

Tir AP ou AC	Infanterie	Maison	AL en batterie	Véhicule non blindé	Véhicule blindé
<b>Artillerie, aviation</b>	Table de combat	Table de combat	Table de combat	Table AP contre véhicule	Table AP contre véhicule
<b>Mortier</b>	Modificateur artillerie	Modificateur artillerie	Modificateur artillerie		
<b>Tireur d'élite</b>	Table de combat	Table de combat	Table de combat	Table de tir AC/AA	Interdit
	Modificateur tir direct	Modificateur tir direct	Modificateur tir direct	Valeur AP/2	
	Effet spécifique	Effet spécifique			
<b>Arme légère</b>	Table de combat	Table de combat	Table de combat	Table de tir AC/AA	Interdit
<b>Mitrailleuse</b>	Modificateur tir direct	Modificateur tir direct	Modificateur tir direct	Valeur AP/2	
<b>Mitrailleuse lourde (puissance 6 et +)</b>	Table de combat	Table de combat	Table de combat	Table de tir AC/AA, avec la valeur AP/2	Table de tir AC/AA
<b>Canon</b>	Modificateur tir direct	Modificateur tir direct	Modificateur tir direct	Table de toucher AC	Table de toucher AC
	Table de combat	Table de combat	Table de combat	Table de tir AC/AA	Table de tir AC/AA
<b>Lance roquette TCP (très courte porte)</b>	Table de combat	Table de toucher AC	Table de toucher AC	Table de toucher AC	Table de toucher AC
<b>Lance roquette (sauf TCP)</b>	Modificateur tir direct	Test N	< donne D, = donne I	< donne D, = donne I	< donne D, = donne I
<b>Lance-missiles AC</b>	Table de combat	Table de toucher AC	Table de toucher AC	Table de toucher AC	Table de toucher AC
	Modificateur tir direct	Test Nx, X= AC/10	Table AC/AA (I=N)	Table de tir AC/AA	Table de tir AC/AA
<b>Lance-missiles AA</b>	Interdit	Interdit	Interdit	Interdit	Interdit

TERRAINS	Inf.	Chen.	Semi chen.	4 x 4	Roues	Amphibie	Rase motte	Protection
Piste d'aviation	1	1	1	1	1	TF	2	-1 (véh : 0)
Eau profonde	3	Int	Int	Int	Int	4	2	-1 (véh : 0)
Terrain clair	1	2	3	4	5	TF	2	0
Route, Piste, Pont	1 (+2PM)	1	1	1	1	TF	UAT	0 / UAT
Barbelés	Int	2	Int	Int	Int	Int	2	0
Cours d'eau	2	3	4	3	6	TF	2	0
Eau peu profonde	2	3	4	3	6	6	2	0
Bord de plage	Int.	Int.	Int.	Int.	Int.	4	2	0
Plan d'eau, Eau libre	1	2	3	4	5	TF	2	0
Talus	1	2	3	4	5	TF	2	0
Vergers, Bosquets, Cocoteraie	1	3	4	5	6	TF	Int	+1
Champs	1,5	2	3	4	6	TF	2	+1
Broussailles	1,5	2	4	5	6	TF	2	+1
Cimetière	2	4	6	6	Int.	TF	2	+1
Marécage, Rizières	2	Int.	Int.	Int.	Int.	6	2	+1
Ruine en bois	1	Int.	Int.	Int.	Int.	Int	Int	+1
Bâtiment en bois	1	Int.	Int.	Int.	Int.	Int	Int	+2
Forêt, Jungle	2	4	6	6	Int.	TF	Int	+2
Retranchement, Tranchée	UAT	UAT	UAT	UAT	UAT	UAT	UAT	+2 (véh : UAT)
Ruine en pierre	1	Int.	Int.	Int.	Int.	Int	Int	+2
Bâtiment en pierre	1	Int.	Int.	Int.	Int.	Int	Int	+3
Position préparée	UAT	UAT	UAT	UAT	UAT	UAT	UAT	+3 (véh : UAT)
Monter d'un étage	+2	-	-	-	-	-	-	-
Monter d'un niveau / ravin	+1	+2	+2	+2	+4	TF	+1	(+1)
Rase-motte / basse altitude	-	-	-	-	-	-	+2	-
Incendie	Int	Int.	Int	Int	Int	Int	Int	-
Fumigène	-	-	-	-	-	-	Int	+1
Véhicule(s) sauf C, TP	-	-	-	-	-	-	-	+1 (véh : 0)
Epave(s)	-	-	-	-	-	-	-	+1
Haies	+0,5	+0,5	+3	Int.	Int.	TF	+2	+1
Muret	+0,5	+1	Int.	Int.	Int.	TF	+2	+1
Bocage	+0,5	Int.	Int.	Int.	Int.	TF	+2	+2
Entrée de bocage	+0,5	+2	+2	+2	+2	TF	+2	+2
Crête	-	-	-	-	-	-	-	-
Bord de fossé	+0,5	+1	+1	+1	+2	TF	-	+1
Récif	-	+2	Int	Int	Int	TF	-	-
Eau libre/profonde -> TF	-	-	-	-	-	-	-	-
Terrain escarpé	x2	Int	Int	Int	Int	Int	-	-
Pièce de soutien de front	-	-	-	-	-	-	-	+1
Neige *	+0	+0	+1	+1	+1	-	-	-
Neige profonde *	+1	+1	+2	+2	+2	-	-	-
Boue *	+1	+1	+2	+2	+2	+0	-	-
Changement de niveau avec neige ou boue *	+1	+1	+1	+1	+1	+1	-	-
Visibilité réduite	-	-	-	-	-	-	Int	+1 / +2 / +3

### Assaut

**Modificateur au test d'initiative (cumulatifs) :**

- Valeur du moral.
- Attaquant : +1 (que 1<sup>re</sup> phase)
- Unité stoppée : -1.
- Unité neutralisée : -2.
- Formation hésitante : -1.
- Unité non reconnue : +2.
- Unité parachutée : -2.

Type	Perte	Elim.	Véh.
Choc	9	6	7
Vétérans	8	5	6
Ligne	7	4	5
Bleu	6	3	4

Faire égal ou moins avec 2d6.

**Modificateurs aux dés (cumul) :**

- Servant ou PC : +2.
- Neutralisé : +3.
- Stoppé : +1.
- Groupe avec perte +1.
- Venant du bas : +1.
- Venant du haut : -1.
- Contre protection importante : +1.
- Attaquant vague humaine : -1.
- Contre unité parachutée : -1.
- Cible inf. avec marquer Mvt/T. : -1.

Contre véhicule (égal = 1) :

- Assaut blindé +2.
- Véh toit ouvert/non blindé : -2.
- Véh sonné/immob. : -2.
- Sapeurs : -1.
- Panzerfaust : -1.
- Allemands 2GM : -1.
- Japonais 2GM : -2 (test perte).

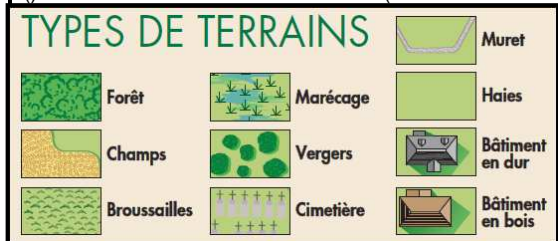
### Observation (Jour/nuite)

Infanterie en mouvement normal  
Unité en fin de tour (re-camouflage)

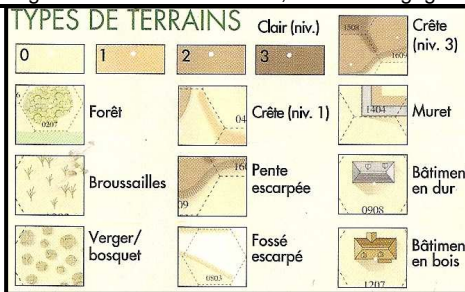
Prot.	0	+1	+2	+3
Dist.	32/10	16/5	8/2	4/1

Mouvement tactique : reste caché si > 8/2 hex ou protection > 0.  
Véhicule caché reste caché si > 16/5 hex et ni mouvement ni tir.

Des gênes visuelles > +3 en cumulé entraînent un blocage des lignes de vue (tir interdit).  
Légende.....Italique = gêne visuelle.....**gras = obstacle**.....UAT = autre terrain de l'hex.....Int = interdit  
( ) = sous condition....TF = terre ferme (interdit embarcation)....Neige ou boue : sauf bâtiment, ou route dégagée



En pointe toujours ! 1939-2008, v5.3.3, aides de jeu



### Activation

Formation (PC commandé / NC) :

- Moral de base M / M-1.
- PC stoppé : M-1 / M-2.
- PC neutralisé : M-2 / M-3.
- PC détruit : M-3 / M-4.

Unité isolée : M-1 / M-2 si stop  
Unité NC : M-1 / M-2 si stop

Rappel : -1 au moral si hésitant.

Tirs indirects AP				
Distance en hex	0	1	2	3
Art. légère	10 (2)	4 (1)	-	-
Art. moyenne	12 (2)	7 (2)	4 (1)	-
Art. lourde	16 (2)	10 (2)	6 (2)	4 (1)
Av. Bombes	14	8	5	-
Av. Napalm	16 (feu)	9 (2)	4 (1)	-

Entre parenthèse : valeur du marqueur Fumigène (mission fumigène ou napalm).  
 Modificateurs :  
 - Terrain = somme des modificateurs de l'hex -1 (min=0).  
 - Unité en marche normale ou forcée : -1 (aucun autre modificateur de mouvement ne s'applique)  
 - Mortiers uniquement : tireur stoppé / en mouvement / dans fumigène, cible non reconnue : puissance x1/2.

**Délais**

Valeur de base :  
 - Artillerie 7.  
 - Aviation d'appui au sol 7.  
 - Aviation de bombardement 6.

Modificateurs :  
 - Allemands 2GM : -1 (art.).  
 - Français Indochine : -1 (art.).  
 - Tir préenregistré : -1 (art.).  
 - Par tour supplémentaire : -1.

**Direction de dérive**

Direction définie par 1d6 (aéroportés, artillerie, aviation).

**Dérive de l'artillerie (1d6) :**  
 2 et - = dans l'hex.  
 3 et 4 = dérive 1 hex.  
 5, 6 = dérive 2 hex.  
 7 et + = dérive 3 hex.

Modificateurs au dé :  
 - Météo : + niveau de visibilité  
 - Deuxième tir même hex avec OA : -1  
 - Troisième tir même hex avec OA : -2  
 - Distance de l'OA :  
 < 10 hex : -1  
 > 20 hex : +1  
 > 30 hex : +2  
 Pas d'OA ou hors LdV : +3

**Dérive de l'aviation :**  
 - Basse altitude, 1d6-1 (min 0).  
 - Moyenne altitude, 1d6.  
 - Haute altitude, 1d6+2.

**Dérive des aéroportés :**  
 - Vent faible, dérive 1d6 -2 (mini 0).  
 - Vent moyen, dérive 1d6.  
 - Vent fort, dérive 1d6 +2.  
 - Ajouter le niveau de visibilité.

**Tirs indirects AC**

Cible	ALo Bomb	AMoy Av.12	Alé Mo120	Mo.80 P=7/6	Mo.60 P=4	Mo.50 P=3/2
Blindé front>10	4	3	2	-	-	-
Blindé	5	4	3	2	1	0
Blindé toit ouvert	7	6	5	4	3	2
Non blindé	10	9	8	7	6	5

**Tirs AA, modificateurs aux dés :**  
 - haute altitude, missile +2, autres unités tir interdit.  
 - altitude moyenne 0.  
 - basse altitude -1.

2d6 < X détruit. 2d6 = X immobilisé. 2d6 = X+1 sonné.  
 Mortiers stoppé / en mouvement / dans fumigène : modificateur de +2

**Table de toucher AC**

Distance en hex	1	2	3-10	11-20	21 et +
Missile AC	11	11	11	11	11
Canon long	8	8	8	7	6
Canon moyen	8	8	8	7	5
Canon court / SR	8	8	8	6	4
Lance-roquettes MP	8	8	8 puis 0	-	-
Panzerschreck (TCP)	7	6	-	-	-
Bazooka (TCP)	6	5	-	-	-
Panzerfaust (TCP)	6	-	-	-	-
PIAT (TCP)	5	4	-	-	-

(12 non modifié = échec)

Modificateurs aux dés :  
 - Lance-roquettes MP : +1 par hex au-delà de la portée efficace  
 - Lance-roquette TCP : +1 si char Schürzen de flanc  
 - Véhicules : de 0/0 à +1/+1 selon vitesse de tourelle (flanc/arrière)  
 - Cible avec marqueur mouvement : +2  
 - Tireur stoppé / en mouvement / dans fumigène : +2  
 - Tireur : Bleu +1, Vétéran/Choc -1.  
 - Taille de la cible : TG -2 / G -1 / C -1 / P +1 / TP +2.  
 - Terrain : voir valeur de protection dans la table

**Table de destruction AC/AA**

Dés	0	1	2	3	4	5	6	7
2	D	D	D	D	D	D	D	D
3	I	D	D	D	D	D	D	D
4	S	I	D	D	D	D	D	D
5	S	S	I	D	D	D	D	D
6	-	-	S	I	D	D	D	D
7	-	-	-	S	I	D	D	D
8	-	-	-	-	S	I	D	D
9	-	-	-	-	-	S	I	D
10	-	-	-	-	-	-	S	I
11	-	-	-	-	-	-	-	S
12	-	-	-	-	-	-	-	-

(12 non modifié = échec)

Contre véhicule : D = Détruit, I = Immobilisé, S = Sonné.  
 Contre avion : D ou I repoussé (perte si résultat ≤ AA/3)

**Tirs AC, modificateurs aux dés :**  
 - Si valeur AC-blindage < 0 : +1 par colonne de différence.  
 - Si valeur AC-blindage > 7 : -1 par colonne de différence.  
 - Modificateur en fonction du canon :

Distance	> 6 hex	> 10 hex	> 15 hex
Petit/SR	+1	+2	+3
Moyen	-	+1	+2
Long	-	-	+1

**Modificateurs aux tirs directs AP (tous cumulatifs)**

Modificateurs à la valeur AP :  
 - Hex adjacent : AP x2 (sauf si portée min/max)  
 - Arme légère/mitrailleuse entre portée normale et double de la portée normale : AP x1/2  
 - Tireur stoppé / en mouvement / dans fumigène : AP x1/2  
 - Cible cachée (non reconnue) : AP x1/2

Modificateur aux dés :  
 - Cible en mouvement tactique : -1  
 - Cible en mouvement normal : -2  
 - Cible en marche forcée : -3  
 - Terrain : voir valeur de protection dans la table  
 - Gêne visuelle : +1 par gêne visuelle traversée (maximum 3)

Véhicule armé d'un canon :  
 - Distance > 6 hex : AP -2  
 - Distance > 10 hex : AP -3  
 - Distance > 16 hex : AP -4

**TABLE DE COMBAT**

DÉS	FACTEUR D'ATTAQUE FINAL																	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	12	14	16	20	24	28	34	40
0	N1	N2	N3	1	1	1	1	1	1	E	E	E	E	E	E	E	E	E
1	N	N1	N2	N3	1	1	1	1	1	E	E	E	E	E	E	E	E	E
2	N	N	N1	N2	N3	N3	1	1	1	1	1	1	1	E	E	E	E	E
3	S2	S2	N	N1	N2	N2	N3	N3	1	1	1	1	1	1	E	E	E	E
4	S1	S1	S2	N	N1	N2	N2	N3	N3	N3	1	1	1	1	1	1	E	E
5	S1	S1	S2	N	N1	N2	N2	N3	N3	N3	1	1	1	1	1	1	E	E
6	-	-	S	S1	S2	N	N1	N1	N2	N3	N3	1	1	1	1	1	1	1
7	-	-	-	S	S1	S1	S2	N	N1	N2	N3	N3	1	1	1	1	1	1
8	-	-	-	-	S	S	S1	S1	S2	N	N1	N2	N2	N3	N3	1	1	1
9	-	-	-	-	-	-	-	-	S	S1	S2	N	N1	N1	N2	N2	N3	1
10	-	-	-	-	-	-	-	-	-	S1	S1	N	N	N1	N1	N2	N3	1
11	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	S	S1	N	N1	N2
12	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	S	S1	N	N1
13	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	S1	N	N1
14	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	S1	N
15+	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	S1

Résultat : S = test de stoppage ; N = test de neutralisation ; 1 = un pas de perte + Neutralisé ; E = Eliminé

**Test de cadence**

- Unité stoppée +1
- Unité hésitante +1

**ADJOINTS**

Dé	Bonus
0	+1
1	0
2	0
3	-1
4	-1
5	-1
6	-2
7	-2

Modificateurs (dé)  
 Choc : -1  
 Bleus : +1