

La disponibilité des hélicoptères est déterminée lors de la phase initiale du joueur AML. Les unités dans la case "1 mission" ou "au sol 1" vont dans la case "prêt" ; les unités déjà dans la case "prêt" y restent. Les unités dans la case "2 missions" doivent lancer un dé pour voir si elles restent au sol pour un tour ou si elles sont déplacées dans la case "prêt". Ce jet de dé dépend de l'endroit où elles sont basées. Si elles sont à An Khe, elles se retrouvent prêtes sur un résultat de 1 à 6 ; sur un résultat de 7 à 10, elles sont déplacées dans la case "au sol 1". Si elles sont sur un QG de brigade, elles se retrouvent prêtes sur un résultat de 1 à 8 ; sur un résultat de 9 à 10, elles se déplacent dans la case "au sol 1". Les unités dans la case "au sol 2" se déplacent automatiquement dans la case "au sol 1". Le seul moyen pour qu'une unité soit placée dans la case "au sol 2" est de procéder à un tir de défense aérienne.

Les unités dans la case "prêt" en mission de vol sont placées dans la case "1 mission" sauf si les résultats du combat indiquent le contraire. Plus loin dans le tour, si la même unité vole à nouveau, elle retourne dans la case "2 missions" sauf si, encore une fois, les résultats du combat indiquent le contraire. Cette unité d'hélicoptère a maintenant effectué le nombre maximal de missions aériennes pour ce tour de jeu. Lors de la phase initiale suivante, la disponibilité de chaque unité est alors déterminée comme décrit précédemment. Pour faire court, une unité d'hélicoptère peut effectuer un maximum de deux missions aériennes par tour de jeu (une fois par phase) ; si l'unité effectue plus d'une mission, il y a 20% ou 40% de chance (selon l'endroit où elle est basée) qu'elle reste au sol lors du prochain tour de jeu.

### 13.5 Bombardement des hélicoptères et des avions

"Avant la campagne de Pleiku, le manuel aérien de l'US Army FM 1-100 mentionnait à peine l'emploi d'hélicoptères de combat. Après la campagne, le FM 1-100 a inclus un chapitre entier sur la doctrine d'emploi des hélicoptères de combat."

- Major Kristopher T. Gillet

Les hélicoptères de combat, les hélicoptères d'observation et les points aériens peuvent bombarder de la même manière que le fait l'artillerie : défensive ou offensive. Les hélicoptères et les points aériens sont semblables à tous égards sauf que les points aériens peuvent être utilisés un à la fois et n'ont pas de pion d'unité pour les représenter. Dans certains cas, les hélicoptères de transport peuvent être utilisés pour du bombardement défensif.

### 13.6 Transport aérien

Une fois par tour, le joueur AML peut déplacer un seul bataillon d'infanterie en utilisant le transport aérien. Les unités transportées doivent débiter et terminer leur déplacement dans l'un des endroits suivants : Duc Co (1510), Plei Me (3425), Camp Holloway (4702), An Khe (hors-carte) ou le QG de la brigade américaine. Les unités doivent toutes appartenir au même bataillon, par exemple les unités aéroportées américaines 1/5 ou de l'ARVN 3/1.

Le transport aérien ne peut pas être utilisé à destination ou en provenance de Duc Co, Plei Me ou le QG de la brigade si une unité ennemie révélée y est adjacente.

Note de conception : En plus des hélicoptères, le transport aérien a également été effectué à l'aide de C-123 et de C-130. Les aérodromes, en revanche, étaient situés en dehors du périmètre de défense sauf dans les cas de Camp Holloway et d'An Khe.

## 14.0 Tir de défense aérienne

"L'une des décisions les plus pénibles à prendre fut le choix de la zone d'atterrissage. Le feu ennemi étant toujours dirigé sur la piste d'atterrissage, cela était exclu. Qui plus est, la force de l'ANV à PLEI ME était bien équipée avec des canons anti-aériens lourds et avait déjà abattu sept avions, dont deux chasseurs-bombardiers B-57."

- Coleman, "Rapport après action de la 1<sup>ère</sup> de cavalerie"

**(14.1)** Pour pouvoir utiliser le tir de défense aérienne (TDA), le joueur APVN doit avoir un nombre de pas de n'importe quel type dans et/ou adjacent à l'hexagone de mission qui soit supérieur à la puissance de bombardement des hélicoptères et/ou des points de bombardement allouée à cet hexagone. Les unités sous un marqueur de mouvement caché ne peuvent être comptabilisées que si elles sont immédiatement révélées. Aucune pile d'hélicoptères ne peut être la cible d'un tir plus d'une fois par hexagone de mission. Il est toutefois possible de tirer sur plus d'une pile d'hélicoptères avec une pile d'unités si plus d'un hexagone de mission est adjacent aux unités en question.

**(14.2)** Toute unité d'artillerie cachée adjacente à un hexagone de mission peut immédiatement se révéler pour effectuer un TDA automatique indépendamment de la puissance de bombardement que le joueur AML a alloué à cet hexagone. Les unités d'artillerie déjà révélées sont comptées comme des pas normaux avec leurs aptitudes normales. Les TDA ne comptent en aucun cas comme "First Fire" ou "Final Fire" dans les deux cas.

Note de conception : Les unités aériennes / hélicoptères doivent éviter et/ou supprimer les concentrations connues d'unités anti-aériennes.

"Maintenir l'intégrité des unités devenait incroyablement difficile pour de nombreux éléments du 33<sup>ème</sup> régiments [de l'ANV] car les hélicoptères de la cavalerie paraissaient omniprésents, tirant sur des positions soigneusement camouflées, poussant les individus soit à rompre le contact et courir, soit à révéler leurs positions en ripostant aux tirs des avions.

- Coleman, "Rapport après action de la 1<sup>ère</sup> de cavalerie"

**(14.3)** Les attaques par TDA sont résolues grâce aux tables de TDA. Pour résoudre un TDA, lancez un dé sur la table du *Air Defense Fire To Hit* [réussite des tirs de défense aérienne] et, sur un jet modifié de 1 ou 2, lancez un second dé sur la table des *Air Defense Fire Damage* [dégâts des tirs de défense aérienne] contre les points aériens et/ou les piles d'hélicoptères selon le cas. Chacune des unités d'artillerie qui vient d'être révélée et qui est adjacente à l'hexagone modifie le premier lancer de -1. Le joueur qui tire choisit toujours le type d'hélicoptère sur lequel il tire ou, à la place, tire sur les points aériens. Il doit faire son choix avant de lancer le dé sur la table de TDA. Appliquez tous les résultats tels que spécifiés sur l'aide de jeu.

**(14.4)** Les hélicoptères d'observation qui sont "interceptés" par un tir de défense aérienne ne peuvent pas lancer les dés pour l'observation aérienne [16.5.1].

## 15.0 Remplacements et renforts



Les deux camps reçoivent des pas de remplacement et/ou des renforts dans la plupart des scénarios. Ces scénarios indiqueront le nombre de remplacements et/ou la zone d'arrivée et le type de renforts.

### 15.1 Remplacements

Les remplacements rétablissent l'aptitude au combat d'une unité. Les pertes dans le jeu ne représentent pas nécessairement le nombre réel des hommes tués et blessés. Elles reflètent plutôt de manière quelque peu abstraite la perte d'efficacité au combat. Dans le terrain accidenté à l'ouest de Pleiku, la plupart des unités ne pouvaient pas lutter efficacement pendant très longtemps. Les remplacements arrivent sous forme de pas comme indiqué dans le scénario. Les points de remplacement peuvent être cumulés et ne pas être utilisés au tour où ils arrivent.

**(15.1.1) Utilisation des remplacements :** Les joueurs peuvent utiliser les remplacements de deux façons :

Ils peuvent restaurer une unité à deux pas réduite occupant n'importe quel emplacement de remplacement indiqué sur sa face à deux pas (à pleine puissance).

Ils permettent de récupérer une unité dans la "pile des morts" et de la placer dans n'importe quel emplacement de remplacement sur son côté à un pas.

Une unité à deux pas ne peut pas être prise de la "pile des morts" et être restaurée à pleine puissance lors du même tour.

Exception : Le scénario de la grande campagne prévoit le retrait de certaines unités de la carte. De telles unités ne peuvent pas recevoir de remplacement une fois qu'elles ont été retirées.

**(15.1.2) Lieux de remplacement :** Sauf indications contraires des règles du scénario, les lieux de remplacement sont les suivants :

USA - An Khe, Camp Holloway, QG de brigade

ARVN - Camp Holloway

APVN - Cambodge, QG ou hôpital

Une unité remplacée depuis la "pile des morts" placée avec un QG caché ou l'hôpital est également cachée.

Les quartiers généraux [12.4] et l'hôpital [12.5] ont des règles spéciales pour le remplacement.

**(15.1.3) Coûts du remplacement :** Restaurer un pas ou ramener une unité de la "pile des morts" sur la carte coûte un point de remplacement. Au Cambodge, cela ne coûte qu'un demi-point au joueur APVN.

### 15.2 Renforts

La plupart des scénarios prévoient des renforts pour l'un ou les deux camps et précisent les tours et les zones d'entrée. Lorsque le scénario l'indique, les renforts entrent pour ce camp pendant leur phase de renfort. Placez les renforts en fonction des instructions du scénario.

"Néanmoins, le véritable fer de lance de l'attaque était le 66<sup>ème</sup> régiment nouvellement infiltré, fraîchement débarqué du Nord-Vietnam et qui se préparait pour le combat. Il ferait parti des trois régiments d'assaut contre PLEI ME..."

- Coleman, "Rapport après action de la 1<sup>ère</sup> de cavalerie"

**(15.2.1) Conditions d'entrée du 66<sup>ème</sup> régiment de l'ANV et du 20<sup>ème</sup> bataillon d'artillerie :** Certains scénarios demandent au joueur APVN de lancer un dé pour voir si / quand le 66<sup>ème</sup> régiment de l'ANV entre dans la bataille. Lorsqu'un scénario demande cette condition d'entrée, le joueur APVN lance un dé à chacune de ses phases de renfort (y compris la première) et consulte la table des conditions d'entrée. Si le résultat se situe dans la fourchette indiquée pour ce tour de jeu, le régiment arrive et le joueur APVN jette un second dé pour déterminer dans quelle case hors-carte du Cambodge le régiment arrive. Le 20<sup>ème</sup> bataillon d'artillerie suit deux tours plus tard. Le joueur APVN est libre de leurrer le joueur AML en lançant toujours un second dé, quel que soit le résultat du premier.

**(15.2.2) Retrait :** Les scénarios n°11 et n°12 de la grande campagne prévoient le retrait de certaines unités américaines lors de certains tours de jeu.

Pendant la phase de renfort, le joueur AML peut utiliser le déplacement par hélicoptère [13.1] et/ou le transport aérien [13.6] pour déplacer les unités qui retraitent sur An Khe. De plus, si elles en ont la possibilité, les unités peuvent utiliser le mouvement terrestre pour se déplacer à Camp Holloway pendant la phase de renfort. Lorsque les unités arrivent à An Khe ou Camp Holloway, elles sont retirées du jeu. Cela compte comme une mission pour tout hélicoptère utilisé. Si une unité utilise le transport aérien, cela consomme cette capacité pour ce tour.

Pendant les tours où les hélicoptères de transport arrivent comme renforts, le joueur AML peut utiliser aussi bien les hélicoptères qui se retirent que ceux qui arrivent pour ce mouvement.

Le joueur APVN reçoit 3 points de victoire à la fin de chaque tour de jeu pour chaque unité de ce type qui n'a pas encore été retirée.

## 16.0 Mouvement caché

Note de conception : L'APVN était maître dans l'art du camouflage, un comploteur acharné et un planificateur. Elle connaissait ou possédait des guides locaux qui connaissaient chaque pouce du terrain sur lequel elle opérait. Elle préférerait souvent se fondre dans la jungle plutôt que d'affronter la puissance de feu que les AML déployaient généralement au combat. L'un des principaux problèmes auxquels les analystes des AML étaient confrontés était en fait de trouver un ennemi à combattre.

"Dans l'ensemble, cependant, le tableau dépeint par les renseignements était encore flou et plein de conjectures."

- Coleman, Rapport après action de la 1<sup>ère</sup> de cavalerie"

### 16.1 Marqueurs de mouvement caché



Le joueur APVN a la possibilité de représenter certaines de ces unités sur la carte avec des marqueurs de mouvement caché. Il place ses unités dans les cases sur l'aide de jeu de mouvement caché du joueur APVN, et place le marqueur correspondant sur la carte à leur place. Toutes les règles habituelles s'appliquent à ces pions de substitution, comme par exemple celles sur le mouvement. **L'aide de jeu doit être dissimulée au joueur AML.** Il doit suivre les règles d'empilement avec chaque case d'unité cachée pour les unités qui sont représentées par le marqueur. Il est autorisé à utiliser certains marqueurs de mouvement caché comme leurres, ou comme écrans, en n'y substituant aucune unité de combat réelle s'il le souhaite. Il n'a pas besoin de dissimuler une unité qu'il souhaite laisser à découvert, pas plus qu'il n'est obligé d'utiliser tous ses marqueurs de mouvement caché à un moment donné. Le mouvement caché est totalement volontaire. **Les unités peuvent se déplacer entre les marqueurs sans qu'ils soient révélés, sous réserve qu'elles aient la capacité de mouvement nécessaire pour le faire.**

Un marqueur de mouvement caché n'a pas de ZdC, permet les embuscades [16.6] et peut être bombardé [16.1.2], bien qu'avec un MJD défavorable (voir la table de bombardement) ; toutes les pertes générées seront appliquées aux unités, s'il y en a, sur la feuille de mouvement caché. **Il a une valeur d'efficacité de 6 (en haut à droite).**

**(16.1.1)** Durant chaque phase de dissimulation du tour du joueur APVN, celui-ci peut retirer tout marqueur "leurre" de la carte et placer de nouveaux marqueurs sur la carte. Il ne peut pas récupérer et placer le même marqueur lors de la même phase. Il peut aussi dissimuler des unités sur la carte en les retirant de leur hexagone, en les plaçant dans la case de mouvement caché et les remplaçant par le marqueur correspondant dans le même hexagone sur la carte. Le joueur APVN peut aussi transférer des unités entre les marqueurs dans le même hexagone, y compris ceux venant d'être placés.

Il ne peut pas placer des unités dans un périmètre de patrouille ou adjacent à une unité des AML sous un marqueur de mouvement caché. **Exception** : Si des unités révélées sont dans le même hexagone qu'un marqueur de mouvement caché, elles peuvent être déplacées dans la case de mouvement caché appropriée sans tenir compte du périmètre de la patrouille ou des unités des AML adjacentes.

Les seules restrictions concernant le placement de ces marqueurs de mouvement caché sont les suivantes :

- 1 - Ils ne peuvent pas être placés dans le périmètre d'un marqueur de patrouille.
- 2 - Ils ne peuvent pas être placés adjacent à une unité des AML.
- 3 - Les leurres doivent être placés dans la limite de la capacité de mouvement (neuf points) d'une unité de l'APVN révélée, d'un autre marqueur de mouvement caché ou d'un bord de carte adjacent à une zone hors-carte du Cambodge.
- 4 - Il ne peut y avoir plus de quatre marqueurs dans le même hexagone. Les limites d'empilement pour les unités cachées s'appliquent toujours et ne peuvent pas être dépassées (une exception à 4.2.3), y compris les unités pouvant déjà être révélées. En cas de violation de ce qui précède, le marqueur de mouvement caché est révélé et les unités sont placées sur la carte.

**(16.1.2) Effets du bombardement** : À moins d'avoir des unités révélées dans le même hexagone, le bombardement offensif contre un marqueur de mouvement caché souffre d'un MJD de +2. Si des pertes sont subies lors d'un bombardement, le joueur APVN indique ses pertes et/ou la fatigue sur l'AdJ du mouvement caché. Il peut le faire même s'il n'y a aucune unité dans l'hexagone afin de tromper davantage le joueur AML.

**(16.1.3) Mouvement des AML et marqueurs de mouvement caché** : Si des unités des AML viennent adjacentes à un marqueur de mouvement caché, et que l'APVN ne peut pas ou décide de ne pas tendre d'embuscade [16.6], les unités des AML peuvent dépenser un PM supplémentaire pour déplacer le marqueur d'un hexagone (au choix du joueur APVN) et continuer de se déplacer. Si le marqueur est sur une route lorsque cela arrive, il ne peut pas se déplacer sur un autre hexagone de route sauf s'il s'agit du seul hexagone disponible. Si le marqueur ne peut être déplacé, c'est-à-dire lorsqu'il est encerclé par des unités des AML, il est, à la place, révélé.

Note de conception : Si l'APVN ne veut pas engager le combat, les AML devront essayer de le cerner ou, alternativement, simplement continuer à se déplacer et ignorer tout ce qui peut être caché par le marqueur de mouvement caché. Il s'agit encore d'un autre moyen dans la boîte à outil de l'APVN.

### 16.2 Révéler les unités cachées

"La capture du poste de secours a été une découverte majeure pour la division et, en plus de l'opportunité qu'elle offrait de détruire les forces de l'ANV, elle a également permis l'obtention de documents, dont une carte particulièrement précieuse qui révélait les itinéraires de ravitaillement et de marche de l'ennemi."

- Coleman, "Rapport après action de la 1<sup>ère</sup> de cavalerie"

Il y a plusieurs façons de révéler les unités de l'APVN cachées :

1 - Chaque fois qu'une attaque est déclarée contre un hexagone contenant un marqueur de mouvement caché de l'APVN et que le joueur APVN refuse ou échoue dans son refus de combattre, les unités présentes dans l'hexagone, s'il y en a, sont immédiatement révélées.

2 - Observation aérienne [6.5.1].

3 - Observation par des patrouilles [16.5.2].

4 - Dans les scénarios de campagne, chaque fois que l'hôpital ou un QG de l'ANV est éliminé, le joueur AML choisit sur la carte dix marqueurs de mouvement caché de l'APVN que le joueur APVN doit révéler. Le joueur APVN place immédiatement les unités cachées par ces marqueurs sur la carte. Cinq des marqueurs sont placés cinq tours de jeu plus loin sur la fiche d'information de jeu. Les cinq marqueurs restant ne peuvent plus être utilisés par le joueur APVN pour le reste du scénario.

Note de conception : Cette situation représente un évènement qui s'est réellement produit lors de la campagne - la 1<sup>ère</sup> de cavalerie a tout à fait accidentellement envahi l'hôpital de l'ANV, mettant la main sur des plans de bataille et des documents qui dévoilaient les positions des unités, leur puissance, les ordres de mouvement etc.

5 - Chaque fois que des unités terrestres de l'APVN attaquent un hexagone, elles doivent se révéler après le jet de coordination d'attaque. Les unités d'artillerie de l'APVN effectuant un bombardement ou un soutien contre un hexagone de terrain n'ont pas besoin de se révéler, mais les unités d'artillerie de l'APVN qui exercent l'option d'un tir de défense aérienne doivent se révéler.

6 - Chaque fois que le joueur APVN déclare une embuscade.

7 - Chaque fois que le joueur APVN révèle des unités afin de créer une zone d'atterrissage dangereuse ou de se qualifier pour un TDA.

8 - Le joueur APVN peut volontairement retirer un marqueur à tout moment.

Remarque de jeu : n°8 est utile lorsque le joueur APVN ne veut ni tendre une embuscade contre les AML ni être déplacé de l'hexagone [16.1.3].

**Important :** Si un marqueur d'unité caché est révélé par une observation, soit aérienne, soit par une patrouille, et que le jet de dé naturel est "1", placez le marqueur sur la fiche d'information de jeu 10 tours de jeu plus loin [16.5.3].

## 16.3 Marqueurs de mouvement caché révélés

Les marqueurs de mouvement caché de l'APVN révélés pour une quelconque raison ne sont pas immédiatement disponibles pour être réutilisés. Les marqueurs retirés du jeu sans avoir fait d'embuscade sont placés un tour plus loin sur la fiche d'information de jeu. Les marqueurs de mouvement caché utilisés pour l'embuscade [16.6] ne sont pas réutilisables avant

deux tours, c'est-à-dire qu'ils sont placés deux tours plus loin sur la fiche d'information de jeu. Les marqueurs révélés suite à l'élimination de l'hôpital ou d'un QG de l'ANV sont soit placés cinq tours plus loin sur la fiche d'information de jeu, soit conservés par le joueur AML pour le reste du scénario [16.2].

*Exemple : Durant la phase du joueur AML du tour de jeu 3, l'observation aérienne et les patrouilles révèlent trois marqueurs de mouvement caché. Ces marqueurs sont placés au tour de jeu 4 sur la fiche d'information de jeu, et ils seront rendus au joueur APVN lors de la phase initiale de ce tour. Durant la phase de mouvement subséquente du tour de jeu 3, le joueur APVN tend une embuscade au joueur AML et utilise deux marqueurs pour ce faire. Ces marqueurs sont placés sur le tour de jeu 5 de la fiche d'information de jeu et ils seront à nouveau disponibles pour le joueur APVN lors de la phase initiale de ce tour.*

## 16.4 Mouvement caché et QG

Les QG de l'ANV suivent en règle générale la plupart des règles de mouvement caché, mais ils sont traités légèrement différemment comme suit.

**(16.4.1)** Les QG peuvent être placés sous marqueur de mouvement caché indépendamment de la présence de marqueurs de patrouille, sauf s'ils sont adjacents à des unités des AML.

**(16.4.2)** Pour pouvoir utiliser la VE d'un QG caché pour la coordination, il doit être révélé.

## 16.5 Observation

"B 1/9 Cav Sqdn... commencèrent des opérations de recherche dans la zone du quartier général du district de LE TANH... avec une unité des forces spéciales du CIDG "Eagle Flight" rattaché. Le détachement, malgré la composante aérienne, était en fait un groupe de reconnaissance au sol de montagnards composé de six escouades d'éclaireurs de 5 hommes."

- Coleman, "Rapport après mission de la 1<sup>ère</sup> de cavalerie"

**(16.5.1) Mission d'observation aérienne :** Le joueur AML peut mener deux types de missions d'observation aérienne : hélicoptère et ASTA (acquisition de cible et surveillance aérienne). Les deux méthodes sont décrites ci-dessous. Une seule mission d'observation aérienne peut être effectuée par hexagone.

**(16.5.1.1) Observation par hélicoptère :** Pendant l'une ou l'autre des deux phases d'observation, le joueur AML peut sélectionner des unités américaine 1/9 OH-13S soit de la case "prêt" soit de la case "mission 1" pour des missions d'observation, en les déplaçant directement de leur base d'hélicoptères jusqu'à l'hexagone où l'observation sera tentée. La mission peut être escortée [13.3] et, si l'observation est un succès, le canon et/ou les unités d'observation peuvent mener un bombardement offensif contre l'hexagone cible. La mission peut être sujette au TDA [14.0].

S'il y a déjà des unités révélées dans un hexagone avec un marqueur de mouvement caché, la mission d'observation peut conduire un bombardement offensif contre les unités révélées sans tenir compte du succès du jet d'observation.

**(16.5.1.2) Observation ASTA :** Durant l'une ou les deux phases d'observation, le joueur AML peut utiliser le pion Mohawk OV-1 pour une mission d'observation en le déplaçant directement de l'AdJ des AML vers l'hexagone où l'observation sera tentée. Cette mission ne peut ni être escortée ni être sujette au TDA [14.0].



**(16.5.2) Patrouilles des AML :** Patrouiller est un autre moyen pour le joueur AML d'essayer de détecter des unités de l'APVN cachées. Certaines unités (US A, B, C/1/9, US DELTA et CIDG de l'ARVN) ont des marqueurs de patrouille associés. Un marqueur n'est disponible que si l'unité associée est disponible dans le scénario.

Note de conception : Les marqueurs de patrouille représentent des petits groupes envoyés sur le terrain pour essayer de localiser l'ennemi. Il s'agit de petites unités des forces spéciales de l'ARVN, du projet DELTA, des "cogneurs" du CIDG et, pour la 1<sup>ère</sup> de cavalerie, d'éléments des éclaireurs de la cavalerie 1/9.

**(16.5.2.1)** Durant la phase d'observation de chacun des tours de jeu des AML, suite aux tentatives d'observation aérienne, le joueur AML peut placer ces marqueurs sur la carte. Les marqueurs du CIDG sont placés dans les limites de la capacité de mouvement hors-route, c'est à dire à 9 PM, de toute unité CIDG sur la carte. Chaque compagnie du CIDG peut être utilisée pour placer un seul marqueur de patrouille. Les marqueurs DELTA et de la patrouille 1/9 peuvent être placés dans n'importe quel hexagone sur la carte, sans considération de distance de la compagnie associée.

Les marqueurs de la patrouille 1/9 peuvent être placés sur la carte uniquement si la compagnie associée est à An Khe, dans un hexagone de QG de brigade de camp des FS (ils peuvent être retirés de la carte à tout moment). Si le marqueur de patrouille et la compagnie 1/9 associée sont tous les deux sur la carte, la patrouille ne peut être retirée ou placée dans un hexagone qu'à six points de mouvement de la compagnie associée.

Les marqueurs de patrouille ne peuvent pas être empilés, placés adjacents l'un à l'autre ou dans un hexagone occupé par l'ennemi.

Remarque de jeu : Il n'y a que quatre marqueurs de patrouille du CIDG pour six compagnies du CIDG. Ceci est intentionnel.

**(16.5.2.2)** Les marqueurs de patrouille peuvent effectuer ou aider à faire une tentative d'observation d'un marqueur de mouvement caché dans leur rayon d'action. Le rayon d'action de la patrouille est compté en hexagones (en excluant l'hexagone de la patrouille). Le rayon de la patrouille est indiqué en nombre d'hexagones sur chaque marqueur.

Ils peuvent tenter d'observer un marqueur de mouvement caché qui a été la cible d'une tentative d'observation par hélicoptère ratée précédemment dans le tour. Cette tentative d'observation s'effectue de la même manière que l'observation aérienne, sauf que le jet est comparé au chiffre à droite du "|". En cas de succès, les unités observées sont immédiatement révélées. Les marqueurs de patrouille peuvent tenter une autre observation pendant la phase d'observation finale.

Un marqueur de patrouille qui assiste une autre patrouille pour son jet d'observation donne un MJD de -1 et ne peut pas, lui-même, tenter une observation.

S'il y a plusieurs marqueurs de mouvement caché dans un hexagone, TOUS sont révélés si la tentative d'observation réussit.

**(16.5.2.3)** Si une patrouille révèle une unité ennemie, le joueur AML peut, sauf si la compagnie associée est fatiguée, déplacer immédiatement la compagnie associée au marqueur et toute compagnie associée à l'un des marqueurs en soutien dans l'hexagone du marqueur de patrouille, avec les restrictions suivantes :

- Une unité DELTA : peut effectuer un mouvement terrestre non-routier (si elle est capable d'atteindre l'hexagone) ou peut utiliser le transport par hélicoptère indépendamment de sa position sur la carte, c'est-à-dire que l'hélicoptère peut la charger en cours de route.

- Une unité du 1/9 : peut effectuer un mouvement terrestre non-routier (si elle est capable d'atteindre l'hexagone) ou peut se déplacer par hélicoptère mais seulement si l'unité elle-même est à An Khe, dans un hexagone QG de brigade ou dans un camp des FS (dans ce dernier cas, l'hélicoptère peut provenir d'An Khe ou du QG de brigade).

- Une unité du CIDG : doit utiliser le mouvement terrestre non-routier et doit pouvoir atteindre l'hexagone.

Les mouvements terrestre ou par hélicoptère suivent les règles normales. Retirez le marqueur de patrouille de la carte lorsqu'il rejoint la compagnie associée.

Remarque de jeu : Il est possible de placer un marqueur de patrouille dans un hexagone qui ne peut pas être atteint par transport en hélicoptère. Dans ce cas, le joueur AML ne peut atteindre cet hexagone que par mouvement terrestre. Prêtez-y attention.

**(16.5.2.4)** Un marqueur de patrouille est traité comme une unité dans la plupart des cas. Les unités de l'APVN ne peuvent pas pénétrer dans son hexagone, même s'il peut être attaqué mais pas bombardé. S'il est attaqué, le joueur AML peut toujours tenter de retirer le marqueur lors de l'étape de refus de combat. Sur un jet de 7 ou moins, le marqueur est retiré de la carte avec succès et les unités attaquantes peuvent avancer dans l'hexagone.

Si le joueur AML échoue ou choisit de ne pas lancer le dé, il peut immédiatement et automatiquement faire réagir la compagnie associée selon 16.5.2.3. Dans ce cas, le joueur AML peut retirer le marqueur de la carte.

Si le joueur AML ne retire pas le marqueur ou si la compagnie associée est éliminée ou forcée à retraiter, le marqueur est placé sur la piste d'information de jeu cinq tours plus loin et les unités attaquantes peuvent avancer dans l'hexagone. Le marqueur retiré revient en jeu en tant que renfort au tour spécifique.

**(16.5.3) Résolution de l'observation :** Référez-vous à la colonne "observation" sur la table des effets du terrain pour résoudre les tentatives d'observation. Déterminez le terrain occupé par le marqueur de mouvement caché, lancez un dé et appliquez tout MJD éventuel. Comparez le résultat du jet au chiffre à gauche du "|", c'est-à-dire l'"aérien" et, si le résultat est

égal ou inférieur à la valeur indiquée pour le type de terrain, toutes les unités cachées sont révélées [16.2].

Chaque hexagone occupé par des unités de combat terrestre des AML adjacent à un marqueur de mouvement caché procure un MJD de -1.

S'il y a plusieurs marqueurs de mouvement caché dans un hexagone, TOUS sont révélés si la tentative d'observation est réussie.

Si le jet d'observation est un "1" naturel, les marqueurs sont placés 10 tours de jeu plus loin sur la fiche d'information de jeu.

Remarque de jeu : Tout ce qui précède peut paraître assez déroutant. Pour faire simple, les patrouilles du CIDG sont limitées à la distance de mouvement terrestre d'une compagnie du CIDG, tant pour le placement que pour le renfort (soit lorsqu'elle observe, soit quand elle est attaquée). Les patrouilles DELTA n'ont quasiment pas de limite et peuvent utiliser le mouvement terrestre ou le déplacement par hélicoptère pour le renfort. Les unités de la 1/9 sont plus délicates à manœuvrer dans la mesure où leur placement n'est limité que si leur compagnie associée est sur la carte, et elles peuvent utiliser le mouvement terrestre si elles sont déjà sur la carte mais ne peuvent utiliser le déplacement par hélicoptère pour le renfort que si elles commencent dans une base pour hélicoptères ou un camp des FS.

**(16.5.2.5)** Si, durant une phase d'observation, aucune unité du CIDG n'est à portée de mouvement (sans tenir compte des unités ennemies ou des ZdC, c'est-à-dire comme si elles n'étaient pas là) d'un marqueur de patrouille du CIDG, le marqueur doit être retiré de la carte, bien qu'il puisse être immédiatement replacé à portée d'une autre unité du CIDG. De la même manière, les marqueurs de patrouille de la 1/9 doivent toujours rester à six points de mouvement au plus de leur compagnie associée lorsque la compagnie est sur la carte.

**(16.5.2.6)** Les marqueurs de patrouille sont retirés et placés lors de la phase d'observation de chaque tour du joueur AML. Ils peuvent être retirés et placés à nouveau lors de la même phase. L'enlèvement, le placement ou le retrait des marqueurs n'utilise pas les ressources des hélicoptères. Une unité fatiguée ne peut pas être utilisée pour placer un marqueur.

Remarque de jeu : Comme le marqueur 1/9 ne peut pas être déplacé (ou placé) trop loin lorsque la compagnie associée est sur la carte, il immobilise effectivement la compagnie. Retirez-le de la carte si vous n'en avez pas besoin, mais rappelez-vous que vous ne pouvez pas le replacer tant que la compagnie 1/9 n'est pas retirée de la carte. C'est ainsi qu'ils opéraient.



## 16.6 Embuscades

Chaque fois que des unités des AML utilisent le mouvement terrestre et viennent adjacentes à un marqueur de mouvement caché de l'APVN dissimulant des unités, le joueur APVN peut déclarer une embuscade. **Exception** : Si la pile en mouvement contient une unité DELTA ou une unité du CIDG, elle ne peut pas subir d'embuscade. Suivez la procédure ci-dessous :

1 - Arrêtez les unités en mouvement ; elle ne peuvent plus continuer à se déplacer pendant cette phase de mouvement.

2 - Révélez toutes les unités sous marqueur de mouvement caché.

3 - Retournez le marqueur de mouvement caché sur sa face "embuscade" et placez-le sur les unités en embuscade.

4 - Effectuez un seul round de combat d'assaut avec le joueur APVN comme attaquant. Ne jetez pas le dé pour la coordination. La séquence se déroule comme suit :

a. Le joueur APVN jette un dé sur la table de combat d'assaut (ne tenez pas compte du terrain pour le défenseur)

b. Le joueur AML effectue les bombardements défensifs (même si les unités sont éliminées)

c. Le joueur AML jette un dé sur la table de combat d'assaut (sauf si les unités sont éliminées)

Note de conception : La table de combat d'assaut indique un MJD pour la présence d'une section de mortier de l'APVN. La compagnie de soutien au combat, c'est-à-dire la section de mortier et la section des armes d'appui, était chargée de poser des mines et de concevoir des pièges.

### (16.6.1) Marqueurs de mouvement caché supplémentaires

Le joueur APVN peut retourner des marqueurs de mouvement caché supplémentaires (y compris des "leures") dans un rayon de 2 hexagones d'un marqueur sur leur face "embuscade". Pour chacun de ces marqueurs retournés, appliquez un MJD de -1 au jet de dé du combat d'assaut de l'APVN. Ceci révèle toute unité cachée par ce marqueur. Ces unités sont immédiatement placées sur la carte mais elles ne peuvent pas participer à l'embuscade.

### (16.6.2) Retrait d'un marqueur de mouvement caché :

Une fois l'embuscade résolue, le joueur AML récupère tous les marqueurs placés sur la face "embuscade". Ils sont placés deux tour plus loin sur la piste d'information de jeu.

Note de conception : Le mécanisme de l'embuscade représente à la fois le postulat des AML selon lequel l'APVN est partout et l'admission du fait qu'elle peut être n'importe où. L'objectif premier des nombreux assauts menés par le commandement de l'APVN était, dans les faits, d'attirer une force de secours pour lui tendre une embuscade. Cette règle donne au joueur APVN la possibilité de placer le joueur AML dans l'état d'esprit historique des commandants de l'APVN et des USA qui connaissaient la forte probabilité d'embuscade dès qu'ils se déplaçaient sur le terrain.

## 17.0 Victoire

### 17.1 Points de victoire



La plupart des scénarios indiquent un barème de points de victoire (VP) obtenus grâce à diverses actions comme la destruction / l'élimination de pas ennemis ou la capture d'hexagones spécifiques. Les marqueurs sont fournis pour suivre les pertes de pas et de points aériens des unités. Ces points de victoire sont comptabilisés par les joueurs à la fin du scénario. Les autres points de victoire, comme ceux indiquant les pertes de pas d'hélicoptère ou la capture d'un hexagone (concrètement, ceux pour lesquels il n'y a pas de marqueur spécifique), doivent être comptabilisés au moment où ils sont gagnés.

Remarque de jeu : Le marqueur de perte de pas du joueur APVN est correctement marqué ; seules les pertes de l'ANV sont comptabilisées pour la victoire. Les pertes du Viet-Cong ne le sont pas.

### 17.2 Pions de victoire automatique



Certains scénarios de campagne utilisent des jetons de victoire automatique pour proposer une certaine variabilité dans les scénarios. Selon les indications du scénario et avant la mise en place, chaque camp pioche au hasard le nombre de ses jetons indiqué pour déterminer les conditions de victoire automatique. Ces conditions sont précisées dans chacun des scénarios. Les jetons sont dissimulés à votre adversaire. Un joueur peut révéler un jeton et revendiquer sa réalisation lorsque les conditions sont remplies. Une fois revendiqué, il est considéré comme réalisé, que les conditions changent ou non par la suite.

La détermination de la victoire automatique est vérifiée lors de la phase initiale. Si l'un des camps a rempli toutes ses conditions, alors le jeu se termine par la victoire de ce camp. Si les deux camps remplissent leurs conditions de victoire automatique lors du même tour, la partie est nulle. Si aucune victoire automatique ne se produit à la fin du jeu, la somme des points de victoire déterminera le vainqueur à la fin du scénario.

## 18.0 Règles optionnelles

Les règles suivantes permettent de simuler plus en détail de vrais problèmes opérationnels réels au risque d'accroître la complexité, le temps de jeu et les PàR (points à retenir).

### 18.1 Compagnies armées américaines



La compagnie "D" de chaque bataillon américain ne peut être héliportée que sur une ZA opérationnelle. De plus, si elle est héliportée ailleurs que dans un camp des FS, qu'à An Khe ou Camp Holloway, il faut qu'une autre unité américaine soit présente sur la ZA.

*Favorise l'APVN.*

Note de conception : La compagnie D (Delta) de chaque bataillon, à ce moment de la guerre, était la compagnie armée et contenait généralement des armes plus lourdes que les compagnies de ligne ou de fusilleurs (A, B, C - Alpha, Bravo, Charlie). C'est pourquoi leur valeur de combat a tendance à être légèrement plus élevée. Cependant, elles étaient principalement utilisées pour des missions défensives et étaient rarement (si ce n'est jamais) la première compagnie à arriver sur une zone d'atterrissage. Néanmoins, les joueurs, constatant leur puissance, voudront presque toujours les utiliser de manière non-historique.



### 18.2 Hélicoptère de transport Chinook CH-47



Ces hélicoptères ne peuvent ni charger ni décharger depuis une zone d'atterrissage dangereuse [13.1.1.3] sauf si le joueur APVN révèle ses unités. Dans ce dernier cas, appliquez un MJD supplémentaire de -1 à tout jet de tir de défense aérienne [14.0].

*Favorise l'APVN.*

Note de conception : Les *Chinook* étaient considérés comme trop grands, trop gros, trop lourds, trop lents à charger et décharger sous les tirs. Et c'était le cas...

### 18.3 Capacité de mouvement caché



À la place de leur capacité de mouvement normal de neuf, les marqueurs de mouvement caché ont une capacité de mouvement de six. De plus, des unités se déplaçant entre de tels marqueurs ne peuvent utiliser que six points de mouvement si elles souhaitent rester cachées. En d'autres termes, pour que les unités puissent se déplacer avec leur pleine capacité de mouvement, le joueur APVN doit les révéler, même si elles sont ensuite dissimulées sous un autre marqueur de mouvement caché. Cependant, cela ne supprime pas le marqueur.

*Favorise les AML.*

Note de conception : Les règles standards permettent au joueur APVN de se déplacer sur la carte tout en restant caché en toute impunité. Si les troupes se déplaçaient vraiment aussi vite, il est possible qu'elles soient beaucoup plus faciles à repérer.

### 18.4 Résistance du Viet-Cong



Au lieu de retirer l'unité du jeu, une unité VC éliminée est placée sur la fiche d'information du jeu dix tours plus loin. Elle revient en jeu lors de la phase de renfort

de l'APVN de ce tour et peut être placée dans toute case hors-carte du Cambodge ou avec un QG de l'ANV dissimulé ou l'hôpital.

*Favorise l'APVN.*

Note de conception : Les "pertes" des VC recrutés localement étaient principalement dues à des fuites car ils n'étaient pas aguerris aux batailles rangées. Leur rôle était plus la reconnaissance que le combat.

### 18.5 Embuscade de patrouille des AML



Si la compagnie associée renforce l'hexagone d'un marqueur de patrouille lorsqu'il est attaqué, et que le joueur AML choisit de garder le marqueur dans l'hexagone, alors la compagnie a tendu une embuscade aux attaquants. Lors de la phase de résolution de combat qui suit, appliquez un MJD de +1 à tout jet de combat de manœuvre de l'APVN et de -1 à tout jet des AML dans un combat d'assaut.

*Favorise les AML.*

Note de conception : Les AML pourraient aussi tendre des embuscades...

### 18.6 Cible facile



Lors d'un TDA contre des piles contenant des hélicoptères d'observation, appliquez un MJD supplémentaire de -1 au jet de "toucher" du TDA. De plus, si le TDA touche au but et que le joueur APVN choisit de cibler les hélicoptères d'observation, appliquez un MJD de -2 au jet de la table des dommages du TDA.

*Favorise l'APVN.*

"Théoriquement, il [le pilote de l'OH-13] devait voler à basse altitude et à vitesse réduite pour que les VC puissent lui tirer dessus. Puis, s'il survivait, il pouvait les localiser pour l'artillerie ou les *Gunships*. Quatorze des vingt pilotes d'origine de cette unité d'éclaireurs furent ainsi tués en moins de six mois."

- Robert Mason, *Chickenhawk*



## Scénarios

"Pendant des milliers d'années, les hommes se sont combattus dans des situations où les lignes de bataille n'étaient pas fixes et les mots tels que "ligne de front" et "ligne arrière" n'avaient que peu de sens - car la guerre était partout..."

- Robert D. Kaplan, cité dans *The Centurions*.

Les fiches de scénarios proposées contiennent toutes les informations requises pour jouer chaque scénario. Les scénarios sont de deux sortes : standard et de campagne.

Les deux types de scénarios possèdent des règles spéciales de scénario (RSS) qui s'appliquent seulement à ce scénario. De plus, chaque scénario a ses propres conditions de victoire.

### Scénarios standards

Les scénarios 1 à 7 se concentrent sur de petites actions historiques conçues pour aider les joueurs à apprendre les mécaniques et les règles principales sans être submergés par une sur-réflexion entraînant un blocage ou par le fait d'avoir trop à faire et à se rappeler.

Les scénarios sont numérotés par ordre chronologique. Pour les jouer dans un ordre croissant en termes de taille et de complexité, utilisez l'ordre suivant : 6a, 6b, 3, 5, 4, 1, 2, 7. Ces scénarios utilisent tous la séquence de jeu standard.

Les scénarios n°3, 4, 5, 6a & 6b sont destinés à être joués directement sur les cartes de scénario proposées.

En général, les scénarios standards n'utilisent pas les hélicoptères, les patrouilles, l'observation, l'embuscade ou le mouvement caché, bien qu'ils puissent utiliser une partie de ces concepts.

## Scénarios de campagne

"Celui qui contrôle les Hauts-Plateaux du Centre contrôle le Sud-Vietnam."

- Maxime militaire vietnamienne

Les scénarios de campagne sont des scénarios plus vastes et, en général, plus longs. Ils utilisent tous les types d'unités et toutes les règles. Ces scénarios utilisent la séquence de jeu de campagne.

Remarque pour le scénario n°8 : Certains d'entre vous noteront que le scénario n°8, qui est le début de la campagne, diffère par certains aspects du scénario n°11 (la campagne complète) en ce qui concerne la mise en place et les renforts. Ceci pour tenir compte de la durée plus courte que représente le scénario n°8 en comparaison de la totalité de la campagne.

Remarque pour le scénario n°11 : Nonobstant ce qui précède, les joueurs noteront également que le scénario n°2 utilise une variante d'entrée pour les troupes américaines. Si les joueurs préfèrent utiliser cette méthode plutôt que le début laborieux prévu dans le scénario n°11, considérez le TdJ qui suit la première déclaration de combat sur ou par les unités qui commencent à Pleiku (elles escorteront vraisemblablement l'unité de ravitaillement) comme étant le premier TdJ de renfort et ajustez l'arrivée des renforts prévus en conséquence. Par exemple, si la déclaration de combat se déroule au 2<sup>ème</sup> TdJ, alors le premier renfort américain arrivera au 3<sup>ème</sup> TdJ au lieu du 5<sup>ème</sup> TdJ, c'est-à-dire que tout sera décalé de deux tours de jeu.

"Tout était fini. La division de l'ANV avait clairement quitté le terrain et s'était échappée pour retourner au sanctuaire cambodgien. Les éléments de cavalerie n'avaient plus grand chose d'autre à faire que de retourner à la base et attendre jusqu'à ce que l'ennemi effectue son prochain mouvement."

- Coleman, "Rapport après action de la 1<sup>ère</sup> de cavalerie"

### Scénario n°12 de grande campagne (mise en place libre)

Ce scénario avec une mise en place libre permet aux joueurs d'explorer les possibilités d'un succès majeur d'une infiltration de l'APVN. Potentiellement sans aucunes limitations de déploiement, l'APVN peut attaquer en force n'importe où.

Ce scénario est identique à la grande campagne (scénario n°11) dans tous ses aspects sauf pour la mise en place de l'APVN. Toutes les unités de l'APVN répertoriées pour la "mise en place" dans ce scénario peuvent s'installer librement dans tout hexagone à au moins deux hexagones d'une unité ennemie et/ou d'un hexagone de ville, de village ou de Pleiku. Ce scénario favorise grandement l'APVN, et nous suggérons d'utiliser la variante d'entrée des renforts décrite précédemment.



Chinook CH-47 transportant des 105mm vers une base de tir.

## Notes de conception de Gene :

Lorsque Mitch et moi avons entrepris de créer une nouvelle version de ma première création ludique, *Silver Bayonet*, les trois choses importantes que je voulais accomplir / améliorer dont j'ai parlé à Mitch étaient :

1. Créer une carte de jeu qui soit beaucoup plus précise et qui reflète plus le terrain de la région que l'originale (la carte d'origine était principalement composée d'hexagones de "jungle")
2. Ajuster quelques mécanismes de jeu pour mieux refléter la tactique et le déroulement de la campagne
3. Mettre à jour et tester à nouveau les scénarios pour un meilleur équilibre et plus d'intérêt

Au début du projet, je me suis lancé dans la recherche et la création d'une nouvelle carte de jeu. Pour ceux qui s'intéressent à ce sujet, consultez l'article "Anatomy of a Game Map" [anatomie d'une carte de jeu] que j'ai écrit pour notre blog *InsideGMT* l'année dernière. La recherche cartographique et la création de la carte-test de base a été ma plus grande contribution au projet. Je souhaite publiquement exprimer mes remerciements envers l'artiste Charlie Kibler, qui a pris ma carte de base et l'a transformée en la meilleure carte de jeu opérationnelle du Vietnam que j'ai jamais vue.

Au moment de faire des remerciements, celui à qui je dois le plus est mon co-concepteur, Mitch Land, qui a réalisé presque tout le travail nécessaire pour atteindre les objectifs 2 et 3 ci-dessus. En plus de son travail de conception, il a dirigé les équipes de test et a beaucoup modifié les scénarios. Sans Mitch, ce projet n'aurait pas abouti. Pour les prochains titres, je passe le relais à Mitch pour cette série. J'espère qu'entre son intérêt pour cette série de jeux opérationnels et l'intérêt que ce jeu suscite chez nos joueurs, Mitch continuera à concevoir des jeux sur d'autres sujets pour cette série au cours des prochaines années.

J'éprouve un immense sentiment de gratitude alors que je me réjouis de voir ce jeu terminé et sur les tables de jeux du monde entier. Il est rare d'avoir l'opportunité de recréer et d'améliorer son premier jeu, c'est pourquoi je lui suis très reconnaissant. Mais par dessus tout, je vous suis vraiment reconnaissant, plus de 25 ans après, d'apprécier toujours autant les jeux et de nous donner l'occasion de créer une nouvelle version améliorée de notre premier jeu. Alors merci d'avoir acheté et de jouer à cette nouvelle version de ma première création et à tant de nos jeux tout au long des années. Je souhaite que cette édition de *Silver Bayonet* vous apporte plein d'heures de plaisir ludique.

Bon jeu !

Gene Billingsley

Hanford, Californie

Juillet 2016

## Notes de conception de Mitch :

Comme toujours, ce fut un privilège de travailler avec Gene sur la refonte et le remaniement de ce jeu. Depuis le début, nous nous sommes tous les deux efforcés d'amener non seulement les composants mais aussi le système de jeu aux meilleurs standards actuels pour représenter cette campagne unique, tout en restant aussi fidèles que possible aux mécanismes d'origine.

La campagne dans la vallée d'Ia Drang et ses environs est fascinante à étudier. Depuis le moment où le secrétaire Mc Namara a annoncé la création de la 1<sup>ère</sup> division de cavalerie (aéromobile) jusqu'au jour où la division a assumé la responsabilité de sa zone d'intervention, il ne s'est écoulé que 104 jours. Le général Kinnard<sup>1</sup>, le commandement de la division, a noté : "Quelque part dans les annales de l'organisation militaire, il se peut que des unités aient été activées, organisées et déplacées de 12 000 miles pour combattre, le tout dans un délai de 90 jours [à compter de la date de l'ordre général], mais aucunes ne me viennent immédiatement à l'esprit. Que la 1<sup>ère</sup> division de cavalerie (aéromobile) ait réalisé cela est non seulement remarquable, mais c'est aussi un hommage aux hommes de la division qui consacrèrent une quantité incroyable de temps et d'énergie pour accomplir cette tâche."<sup>2</sup>

Cette campagne a été une accumulation de premières fois, notamment la première fois qu'une opération entièrement aéromobile se déroulait sur un terrain accidenté et hostile, et qu'une force armée américaine de la taille d'une division a manœuvré, s'est battue et a vaincu de grandes unités de l'ANV combattant en tant que division et sous le commandement et le contrôle d'une division.<sup>3</sup>

La campagne d'Ia Drang fut le creuset dans lequel le concept d'aéromobilité reçut son baptême du feu et, selon la plupart des témoignages, fut un succès. Comme Kinnard (général en chef, 1<sup>ère</sup> division de cavalerie (aéromobile)) le dit dans son analyse de commandant du rapport après action de la 1<sup>ère</sup> de cavalerie n°4<sup>4</sup>, "La campagne de Pleiku a été le premier véritable test de combat de la "première équipe" en tant qu'unité, et pour le concept d'aéromobilité. Le résultat indique clairement que les deux se sont montrés à la hauteur." Il existe plusieurs raisons pour expliquer ce succès, qui peut principalement être attribué à deux

choses : l'entraînement intensif au concept d'aéromobilité et un manque total de préparation de l'ANV au changement soudain de tactique.

Dans le cadre d'une campagne globale visant à couper le Vietnam en deux en passant par les Hauts-Plateaux du Centre, la campagne a débuté, comme tant d'autres avant, par une attaque de l'ANV / VC sur un camp de base des forces spéciales (Plei Me). Comme auparavant, le but premier de l'attaque n'était pas nécessairement de capturer le camp mais de faire sortir la section de réserve de Pleiku et de lui tendre une embuscade en cours de route (attaque et leurre). C'était le mode opératoire de l'ANV / VC depuis des années et, en général, il fonctionnait à chaque fois.

Il fonctionna cette fois, trop bien, à l'exception d'un changement crucial : l'ARVN fit appel à l'armée américaine pour son aide et son assistance. Ce qui commença comme une petite opération de renfort et de réaction pour aider l'ARVN à faire passer sa section de réserve dans le camp assiégé devint la première campagne aéromobile au Vietnam. Le MACV (*Military Assistance Command, Vietnam* [commandement d'assistance militaire au Vietnam]) avait entendu des rumeurs d'une offensive envisagée dans la région. C'est la principale raison pour laquelle Westmoreland (commandant général du MACV) a placé la 1<sup>ère</sup> de cavalerie à An Khe. Ainsi, après avoir sauvé l'ARVN, Kinnard a demandé et obtenu l'autorisation de mener une mission agressive de recherche et de destruction dans une zone d'opérations tactique qui s'étendait sur près de 2500 kilomètres carrés : "La division a reçu pour mission de rechercher, repérer et détruire les forces ennemies qui constituaient une menace pour Pleiku et l'ensemble des Hauts-Plateaux du Centre."<sup>5</sup>

L'ennemi que les USA affrontaient au Vietnam était dur et tenace :

"Les troupes de la 1<sup>ère</sup> de cavalerie avaient constaté que l'ennemi était bien entraîné, agressif et majoritairement équipé d'armes automatiques avec beaucoup de munitions. Il était expert dans l'art du camouflage et cherchait à se rapprocher en force pour rendre l'appui-feu américain moins efficace et nous forcer à combattre selon ses conditions. Il s'est battu jusqu'à la mort. Blessé, il continuait à se battre et devait être approché avec une extrême prudence : beaucoup de troupes amies furent abattues par des soldats de l'armée nord-vietnamienne blessés."<sup>6</sup>

Cependant, l'ANV n'était pas préparée à la vitesse à laquelle les opérations aéromobiles se déroulèrent. À chaque instant, il semblait que les "soldats du ciel" tombaient sur eux, quel que soit l'endroit où ils essayaient de se cacher.

Ceci dit, tenter de rassembler tout ça dans le format d'un jeu, même si je ne partais pas de zéro, fut un vrai challenge. J'ai beaucoup lu, non seulement sur la campagne mais aussi sur le Vietnam, pour m'assurer que j'étais dans le bon état d'esprit. Consultez la bibliographie pour plus de détail.

Mon but, en apportant les changements que j'ai faits, était de mettre en évidence les différentes caractéristiques naturelles des tactiques, de la doctrine et des capacités de chacun des camps. Pour le joueur AML, cela se traduit par une aptitude à réunir une écrasante puissance de feu et une grande mobilité en jeu, tout en ayant à faire face aux insuffisances de l'ARVN. En revanche,

malgré sa mobilité aérienne, les AML sont encore quelque peu liées à leur base logistique, représentée dans les jeux de la campagne par les mécanismes de disponibilité des hélicoptères et les conditions d'utilisation de l'unité d'approvisionnement. S'agissant du joueur APVN, il dispose d'une capacité à se déplacer sans être vu ainsi qu'à rester un ennemi insaisissable et fuyant lorsque qu'il est découvert. Par ailleurs, les unités ont tendance à se rétablir rapidement, ce que montre le taux de remplacement élevé.

Le joueur AML doit essayer de trouver, repérer et détruire l'ennemi. Le joueur APVN doit jouer un tour de passe-passe avec ses unités cachées tout en manœuvrant pour atteindre les cibles fixes des AML comme Plei Me ou Duc Co.

L'une des choses que les joueurs doivent avoir en tête lorsqu'ils jouent à ce jeu est qu'on était encore au début de la guerre. L'ANV n'avait pas encore adapté sa tactique à la nouvelle méthode de guerre aéromobile (en fait, il lui fallut plusieurs mois après la campagne pour réécrire entièrement sa doctrine tactique), si bien que, toujours insaisissable, elle avait tendance à ne pas réagir aussi vite que nécessaire pour rompre le contact. De plus, elle n'était pas préparé à la manière américaine de faire la guerre, basée sur une puissance de feu massive. Ce fut à ce moment que l'ANV commença à modifier sa tactique pour "les serrer à la ceinture" dans l'optique d'annuler les capacités supérieures de puissance de feu délivrées par l'artillerie, l'aviation et les hélicoptères armés de roquettes.

Par ailleurs, l'ANV faisait face à l'une des divisions les plus professionnelles de l'armée américaine. En raison de l'entraînement rigoureux au concept d'aéromobilité que la plupart d'entre elles avaient suivi avant d'être envoyées au Vietnam, la grande majorité des troupes étaient hautement motivées, formées et comprenaient leur travail comme peu d'unités pouvaient le faire.

Tous ces facteurs sont pris en compte dans le jeu, à travers différents mécanismes comme les valeurs d'efficacité élevées des USA, l'abondance de l'artillerie, les points aériens, les hélicoptères et l'aéromobilité. Quant à l'ANV, elle peut se cacher mais il peut lui être difficile d'atteindre et de maintenir le rythme.

Ce jeu, qui célèbre à la fois son 25<sup>ème</sup> anniversaire et le 50<sup>ème</sup> anniversaire de la campagne, est dédié à la mémoire de ces hommes qui ont tant accompli si loin de chez eux et, plus spécialement, de ceux qui donnèrent la dernière mesure de leur dévouement pendant cette campagne.<sup>7</sup>

J'espère que vous prendrez autant de plaisir à jouer au jeu que j'en ai pris à le concevoir / le développer !

Mitchell Land

#### Notes

1 Harry Kinnard, qui a commandé la 1/501 de la 101<sup>ème</sup> aéroportée pendant la Bataille des Ardennes. Il aurait encouragé McAuliffe à répondre à l'appel à la reddition des Allemands par cette première réponse : "Nuts!"

2 Coleman, J. D. *Pleiku: The Dawn of Helicopter Warfare*. St. Martin Press, 1988. p.63

3 Il est à noter que, plus tôt dans l'année, trois bataillons de marine avaient eu maille à partir avec un régiment Viet-Cong lors de l'opération *Starlite* (du 18 au 24 août 1965) et, pendant l'opération *Hump* (du 5 au 9 novembre 1965), un bataillon de la 173<sup>ème</sup> brigade aéroportée (avec les Australiens en soutien) a mené des opérations de grande envergure contre un important adversaire Viet-Cong.

4 Je recommande chaudement la lecture du rapport après action, en particulier les différentes analyses. Voir le lien dans la bibliographie plus bas.

5 Ibid., p. 93

6 Tolson, John J., Lt. Gen. "Vietnam Studies, Airmobility, 1961-1971", Dept. of the Army, 1999, p.81-82 [Notez que ce paragraphe correspond, presque mot pour mot, à l'évaluation de l'APVN faite par le colonel Moore dans son rapport après action de la bataille et de la campagne LZ X-RAY.]

7 Tous les noms des soldats tombés lors de la campagne sont gravés sur le panneau 3-Est du *Vietnam Veterans Memorial* à Washington, D.C.



Le Lt. Col. Hal Moore et le Sgt. Major Plumley.

## Exemple de jeu

Cet exemple de jeu, qui ne prétend pas être exhaustif, couvrira la plupart des aspects des règles. Les décisions prises et les actions réalisées ne sont pas nécessairement les meilleures. Elles ont été choisies pour mettre en valeur diverses règles à mesure que nous suivons la séquence de jeu.



Si on observe la situation, on peut voir l'APVN se rapprocher de la garnison de Duc Co (3 x CIDG [1 x fatigué] et DELTA). Certains éléments du 3<sup>ème</sup> escadron de cavalerie blindée de l'ARVN (QG/3, 1/3 et 2/3 [fatigué]) opèrent au sud de Duc Co avec le 6<sup>ème</sup> bataillon aéroporté de l'ARVN fatigué et le Lt. Col. Truong. Une patrouille du CIDG, d'un tour précédent, est déjà sur la carte. Notez que plusieurs des unités sont fatiguées. Trois bataillons de l'APVN se cachent dans la jungle bien que le joueur AML ne le sache pas puisqu'ils sont tous sous des marqueurs de mouvement caché. Ces marqueurs pourraient tous cacher des unités ou n'être que des marqueurs de leurre. Bien sûr, pour cet exemple, nous savons que certains d'entre eux ne sont pas des marqueurs de leurre.

### Phase initiale

Aucun camp n'a obtenu de victoire automatique [17.2] en réalisant les conditions de tous ses jetons de victoire automatique piochés au hasard (comme indiqué dans les scénarios de campagne qui les utilisent). Le joueur AML ajuste les points aériens disponibles [11.0] en lançant un dé. Il obtient un 5, ce qui lui permet d'utiliser 20 points pendant le tour. Cependant, lors des tours précédents, deux points aériens ont été détruits par un tir de défense aérienne de l'APVN, donc le total disponible passe à 18 points aériens. Le joueur AML vérifie alors la disponibilité de ses hélicoptères [13.4] en déplaçant automatiquement ceux de

la case "1 Mission" et "Grounded 1 [au sol 1]" à "Ready [prêt]", en lançant un dé pour ceux de la case "2 Missions", et en déplaçant les unités de "Grounded 2" vers "Grounded 1". Nous supposons que tous les hélicoptères ont réussi leur test de préparation. Le joueur AML dévoile alors au joueur APVN les marqueurs de mouvement caché qu'il a pris pour diverses raisons, comme (entre autres) l'observation, les attaques ou les tirs de défense aérienne de l'APVN [16.3].

### Phase de récupération

Tous les marqueurs de tir "First" et "Final" des activités du tour précédent sont retirés des unités d'artillerie des deux camps. Les deux camps peuvent maintenant récupérer de leur fatigue [2.6.7]. Le joueur AML peut automatiquement faire récupérer l'unité empilée avec le Lt. Col. Truong. Si cette unité se trouvait dans une zone de contrôle ennemie [5.0], elle devrait passer un test d'efficacité [2.4.5] afin de récupérer. L'ARVN 2/3 (à côté de la patrouille du CIDG et des autres unités du 3<sup>ème</sup> escadron de cavalerie blindée) et l'unité du CIDG à Duc Co ne peuvent pas récupérer parce qu'ils ne sont pas dans un endroit approprié ou empilés avec un chef. Le joueur APVN effectue aussi sa récupération de fatigue à ce moment-là en suivant les mêmes règles. Le joueur APVN n'a pas perdu d'unités de quartier général (QG), on saute donc cette étape [12.4.2]. Les deux camps peuvent maintenant dépenser leurs points de remplacement [15.1] pour reconstruire les unités, soit en les ramenant à pleine puissance, c'est-à-dire en les retournant depuis leur face réduite ou en les récupérant de la pile des unités éliminées. Dans ce cas, toutes ces activités se déroulent dans d'autres secteurs de la carte.

### Tour du premier joueur

Pour ce scénario, le joueur AML est désigné comme étant le premier joueur, il commence donc son tour. Puisqu'il est le premier joueur, il effectue sa première phase d'observation.

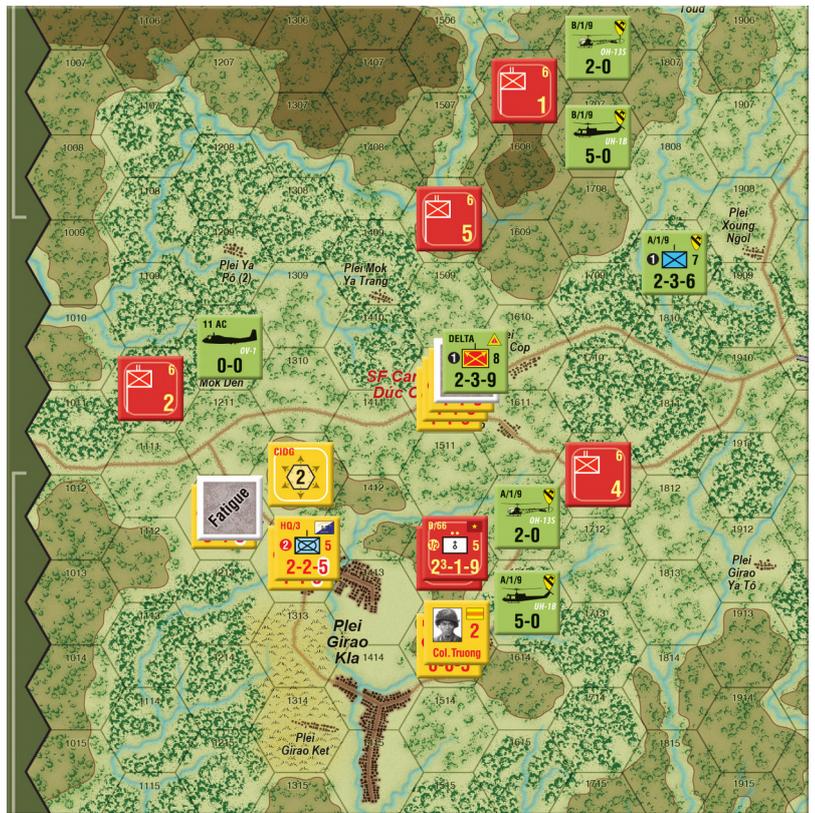
### Phase de première observation

Le joueur AML prend son Mohawk OV-1 et les hélicoptère d'observation de la 1/9 (OH-13) et les déplace dans un hexagone de marqueur de mouvement caché [16.5.1]. Les OH-13 peuvent être escortés par les *Gunship* de la 1/9 (UH-1B). (Les unités sont représentées décalées par rapport à l'hexagone du marqueur pour plus de lisibilité.) Le joueur APVN peut maintenant choisir de révéler ou non des unités pour le tir de défense aérienne (TDA) [14.0]. Il doit révéler une seule unité d'artillerie cachée et/ou plus de pas d'unités que la puissance de bombardement [2.4.2] des unités américaines. En l'espèce, le joueur APVN choisit de révéler une unité d'artillerie du marqueur de mouvement caché n°3 comme unique TDA et lance un dé sur la table de réussite des tirs de défense aérienne. Il ajoute un MJD supplémentaire de -1 pour avoir révélé une unité d'artillerie dans ou adjacente à l'hexagone. Il obtient un 3, modifié en 2 et touche les hélicoptères. Il doit maintenant choisir sur quel type d'hélicoptère il souhaite tirer : l'hélicoptère d'observation ou le *Gunship*. Il choisit de tirer sur l'hélicoptère d'observation et fait un jet sur la table de dommages des tirs de la défense aérienne, il obtient un 4. Le résultat est un "Abort 2 [abandon 2]", donc le A/1/9 OH-13 est placé sur la case "Grounded 2" de l'aide de jeu des AML.

Le joueur AML effectue maintenant son jet d'observation [15.5.1.3]. En croisant la ligne du type de terrain avec la colonne d'observation sur la table des effets du terrain (TET), il utilise le chiffre à gauche du symbole "I" car il s'agit d'une observation aérienne. Il aurait pu gagner un MJD de -1 pour sa tentative sur le marqueur de mouvement caché n°3 puisqu'il y a un hexagone adjacent occupé par un ami mais, comme la mission de l'OH-13 a été interrompue, aucun jet d'observation n'est effectué.

De ce fait, il ne révèle pas non plus les marqueurs n°1 et n°2. Il procède maintenant au bombardement des unités révélées. Puisque les missions contre les marqueurs n°1 et n°2 ont échoué, ces unités retournent tout simplement à leur base dans la case de mission appropriée ("1 Mission" dans ce cas précis). Même s'il n'y a pas eu de tentative d'observation pour le marqueur n°3, il y a maintenant une unité révélée dans l'hexagone, et le *Gunship* de la 1/9 UH-1B en escorte peut bombarder cet hexagone. Le joueur AML croise sa puissance de bombardement de 5 avec son jet de 2 (aucun MJD ne s'applique car il n'y a pas d'artillerie qui tire et il y a une unité amie adjacente) et obtient pour résultat 2F. Le résultat "F" impose au joueur APVN de placer un marqueur de fatigue sur une unité dans l'hexagone. Cela peut être soit l'artillerie révélée soit une unité sous marqueur de mouvement caché (il choisit cette dernière). Le résultat de 2 est alors divisé par la valeur de défense du terrain (VDT) de l'hexagone de colline boisée de 3, sans retenue des fractions. Le résultat, en nombre entier, est le nombre de pas perdus qui, dans ce cas est de zéro puisque 2 divisé par 3 donne une fraction abandonnée. Le A/1/9 UH-1B retourne maintenant à sa base.

Le joueur AML place ou déplace ensuite les marqueurs de patrouille [16.5.2]. Il est satisfait de l'endroit où se trouve le marqueur de patrouille du CIDG qu'il laisse donc en place. Mais



comme il possède d'autres unités du CIDG à Duc Co, il décide d'en placer une autre. Chaque unité du CIDG peut soutenir un marqueur de patrouille. Il le place dans un rayon de 9 points de mouvement terrestre non-routier de l'unité du CIDG. Il aimerait placer un troisième marqueur de patrouille du CIDG mais une unité fatiguée ne peut pas être utilisée pour en placer un. Il décide aussi de placer les marqueurs de patrouille DELTA et B/1/9. Il voudrait placer le marqueur de patrouille A/1/9 mais son unité mère est déjà sur la carte, donc il ne peut pas le faire. Il fait maintenant un jet d'observation en utilisant les marqueurs. Puisqu'il y a d'autres unités sous le marqueur de mouvement caché n°3 (le marqueur aurait été retiré si l'unité d'artillerie avait été la seule unité présente), il décide qu'il va utiliser le marqueur du CIDG nouvellement placé pour tenter de l'observer. De plus, il utilisera l'autre marqueur du CIDG pour l'assister, ce qui lui donnera un MJD de -1 (cela signifie que le marqueur du CIDG qui aide ne peut pas faire son propre jet d'observation). Comme pour l'observation aérienne, il croise la ligne du type de terrain avec la colonne d'observation mais, cette fois, il utilise le chiffre à droite du symbole "I" pour l'observation de la patrouille. Il obtient 6, modifié en 4 (-1 pour soutien et -1 pour hexagone adjacent occupé par une unité amie) qui est une réussite, mais de justesse. Le joueur APVN révèle que tout le bataillon 9/66 (notez la fatigue qui a été appliquée lors du premier bombardement) se trouve dans cet hexagone et remet le marqueur n°3 au joueur AML (il sera rendu au prochain tour). Puis, la patrouille DELTA jette un dé et ne parvient pas à observer le n°5. B/1/9, cependant, a plus de chance et obtient un 1. Sur un 1 naturel, le marqueur est placé 10 tours plus loin sur la piste d'information du jeu, moment où il deviendra disponible pour le joueur APVN. Le joueur APVN révèle que deux compagnies du bataillon 8/66 sont dans cet hexagone. Puisque le joueur AML y a trouvé des



unités ennemies, il peut automatiquement déployer l'unité mère associée dans l'hexagone du marqueur de patrouille. Dans ce cas, comme il s'agit du 1/9, il peut utiliser le transport par hélicoptère pour le faire tant que l'unité mère se trouve dans un endroit approprié [16.5.2.3]. Le marqueur de patrouille est retiré à l'arrivée de l'unité mère.

### Phase des renforts & phase de camouflage

Le joueur AML n'a aucun renfort prévu pour ce tour et la phase de camouflage est uniquement effectuée pendant le tour du joueur APVN, si bien que les deux phases sont ignorées.

### Phase de mouvement

Espérant éventuellement ramener son unité de l'ARVN fatiguée à Camp Holloway pour récupérer de la fatigue, il déplace l'unité 2/3 de l'ARVN dans l'hexagone 1211. Puisqu'il s'est déplacé adjacent à un marqueur de mouvement caché, le joueur APVN a la possibilité d'annoncer une embuscade [16.6] s'il y a des unités dissimulées par le marqueur.

En l'occurrence, il y a bien des unités cachées et le joueur APVN décide de tendre une embuscade à l'unité de l'ARVN qui se déplace.

Il révèle que le bataillon 7/66 est dans l'hexagone avec la section d'artillerie de mortier C/66. Le joueur APVN retourne le marqueur de mouvement caché sur sa face "Ambush" et le place sur les unités désormais révélées (décalées ici pour les besoins de l'exemple). Il jette un dé sur la

table de combat d'assaut (il n'y a pas de coordination d'attaque [7.0] requise et l'embuscade modifie la séquence du combat d'assaut [9.0]). Sa puissance d'attaque totale [2.4.1] est de 14 puisqu'il inclut l'unité de mortier dans l'embuscade. Seuls quatre points d'empilement peuvent attaquer lors d'un assaut et, comme les D/7/66 et C/66 ont des valeurs d'empilement de 1/2, le joueur APVN respecte cette restriction. Le joueur APVN aimerait gagner des MJD supplémentaires en retournant d'autres marqueurs de mouvement caché sur leur côté embuscade mais aucun ne se trouve dans un rayon de deux hexagones. Il gagne cependant un MJD de -1 grâce à l'unité de mortier présente parmi les unités d'embuscade. Les MJD de terrain ne s'appliquent pas lors des attaques en embuscade, si bien que le jet de 5 du joueur APVN, modifié en 4, entraîne 2 pas de pertes. L'unité de l'ARVN est éliminée. Le joueur AML est néanmoins toujours autorisé à effectuer un bombardement défensif et choisit d'y allouer 10 points aériens. Puisque le joueur APVN n'a pas plus de pas que la puissance de bombardement allouée, il n'y a pas de TDA. Le joueur AML obtient un 3, qui est modifié par +1 pour les unités ennemies adjacentes (la patrouille ne compte pas) pour donner un 4. Le résultat de 3 est divisé par la VDT de 2 (toutes les unités effectuant un assaut sont considérées comme étant dans une VDT de 2) et le joueur AML, retirant les fractions, élimine un pas de l'APVN. Normalement, le joueur AML devrait lancer un dé sur la

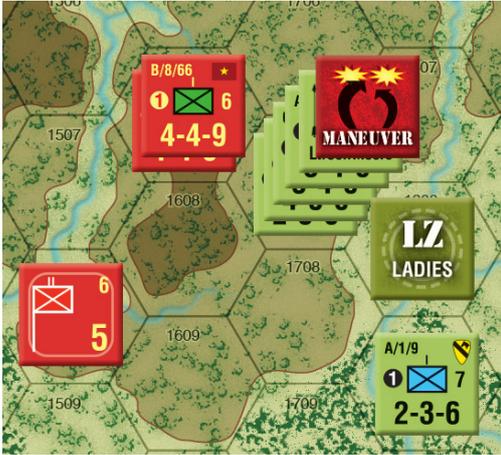
table de combat d'assaut mais le 2/3 a été éliminé par l'embuscade. Le marqueur de mouvement caché d'embuscade est alors placé deux tours de jeu plus loin et reviendra en jeu lors de la phase initiale de ce tour-là.

Le joueur AML continue à déplacer les unités déjà sur la carte comme indiqué. De plus, voyant le danger que représentent les trois bataillons de l'APVN pour Duc Co, le joueur AML décide qu'il est temps d'utiliser sa mobilité aérienne pour intervenir. Il établit d'abord une zone d'atterrissage opérationnelle (ZAO), LZ PAR, sur 1910 et, utilisant un hélicoptère de transport CH-47, transporte la batterie d'artillerie B/2/19 vers l'hexagone. B/2/19 reçoit un marqueur "First Fire" pour s'être déplacé. Les hélicoptères de transport peuvent transporter jusqu'à leur capacité de transport notée en pas. Notez que les batteries d'artillerie comptent double, si bien que, dans ce cas, la seule unité que le CH-47 puisse transporter est la batterie d'artillerie. Comme il n'y a aucune unités ennemies adjacentes à l'hexagone, il n'y a pas de TDA. Puis, le joueur AML décide d'utiliser le C/227 UH-1D pour amener une compagnie d'infanterie américaine 2/7 de An Khe à Duc Co (les camps des forces spéciales sont considérés comme étant des ZAO). C/227 chargera également l'unité du CIDG fatiguée et la ramènera à An Khe afin qu'elle puisse se rétablir. Bien que le B/2/7 ait deux pas et qu'il utilise toute la capacité de transport du C/227, l'hélicoptère de transport est autorisé à doubler sa capacité s'il commence une telle mission dans un hexagone de base, s'il décharge et charge dans le même hexagone, et retourne immédiatement à la base [13.1.4]. Pour soutenir le Lt. Col. Truong, le joueur AML déclare que 1612 servira de ZA expédiente et utilise B/227 pour déplacer B/1/7 dans l'hexagone. Une seule compagnie peut charger / décharger dans une ZA expédiente. Le joueur AML choisit d'escorter la mission de transport avec le C/2/20 ARA. Cela exclut tout TDA par l'APVN. Toutefois, étant donné que la ZA est adjacente à un hexagone occupé par l'ennemi, elle est considérée comme étant une ZA dangereuse [13.1.1.3] et le joueur AML doit faire un test d'efficacité pour l'unité à décharger, dont l'échec entraînerait la fatigue de celle-ci. Ici, nous supposons que le test réussit. Finalement, le joueur AML décide d'établir une autre ZAO, LZ LADIES, en 1808, et décharge le reste de US 1/7 avec le Lt. Col.



Moore. Comme ce mouvement nécessite une capacité de transport de 6, il utilise à la fois le A/227 UH-1D et le B/228 CH-47. Puisque les unités ont atterri dans la jungle clairsemée, il croise le ligne du type de terrain concerné avec la colonne du type de ZA sur la TET et voit qu'il conserve la moitié de sa capacité de mouvement. En croisant la ligne du type de terrain "colline boisée" avec la colonne "coût du mouvement", il voit que, puisqu'il ne lui en coûtera que 3 points de mouvement pour entrer, il déplacera le Lt. Col. Moore et ce qui reste de son bataillon dans l'hexagone 1707 avec B/1/9. Comme il n'y a aucune possibilité de TDA, toutes les unités d'hélicoptère sont remplacées sur la carte du joueur AML dans la case "1 Mission".

### Phase de déclaration de combat



Pendant cette phase [6.1], le joueur AML décide de mener un combat de manœuvre contre les unités faisant face au Lt. Col. Moore. Les unités de l'APVN faisant face au Lt. Col. Truong posent un dilemme au joueur AML. Les unités

motorisées ne peuvent effectuer que des combats de manœuvre dans les collines boisées et reçoivent le marqueur correspondant. Il s'agit présentement d'une attaque à 1:2, aussi le joueur AML décide que le bataillon aéroporté réalisera un combat de manœuvre. Le B/1/7 fraîchement débarqué mènera un assaut tout seul.



### Phase de bombardement offensif

Le joueur AML décide de bombarder les deux hexagones qu'il va attaquer. Pour les unités en 1512 (en dessous de Duc Co), il assigne C/2/20 ARA (ce sera sa deuxième et dernière mission pour le tour) avec 1 point aérien et la batterie d'artillerie B/2/19 (qui recevra donc un marqueur "Final Fire") pour une puissance de bombardement totale de 15. Pour les unités en 1607 face au Lt. Col. Moore, il assigne l'artillerie B/6/14 (hors champ de l'extrait de carte présenté) ainsi que 3 points aériens pour une puissance de bombardement totale de 11. Le joueur APVN effectue tous ses TDA. Il n'y aura pas de TDA en 1512 puisque la puissance de bombardement aérien combinée est supérieure au

nombre de pas de l'APVN dans ou adjacent à l'hexagone visé. Le joueur APVN, avec 4 pas révélés en 1607, pourra effectuer des TDA. Il obtient un 1, qui touche et, avec un unique choix, cible les points aériens. Le jet de dommage suivant donne un résultat de -1 qui sera soustrait de la puissance de bombardement totale, la ramenant à 10. Le joueur AML résout alors le bombardement.



En 1512, sa puissance de bombardement est de 15 et il bénéficie d'un MJD de -1 grâce à l'utilisation de l'artillerie dans un rayon de deux hexagones du Lt. Col. Truong. Il obtient un 4, modifié en 3, qui donne pour résultat 4F. Le F est une autre fatigue et, en divisant le 4 par la VDT de la colline boisée de 3 (et en retirant les fractions), résulte en un pas de perte. Le joueur APVN applique les deux résultats à l'une des compagnies d'infanterie. En 1607, le joueur AML tire un 6 et obtient un résultat de 2 qui, divisé par la VDT de la jungle de montagne de 4, ne donne rien.

### Phase de réaction au combat

Durant l'étape de refus du combat [6.2], le joueur APVN détermine qu'il ne peut pas effectuer de refus en 1512 car ses unités sont attaquées à la fois par un combat de manœuvre et d'assaut. En 1607, cependant, il peut tenter de refuser le combat. Le joueur APVN fait un test d'efficacité avec l'unité dans l'hexagone ayant la plus haute valeur d'efficacité (VE) et soustrait la VDT de l'hexagone du jet de dé. Dans le cas présent, la VDT de 4 soustraite du plus mauvais résultat possible, 10, est un succès automatique. Les unités de l'APVN se retirent dans la jungle pour se battre à nouveau. Le joueur AML retire le marqueur de combat de manœuvre et choisit d'avancer dans l'hexagone avec seulement les unités 1/7.

Lors de l'étape de réaction du défenseur [6.3], le défenseur peut tenter de déplacer des unités adjacentes dans l'hexagone attaqué. Dans ce cas précis, il n'y a aucune unité disponible pour le faire donc on saute cette étape.

### Phase de résolution du combat

Il ne reste qu'un seul hexagone en défense, donc le joueur AML résoudra les combats de manœuvre et d'assaut contre cet hexagone. S'il y avait d'autres hexagones de combat, il résoudrait alors, dans l'ordre qu'il choisirait, les combats de manœuvre et/ou d'assaut contre ces hexagones.



marqueur de patrouille ni adjacent à une unité ennemie. Dans cette situation, malheureusement, il n'y a que peu d'endroit où les placer, si bien qu'ils se retrouvent près du bord de la carte.

### Phase de mouvement

Le joueur APVN déplace ses unités. Les unités fatiguées en 1512, souhaitant s'éloigner des unités des AML et espérant récupérer de la fatigue au Cambodge se déplacent de 1512 à 1412 pour 4 points de mouvement (PM). La colline boisée coûte normalement 3 PM mais le joueur APVN peut se déplacer directement de ZdC en ZdC et ne pas s'arrêter en dépensant un PM supplémentaire. Elles continuent de se déplacer vers 1312 et vers 1212 pour 2 autres PM chacun et, finalement, entrent en 1211 pour 1 PM, pour un total de 9. Les autres unités se déplacent à côté de Duc Co comme indiqué.

### Phase de déclaration de combat

Le joueur APVN déclare que toutes ses unités mèneront des combats de manœuvre.

### Phase de bombardement offensif

Le joueur APVN déclare que C/66 (1411) et un autre mortier (caché - mais évidemment sous le marqueur de mouvement caché n°5) vont faire feu. Les deux sont dotés de marqueurs "First Fire" (l'unité camouflée l'est sur l'aide du joueur APVN). Le joueur APVN n'obtient aucun résultat.

### Phase de réaction au combat

Le joueur AML ne peut pas refuser le combat s'il est dans un camp des forces spéciales. Il souhaiterait renforcer le camp avec une autre compagnie d'infanterie d'An Khe par un transport en hélicoptère mais il ne peut le faire parce que l'hexagone ne peut recevoir d'autre unité (4 points d'empilement). Si tel n'était pas le cas et que le joueur avait une unité dans une base d'hélicoptères avec un hélicoptère de transport disponible, il pourrait faire un jet sous la valeur d'efficacité de l'unité et, s'il le réussissait, l'utiliser pour la déplacer vers Duc Co. Le TDA pourrait être possible et l'unité soumise à une zone d'atterrissage dangereuse. En supposant que l'hélicoptère survive, il pourrait, ainsi que toute escorte, rester dans l'hexagone et fournir un soutien pour un combat de manœuvre ou un bombardement défensif.

### Phase de combat & phase finale de camouflage

Elles sont identiques aux phases expliquées précédemment et seront ignorées par souci de concision.

### Interphase administrative

À ce stade, le joueur AML retire toutes les ZA "Closed [fermées]". Dans ce cas, la ZA LADIES est considérée comme fermée parce qu'elle ne contient pas au moins une unité des AML. La ZA est retirée de la carte et placée cinq tours de jeu plus loin. Elle sera à nouveau disponible lors de la phase de renfort de ce tour-ci.

Le joueur AML déplace le marqueur des points aériens à zéro s'il n'y est pas déjà. Les points aériens ne sont pas conservés d'un tour à l'autre.

Si c'était le dernier tour du scénario, la victoire [17.0] serait calculée sur la base des points gagnés selon les instructions du scénario.



Combat d'assaut.

# INDEX

|  |    |  |    |
|--|----|--|----|
| <b>Actions de pré-combat</b> .....               | 8  | <b>Indicateur de ZdC</b> .....             | 3  |
| Réactions du défenseur.....                      | 9  | <b>Limites de mission</b> .....            | 20 |
| Refus de combat.....                             | 9  | <b>Missions d'observation</b> .....        | 25 |
| <b>Artillerie</b> .....                          | 14 | Hélicoptères.....                          | 25 |
| B/6/14.....                                      | 18 | Mohawk OV-1.....                           | 18 |
| Bombardement défensif.....                       | 14 | Résolution.....                            | 26 |
| Bombardement offensif.....                       | 17 | <b>Mouvement</b> .....                     | 6  |
| Mortier.....                                     | 17 | Capacité.....                              | 4  |
| Restrictions de l'artillerie.....                | 15 | Étendu.....                                | 7  |
| Soutien au combat de manœuvre.....               | 15 | Hélicoptères.....                          | 20 |
| <b>Avance après combat</b> .....                 | 13 | Motorisé.....                              | 6  |
| <b>Bases d'hélicoptères</b> .....                | 21 | Rivières.....                              | 6  |
| Changement de base.....                          | 21 | Routes.....                                | 6  |
| Combat.....                                      | 21 | Ruisseaux.....                             | 6  |
| QG de brigade.....                               | 21 | <b>Mouvement caché</b> .....               | 24 |
| <b>Chefs</b> .....                               | 16 | Capture de marqueur.....                   | 25 |
| <b>Combat</b> .....                              | 8  | Embuscade.....                             | 27 |
| Bases d'hélicoptères.....                        | 22 | Marqueurs.....                             | 24 |
| Combat d'assaut.....                             | 13 | QG.....                                    | 25 |
| Combat de manœuvre.....                          | 11 | Révélation.....                            | 24 |
| Effets du terrain.....                           | 7  | <b>Mouvement étendu</b> .....              | 7  |
| Pas de retraite.....                             | 12 | <b>Observation</b> .....                   | 25 |
| <b>Combat d'assaut</b> .....                     | 13 | Effets du terrain.....                     | 7  |
| Procédure.....                                   | 13 | <b>Pas de retraite</b> .....               | 12 |
| Résolution.....                                  | 13 | <b>Patrouille</b> .....                    | 26 |
| Restrictions.....                                | 13 | Définition du rayon d'action.....          | 4  |
| <b>Combat de manœuvre</b> .....                  | 11 | <b>Puissance aérienne</b> .....            | 16 |
| Avance après combat.....                         | 13 | Bombardement.....                          | 14 |
| Pas de retraite.....                             | 12 | Tir de défense aérienne.....               | 22 |
| Procédure.....                                   | 12 | Transport aérien.....                      | 22 |
| Résolution.....                                  | 12 | <b>Puissance d'attaque</b> .....           | 4  |
| Résultat.....                                    | 12 | <b>Puissance de bombardement</b> .....     | 4  |
| Retraite.....                                    | 12 | <b>QG</b> .....                            | 17 |
| <b>Coordination de l'attaque</b> .....           | 10 | Coordination de l'attaque.....             | 10 |
| <b>Déclaration de combat</b> .....               | 8  | Mouvement caché.....                       | 25 |
| Restrictions.....                                | 8  | <b>QG de brigade</b> .....                 | 21 |
| <b>DELTA</b> .....                               | 18 | <b>Réaction du défenseur</b> .....         | 9  |
| <b>Éclaireurs de cavalerie 1/9</b> .....         | 18 | Restrictions.....                          | 9  |
| <b>Embuscade</b> .....                           | 27 | <b>Refus de combat</b> .....               | 9  |
| Embuscade de patrouille des AML (optionnel)..... | 29 | Éligibilité.....                           | 9  |
| <b>Fatigue</b> .....                             | 5  | Restrictions.....                          | 9  |
| Combat de manœuvre.....                          | 12 | <b>Renforts</b> .....                      | 23 |
| Pas de retraite.....                             | 12 | 66ème régiment de l'ANV.....               | 23 |
| Récupération.....                                | 5  | Retrait.....                               | 23 |
| Supplémentaire.....                              | 5  | <b>Retrait</b> .....                       | 23 |
| <b>Force de défense</b> .....                    | 4  | <b>Retraites</b> .....                     | 12 |
| <b>GDCL</b> .....                                | 18 | Hélicoptères.....                          | 20 |
| <b>Hélicoptères</b> .....                        | 19 | <b>Soutien au combat de manœuvre</b> ..... | 12 |
| Bases d'hélicoptères.....                        | 21 | <b>Terrain</b> .....                       | 6  |
| Bombardement.....                                | 22 | Effets du combat.....                      | 6  |
| Changement de base.....                          | 21 | Effets sur l'observation.....              | 7  |
| Disponibilité.....                               | 22 | Indicateur de ZdC.....                     | 7  |
| Escorte.....                                     | 21 | Rivières.....                              | 6  |
| Limites de mission.....                          | 20 | Routes.....                                | 6  |
| Missions d'observation.....                      | 25 | Ruisseaux.....                             | 6  |
| Mouvement.....                                   | 20 | Type de zone d'atterrissage.....           | 7  |
| QG de brigade.....                               | 21 | Valeur de défense du terrain.....          | 7  |
| Tir de défense aérienne.....                     | 22 | <b>Test d'efficacité</b> .....             | 4  |
| Zone d'atterrissage.....                         | 19 | <b>Unités</b> .....                        |    |
| <b>Hôpital</b> .....                             | 17 | B/6/14.....                                | 18 |
|  |    | Blindées.....                              | 17 |
|  |    | Cachées.....                               | 24 |
|  |    | Chefs.....                                 | 16 |

|   |           |
|---|-----------|
| CIDG.....   | 18        |
| Compagnies armées américaines.....                    | 28        |
| Compagnies armées américaines (optionnel).....        | 28        |
| DELTA.....  | 18        |
| Éclaireurs de cavalerie des USA 1/9.....              | 18        |
| Hélicoptère de transport Chinook (optionnel).....     | 28        |
| Hôpital.....  | 17        |
| Mohawk OV-1.....                                      | 18        |
| Mortier.....  | 17        |
| Pas.....  | 4         |
| QG.....   | 17        |
| Unités spéciales.....                                 | 16        |
| <b>Unités motorisées.....</b>                         | <b>3</b>  |
| Restrictions de mouvement.....                        | 6         |
| <b>Valeur d'efficacité.....</b>                       | <b>4</b>  |
| <b>Valeur de défense du terrain.....</b>              | <b>7</b>  |
| <b>Victoire.....</b>                                  | <b>28</b> |
| Victoire automatique.....                             | 28        |
| <b>Victoire automatique.....</b>                      | <b>28</b> |
| <b>Zone d'atterrissage à chaud.....</b>               | <b>20</b> |
| <b>Zone d'atterrissage rapide sur le terrain.....</b> | <b>19</b> |
| <b>Zone de contrôle.....</b>                          | <b>8</b>  |
| Effets.....   | 8         |
| Exceptions.....                                       | 8         |
| <b>Zones d'atterrissage.....</b>                      | <b>19</b> |
| Dangereuses.....                                      | 20        |
| Expédientes.....                                      | 19        |
| Opérationnelles.....                                  | 19        |

## Bibliographie :

- Cash, John A., Albright, John, and Sandstrum, Allan W. Seven. *Firefights in Vietnam*.
- Carland, John M. *Combat Operations: Stemming the Tide May 1965 to October 1966*.
- Coleman, J.D. *Pleiku: The Dawn of Helicopter Warfare*.
- Coleman, J.D. "Combat Operations After Action Report: Pleiku Campaign". [http://www.tallcomanche.org/Research\\_AAR\\_Pleiku.htm](http://www.tallcomanche.org/Research_AAR_Pleiku.htm)
- Gillett, Kristopher T., Major, USA. "Air Mobility and the Development of Attack Aviation During the Vietnam War from 1965-1967".
- Gwin, Larry. *Baptism: A Vietnam Memoir*.
- Lanning, Michael Lee, and Cragg, Dan. *Inside the VC and the NVA: The Real Story of North Vietnam's Armed Forces*.
- Mason, Robert. *Chickenhawk*.
- Miller, Robert L. and Wainstock, Dennis. *Indochina and Vietnam: The Thirty-Five-Year War 1940-1975*.
- Moore, Hal, Lt. Gen, and Galloway, Joseph L. *We Were Soldiers Once...and Young*.
- Prados, John, ed. *In Country: Remembering the Vietnam War*.
- Prados, John. *Vietnam: The History of an Unwinnable War, 1945-1975*.
- Pribbenow, Merle L. "The Fog of War: The Vietnamese View of the Ia Drang Battle". *Military Review*, January-February 2001.
- Tolson, John J., Lt. Gen. "Vietnam Studies, Airmobility, 1961-1971". Dept. of the Army, 1999.



Sécurisation d'un déchargement après un combat d'assaut.



Les troupes de l'APVN avec leurs armes préférées : AK-47 et RPG (lance-roquettes antichar).

### Suggestions de lecture :

Les suggestions ci-dessous n'ont pas nécessairement de rapport avec la campagne d'Ia Drang en elle-même. Elles sont proposées comme lectures complémentaires pour l'étude de la guerre du Vietnam.

Appy, Christian G. *Vietnam: The Definitive Oral History, Told From All Sides.*

Hackworth, David H. *Steel My Soldiers' Hearts: The Hopeless to Hardcore Transformation of the U.S. Army, 4th Battalion, 39th Infantry, Vietnam.*

Keith, Philip. *Blackhorse Riders: A Desperate Last Stand, an Extraordinary Rescue Mission, and the Vietnam Battle America Forgot.*

Larteguy, Jean. *The Centurions.*

Larteguy, Jean. *The Praetorians.*

Marlantes, Karl. *Matterhorn.*

O'Nan, Stewart, Ed. *The Vietnam Reader.*

Walker, David P. *Cyclops in the Jungle: A One-Eyed LRP in Vietnam.*

Wiest, Andrew, ed. *Rolling Thunder in a Gentle Land: The Vietnam War Revisited.*



Départ pour LZ XRAY.

### Crédits :

**Conception / développement :** Mitchell Land & Gene Billingsley

**Graphisme de la carte :** Charles Kibler

**Graphisme des pions :** Charles Kibler, Mark Simonitch

**Aides de jeu :** Charles Kibler

**Règles et manuel de jeu :** Caitlin Land

**Relecteurs / Testeurs :** Francisco Aguiar, John Clifford, John Leggat, Chris Longtin, Allen Martin, Dave

Maupin, Gerson Monteiro, Ralph Shelton, Jason Young

**Coordination de production :** Tony Curtis

**Producteurs :** Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley & Mark Simonitch

**Remerciements particuliers :** Je tiens tout particulièrement à remercier Jesse Escobedo pour son travail sur le module VASSAL ; tu a fait du test une réalité.

**Traduction :** Julien Cavalier

**Relecture :** Jean-François Morel et Olivier Ringot

Je tiens à remercier Jean-François et Olivier pour leur relecture attentive, les précisions apportées sur les termes et expressions militaires, ainsi que pour les corrections de certains points de règle.

Pour toute remarque, merci de me contacter à l'adresse suivante : [garmonboziawargame@gmail.com](mailto:garmonboziawargame@gmail.com)