

Modificateurs à la puissance P de tir

Modificateurs liés au tireur

Tirs AP / AC contre infanterie / AA :

- Arme légère/mitrailleuse au-delà portée normale = P x1/2.
- Tireur stoppé = P x1/2.
- Tireur dans fumigène = P x1/2.
- Demi-action Tir = P x 1/2
- Marqueur Mouvement = P x1/2.

Tir AC : P x1/2 devient -2 col [1] ou [2]

Tir IND :

- Mortier, Cible non reconnue = P x1/2.
- Tir groupé = cumul de puissance
- Cible blindée : pas cumul puissance

Tir direct AP contre cible :

- Non reconnue = P x1/2 (s'applique aux missions aériennes).
- Adjacente = P x2 (sauf tireur Min/Max, cible blindée ou vol tactique).
- Drone/Hélico non blindé/Aéroporté même hex = P x2 (vol tactique inclus)

Tir AP groupé : cumul de puissance

Modificateurs de colonnes, tir IND et tirs directs AP d'attaque au sol

Terrain : modif. hex cible +1 (max 0).

Infanterie : Mvt normal, forcé = +1 col.

Unité en phase aéroportée = +1 col.

Mortier contre veh Mvt/Arrêt = -2/-1 col.

Contre blindé : -D col, D = dizaines du blindage frontal.

Contre blindé à toit ouvert (sauf IED, mines) = +1 col.

Mines et IED contre blindé entièrement chenillé = -1 col.

Mines et IED en présence de brouilleur dans l'hex = -6 col.

Missile en tir IND : idem tir direct [2] sauf terrain (modificateurs tir IND) et blindage (AC-D et pas AC-B)

Modificateurs de colonnes ([1] et [2]), tirs directs AP (sauf attaque au sol), AC et AA

Effets du terrain (applicables à [1] et [2] ci-dessous) :

- Hex cible et bords d'hex (AP, AC) : somme des modificateurs de colonne.
- Gêne visuelle (AC, AP, AA) : -1 col par gêne visuelle (maximum -3).
- Portée Eff(Max), par hex au-delà de portée efficace : -1 col (cumulatif).

Tirs contre véhicules (applicables à [1] et [2] ci-dessous) :

- Contre véhicule avec marqueur Mouvement : -1 col.
- Qualité du tireur : vétéran/choc +1 col, ligne 0 col, bleu -1 col.
- En tourelle (flanc/arrière) : 0/0 à -1 col/-1 col, pièce soutien AA 0/0, légère -1/-1
- Lance-roquettes / missiles AC contre véhicule « Schürzen » de flanc = -1 col.
- Tir AC : tireur stoppé, avec marqueur Mvt, dans fumigène, demi-action Tir : - 2 col.

Table de toucher [1], tir AC contre véhicule (missiles exclus) :

- Taille cible : TG =+2 col / G =+1 col / N ou C =0 col / P =-1 col / TP =-2 col.

Si Touché, table de tir avec P=AC-B sans modificateur de colonne.

Table de tir [2], tir AP, tir AC si la cible n'est pas un véhicule, tir AC de missile :

- Cible infanterie pendant une action de mouvement : tactique +1 col, normal + 2 col, forcé + 3 col.
- Cible pièce de soutien légère en mouvement : +2 col.
- Mitrailleuse contre véhicule blindé : -B colonnes (B = valeur de blindage) [pas de tir groupé]
- Lance-roquettes / missiles AC contre pièce de soutien / AL en batterie = -1 col / -2 col (une seule unité visée).
- Taille véhicule cible : TG =+1 col / G, N, C ou P =0 col / TP =-1 col.
- Tir direct AP de véhicules AC/AP :

7 à 10 hex	11 à 14 hex	15 hex et +
-2 col	-3 col	-4 col

Table de tir, tir AA :

- Haute altitude : Missile -3 col
- Autre arme : interdit.
- Altitude moyenne : Tous tirs : -1 col.
- Basse altitude : Tous tirs : 0 col.
- Aéronef vol tactique : A l'arrêt : -1 col
- En mouvement : -2 col

Table de toucher [1] (tirs AC contre véhicule blindé / non blindé, sauf missile), canon L, M ou C

Distance (hex)	+X col	1-3	4-6	7-9	10-12	13-15	16-18	19 et +	
2d6	CAD	(-1 colonne = décalage d'une colonne vers la droite)							
2	-	-	-	MC	LMC	LMC	LMC	LMC	
3	4	LMC	-	MC	LMC	LMC	LMC	LM	
4	8	MC	MC	LMC	LMC	LMC	LM	L	
5	7	LMC	LMC	LMC	LMC	LMC	LM	-	
6	6	LMC	LMC	LMC	LMC	LM	L	-	
7	5	LMC	LMC	LMC	LM	L	-	-	
8	-	LMC	LMC	LMC	L	-	-	-	
9	3	LMC	LMC	L	-	-	-	-	
10	AL	L	L	-	-	-	-	-	
11	AL	-	-	-	-	-	-	-	
12	C	-	-	-	-	-	-	-	

Table de tir AP et de missile AC [2] / Tir AC, table de destruction après test pour toucher [1]																				
P = AC-B	-3 et -	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8 et +	Tirs AC contre véhicule (y compris missile)							
P = AP, IND, AA, AC			0	1	2	3	4	5	6/7	8/9	10	12	14	18	24	30	40	50 et +		
2d6	CAD	(-1 colonne = décalage d'une colonne vers la gauche)																		
2	-	Son*	S*	S1/I*	N*	N*	N1*	N2(S)	N3(I)	1	1	1	1	2	2	2	3	3		
3	-	-	Son	S	S1/I	N	N	N1	N2(S)	N3(I)	1	1	1	1	2	2	2	2	3	
4	8	-	-	Son	S	S1/I	N	N	N1	N2(S)	N3(I)	1	1	1	1	2	2	2	2	
5	7	-	-	-	Son	S	S1/I	N	N	N1	N2(S)	N3(I)	1	1	1	1	2	2	2	
6	6	-	-	-	-	-	S	S1/I	N	N	N1	N2(S)	N3(I)	1	1	1	1	2	2	
7	5	-	-	-	-	-	-	S	S1/I	N	N	N1	N2(S)	N3(I)	1	1	1	1	2	
8	4	-	-	-	-	-	-	-	S	S1/I	N	N	N1	N2(S)	N3(I)	1	1	1	1	
9	3	-	-	-	-	-	-	-	-	S	S1/I	N	N	N1	N2(S)	N3(I)	1	1	1	
10	AL	-	-	-	-	-	-	-	-	-	S	S1/I	N	N	N1	N2(S)	N3(I)	1	1	
11	Mitr	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	S	S1/I	N	N	N1	N2(S)	N3(I)	1	
12	Mo/C	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	

Cadence de tir : si colonne CAD inférieure ou égale à la cadence modifiée (stoppé -1, hésitant -1) ➔ résoudre le tir, sinon fin des tirs.
Si test pour toucher, la cadence s'applique au test de toucher (pas au test de destruction). Sinon, la cadence s'applique au test de tir.

Cible infanterie/pièce soutien : - 3, 2, 1 = nombre de pertes (+ neutra). - Nx, N = test de neutralisation. - S1/I, S = test de stoppage. - Son, « - » = pas d'effet.	Cible véhicule (voir exceptions) : - 3, 2, 1, Nx, N = détruit. - S1/I = immobilisé. - S, Son = sonné. - « - » = pas d'effet.	Cible appui aérien / avion en vol : - 3,2,1 = détruit si hélico/drone/missile AA contre avion repoussé sinon (transport : nombre de pertes). - Nx, N = repoussé (sauf hélico détruit, drone pas d'effet). - S1/I, S, Son, « - » = pas d'effet (hélico repoussé sf « - »).
--	---	---

Exceptions :
- Contre blindé, pièges (mines/IED) : Nx, N = Immobilisé.
- Contre blindé, IND hors piège et Tir AP (avion/mitrailleuse) : N3(I)= immobilisé, N2(S)= sonné, N1/N/S1/S/Son= pas d'effet sauf * = sonné.

Fumigène/napalm (après résolution du tir si napalm) : P en rouge = Incendie (si napalm), P ≥ 10 = Fumigène 2, P ≤ 9 = Fumigène 1.

Test d'activation Test du moral du chef, 2d6 modifiés par (pas de cumul) : - Section hors de portée : +1 - Unité non commandée : +1 - Chef neutralisé : +2 - Chef éliminé : +3	Rappel : - Section hésitante ➔ moral -1
--	---

Terrain pour l'Afrique

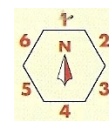
TYPES DE TERRAINS									
0	1	2	3	Clair (niv.)	Crête (niv. 3)				
Forêt				Crête (niv. 1)	Muret				
Broussailles				Pente escarpée	Bâtiment en dur				
Verger/bosquet				Fossé escarpé	Bâtiment en bois				

TERRAINS	Inf.	Chen.	Semi chen.	4 x 4	Roues	Am- phibie	Rase motte	Protection (nbr col)
Piste d'aviation	1	1	1	1	1	TF	2	+1 (véh : 0)
Lac gelé	1	Int	Int	Int	Int	Int	2	+1 (véh : 0)
Clair, Plage, Voie ferrée	1	2	3	4	5	TF	2	0
Route, Chemin, Piste, Pont	1 (+2PM)	1 (pivot)	1 (pivot)	1 (pivot)	1 (pivot)	TF	UAT	UAT
Obstacle routier	1,5	2 (TP Int)	Int	Int	Int	Int	2	-1 (véh : 0)
Obstacle antichar	1,5	Int.	Int.	Int.	Int.	Int	2	-1 (véh : 0)
Barbelés	Int	2	Int	Int	Int	Int	2	0
Rivière	2	3	4	3	6	TF	2	UAT
Eau peu profonde	2	3	4	3	6	6	2	0
Bord de plage								
Eau profonde	3	Int	Int	Int	Int	4	2	+1 (véh : 0)
Plan d'eau, Pleine mer	Int.	Int.	Int.	Int.	Int.	4	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 (RM : 0)
Broussailles	1,5	2	4	5	6	TF	2	-1 (RM : 0)
Cimetière	2	4	6	6	Int.	TF	2	-1 (RM : 0)
Marécage, Rizières	2	Int.	Int.	Int.	Int.	6	2	-1 (RM : 0)
Ruine en bois, Abri léger	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	UAT	UAT	UAT	UAT	UAT	UAT	UAT	-2 (véh : UAT)
Ruine en dur	1	Int.	Int.	Int.	Int.	Int	Int	-2
Bâtiment en dur	1	Int.	Int.	Int.	Int.	Int	Int	-3
Fortification	UAT	UAT	UAT	UAT	UAT	UAT	UAT	-3 (véh : UAT)
Monter d'un étage dans bât.	+2	-	-	-	-	-	-	-
Monter d'un niveau	+1	+2	+2	+2	+4	TF	+1	-
RM <--> 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 (RM : 0)
Haies	+0,5	+0,5	+3	Int.	Int.	TF	+2	-1
Muret	+0,5	+1	Int.	Int.	Int.	TF	+2	-1 (RM : 0)
Bocage	+0,5	Int.	Int.	Int.	Int.	TF	+2	-2
Entrée de bocage	+0,5	+2	+2	+2	+2	TF	+2	-2
Crête	-	-	-	-	-	-	-	-
Ravin	+1	+2	+2	+2	+4	TF	-	-
Bord de fossé	+0,5	+1	+1	+1	+2	TF	-	-1 (RM : 0)
Récif corallien	-	+2	Int	Int	Int	TF	-	-
Eau libre/profonde -> TF	-	+2	Int	Int	Int	TF	-	-
Terrain escarpé	x2	Int	Int	Int	Int	Int	-	-
Pièce de soutien de front	-	-	-	-	-	-	-	-1
Pièce de soutien tractée	-	+1	+1	+1	+1	Int	Int	-
Assaut blindé	-	+1	+1	+1	+1	+1	Int	-
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	-	-	-
Visibilité réduite	-	-	-	-	-	-	Int	-1 / -2 / -3
Tir vers le haut (étage d'un bâtiment, colline, vol tactique, aérien)								-1

Cumul des gênes visuelles > -3 → blocage LdV (tir interdit). Veh = véhicule RM = rase-mottes
Italique = gêne visuelle **gras** = obstacle UAT = utiliser l'autre terrain de l'hex Int = interdit
 () = sous condition TF = terre ferme (Int embarcation) * Neige ou boue : sauf bâtiment ou route dégagée

Aviation, Artillerie, Aéroportés

Délais	Direction dérive 1d6
Valeur de base :	
Artillerie	7
Aviation :	
- Arme guidée	8
- Attaque au sol	7
- Bombardement	6
Modificateurs (cumulatifs) :	
Tir préenregistré :	-2.
Par tour supplémentaire :	-1
Allemands 2GM (art) :	-1
Français Indochine (art) :	-1
Dérive de l'artillerie (1d6) :	
2 et - = dans l'hex.	
3 et 4 = dérive 1 hex.	
5, 6 = dérive 2 hex.	
7 et 8 = dérive 3 hex.	
9 et 10 = dérive 4 hex	
11 et + = dérive 5 hex	
Modificateurs au dé :	
- Ajouter niveau visibilité / nocturne	
- 2 ^{ème} tir même hex et OA : -1	
- 3 ^{ème} tir et +, même hex et OA : -2	
- Distance de OA : < 10 hex : -1	
> 20 hex : +1	
> 30 hex : +3	
Pas d'OA : +5	
Hors LdV : +5	
Dérive appui aérien (min 0) :	
- Basse altitude, 1d6-1.	
- Moyenne altitude, 1d6.	
- Haute altitude, 1d6+2.	
- Selon pion : (+/- X) additionnel	
Dérive aéroportés (min 0) :	
- Vent faible, dérive 1d6 -2.	
- Vent moyen, dérive 1d6.	
- Vent fort, dérive 1d6 +2.	
- Ajouter niveau de visibilité réduite.	
- Selon pion : (+/- X) additionnel	
- Tir AA : repoussé = +3 hex	
DZ hélico : dispersion=1d6 /2.	



Assaut

Test d'initiative (cumulatifs) :

- Valeur du moral.
- Attaquant : +1 (que 1^{re} phase)
- Unité stoppée : -1.
- Unité neutralisée : -2.
- Formation hésitante : -1.
- Défenseur non reconnu : +2.
- Unité parachutée : -2.
- Tunnel : attaquant -2.

Modificateurs aux dés (cumul) :

- PC, AL, Equipe : +2 (V=-2)
- Pièce soutien : +2 (V=-2).
- Neutralisé : +3 (V=-3).
- Stoppé/Immobilisé : +1 (V=-1).
- Groupe avec perte +1.
- Attaquant en vague humaine : -1.
- Attaquant venant du haut : -1.
- Attaquant venant du bas : +1.
- Attaquant venant **tunnel** : +1.
- Attaquant contre protection -3 : +1.
- Attaquant contre **tunnel** : +3.
- Cible = inf marqueur Mvt. : -1.
- Cible = unité parachutée : -1.
- Véhicule avec lance-grenades : -1.
- Si Somme(V)<0 : V/N arrondi sup (N = nombre unités en début round)
- **Contre véhicule : voir ci-contre**

Unité parachutée = unité arrivant au sol (en phase aéroportée).

Type	Véh D	-1 pas	-2 pas
Choc (V=2)	7	9	6
Vétéran (V=1)	6	8	5
Ligne (V=0)	5	7	4
Bleu (V=-1)	4	6	3
Veh blindé (V=0)	7	4	
Veh non blindé (V=-1)	6	3	

Faire égal ou moins avec 2d6.

Infanterie contre véhicule :

- Assaut blindé +2.
- Véh toit ouvert/non blindé : -2.
- Véh sonné/immobilisé : -2.
- Allemand/SS 2GM : -1, **si sapeur -2.**
- Panzerfaust : -1 (si dotation).
- Japonais 2GM : -2 (test perte).

En assaut blindé, le modificateur V/N ne s'applique pas.

Observation (de jour / semi-obscurité / nocturne)

Infanterie : reste caché en mvt normal / se re-camoufle en fin de tour

Prot.	+1 col	0 col	-1 col	-2 col	-3 col	-4 col et +
Dist. >	jamais	24 /12/6	16 /8/4	8 /4/2	4 /3/2	2 /2/2

Mouvement tactique : reste caché si > 8 /4/2 hex ou protection <0.
 Véhicule caché reste caché si > 16 /8/4 hex et ni mouvement ni tir.
 Semi-obscurité/nocturne, tirs et OA limités à 12/6 hex
 (sauf contre hex avec marqueur *Tir* ou adjacent à un Incendie).