

Présente



L E jeu en encart de ce numéro est un système complet de combats tactiques, de la fin de la Seconde Guerre mondiale jusqu'à nos jours. Le premier module est consacré aux affrontements en Indochine, de 1946 à 1954.

Le système d'*En pointe toujours*, à l'instar de *Champs de bataille pour l'Antiquité*, permettra de couvrir tous les combats tactiques de la Seconde moitié du XX^e siècle, grâce à des extensions publiées dans *VaeVictis* : pions supplémentaires, scénarios historiques, règles de blindés, etc. Un

EN POINTE TOUJOURS !

Pour Sanh et Minh-Châu

Un jeu de Théophile MONNIER et Nicolas STRATIGOS

jour peut être, qui sait ?, ce jeu fera l'objet d'une édition en boîte, avec de vrais pions en carton ! Pour l'heure, nous invitons nos lecteurs à lire également les notes de conception dans le *Journal de marche* car *En pointe toujours* a fait l'objet d'une réflexion créative intense. Les concepteurs espèrent en tout cas que ce système de jeu comblera les passionnés de combats tactiques sans rebuter les débutants ! Alors, bon jeu et... en pointe toujours !

Ce jeu nécessite l'emploi de deux dés à six faces (notés 1d6 ou 2d6), l'un blanc, l'autre de couleur. L'abréviation hex. est utilisée pour hexagone. Toutes les distances sont données en hexagones (hex. de départ exclu, hex. d'arrivée inclus).

0 - Généralités

0.1 - Echelles de jeu

Un tour de jeu équivaut à environ dix minutes de temps réel. La distance séparant deux centres d'hexagones représente environ cinquante mètres. Les niveaux représentent un changement d'élevation compris entre 10 et 50 m en fonction du théâtre d'opération. Selon les armées, chaque pion représente une section, un groupe ou une équipe de combat ou un chef.

0.2 - Cartes

Les cartes d'*En pointe toujours* sont géométriques, c'est-à-dire qu'elles peuvent se combiner de n'importe quelle manière pour obtenir des terrains différents. Pour ce premier module, deux cartes sont proposées, et représentent du terrain caractéristique à l'Indochine. Une grille hexagonale est surimprimée sur la carte afin de réguler le mouvement et le tir des unités.

Des éléments de terrain à découper sont également proposés dans ce numéro et viennent se poser sur la carte selon les indications de chaque scénario. Par la suite, *VaeVictis* présentera de nouvelles cartes ou éléments de terrain pour d'autres théâtres d'opération selon les extensions publiées.

0.3 - Terrain

Il y a quatre types de terrain de base dans *En pointe toujours* :

- **terrain dégagé** : pistes, routes, cours d'eau, terrain clair;
- **protection légère** : rizières, broussailles, haies, ruines de bâtiments en bois;
- **protection moyenne** : jungle, bâtiments en bois, murets, ruines de maisons en dur, retranchements;
- **protection importante** : position préparée, maisons en dur.

Les effets du terrain sur le mouvement et le combat sont répertoriés dans la Table des modificateurs et la Table des effets du terrain (voir page 38).

0.4 - Elevations et crêtes

Il y a quatre niveaux d'élevation, le niveau 0 étant le moins élevé, le niveau 3 le plus élevé. Une unité est toujours considérée comme étant sur l'éleva-

tion la plus importante présente dans l'hex.

Les crêtes qui courent le long de certains hex. représentent le sommet des collines ou le point le plus haut d'un versant. Les collines peuvent être douces ou escarpées. Leur type est précisé dans les scénarios

0.5 - Scénarios

Les parties d'*En pointe toujours* se jouent à partir de scénarios historiques. Chaque scénario présente l'ordre de bataille, les cartes à utiliser et leur position relative, et les règles spéciales propres au scénario. De nombreuses caractéristiques (moral des formations, niveau de commandement, etc.) sont variables et données pour chaque scénario.

1 - Pions et organisation

1.1 - Unités de combat

Les unités sont représentées par des pions qui comportent plusieurs indications. Les unités de combat regroupent les chefs, les unités d'infanterie et d'armes lourdes.

1.2 - Réduction des unités

Chaque unité possède un ou deux pas de combat. Quand l'unité subit une perte, le pion est retourné pour indiquer son nouvel état. Les unités ne possédant qu'un seul pas de combat sont détruites à la première perte. Les unités peuvent de surcroît se trouver dans plusieurs états opérationnels : normal, stoppé ou neutralisé (voir 11.1 et 11.2). Ces deux derniers états sont représentés par des marqueurs correspondants.

1.3 - Poste de commandement (PC)

Les chefs représentent soit le commandement des formations, soit le commandement de l'échelon supérieur. Par commodité, on utilisera le terme de **PC** (poste de commandement) pour définir tous les chefs. Ils comportent différentes indications. Au recto, un chef indique que la formation

AVERTISSEMENT :

MARQUEURS ET CIE

En pointe toujours utilise un nombre important de marqueurs. La planche de pions de VV étant limitée à moins de 200 pions, il a fallu faire un choix : privilégier les unités ou mettre suffisamment de marqueurs. Nous avons préféré mettre le maximum d'unités (le charme des tenues « cam »...). De fait, le nombre de marqueurs *Tirs* et *Mouvement* sur une seule planche est limité pour suffire aux besoins du jeu. Les joueurs sont donc invités à mettre en commun leurs marqueurs (s'ils ont la chance de jouer à deux) ou à faire des copies de leur planche de pions avant découpe... C'est vrai, *VaeVictis* demande beaucoup d'effort à ses lecteurs mais cela en vaut vraiment la peine, non ?

UNITES DE COMBAT

Recto

Verso

Exemples de pions

<p>Désignation</p>	<p>Grade</p>					
<p>Puissance de feu</p>	<p>Formation activée</p>					
<p>Cadence de tir offensif</p>	<p>Portée de tir direct</p>					

La bande blanche indique qu'une formation a été activée ou qu'une unité a subi des pertes

Mortier de 60
 Mitrailleuse moyenne
 Mitrailleuse lourde
 Mortier de 81
 Mitrailleuse lourde (peut tirer en anti-aérien)
 Canon sans recul de 57

qu'il commande n'a pas encore été activée, et au verso, qu'elle a déjà été activée (voir 5). Les PC ne possèdent **qu'un pas** de combat.

Elimination des chefs : si pendant un tour, un chef est tué avant d'avoir activé sa formation, celle-ci peut toujours être activée mais avec un modificateur négatif (voir table). En phase administrative (fin de tour), un adjoint prend le commandement. La qualité des adjoints est déterminée par un jet de dé (voir table). Le pion chef éliminé est retourné sur la carte, posé adjacent ou empilé à une des unités de cette formation, avec un marqueur indiquant la modification du moral.

Si le commandant de l'échelon supérieur est tué, un des chefs de formation prend sa place (au choix du joueur) en phase administrative. Ce chef conserve le commandement de sa formation mais se voit alors attribuer en plus toutes les capacités du chef de l'échelon supérieur.

1.4 - Organisation

De façon générale, les unités sont organisées en formations (voir 3.1). Lors d'une activation de la formation, toutes les unités commandées de cette formation peuvent agir. Les formations sont indiquées dans chaque scénario, selon les ordres de bataille historiques. De plus, chaque formation peut être dans un état de moral normal, hésitante ou démoralisée (voir 11).

2 - Séquence de jeu

Chaque scénario se déroule en un certain nombre de tours de jeu, chacun comprenant cinq phases.

A - Phase d'artillerie

1. Les joueurs résolvent les éventuelles missions d'artillerie prévues pour ce tour (voir 10) après consultation de la Table des délais.

2. Chaque joueur note en secret les hex. ciblés par chaque batterie d'artillerie (voir scénarios) pour le tour suivant.

B - Phase d'appui aérien

1. Les joueurs résolvent les éventuels appuis

aériens prévus pour ce tour (voir 14) après consultation de la Table des délais et résolution des tirs sol-air.

2. Chaque joueur note les demandes d'appui aérien pour le tours suivant.

C - Phase de commandement

Les deux joueurs vérifient si leurs unités sont commandées. Les unités non commandées (NC) reçoivent un marqueur *Non commandée*; les unités de nouveau commandées retirent ce marqueur.

D - Phase d'opérations

Durant cette phase, les deux joueurs alternent les tentatives d'activation de leurs formations respectives et peuvent entreprendre, sous certaines conditions, des actions de réaction.

1 - Segment d'initiative

Les deux joueurs jettent chacun 1d6, le score le plus élevé désignant le premier joueur à devenir actif pour ce tour; l'autre joueur est appelé joueur passif. Ce jet de dés peut être modifié ou l'initiative attribuée automatiquement selon les scénarios.

2 - Segment d'opérations

Le joueur actif engage une opération; à la fin de celle-ci, un nouveau segment d'opérations commencera. Une opération consiste pour le joueur actif à :

- tenter d'activer une de ses formations (voir 5);
- ou bien passer, s'il ne désire pas activer une de ses formations.

Si la tentative d'activation échoue ou s'il passe, le joueur actif devient le joueur passif et un nouveau segment d'opérations commence.

Si la tentative réussit, le joueur actif entreprend des actions avec les unités de la formation activée (voir 6.1), le joueur passif peut entreprendre des actions de réaction (voir 6.4) qui peuvent elles même entraîner des réactions du joueur actif sous certaines conditions. Quand toutes les actions et réactions possibles et voulues sont terminées, le joueur actif peut entamer un nouveau segment d'opérations (tenter une nouvelle activation ou passer). Les segments d'opérations se succèdent jusqu'à ce que :

- il n'y ait plus de tentative d'activation possible;
- ou les deux joueurs passent dans des segments d'opérations successifs;

- ou bien le joueur restant seul à tenter d'activer ses formations fait 9 ou plus aux dés (voir 5.4).

E - Phase administrative

Toutes les actions suivantes sont effectuées **dans l'ordre indiqué** :

- les marqueurs d'artillerie sont retirés;
- les *Fumigène* sont retournés ou enlevés;
- les marqueurs *Tir*, *Mouvement* et *Stoppée* sont retirés;
- les pions PC sont retournés sur leur face active, les chefs éliminés sont remplacés;
- les chefs et unités **neutralisés** testent pour retirer leur marqueur *Neutralisé*;
- Les formations hésitantes ayant atteint leur seuil de démoralisation testent.
- test de réparation pour les armes enrayées;
- camouflage des unités.

A la fin de la phase, le marqueur *Tour* est avancé d'une case.

3 - Organisation et Commandement

3.1 - Organisation d'une formation

Une formation est, de manière générale, composée d'un chef et d'un certain nombre d'unités qui lui sont rattachées. Chaque formation obéit à un code couleur qui permet de l'identification.

Exemple : un chef de section plus trois groupes de combat représente une formation.

Par ailleurs, pour représenter la doctrine de certaines armées, des règles spéciales (règles de scénario par exemple) peuvent imposer certaines contraintes d'action aux unités d'une formation.

3.2 - Batteries et groupes d'artillerie

Seules les batteries de mortiers sur carte obéissent au mêmes règles d'activation que les formations. Les batteries de mortiers, d'artillerie légère, moyenne et lourde **hors-carte** obéissent à leurs propres règles et bénéficient d'une phase de jeu particulière (voir 10).

3.3 - Distance de commandement

Il y a deux niveaux de commandement dans *En pointe toujours* : du commandant en chef (éche-

lon supérieur si celui-ci est présent dans le scénario) vers les chefs de formations, et de ceux-ci vers leurs unités.

Au début de chaque tour, les deux joueurs vérifient si :

- les chefs des différentes formations sont à distance de commandement de leur échelon supérieur (cette distance est donnée dans les scénarios). Si oui, les chefs agissent normalement, si non, l'activation des formations non commandées se fait avec un malus (voir table);

- les unités des différentes formations se trouvent à distance de commandement des chefs de chaque formation.

Selon les scénarios, les chefs possèdent une distance de commandement exprimée en hexagones. Toutes les unités dans ce rayon de commandement sont considérées comme commandées, sans contrainte de ligne de vue ou de terrain. Les unités au-delà du rayon de commandement reçoivent un marqueur *Non commandée* et elles ne peuvent plus être activées avec leur formation (voir 5).

Inversement, les unités auparavant non commandées qui se trouvent dans le rayon de commandement de leur chef retirent leur marqueur et peuvent agir de nouveau ce tour.

Cas particulier : une unité non commandée mais qui se trouve adjacente ou empiilée avec le chef d'une autre formation ou le PC de l'échelon supérieur peut **en phase de commandement**, et au choix du joueur, être temporairement rattachée à cette formation. Cette unité agira alors avec sa nouvelle formation ce tour, de façon normale.

3.4 - Unités non commandées (NC)



Une unité non commandée ne peut pas être activée quand sa formation est activée. Par contre, le joueur peut tenter d'activer indépendamment et individuellement une unité non commandée, comme s'il s'agissait d'une formation (avec un malus, voir Tableau d'activation).

Un unité NC teste son activation avec sa valeur de moral, modifié selon le tableau d'activation. En cas de réussite, elle ne pourra faire qu'un certain nombre d'actions (voir 6.1). Cette activation compte comme une activation de formation.

4 - Ligne de vue et ligne de tir

4.1 - Définitions

La ligne de vue (LdV) entre deux unités est une ligne droite imaginaire qui réunit le centre des deux hex. dans lesquels se trouvent ces deux unités. La ligne de tir (LdT) représente cette même ligne mais

limitée à la portée des armes des deux unités. Quand ces lignes sont bloquées par un élément de terrain, on dit qu'elles ne sont pas valides : la cible ne peut pas être vue et le tireur ne peut donc pas l'atteindre.

D'une façon générale, la visibilité maximale de jour est limitée à **60 hex.**

4.2 - Portée des armes légères

Tous les pions qui présentent une puissance de feu (pions d'infanterie, mitrailleuse, etc.) ont une portée de tir indiquée sur le pion.

La puissance de feu en **tir direct** d'une unité est modifiée selon la distance (voir table page 30)

4.3 - Ligne de vue (LdV)

Pour qu'une ligne de vue soit valable, elle ne doit pas passer à travers un obstacle. Pour déterminer si une ligne de vue traverse un obstacle, les joueurs tracent une ligne qui va du centre de l'hex. de départ au centre de l'hex. « cible » (avec une règle ou un fil par exemple).

La ligne de vue est bloquée si elle touche le dessin d'un obstacle : **bâtiment, mur, bois, crête** (sauf dans le cas où le tireur ou la cible sont adjacents à la crête), **fumigène ou élévation de niveau supérieur.**

Les fumigènes ne bloquent pas la LdV si celle-ci passe exactement le long d'un hex. contenant du fumigène, et que l'hex. adjacents ne contient pas de fumigène.

La LdV entre deux unités adjacentes est toujours valide quel que soit le terrain.

Gêne visuelle

Certains éléments de terrain (rizières, broussailles, bosquets) ne bloquent pas la vue mais apportent une gêne visuelle et donc des pénalités pour le tir (voir table). Si la gêne visuelle est supérieure à **cinq** hex., la LdV est bloquée (cette règle s'applique aussi pour les mortiers).

Les gênes visuelles représentées par des symboles sur la carte (bosquets, à la différence de terrain dessiné en « réel ») sont considérées comme occupant tout l'hex. La pénalité s'applique dès que la LdV traverse l'hex., pas uniquement en fonction du dessin. Exception: si la LdV traverse exactement un côté d'hex., la pénalité ne s'applique que si l'hex. adjacents est également du terrain strictement du même type.

1 - Cas où deux unités se trouvent au même niveau

Un hex. contenant un obstacle bloque la ligne de vue entre unités au même niveau.

On considère que chaque hex. de la carte se trouve à une seule hauteur, qui est celle de l'élévation la plus importante. Un hex. contenant une éle-

vation plus importante ou un élément de terrain susceptible de bloquer la vue, que celle où se trouvent les deux unités bloque la LdV entre elles. Par contre, si cet hex. se trouve à la même élévation (sans obstacle) ou à une élévation inférieure, alors la LdV est valide.

Précisions :

- les obstacles ne bloquent pas la ligne de vue entre niveau de colline s'ils se trouvent à une élévation inférieure.

- les unités ne bloquent pas la ligne de vue.
- murs et haies : les murs et haies, situés sur des côtés d'hex., ne bloquent pas la vue vers les hex. situés directement derrière eux. Par contre, ils bloquent la vue vers les hex. situés au-delà.

2 - Cas où deux unités se trouvent à des niveaux différents.

Un hex. contenant un obstacle et dont l'élévation est inférieure aux élévations des deux unités ne bloque pas la LdV entre elles.

Si cet hex. se trouve à une hauteur supérieure à celles des deux unités, la LdV est bloquée.

Si cet hex. se trouve à une hauteur supérieure à celle d'une des deux unités mais inférieure à celle de l'autre, la LdV est bloquée dans l'hex. se trouvant directement derrière l'hex. contenant l'élément de terrain. Par contre, la LdV est valide dans les hex. directement au-delà de cet hex. « aveugle ».

La LdV entre deux unités se trouvant à des élévations différentes est uniquement bloquée par un hex. d'une élévation supérieure aux deux. La différence d'élévation en elle-même ne bloque pas la LdV, sauf si une crête ou un élément de terrain bloquant est présent entre les deux.

5 - Activation des formations

Hormis les actions de réaction, une unité ne peut agir que si la formation à laquelle elle appartient est activée. Le terme formation est employé indistinctement quelle que soit la taille des formations (groupe, section, compagnie ou unité NC).

Important : le PC d'échelon supérieur (bataillon ou compagnie), s'il est présent, peut être activé en tant que tel pour faire agir ses unités rattachées, mais son activation **ne permet pas** d'activer les formations de niveau inférieur. Exemple : un chef de compagnie activé ne permet pas faire agir les trois sections sous son commandement mais uniquement les unités qui dépendent directement de lui (appuis lourds d'habitude).

5.1 - Activer une formation

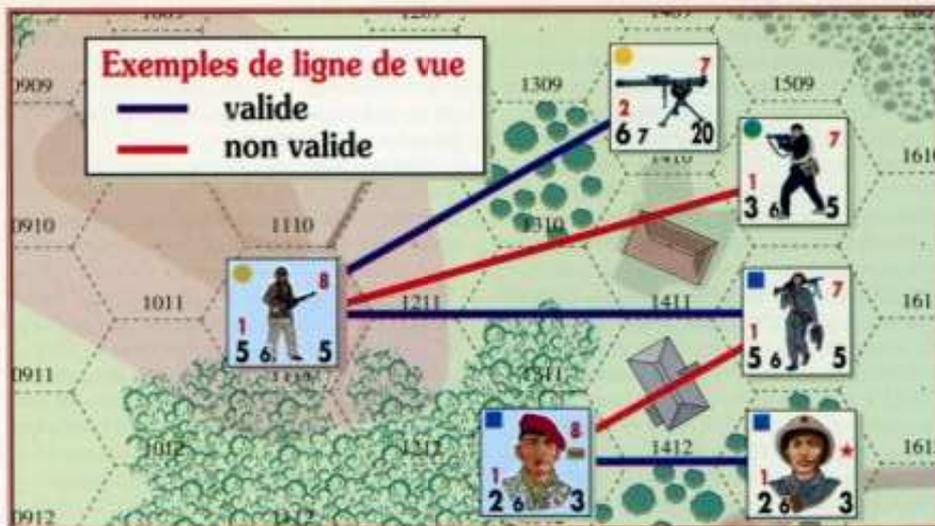


Pour activer une de ses formations, le joueur désigne la formation qu'il souhaite activer et doit faire, avec 2d6, un nombre inférieur ou égal au **moral** du PC correspondant (ou de l'unité NC) en y ajoutant les éventuels modificateurs.

Une formation ne peut être activée **qu'une fois** par tour mais les joueurs peuvent faire plusieurs tentatives pour activer une formation qui ne l'a pas encore été (la seule pénalité étant de devoir passer la main en cas d'échec).

5.2 - Effet de l'activation

Si le test d'activation est réussi, la formation choisie devient active. Les unités de cette formation (y compris le PC) peuvent alors entreprendre chacune une action dans l'ordre désiré par le joueur. Quand le joueur a terminé de faire agir ces unités, il indique la fin de cette activation (le pion PC est retourné ou un marqueur activé est placé sur l'unité NC) et un nouveau segment d'opérations a lieu. Si le joueur ne parvient pas à activer sa formation, « la main passe » : le joueur adverse devient joueur



actif. C'est alors à lui de tenter d'activer une formation.

5.3 - Modificateurs d'activation

Les modificateurs indiqués sur le tableau d'activation affectent le moral d'un PC ou d'une unité NC (modificateurs cumulatifs).

Voir tableau d'activation page 38.

5.4 - Fin de la phase d'opérations

La phase d'opérations peut se terminer de deux manières :

- si les deux joueurs **passent** successivement, la phase d'opérations se termine automatiquement (attention, la phase ne s'arrête pas si les joueurs échouent dans leurs tentatives successives d'activation, mais s'ils passent réellement);

- si l'un des joueurs a activé toutes ses formations, l'autre joueur peut tenter d'activer à la suite toutes ses formations restantes. Il jette normalement 2d6 mais si le nombre obtenu est supérieur ou égal à 9 (ou tout autre chiffre indiqué par le scénario) pour une activation, alors la phase d'opérations est automatiquement terminée, quel que soit le nombre de formations non activées restant.

6 - Actions et réactions

Quand une formation est activée, chaque unité de cette formation peut effectuer une action (et une seule). Le joueur détermine et effectue les actions les unes après les autres, dans l'ordre de son choix. Exception : voir assaut (12) et tir groupé (9.2).

6.1 - Actions des unités actives

Une unité active peut accomplir une (et une seule) des actions suivantes :

- **bouger** de tout ou partie de ses PM^{(NC)*};
- **tirer** avec un potentiel maximal^(NC);
- **bouger** de la moitié ou moins de ses PM et **tirer** avec un potentiel réduit (dans l'ordre souhaité)^{(NC)*};

- **bouger d'un hex.** (mouvement tactique) et tirer ou non avec un potentiel réduit (dans l'ordre souhaité)^{(NC)*};

- **bouger** de la moitié ou moins de ses PM et **placer un fumigène** (dans l'ordre souhaité)*;

- **bouger** à demi-mouvement et faire un **assaut***;
- **se mettre en batterie** et tirer (pour une arme lourde avec servants);

- **démonter** et bouger à moitié de ses PM (pour une arme lourde avec servants);

- construire un **retranchement***;
- **action de commandement** (tous types de PC uniquement, voir 6.2).

- **action de coordination** des tirs de mortiers (PC échelon supérieur uniquement, voir 10.7).

* : ces actions sont **interdites** aux armes lourdes en batterie. Des servants avec une arme lourde non en batterie se comportent comme de l'infanterie.

^{NC} : Ces actions sont les seules permises à une unité NC activée par elle-même.

Une unité active **neutralisée** ne peut entreprendre aucune action (voir 11.2).

Un marqueur **Mouvement** est placé sur une unité activée qui fait une action de mouvement **quel qu'il soit**.

6.2 - Tir offensif

Une unité active peut toujours faire un premier tir offensif automatique. Si le résultat du dé de couleur est inférieur ou égal à la valeur de cadence offensive indiquée sur le pion, elle peut **immédiatement** retirer. Si le joueur décide de ne pas tirer, les tirs offensifs de l'unité sont terminés. Tant que le dé de couleur le permet l'unité peut faire feu. En cas d'échec, l'unité ne peut plus effectuer de tir offensif. Les modificateurs de test de cadence

(voir 6.5) s'applique au dé coloré (pour la cadence uniquement).

6.3 - Action de commandement

Un PC non stoppé et non neutralisé peut, en plus des actions précitées, choisir comme action :

- de faire agir une nouvelle fois une autre unité de sa formation (ou de toute autre formation pour le PC de l'échelon supérieur). L'unité « réactivée » doit se trouver adjacente ou empièlée avec le PC.

- ou de retirer un marqueur **Stoppée** à une unité de la même formation, adjacente ou empièlée avec le PC, sans que cette unité perde un pas de perte (voir 11.1). L'unité peut éventuellement agir immédiatement si elle ne l'a pas encore fait.

6.4 - Réactions des unités passives

Pendant le segment d'opérations adverse, une unité passive peut entreprendre une des réactions suivantes : tir défensif ou repli avant assaut.

6.5 - Tir défensif

Une unité passive peut faire un feu défensif sur une unité activée par l'adversaire. Chaque unité passive peut toujours faire un premier tir défensif automatique. Elle reçoit un marqueur **TD = test**.

Test de cadence



Une unité avec un marqueur **TD** peut tenter d'autres tirs défensifs par la suite. A chaque fois, elle devra tester sa cadence de tir défensive avec 2d6.

Si le résultat des dés est inférieur ou égal à la valeur de cadence, l'unité effectue son tir (et peut tenter par la suite d'autres tirs défensifs au moment voulu par le joueur); en cas d'échec, l'unité n'effectue pas le tir et le marqueur est retourné pour indiquer **Plus de TD**. L'unité ne peut plus alors effectuer de tir défensif ce tour.

Les modificateurs de test de cadence s'appliquent (+ 1 pour stoppée ou hésitante).

Conditions de tir défensif :

- une unité du joueur **passif** peut faire un tir défensif sur une unité ennemie en mouvement.

- une unité du joueur **passif** peut faire un tir défensif sur une unité ennemie qui vient de faire feu (ce type de tir défensif est limité aux unités qui ne possèdent pas de marqueur **Mouvement**).

- une unité passive du joueur **actif** peut faire un tir défensif sur une unité ennemie qui vient de faire feu (ce type de tir défensif est limité aux unités qui ne possèdent pas de marqueur **Mouvement**).

Le tir défensif est limité aux tirs directs (y compris les mortiers). La cible doit être dans la LdT du tireur (ou de l'observateur pour les mortiers, voir 10.6).

- Contre une unité **en mouvement**, le joueur passif arrête le mouvement d'une unité active à son entrée dans un hex. et annonce son intention de tirer. Il peut alors faire tirer toutes les unités qu'il souhaite (après réussite du test de cadence éventuellement). Une fois tous les tirs résolus, le joueur actif peut reprendre son mouvement.

Une unité passive ne peut tirer **qu'une seule fois par hex.** contre la même unité.

A chaque nouvel hex. dans lequel une unité active entre, le joueur passif peut tenter un tir défensif du moment qu'une unité en a la capacité. **Seule l'unité en mouvement est attaquée dans l'hex** (les autres unités présentes ne sont pas affectées par un tir défensif dû à un mouvement).

Une unité qui fait un tir défensif contre une unité ennemie en mouvement et qui possède un marqueur **Mouvement** à sa capacité de tir divisée par deux.

- Contre une unité active **qui fait feu**, le joueur passif, après résolution du tir, indique son intention de faire feu. Il peut alors faire tirer toutes les unités **n'ayant pas** de marqueur **Mouvement** (après réussite du test de cadence éventuellement) contre cette unité. Une unité passive ne tire **qu'une fois** par tir d'unité ciblée (mais si l'unité active a gardé sa cadence et qu'elle retire, les unités passives peuvent de nouveau tenter un tir, et ainsi de suite).

A chaque tir défensif d'une unité **passive** du joueur **passif**, le joueur **actif** peut tenter un tir défensif avec une de ses unités **non active** (et n'ayant pas de marqueur mouvement), ce tir peut lui-même déclencher de nouveau le tir défensif d'une unité du joueur **passif**, et ainsi de suite.

Seule l'unité ayant tiré subit le tir défensif (les autres unités de l'hex. ne sont pas affectées, sauf en cas de groupe de tir).

Important : le tir défensif n'affecte pas la possibilité pour une unité non encore activée d'effectuer une action lors de l'activation de sa formation. Inversement, une unité déjà activée peut effectuer des tirs défensifs sans modificateurs (mise à part la pénalité de mouvement).

6.6 - Repli avant assaut

Une unité passive qui subit un assaut (voir 12) peut tenter de reculer pour éviter le combat.

Une unité peut tenter de reculer juste avant qu'une unité active ennemie pénètre dans son hexagone. Le joueur passif interromp le mouvement de l'unité active et replie son unité sur un hex. adjacent de son choix non occupé par une unité ennemie. Une unité ne peut se replier **qu'une fois** par segment d'action.

Ce mouvement de repli est considéré comme un mouvement tactique et l'unité reçoit un marqueur de mouvement. Cette unité est considérée comme ayant été **activée** pour ce tour et ne pourra donc plus entreprendre d'action. Les unités neutralisées et stoppées ne peuvent pas se replier.

L'unité faisant l'assaut doit entrer dans l'hex. laissé vacant, et peut éventuellement continuer son mouvement s'il lui reste assez de PM, voire tenter un nouvel assaut sur la même ou une autre unité.

6.7 - Enrayage et manque de munition

A chaque tir, les armes lourdes ont un risque d'enrayage ou de manque de munitions. Si, lors d'un tir, le résultat non modifié des dés est égal à **n** (voir ci-dessous), l'arme ayant tiré est soit enrayée, soit n'a plus de munitions :

- les mitrailleuses lourdes sont considérées comme enrayées pour **n = 11** ou **12**, et sont susceptibles d'être réparées. A la fin de chaque tour, durant la phase administrative, le joueur propriétaire d'une arme enrayée jette les dés : sur un résultat de **8** ou moins, l'arme est de nouveau en état de servir. Sinon, une nouvelle tentative pourra être faite le tour suivant mais l'arme ne fonctionne pas. Une arme enrayée reste « montée » et peut être démontée pour le mouvement.

- les mortiers et canons sans recul n'ont plus de munitions pour **n = 12** et ne peuvent plus faire feu jusqu'à la fin du scénario. Le pion est placé sur sa face servants, qui peuvent agir normalement.

7 - Mouvement



7.1 - Généralités

Une unité dépense des points de mouvement (**PM**) pour se déplacer d'un hex. à l'autre, selon la nature du terrain présent.

Une unité peut dépenser tout ou partie de ses PM pendant son déplacement. Les PM ne peuvent être reportés d'un tour sur l'autre.

Quel que soit le coût du terrain, une unité peut toujours se déplacer d'au moins un hex. Le tableau des effets du terrain indique la consommation de PM en fonction du type d'unité.

Une unité qui se déplace reçoit un marqueur **Mouvement**.

7.2 - Empilement

Il ne peut y avoir plus d'une section de combat ou équivalent par hex. et deux véhicules, mais cette limitation d'empilement ne joue pas pendant le mouvement des unités. La taille des unités en « équivalent section » est donnée pour chaque scénario et chaque nationalité.

Les PC et les armes d'appui (mortiers, mitrailleuses moyennes ou lourdes, canon sans recul, etc.) ne comptent pas dans les limites d'empilement.

Quand un tir direct ou indirect antipersonnel est dirigé contre un empilement, toutes les unités de l'empilement sont attaquées par ce tir (sauf exception pour les tirs défensifs).

7.3 - Mouvement tactique

Une unité d'infanterie qui effectue un mouvement d'un seul hex. effectue un mouvement tactique ; elle sera ainsi moins vulnérable aux tirs et moins facilement reconnue. Le joueur doit annoncer avant de commencer son mouvement s'il s'agit d'un mouvement tactique, et l'unité ne peut alors avancer que d'un hex., quels que soient les résultats des tirs contre elle. Un marqueur **Mouvement** est posé sur l'unité.

7.4 - Mouvement sur route

Une unité d'infanterie qui se déplace uniquement sur route ou piste durant son mouvement et qui a débuté ce mouvement sur route ou piste bénéficie d'un bonus de + 2 PM.

8 - Pions cachés

L'utilisation de pions cachés et de leurres permet de simuler l'incertitude sur l'emplacement et la nature exacte des unités adverses. Les marqueurs **Caché** et les pions leurres sont identiques.

Toutes les unités commencent un scénario en étant cachées, ainsi que les unités qui entrent en renfort. Un marqueur **Caché** (et un seul) est posé sur chaque pion ou empilement.

Pendant la partie, quand une pile d'unités cachées se séparent, chaque unité reçoit un marqueur caché ; de même, quand des unités cachées s'empilent, un seul marqueur caché recouvre la pile, les autres étant retirés.

Les unités ou leurres non reconnus sont moins vulnérables au tir (voir table de tir). De plus, les piles recouvertes d'un marqueur **Caché** ne peuvent pas être examinées.



Leurre

Les joueurs peuvent disposer en plus d'un certain nombre de leurres (donnés par le scénario). Au moment du placement, ces pions leurres peuvent être utilisés pour composer des piles complètes de leurres ou pour se combiner avec de vraies unités. Une pile de leurre ne reçoit pas de marqueur **Caché** en plus au moment du placement.

Les leurres reconnus sont retirés du jeu, aucun pion leurre supplémentaire ne peut être créé pendant la partie. Les leurres se comportent comme de vraies unités tant qu'ils n'ont pas été révélés ; ils peuvent être activés et se déplacer.

Découverte d'unité

Un pion caché ou un leurre sont reconnus de la façon suivante :

- il effectue un tir et se trouve dans la LdV



valide d'une unité ennemie ;

- il effectue un assaut en terrain dégagé ou léger : le marqueur est retiré avant l'assaut ;

- il effectue un assaut en terrain moyen ou important ou subit un assaut. Le marqueur **Caché** est retiré au moment de la résolution de l'assaut, après le test d'initiative ;

- il est immobile ou se déplace et se trouve dans la LdV valide d'une unité ennemie et à distance d'observation. Ces distances d'observation sont données en fonction de la cible sur la table d'observation (page 38). Si une gêne visuelle est présente dans la LdV, la cible est considérée en abri léger.

- il subit un tir qui n'est pas un *Pas d'effet* (l'effet du tir est résolu de manière normale).

Le marqueur **Caché** est alors retiré du pion.

Dans un empilement, seules les unités qui entrent dans les cas précédents sont reconnues.

Camouflage

Quand un pion reconnu se trouve de nouveau hors de distance d'observation d'unités ennemies, le joueur propriétaire peut, à la fin du tour (en phase administrative), remettre un marqueur **Caché** sur ce pion.

Note : Afin de ne pas révéler la position d'un PC caché lors de l'activation de sa formation, les joueurs peuvent poser un marqueur **Actif** sur une unité de la formation.

9 - Tirs directs

Le tir direct nécessite d'avoir une ligne de tir valide sur la cible reconnue (voir 4.1). Les unités pouvant tirer en tir direct sont : les blindés, les unités d'infanterie, les antichars, les mitrailleuses, les canons sans recul (voir cas particulier des mortiers, 10.4). Un tir direct est toujours dirigé contre l'ensemble des cibles présentes dans l'hex. désigné par le tireur. Les tirs directs sont, soit des tirs d'unités actives, soit des tirs défensifs d'unités inactives (du joueur actif ou passif).

9.1 - Procédure de tir direct

Le joueur désigne l'unité ou les unités qui tirent et la cible, à portée de tir direct. La LdV est vérifiée après la déclaration de tir : s'il s'avère qu'elle n'est pas valide, le tir est effectué normalement (test de cadence, risque de casse, etc.) mais sans effet sur la cible. Le tir est ensuite résolu normalement.

9.2 - Tirs groupés

Si elles font partie d'une même formation active, les unités empilées ou adjacentes peuvent combiner leur tir sur une même cible, elles sont donc toutes activées **simultanément** pour le tir.

Les unités stoppées, faisant partie d'une for-

mation hésitante ou qui effectuent une action **mouvement + tir** ne peuvent pas faire de tir groupé.

En tir défensif, le joueur passif peut combiner les tirs de plusieurs unités empilées ou adjacentes de la même formation, mais chaque unité doit faire un test de cadence individuellement. Dans un groupe de tir composé d'unités adjacentes, une unité qui rate son test n'empêche pas les autres unités adjacentes de combiner leur tir (il suffit que le groupe soit constitué au moment de la déclaration de tir).

9.3 - Résolution des tirs

La procédure de résolution est la suivante :

● Calcul du facteur d'attaque

Le facteur d'attaque est éventuellement modifié (distance, état, etc.) pour obtenir le facteur d'attaque final de chaque unité. En cas de groupe de tir, les unités font la somme des puissances modifiées.

● Détermination du résultat

Le joueur attaquant jette 2d6 pour chaque unité dans l'hex. visé. Chaque jet de dés est modifié selon les modificateurs de la table, le résultat est indexé avec le facteur d'attaque total sur la TRC (p. 38) et détermine le résultat final du tir (voir 11).

La colonne directement inférieure est utilisée si le facteur d'attaque ne figure pas sur la table. Exemple : un tir de puissance 13 est résolu sur la colonne 12 de la TRC.

10 - Artillerie

Les tirs d'artillerie ou de mortiers, qu'ils s'agissent de tirs de batterie hors-carte ou sur carte sont des tirs **indirects** explosifs ou fumigènes. Tous les tirs d'artillerie **hors-carte** sont résolus en début de tour durant la phase d'artillerie.

10.1 - Généralités

Un tir indirect ne nécessite pas d'avoir une ligne de vue entre le tireur et la cible ; une autre unité amie pouvant avoir une LdV pour diriger le tir. Seules les unités **d'observateurs** peuvent diriger un tir d'artillerie. Les observateurs sont soit les pions PC, soit les pions OA (observateur d'artillerie).

Planification de tirs : lors de la phase d'artillerie, les joueurs notent en **secret** les hexagones visés par chaque batterie. Au tour suivant, chaque joueur place ses marqueurs sur les hex. ciblés et résout ses tirs selon la procédure suivante. L'ordre de résolution est sans importance mais tous les tirs d'artillerie sont considérés comme simultanés.

10.2 - Procédure de tir indirect

La procédure suivante ne s'applique que pour les batteries **hors-carte**. Elle ne s'applique donc pas aux tirs de mortiers sur carte.

En phase d'artillerie, les deux joueurs placent et résolvent leur tirs d'artillerie. En cas de tirs multiples sur les mêmes cibles, les valeurs d'attaque de l'artillerie sont ajoutées (voir exemple), après correction de chaque tir.

Procédure : la procédure complète s'applique pour chaque tir demandé.

1. Sans indiquer l'hex. visé, le joueur teste pour savoir si le tir d'artillerie tombe ce tour (voir 10.5). Si le tir est retardé, la procédure s'arrête.

2. Le joueur place dans l'hex. visé un marqueur **Impact** (ou **Fumigène**) correspondant au calibre utilisé (léger, moyen ou lourd), en vérifiant éventuellement la LdV de l'observateur (cette vérification peut être faite en secret, même si l'observateur n'est pas camouflé).

3. Le joueur teste la correction de tir, en appliquant les modificateurs.

4. Le marqueur d'artillerie et éventuellement déplacé et le tir est résolu avec la puissance correspondante sur les hex. affectés, avec un jet de dés pour chaque unité dans chaque hex.

10.3 - Contraintes de tir

Pour pouvoir demander un tir (c'est-à-dire noter en secret l'hex. ciblé) et placer le tour suivant un marqueur de résolution, une unité capable de diriger ce tir doit posséder une **LdV** sur cet hex. Le fait de diriger un tir ne compte pas comme une action.

Quand il pose son marqueur, le joueur vérifie la **LdV** afin de calculer les modificateurs de correction. Une **LdV** n'est pas nécessaire pour placer le marqueur (elle l'est juste pour demander le tir) mais une pénalité s'applique à la correction. La même pénalité s'applique si l'observateur a été éliminé entre-temps mais le tir est néanmoins résolu.

Les règles spéciales de scénario indiquent par ailleurs quelle unité de l'ordre de bataille a le droit de diriger le tir de telle batterie (certaines unités pourront diriger le tir de plusieurs batteries, d'autres une particulière, etc.).

Annulation de tir : le joueur peut annuler la résolution d'un tir, en ne plaçant pas de marqueur (ou en retirant le marqueur en attente), si l'observateur est toujours sur la carte ; il peut également dans la même phase choisir un autre hex. cible pour le tour suivant. Par contre, il ne peut pas retarder la résolution d'un tir.

10.4 - Corrections et délais de tir

Après avoir résolu leurs tirs d'artillerie, chaque joueur peut noter un nouvel hex. cible pour chaque batterie. Si l'hex. visé reste le même, un modificateur favorable s'applique à la correction de tir.

Délais de tir

Un tir d'artillerie peut être retardé. Avant de poser un marqueur de tir d'artillerie, le joueur jette 2d6 et consulte la Table des délais, afin de savoir si la mission d'artillerie arrive ou non ce tour. Si la mission est retardée, le tir est reconduit au tour suivant où la même procédure sera répétée (un modificateur favorable s'applique à chaque tour de retard).



10.5 - Efficacité de l'artillerie

Un marqueur d'artillerie placé en début de tour reste présent sur la carte pendant tout le tour qui suit. Pendant la phase d'opérations,

une unité qui effectue un **mouvement** dans un hex. affecté par de l'artillerie subit une attaque d'artillerie (puissance indiquée par le diagramme). Une unité peut subir un tir pour chaque hex. parcouru dans la zone d'impact.

Seule l'unité qui se **déplace** est affectée par un tir d'artillerie pendant la phase d'opérations.

EXEMPLE D'ASSAUT

Une unité de paras français (choc, moral 8) fait un assaut dans un hex. de protection moyenne contenant deux unités VC (ligne, moral 7). Les deux joueurs testent l'initiative : le Français jette un dé et ajoute 8, pour un total de 11 ; le VC jette un dé pour chaque unité et obtient 12 et 8. L'ordre de résolution est : VC - Paras - VC. Le premier VC jette les dés et obtient 6. C'est suffisant pour causer une perte aux paras (il aurait fallu faire 4 ou moins pour les éliminer).

Le Français choisit bien sûr d'attaquer l'autre VC et il jette les dés, avec +1 (perte) et +1 (prot. moyenne). Il obtient 4, élimination directe ! Le combat est terminé car le joueur VC décide de retirer son unité survivante. Victoire !



10.6 - Tir de fumigènes

Destinés à masquer les mouvements, les fumigènes gênent les lignes de vue et de tir (voir 4). La procédure de tir est la même que pour des obus explosifs mais, en cas de réussite du test de tir, un marqueur *Fumigène* 1 ou 2 est placé dans chaque hex. affecté par le bombardement. Ce marqueur *Fumigène* possède une valeur indiquant sa durée en tours (un ou deux), il est retiré ou retiré durant la phase administrative.

Les fumigènes sont considérés comme étant à la hauteur de l'hex. où ils sont placés. Les unités de combat placent des fumigènes de **valeur 1** dans leur propre hex. ou dans un hex. adjacent.



10.7 - Effets sur les bâtiments

Si le résultat obtenu sur la TRC est au moins un résultat de perte (1 ou E) :

- un tir d'artillerie hors-carte de tout type effectué sur un bâtiment en bois transforme celui-ci en ruine et peut l'enflammer (voir 15.3). De plus, un marqueur d'incendie est placé dans l'hex. sur un résultat de 1 à 3 avec 1d6 ;

- un tir d'artillerie moyenne ou lourde effectué sur un bâtiment **en dur** transforme celui-ci en ruines. De plus, un marqueur d'incendie est placé dans l'hex. sur un résultat de 1 ou 2 avec 1d6.

L'effet sur un bâtiment n'a aucun effet supplémentaires sur les unités de l'hex.

10.8 - Mortiers sur carte

Les mortiers sur carte effectuent des tirs indirects (avec observateurs) mais leurs tirs sont résolus comme des tirs directs. Ils peuvent également tirer un obus fumigène dans l'hex. visé.

Un mortier tire quand il est activé ou en tir défensif. Un mortier peut faire feu sur un hex. soit quand il dispose lui-même d'une **LdV** valide, soit quand le PC de sa formation (ou le PC de l'échelon supérieur) a une **LdV** sur l'hex. visé. La résolution d'un tir de mortier se fait comme un tir normal, avec la puissance de feu indiquée sur le pion. Attention, seuls les modificateurs de **tir indirect** s'appliquent.

Les mortiers possèdent une distance minimale de tir, en deçà de cette portée, le tir est impossible. Un mortier ne peut former un groupe de feu qu'avec d'autres mortiers empilés ou adjacents.

Rappel : les hex. de gênes visuelles n'affectent pas le tir d'un mortier mais la **LdV** est bloquée au-delà d'un total de **cinq hex.** de gêne.

10.9 - Coordination des tirs

Le PC de l'échelon supérieur a la possibilité lors de son activation de choisir une action de coordination des tirs de mortiers (ou d'autres armes selon les scénarios). Quand il est activé, ce PC peut activer tous les mortiers (ou une partie seulement) commandés des formations commandées, pour les faire tirer sur une ou des cibles sur lesquelles il possède une **LdV** valide. Ce tir compte comme une action pour les mortiers et le PC, et les mortiers ne pourront plus tirer quand leurs formations respectives seront activées. De même, un mortier déjà activé ne peut participer à ce tir.

11 - Résultats de combats

Une attaque directe ou indirecte affecte toutes les unités dans un hex., avec un jet de dés de résultat pour **chaque** unité dans l'hex. Il y a cinq sortes de résultats possibles :

- pas d'effet (-) ;
- test de stoppage (**S, S1, S2**) : l'unité teste sous son moral (normal ou modifié : S2 indique que **deux** est rajouté au jet de 2d6) et reçoit un marqueur *Stoppée* en cas d'échec ;

- test de neutralisation (**N, N1, N2, N3**) : l'unité teste sous son moral (normal ou modifié : N1 indique que **un** est rajouté au jet de 2d6) et reçoit un marqueur *Neutralisée* en cas d'échec ;

- un pas de perte (**1**) : l'unité subit un pas de perte et devient automatiquement **stoppée** ;
- éliminée (**E**) : l'unité est éliminée.



11.1 - Unité stoppée

Une unité *stoppée* ne peut plus se déplacer, sa capacité de tir est réduite.

Retirer un marqueur *Stoppée* :

- une unité qui reçoit un marqueur *Stoppée* peut le retirer immédiatement ou lors de l'activation de sa formation en subissant un pas de perte.

- le marqueur *Stoppée* est retiré en fin de tour durant la phase administrative.



11.2 - Effets de la neutralisation

Une unité *neutralisée* ne peut plus se déplacer ni combattre. Une unité *neutralisée* qui devient *neutralisée* une seconde fois **perd un pas de perte** et reste *neutralisée*, un résultat *stoppée* sur une unité *neutralisée* n'a pas d'effet.

Pour retirer son marqueur *Neutralisée*, une unité doit tester en phase administrative. Pour cela, le joueur doit faire, avec 2d6, un chiffre inférieur ou égal à son moral moins un (**M - 1**).

Modificateurs : présence du PC non *neutralisé* (de formation ou de l'échelon supérieur) dans l'hex. : - 2 aux dés ; PC adjacent : - 1 aux dés. Un PC ne peut recevoir ce modificateur que du PC de niveau supérieur.

12 - Moral des formations



12.1 - Formation hésitante

Après un certain nombre de **pas de combat** perdu par une formation (indiqué par le scénario), celle-ci devient **hésitante**. Un marqueur correspondant est placé sur le PC de cette formation pendant la phase administrative du tour où ce niveau de perte est atteint.

Les unités de cette formation sont considérées comme **hésitantes** et ont leur moral réduit de **1** (y compris pour l'activation).

Chaque pas de perte d'un PC compte comme **deux pas** de perte pour cette règle.

12.2 - Formation démoralisée

Après un certain nombre de **pas de combat** perdus par une formation (indiqué par le scénario), celle-ci peut devenir **démoralisée**. Le moral de cette formation est testé pendant la phase administrative du tour où ce niveau de perte est atteint.

Le joueur doit obtenir, avec 2d6, un chiffre inférieur ou égal au moral modifié (**M - 1**) du PC de la formation.

- si le test réussit, la formation reste **hésitante**. Elle devra tester, selon la même procédure, si elle subit de nouvelles pertes pendant les tours suivants (un seul test par tour quelque soit les pertes) ;

- si le test échoue, toutes les unités de la formation sont considérées comme éliminées et retirées de la carte.

Une formation qui devient **hésitante** et **démoralisée** le même tour teste avec son moral - 1.

Chaque scénario indique les deux valeurs d'initiation et de démoralisation des formations.

13 - Assaut

Un assaut a lieu quand une unité ou une pile d'unités (ces unités doivent être activées ensemble et débiter leur mouvement empilées) pénètre dans

un hex. occupée par une unité adverse (c'est le seul cas où deux unités ennemies peuvent s'empiler) en faisant l'action Assaut. Cet assaut est résolu immédiatement. Une unité stoppée, neutralisée ou hésitante ne peut pas engager d'assaut mais elle peut se défendre si elle est attaquée.

Une unité capable de faire un tir défensif sur l'unité qui fait l'assaut peut le faire **avant** en cas de mouvement normal mais seulement après en cas de mouvement tactique.

Résolution d'un assaut

Chaque joueur jette 1d6 pour chaque unité et ajoute le moral de l'unité et les modificateurs. La somme obtenue pour chaque unité indique l'ordre de combat, l'unité avec la somme la plus élevée frappant en premier sur l'unité de son choix, puis dans l'ordre décroissant. Les unités faisant le même résultat au dé effectuent leur assaut simultanément. Le choix de la cible se fait au moment où une unité attaque réellement.

Quand une unité résout son assaut, le joueur jette les dés, applique les modificateurs et lit le résultat sur la table d'assaut. La qualité de troupe (choc, vétéran, etc.) est indiquée par le scénario. L'unité ciblée peut ne pas être affectée, subir un pas de perte ou être éliminée.

Quand tous les assauts ont été résolus, le joueur défenseur a l'option de retirer tout ou partie de ses unités survivantes. Le choix est libre par unité. Une unité qui recule se place dans un hex. libre d'unités ennemies adjacentes et devient automatiquement **stoppée**. Le joueur attaquant peut ensuite faire de même (l'unité devient également stoppée).

Les unités restant dans l'hex. doivent alors résoudre un nouvel assaut, en répétant la procédure, et ainsi de suite.

14 - Appui aérien

14.1 - Demande d'appui

Le nombre et la qualité des missions aériennes sont donnés par les scénarios.

La procédure de demande est strictement la même que pour l'artillerie, mis à part que l'hex. ciblé en secret n'a pas besoin d'être dans la LdV d'une unité quelconque. Le délai de la mission est déterminé par la table de délai.

14.2 - Résolution des missions

Quand l'appui aérien arrive, il est placé sur l'hex. visé. La table de correction est consultée en jetant 2d6. Le marqueur est alors placé dans l'hex. de destination finale dans la direction voulue par le joueur. L'altitude de la mission est soit imposée, soit libre au choix du joueur, selon le type d'appui.

Le choix de l'altitude se fait avant la détermination de la correction.

Si le joueur adverse possède une arme anti-aérienne capable de tirer sur l'appareil (qui possède une LdV et se trouve à distance de tir), il peut tenter d'interrompre la mission. La LdV contre un appareil en altitude moyenne ou haute est considérée comme se faisant vers un hex. de niveau plus haut que tous les hex. de la carte (la règle d'hex. aveugle s'applique toutefois). Un appareil en altitude basse est considéré comme au niveau 3.

Pour résoudre son tir AA, le joueur jette 2d6, applique les modificateurs et doit obtenir un résultat inférieur ou égal à la **valeur de tir** de l'unité faisant feu. Si le tir est réussi, le marqueur d'appui est alors retiré de la carte et la mission se termine. Une unité anti-aérienne ne peut tirer qu'une seule fois par phase d'appui aérien, ce qui n'empêche pas l'unité d'être activée normalement durant la phase d'opérations.

14.3 - Missions aériennes

De façon générale une mission aérienne affecte l'hex. dans lequel se trouve le marqueur et les deux hex. situés immédiatement derrière pour les bombardements et les deux hex. devant pour l'appui au sol. Le marqueur doit donc être placé dans une direction particulière (voir schéma).

Pour ce premier module sur l'Indochine, il y a trois sortes de missions aériennes :



- **bombardement** : les hex. visés et les deux hex. immédiatement autour sont attaqués comme pour un tir **indirect** (voir table).

- **bombardement au napalm** : les hex. visés et les deux hex. immédiatement autour sont attaqués comme pour un tir **indirect**.



- **appui au sol** : les hex. visés uniquement sont attaqués comme pour un tir **direct**, avec la valeur indiquée sur le marqueur.

Les bombardements se font à moyenne ou haute altitude, l'appui au sol se fait à basse ou moyenne altitude, au choix du joueur qui l'annonce au début de la mission.

14.4 - Effets sur le terrain

Les effets sur les bâtiments sont les mêmes que pour l'artillerie (bombardement uniquement, voir 10.7). Un bombardement au napalm enflamme de plus les trois hex. visés quel que soit leur nature après résolution du bombardement (un marqueur incendie est placé dans ces hex., voir 15.3) et des marqueurs fumigènes sont placés dans les hex. adjacents.

15 - Règles particulières



15.1 - Parachutages

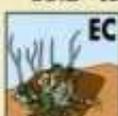
Le largage d'unité est résolu en début de phase d'opérations, avant la phase d'initiative par le joueur propriétaire. Ce dernier est automatiquement le **premier** joueur à devenir actif lors du tour où a lieu le parachutage.

Le marqueur *Drop zone* est placé dans l'hex. indiqué ou choisi (selon le scénario) et dans la direction désirée par le joueur. Celui-ci jette 1d6 afin de connaître le déplacement du marqueur en direction, un autre d6 indiquant la distance de déplacement, en fonction de la météo (voir page 38).

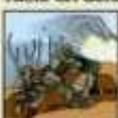
Le dé de distance est ensuite jeté selon la même procédure pour chaque unité larguée, afin de connaître leur éparpillement au sol en distance par rapport au marqueur. Les unités sont larguées dans la même direction que le marqueur, **en avant** de celui-ci (voir exemple). Si une unité atterrit :

- dans un hex. occupé par l'ennemi, il y a un assaut. Les paras survivants sont **Stoppés**;
- dans un hex. de jungle, colline escarpée, bâtiments ou incendié, le joueur jette 1d6. Sur un résultat de 1 ou 2, l'unité subit un pas de perte (un chef est donc tué), 3 à 6, elle est stoppée.
- hors-carte : elle pourra pénétrer sur la carte **au tour suivant** par l'hex. le plus proche de son point d'atterrissage, en dépensant tous ses PM.

15.2 - Retranchements



Les retranchements représentent tous les travaux possibles pour améliorer la protection individuelle (tross d'hommes, nid de mitrailleuse, etc.). Elles apportent un modificateur favorable en défense (contre le tir et l'assaut) et nécessitent deux tours pour être construites.



Le marqueur possède une face *En construction*, et une face *construite*. Si l'unité qui construit le retranchement quitte l'hex. avant la construction définitive, celui-ci est immédiatement retiré de la carte. Une fois construit, toutes les unités peuvent bénéficier du retranchement. Les retranchements apportent une protection **moyenne**.



Par ailleurs, des positions préparées (casemates, tranchées, etc.) sont disponibles selon les scénarios. Elles peuvent être placées selon les indications du scénario. Les positions préparées ne peuvent jamais être aménagées en cours de partie. Elles apportent une protection importante.

15.3 - Incendie



Les incendies peuvent se déclarer suite à des tirs d'artillerie sur des bâtiments ou un bombardement au napalm : un marqueur incendie est placé dans l'hex.

Un hex. incendié compte comme un fumigène pour les lignes de vue. Il est interdit d'entrer dans un hex. d'incendie.

Une unité située dans un hex. incendié devient stoppée. Au début de la phase administrative, elle est placée, au choix du joueur, dans un hex. adjacent libre d'unités ennemies (même si elle est neutralisée), en respectant les limites d'empilement. Si ce mouvement est impossible, elle est éliminée.

Remerciements

Les auteurs remercient tous les concepteurs de système tactique qui, depuis plus vingt ans, ont fait le bonheur des passionnés de cette échelle. Plus simplement, nous remercions également MM. Bey et Olivier.



EN POINTE TOUJOURS

Scénario et précisions

EN attendant les extensions, voici un scénario pour *En pointe toujours*, jeu en encart de VV n° 16, et quelques précisions sur les règles.

Errata, mea culpa !

● **Points de mouvement**
Errata indispensable, le nombre de **points de mouvement** de toutes les unités d'infanterie est de **4**.

Il n'existe pas de bonus pour les chefs, mais seulement pour les déplacements sur routes. Les armes de soutien se déplacent également avec 4 PM, mais doivent être démontées.

● **Appui au sol**

La valeur d'attaque de l'appui au sol (appui aérien) est de **12**. Cette valeur n'est valable que pour la chasse française en Indochine. Les pions d'appui au sol comporteront dorénavant une valeur d'attaque spécifique.

● **Terrain**

La protection offerte par les bosquets est une **protection légère**. Les gênes visuelles représentées par des symboles sont les bosquets uniquement pour l'instant.

● **Distance de commandement**

Dans le scénario *Au cul des Viet !*, la distance de commandement est de **3 hex.** pour les deux camps.

Questions diverses

● **Demi-section**

La notion de demi-sections peut sembler énigmatique. Il ne s'agit en fait que d'une convention pour les règles d'empilement. Chaque pion représente bien une unité constituée : **groupe de combat** pour les Français, **section** pour les Viet-Minh. Cela permet de bien représenter les organisations de chaque armée.

● **Armes de soutien**

Seules les armes de soutien lourdes, c'est-à-dire avec équipe de pièce ou servants, sont représentés dans le jeu. Les armes de soutien légères (FM, lance-grenades, etc.) sont considérés comme **intégrés** dans chaque section ou groupe d'infanterie. Leur présence ou non détermine d'ailleurs en grande partie la cadence de tir, la puissance et la portée d'une unité de base. Nous

avons voulu ainsi éviter les problèmes d'ASL, où les armes légères sont à la fois intégrées à certains groupes de combat et dans le même temps représentées sur carte dans des proportions mal définies.

● **Armes enrayées**

Il n'y a pas de marqueur pour indiquer qu'une arme est enrayée. Toujours ce manque de place ! Cela viendra peut être, en attendant, les joueurs devront utiliser un marqueur quelconque. D'autre part, une arme enrayée peut être réparée montée ou démontée. Enfin, quand une arme est enrayée, seule la valeur d'attaque côté servant peut être utilisée.

● **Observateurs d'artillerie**

La planche de pions ne comprend aucun observateur d'artillerie, unité présentée règle 10.1, mais les PC ont toujours la capacité d'observer pour l'artillerie.

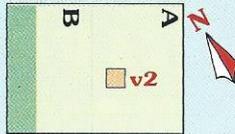
● **Assaut**

Une unité doit dépenser le coût d'entrée de l'hex. pour faire un assaut. Le tir défensif contre une unité qui fait un assaut est possible, mais uniquement par une unité qui n'est pas dans l'hex. qui subit l'assaut (le ou les unités qui subissent l'assaut sont considérées comme combattant selon la procédure d'assaut), et il se fait avant la résolution de l'assaut seulement s'il s'agit d'un mouvement normal (pas tactique). □

A LA POURSUITE DE L'ONCLE HO

Bac Kan, 7 octobre 1947

Seules les rangées Bxx10 à Bxx01 de la carte B sont jouables



L'opération « Léa » se propose de surprendre les forces viet-minh du réduit national et de capturer par surprise le gouvernement d'Ho Chi Min. La manœuvre envisagée est d'isoler le réduit de la frontière chinoise par une grande opération aéroportée, puis de le réduire grâce à des groupements mobiles. Le GA du Lt-col. Sauvagnac a pour mission de s'emparer de Bac-kan et de verouiller les accès. L'opération est un demi-succès, car malgré de fortes pertes, le gros des forces viet — et « oncle Ho » — parviennent à s'échapper.

Union française

Eléments du 1^{er} bataillon de choc

Type des unités : **choc**
Taille des unités : **1/2 section**
Distance de commandement : **3 hex.**
Echelon supérieur : **10 hex.**



Appui : trois missions d'appui au sol.
Renforts : les renforts terrestres entrent au **tour 4** par l'hex. 2308.

Viet-Minh

Eléments du bataillon 49
Type des unités : **ligne**
Taille des unités : **1 section**
Distance de commandement : **3 hex.**



Placement viet : la 1^{re} cie et la cie lourde se placent dans Bac-Kan et dans un rayon de 5 hex. autour. La 2^e cie entre au tour 2 par l'hex B 2303. L'oncle Ho se place dans Bac-Kan, il a **5** points de mouvement.

Placement français : La compagnie de combat et le PC sont parachutés en deux vagues. Au premier tour, largage de deux groupes de combat (un langage par formation). Au deuxième tour, largage du dernier groupe et du PC.

Règles spéciales

Les Viet se placent en premier et disposent de **10** heures.

Durée : 10 tours

Initiative : au premier et second tours, initiative française, les tours suivants + **1** au dé pour les Français.

Météo : bonne, vent léger

Visibilité : de jour

Terrain :

- le village A sur la carte B est ignoré (toutes les maisons).
- village 2 : 2a en A1511, 2b en A 1510 ;
- collines escarpées.

Conditions de victoire :

Le joueur français obtient une victoire tactique s'il s'empare totalement du village de Bac Kan (plus d'unités viet dans le village), et stratégique s'il s'empare d'Ho Chi Min (il doit empiler un pion avec lui).

Le joueur viet-minh gagne en empêchant le joueur français de remplir ses conditions de victoire. Ho Chi Min peut s'échapper en sortant de la zone jouable de la carte par les bords N, E ou O. Il peut bouger en s'auto-activant (réussite automatique) ou lors de l'activation d'une formation (comme une unité de la formation).

Seuls les mortiers peuvent tirer des fumigènes.

EN POINTE TOUJOURS

Nouvelles règles et extensions



Soutenus par un FM 24/29 en batterie, une section de paras s'élance à l'assaut dans les rizières du Tonkin. Photo ECPA

PARU dans le numéro 16 de *VaeVictis*, *En pointe toujours* a pour vocation de couvrir l'ensemble des combats tactique de la seconde moitié du XX^e siècle. En attendant une extension sur les blindés, voici quelques règles supplémentaire et diverses précisions.

Luc Olivier
Avec Théophile Monnier

Cet article comprend une série d'améliorations des règles de base, avec des règles

« officielles » et quelques règles optionnelles que les joueurs sont libres d'utiliser ou non.

16 - VAGUE HUMAINE

16.1 - Généralités

La vague humaine est une forme d'attaque en masse utilisée par certaines armées composées de conscrits ou d'unités mal entraînées. Seules les armées qui y sont spécifiquement autorisées peuvent former des vagues humaines, ou selon des règles spéciales de scénarios.

Les unités communistes vietnamiennes (Indochine 1945-1954) peuvent utiliser des vagues humaines.

16.2 - Déclenchement

Lors de l'activation d'une formation, le joueur désigne les unités participant à la vague humaine. Elles doivent toutes être adjacentes ou empilées et au moins une doit se trouver adjacente ou empilée au PC de formation. De même, au moins une unité doit se trou-

ver à quatre hex. et en vue d'une unité adverse (qui n'a pas besoin d'être reconnue). Toutes les unités de la formation répondant au critère précédent, et au moins trois (PC exclu) doivent participer à la vague humaine. Les unités d'armes lourdes ne peuvent pas participer à une vague humaine.

Le joueur annonce la vague humaine, désigne le ou les hex. cibles : le joueur peut désigner jusqu'à trois hex. contigus.

Il effectue alors un test de moral (avec moral du chef de formation). En cas d'échec, les unités peuvent agir normalement

EXEMPLE DE VAGUE HUMAINE

Phase 1 de la vague humaine :

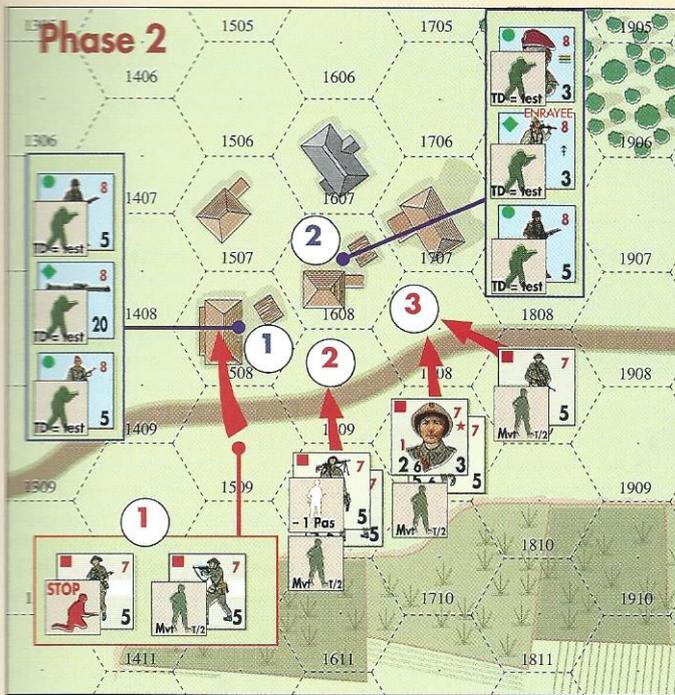
L'objectif des Viets sont les deux maisons situées en 1508 et 1608. Le test de moral est réussi, la vague humaine est lancée.

Tir défensif des Français :

- Fr1 tire sur V1, le facteur de tir est $(5 + 5 + 6) \times 2 = 32$, le premier jet de dés donne 9 (-2 : cible en mouvement), résultat : 1 pas de perte + stoppée pour la première unité, le joueur viet doit refuser le stop et perd un pas supplémentaire : le pion est retourné ; seconde unité : 4 aux dés, résultat : deux pas de perte + stoppée, l'unité reste stoppée. Un marqueur TD est placé sur les Français.

- Fr2 tire sur V2 : le facteur de tir est $(5 + 4 + 2) = 11$. Au premier tir, le joueur français obtient 10 (-2 : mvt), résultat : test de neutralisation que l'unité passe. Seconde unité : 12 aux dés, test de stoppage, l'unité viet perd donc un pas, mais la mitrailleuse est enrayée (le pion est retourné sur sa face servant pour mémoire).





Phase 2 de la vague humaine :

Les unités viet contiennent d'avancer ; V1 fait un assaut contre Fr1.

Résolution de l'assaut :

La résolution de l'initiative donne comme ordre de résolution des corps à corps : groupe de combat français - viet - autres groupes français. Le joueur français obtient 5 et élimine d'emblée donc l'unité viet.

Tir défensif des Français :

- Fr2 tente de tirer sur V2 : le test de cadence est réussi pour le groupe de combat et le chef, mais raté pour les servants. Le facteur de tir est $(5 + 2) \times 2 = 14$. Première unité : $8 - 2 : mvt =$ test de neutralisation que l'unité viet réussie ; seconde unité : 4 au dés : un pas de perte et un stop, l'unité viet subit donc deux pertes.

16.3 - Effets particuliers

En cas de résultat Stoppé, une unité effectuant une vague humaine doit l'absorber par une perte, sauf si cela la détruit.

Au corps à corps, une unité en vague humaine bénéficie d'un modificateur de - 1 aux dés de résolution (pas au test

divisée par deux).

Ce modificateur s'applique également aux tirs de mortiers sur carte (mais pas aux tirs d'artillerie). Les modificateurs précédents (« + 2 » et « + 1 ») ne s'appliquent plus.

9.2 - Limitation de tirs groupés

Pour simuler le manque d'entraînement ou de moyens de communications de certaines armées, des règles de scénarios ou de nationalités peuvent limiter la possibilité de faire des groupes de feu entre unités adjacentes.

Les mortiers viet-minh ne peuvent tirer en groupe que s'ils se trouvent empilés, et non plus adjacents.

10.10 - Tirs d'artillerie pré-enregistrés

Les tirs d'artillerie (ou les interventions

n'ont pas le droit de faire une vague humaine ; en cas de réussite, la vague humaine est lancée. Le PC de formation doit participer à la vague humaine, en restant adjacent ou empilé avec les unités qui attaquent

16.3 - Résolution

Toutes les unités sélectionnées avancent simultanément en direction de l'hex. cible, hex. par hex. A chaque hex., le défenseur est libre d'effectuer des tirs défensifs (on résout également les corps à corps). Le mouvement par hex. étant simultané, chaque tir ne peut prendre pour cible qu'une seule unité (ou hex.) de la vague humaine par hex. parcouru.

Pendant leur avance, les unités de la vague doit rester adjacentes ou empilées autant que possible, en comblant les « trous » si des unités sont éliminées. Les unités avancent jusqu'à ce qu'elles puissent entrer dans le ou les hex. ciblés.

NOTE DES AUTEURS

La différence de taille entre les unités viet et françaises est l'un des points qui a posé le plus de problèmes lors de la conception du jeu. En effet, en Indochine, les Français combattent la plupart du temps en totale infériorité numérique, souvent à 10 contre 1. Représenter les unités viet au niveau du groupe aurait rendu les parties déséquilibrées car le joueur viet-minh aurait été en mesure de submerger son adversaire sous le nombre. Par ailleurs, la puissance de feu d'un groupe de combat français est largement supérieure à celle d'un groupe viet-minh, et jouer une masse de pions avec 1 ou 2 de puissance de feu n'est pas très intéressant...

Nous avons donc choisi de représenter les formations viet-minh au niveau de la compagnie, avec des pions représentant une trentaine d'hommes. Toutefois, pour éviter des aberrations (dix paras français tuant trente Viet en un tournemain...), les pions viet sont dorénavant plus résistants, avec trois pas de pertes, ce qui rend les scénarios bien plus équilibrés !

A première vue, cet arrangement ne devrait être nécessaire que pour les conflits faisant intervenir des armées très dissemblables (guerre de Corée par exemple), et en tout cas pas pour la guerre du Vietnam, les groupes de combat VC étant bien mieux équipés.

ERRATA

● Points de mouvement (rappel)

Le nombre de points de mouvement de toutes les unités est de 4.

● Assaut

Pour obtenir un résultat sur la table d'assaut, il faut faire moins ou égal que le chiffre indiqué (et pas seulement moins). L'exemple d'assaut est donc correct.

MODIFICATIONS DE REGLES

1.2 - Réduction des unités

Pour représenter la taille plus importante de unités viet-minh (un pion = une trentaine d'hommes), toutes les unités de combat VM, hors PC et armes lourdes, possèdent **trois pas de perte**.

Lors de la première perte, un marqueur perte VM est posé sur l'unité, **qui conserve toutes ses capacités**. Une deuxième perte retourne l'unité et une troisième perte supprime le pion. (Note : par manque de marqueurs disponibles, le joueur devront utiliser un marqueur quelconque pour représenter la première perte).

Un résultat Eliminé suite à un tir ou un corps à corps correspond à **deux pas de perte**.

7.2 - Empilement

Le camp viet-minh peut empiler **deux pions par hex.**, en plus des PC et armes lourdes. La taille des unités (7.2) ne s'applique donc plus, même si les unités VM sont plus importantes.

8 - Unité non reconcue

Le modificateur pour un tir contre une unité camouflée devient « $x \frac{1}{2}$ » (puissance de feu

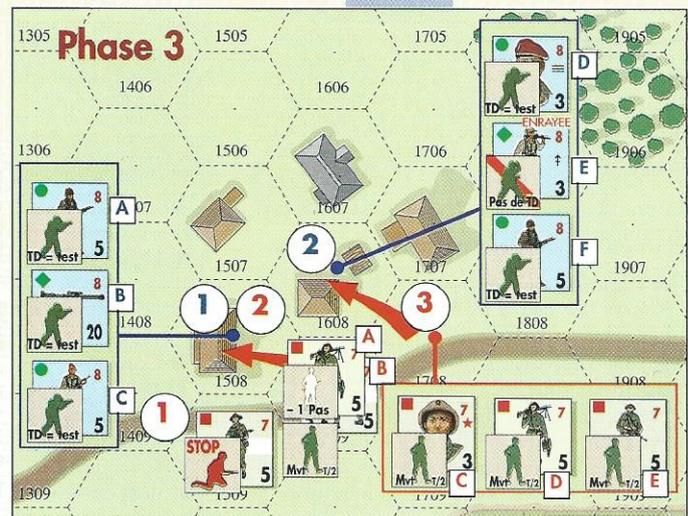
Phase 3 de la vague humaine :

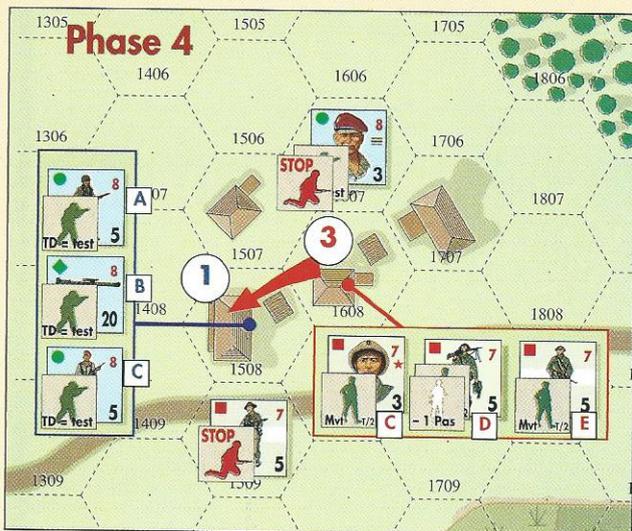
Les unités viet continuent d'avancer : V2 fait un assaut contre Fr1 et V3 contre Fr2.

Résolution des assauts :

- V2 contre Fr1 : la résolution de l'initiative donne comme ordre de résolution des corps à corps : FrB, VA, FrA, FrC et VB. Le résultat du premier corps à corps élimine VA qui ne peut répliquer, le second corps à corps (FrA) élimine le second viet. RAS !

- V3 contre Fr2 : la résolution de l'initiative donne comme ordre de résolution des corps à corps : FrF et VD en simultané, puis FrE, VE, VC et FrD. Le résultat du premier corps à corps élimine FrF et provoque deux pas de pertes à VD, les servants de la mitrailleuse (FrE) font une perte à l'unité viet VE qui réplique et élimine les servants, les deux derniers corps à corps (chefs) ne donnent aucun résultat. Le joueur français recule son chef survivant en 1607 et celui-ci devient stoppé. Les Viet ne peuvent pas poursuivre car ils ont atteint la cible de la vague humaine.





Phase 4 de la vague humaine :

Les unités viets continuent d'avancer : V3 fait un assaut contre Fr1

Résolution de l'assaut :

- V2 contre Fr1 : la résolution de l'initiative donne comme ordre de résolution des corps à corps : FrA, FrC et VD en simultané, FrB, VE et VC. Le résultat du corps à corps en simultané est le suivant : FrA provoque deux pas de pertes et élimine VD, FrC en provoque un sur VE, enfin FrA perd un pas lui aussi. Le corps à corps du canon sans recul français (FrB) ne donne rien. Enfin le PC viet, fanatisé (!), provoque une perte et élimine ainsi FrB.

PRÉCISIONS SUR LES REGLES

● **Enrayage des armes lourdes** : si un résultat de tir d'un groupe de plusieurs pions indique un enrayage ou un manque de munitions (résultat 11 ou 12), on rejette un dé par arme lourde. Le plus gros dé indique l'arme enrayé, en cas de ex-aequo, tous les ex-aequo sont enrayés.

● Lors d'un tir sur une pile, on jette les dés pour chaque pion de la pile. Sont-ils tous valables pour l'enrayage ? *Oui*.

● Si plusieurs unités restent bloquées suite aux tirs et qu'il y a un sur-empilement comment cela se passe-t-il ? *Disperser les unités en surplus dans les hex. adjacents à la fin du tour.*

● Une unité garde son marqueur Mouvement pour tout le tour, sauf si elle est neutralisée ou stoppée, dans ce cas, elle le perd instantanément.

● Lorsqu'une formation devient démoralisée en fin de tour, que deviennent les unités qui sont actuellement commandées par une autre formation ? *Elles sont intégrées de fait par ces autres formations et restent non démoralisées. Elles comptent comme faisant partie de cette nouvelle formation.*

● Une arme lourde en batterie peut-elle reculer avant un assaut ? *Non*.

● Une unité déjà activée peut-elle reculer avant un assaut ? *Non*.

● L'observation pour le tir indirect ne fait pas perdre le camouflage.

● **Les parachutages** : les formations parachutées sont considérées comme activées en premier par le joueur actif. Le parachutage constitue leur activation du tour et les unités parachutées sont recouvertes d'un marqueur Mouvement.

PRÉCISIONS SUR LES SCÉNARIOS

Nous conseillons vivement, pour tous les scénarios Indochine, de passer les unités viets à **trois pas de perte**.

Scénario 1 : bataille du rail

Conseils

Français : attention à la section lourde VM qui est extrêmement efficace, utiliser à fond les fumigènes pour masquer les PC VM.

Une section (par exemple les commandos-marines) entre de l'autre côté de la voie ferrée (carte B) pour s'installer en bordure de

aériennes) pré-enregistrés sont des missions d'artillerie sélectionnées avant le début du scénario, et qui interviennent dès la phase d'artillerie du tour 1.

Après le placement des deux camps et avant le début du jeu, le joueur sélectionne simplement les hex. ciblés pour ses tirs d'artillerie. La règle de délai s'applique toujours, éventuellement modifiée. Les tirs d'artillerie enregistrés sont indiqués selon les scénarios.

11.2 - Neutralisation

Au moment du ralliement, l'unité neutralisée peut choisir, au lieu de jeter un dé, de bouger d'un hex. Cet hex ne doit pas être adjacent à un ennemi.

Une unité neutralisée adjacente à un ennemi subit un + 1 à son dé de ralliement.

Lors du test de ralliement, un 12 non modifié aux dés fait perdre un pas de perte.

13 - Assaut

Le marqueur camouflage ne joue que pour le premier round du corps à corps.

Le modificateur pour les servants et PC passent à + 3 (au lieu de + 2).

14 - Appui aérien

Afin de rendre l'appui aérien légèrement plus efficace, la modification suivante s'applique.

Le joueur respecte toujours la procédure de délai, en demandant une intervention un tour en avance. En revanche, lorsque l'aviation intervient, le joueur pose librement le marqueur sur l'hex. ciblé de son choix, qui n'a pas besoin d'être noté préalablement.

La correction est alors résolue de façon normale.

Exception : la correction d'un appui au sol (chasseur-bombardier) est résolue normalement mais l'avion frappe la cible **amie ou ennemie** la plus proche du point d'impact si l'hex. final est inoccupé. Si plusieurs hex. sont occupés, la sélection se fait dans l'ordre suivant : blindés, véhicules, moins bonne protection, au hasard.

● Cadence de tirs (règle optionnelle)

Seules les armes lourdes possèdent une cadence de tir. Les autres unités peuvent tirer une fois offensivement et une fois défensivement par tour.

Note : cette modification très importante de la règle (voire même de l'esprit du jeu) peut être utilisée par les joueurs qui considèrent qu'*En pointe toujours* implique trop de jets de dés...

rizière et bloquer les renforts, voire s'emparer de cette partie du village. La section lourde s'installe dans un coin isolé pour des tirs à longue distance aux mortiers et placer des fumigènes. La Légion d'un côté et les paras de l'autre convergent vers le village de la carte A pour s'en emparer rapidement.

VM : la cie de bleus tient le village au maximum. Les renforts foncent vers le village pour la lutte finale !

Conclusion : scénario assez équilibré avec de lourdes pertes à prévoir côté français, surtout dues aux tirs de mortiers.

● Précisions

- le talus ferroviaire est une gêne visuelle.
- les unités de la compagnie de bleus dans le village est à deux pas de pertes

Scénario 2 : Un coup pour rien

● Conseils

Français : largage des paras assez près de l'ennemi. Une section (GC2 par exemple) va prendre la citadelle de Dong Khé, avec une section lourde larguée plus loin pour la soutenir. Une section (GC1 par exemple) prend le village, puis Montmartre avec également

Phase 5 de la vague humaine :

Les unités viets ont bougé de leur quatre hex. de mouvement, et la vague humaine s'arrête après la fin des corps à corps sur l'objectif.

Résolution de l'assaut :

Le corps à corps final élimine le PC viet sans provoquer de pertes chez les Français.

Fin du tour :

Les marqueurs Stop sont retirés. Le joueur viet teste pour le remplacement du PC détruit et obtient un chef à - 1. Enfin, le joueur viet vérifie la démoralisation de sa compagnie, il doit obtenir 6 (moral modifié) - 1 = 5 ou moins avec 2d6. Le résultat est 4, le Viet reste devant la position avec son PC et un pas de troupes...



CAMERONE A DONG KHÉ

Nuit du 17 au 18 septembre 1950



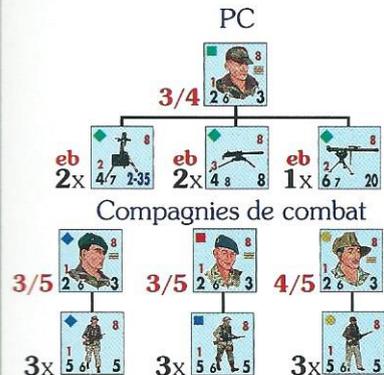
Le poste de Dong Khé sur la RC4 avait déjà été capturé par les vietnams puis recapturé par les Français en mai 1950. Deux compagnies de légionnaires y sont placées en garnison. Le 16 septembre, un pilonnage violent débute, il ne cessera pas jusqu'à la fin. La première nuit, l'assaut communiste échoue mais la moitié de la garnison est anéantie. Après une nouvelle journée de préparation, un nouvel assaut de nuit commence. Cette fois-ci, le poste doit tomber !

Union française

Restes des 5^e et 6^e cie du II/3^e régiment étranger d'infanterie

Type des unités : choc

Distance de commandement : 3 hex.



Echelon supérieur : 15 hex.

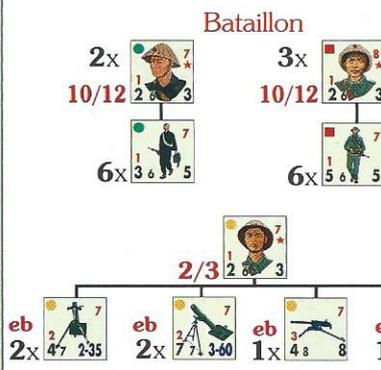
Placement : les unités se placent dans le village et la citadelle.

Viet-Minh

Éléments du TD 36

Type des unités : ligne pour les moral 7, bleu pour les moral 6

Distance de commandement : 3 hex.



Placement : à six hex. ou plus du village et de la citadelle.

Renforts : quand une cie viet est détruite, le joueur peut faire entrer une compagnie de remplacement complète en renfort dès le tour suivant. Lors du test de démoralisation, le joueur est libre de « rater » volontairement son test pour laisser détruire une cie sur carte et en faire entrer une complète. Le joueur peut remplacer de cette manière 4 cie au total. Elles rentrent toutes par le bord A de la carte.

Règles spéciales

Les Français se placent en premier. Les Vietnams disposent de 12 heures

Durée : 10 tours

Initiative : + 1 pour le Viet-minh

Fin du tour : à 11 ou plus

- Météo : bonne

- Visibilité : de nuit

Terrain :

- village 1 : 1a en A1208, 1b en A1008 ;

- positions préparées en A1010 et A1110 (citadelle de Dong Khé) ;

- collines escarpées.

Aucun camp ne dispose de fumigènes.

Conditions de victoire : le joueur viet gagne en s'emparant des positions françaises mais sans avoir plus de six formations désorganisées.

Au matin, la citadelle est occupée et sa garnison anéantie mais les pertes viet-minh auront été terribles. La perte de ce poste participera au désastre de l'évacuation de la RC4 en compliquant le repli de Cao Bang et son recueil.

une section lourde qui couvre, notamment avec des fumigènes. Le PC Ops aura comme objectif de bloquer les renforts VM du tour 3.

VM : une compagnie protège les objectifs au plus près, la réaction au début sera de tout manière assez faible (la cie lourde est dans le village). Les renforts doivent foncer vers le village pour gêner les Français.

● Précision ou modification

- comme le lieu précis d'entrée des renforts VM est connu, le comité d'accueil est sanglant : les Vietnams peuvent donc entrer n'importe où sur le bord de la carte.

- conditions de victoire : match nul si plus de deux formations françaises sont désorganisées.

Scénario 3 : La longue marche

● Conseils

Français : avec les sections vietnams à deux pas de pertes, il vaut mieux s'installer tranquillement en défensive dans le bois devant le village, puis détruire les VM au fur et à mesure de leur arrivée. Avec des sections à trois pas de perte et des risques de vagues humaines, la situation est beaucoup plus difficile, mais il est possible de tenir en reculant pas à pas.

VM : les renforts sont fragmentés et sans grande puissance. Deux solutions sont possibles : soit attendre cinq tours pour un assaut en masse, soit tenter de s'infiltrer pour bloquer la sortie des Français.

● Modifications

- l'hex 2b de la colline se place en B2109.
- tout le bataillon viet arrive au tour 1 ! La compagnie de renforts entre normalement.

- un tour se termine sur un résultat de 11 ou plus (voir 5.4).

Scénario 4 : Au cul des vietnams !

● Conseils

Français : il suffit de s'installer en défensive avec une section dans le bois au nord de la route, une section au sud de la route dans le bois sur la colline avec la MG de la section lourde. Les deux autres mortiers sont dans le bois plus en arrière. Le principe est d'attendre l'ennemi et faire feu de toutes ses armes !

VM : la grosse difficulté est l'entrée des renforts sur un hex. unique, ce qui provoque immédiatement de terribles dégâts (voir modifications). Il faut foncer dans le bois le plus proche et essayer de grignoter les Français, mais dans tous les cas il est difficile de sortir les dix points demandés.

● Précisions et modifications

- l'hex. 2b de la colline se place en B2109 ;
- la première cie VM arrive en B0107, les deux autres peuvent entrer dans un rayon de trois hex. autour de cet hex ;
- la durée du scénario passe à quinze tours ;
- un tour se termine sur un résultat de 10 ou plus (voir 5.4).

CONSEILS DE JEU

● Tirs et assauts

L'assaut est beaucoup plus radical et efficace que le tir pour détruire un ennemi, mais il est évidemment plus risqué. A cet effet, il est quasiment indispensable pour le joueur viet d'utiliser les vagues humaines (avec le passage à trois pas de perte et deux unités d'empilement.

Le tir, en revanche, est beaucoup moins efficace mais peut préparer le terrain. Rappelez-vous qu'un ennemi neutralisé est une proie facile pour un assaut.

Une tactique valable est de faire tirer toutes les unités d'une formation, sauf une qui partira à l'assaut. Mieux encore, toute les unités tirent pour préparer le terrain et le PC de formation donne son action pour qu'une unité parte à l'assaut et liquide l'ennemi neutralisé ou réduit par le feu.

● Progression

Les cartes, relativement petites, présentent peu de blocages de lignes de vue, il faut donc progresser avec prudence. Comme dans tous les jeux tactiques, les fumigènes doivent être utilisés sans modération, elles bloquent la ligne de vue et sont donc très efficaces pour cloisonner le terrain.

Évitez les empilements intempestifs car chaque unité subit le tir. Le joueur viet-minh sera tenté d'empiler ses compagnies de mortiers pour faire des groupes de feu, c'est un risque important car de telles piles subissent le feu massif des armes lourdes françaises et de l'aviation.

Enfin, nous vous proposons un nouveau scénario, typique d'un assaut viet, avec une large supériorité numérique et se déroulant la nuit. Les pertes sont généralement lourdes pour l'attaquant mais le résultat quasiment garanti ! Pour en ressentir parfaitement les effets, il est préférable de le jouer deux fois en échangeant les camps.

Bon jeu et à bientôt pour une extension pour *En pointe toujours*. C'est promis ! □