

Modificateurs à la puissance P de tir Modificateurs liés au tireur (AP/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 direct AP contre cible : - Non reconnue = AP x1/2 (s'applique aux missions aériennes). - Adjacente = AP x2 (sauf tireur Min/Max ou aéronef vol tactique). - Drone/Hélico non blindé/Aéroporté même hex = AP x2 (vol tactique inclus) Tir AP groupé : cumul de puissance. Tir IND : - Mortier, Cible non reconnue = P x1/2. - Tir groupé = cumul de puissance - Cible blindée : puissance max limitée Modificateurs de colonnes, tir IND [2] et tirs directs AP d'attaque au sol Terrain : hex cible +1 (si négatif). 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 valeur X dans l'hex = -X col. Missile en tir IND : idem tir direct [2] sauf terrain (modificateurs tir IND) et valeur du blindage latéral.	Modificateurs de colonnes ([1] et [2]), tirs AP (sauf attaque au sol) et AC Effets du terrain et du tireur (applicables à [1] et [2] ci-dessous) : - Hex cible et bords d'hex (AP, AC) : somme des modificateurs de colonne. - Gêne visuelle (AC, AP) : -1 col par gêne visuelle (maximum -3). - Portée Eff(Max), par hex au-delà de portée efficace : -1 col (cumulatif). - Tir AC : tireur stoppé, marqueur Mvt, dans fumigène, demi-action Tir : - 2 col. Tirs contre véhicules (applicables à [1] et [2] ci-dessous) : - Contre véhicule avec marqueur <i>Mouvement</i> : -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. Table de toucher [1] , tir AC contre véhicule (missiles exclus) : - Taille cible : TG =+2 col / G =+1 col / N, C ou CL =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 contre infanterie, tir AC de missile ou mitrailleuse : - Tir AC contre bâtiment ou fortification : prendre B=16 . - Mitrailleuse en batterie puissance 6 (calibre 12.5) contre blindé : valeur AC=1. - Lance-missiles AC contre pièce de soutien / AL en batterie : B=0, -2 col / -3 col (une seule unité visée). - Cible infanterie / pièce de soutien en action de mouvement : tactique +1 col, normal + 2 col, forcé + 3 col. - Taille véhicule cible : TG =+1 col / G, N, C, CL ou P =0 col / TP =-1 col. - Tir direct AP de véhicules avec canon AC/AP : <table> <tr> <td>7 à 10 hex</td><td>11 à 14 hex</td><td>15 hex et +</td></tr> <tr> <td>-2 col</td><td>-3 col</td><td>-4 col</td></tr> </table> (hors mitrailleuse)	7 à 10 hex	11 à 14 hex	15 hex et +	-2 col	-3 col	-4 col	Tirs AA [2] Modificateurs de colonne - 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 mvt : -2 col - Gêne visuelle (-1 col) : incendie, fumigènes, visibilité réduite. - Hex aveugle : interdit tir.
7 à 10 hex	11 à 14 hex	15 hex et +						
-2 col	-3 col	-4 col						

[2] Table de tir AP, IND, AA, Tir AC sans test pour toucher / Autres tir AC : table de destruction après test pour toucher																				
P = AC-B		-3 et -	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8 et +							
P = AP, IND, AA					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	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/ test d'abandon . - 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, mines/IED : Nx, N = immobilisé/**test d'abandon**.
- Contre blindé, IND hors piège et Aviation AP : N3(I)= immobilisé/**test abandon**, N2(S)= sonné, N1/N/S1/S/Son= pas d'effet sauf * = sonné.

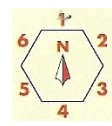
Fumigène/napalm (après résolution du tir si napalm) : P en rouge = Incendie (si napalm), P ≥ 10 = Fumigène 2, P ≤ 9 = Fumigène 1.

Test d'abandon = test de moral : - Choc / Vétéran : 2d6-1. - Ligne : 2d6. - Bleu : 2d6+1. - Non blindé : +2 Echec = détruit, réussite = immobilisé.	Table d'activation Moral du chef, 2d6 modifié par (pas de cumul) : - Section hors de portée : +1 - Unité non commandée : +1 - Chef neutralisé : +2 - Chef éliminé : +3	Rappel : section hésitante ➔ moral -1 Table de ralliement Moral de l'unité -1, 2d6 modifié par (cumul) : - PC * Compagnie / Section empilé -2 / adjacent -1 - Unité ennemie* adjacente : +1 * = non neutralisé
--	--	---

TABLE DES TERRAINS	Inf.	Chen.	Semi chen.	4 x 4	Roues	Am-phibie	RM VT=1	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)
Plan d'eau, Pleine mer	Int	Int	Int	Int	Int	4	2	0
Eau profonde	3	Int	Int	Int	Int	4	2	+1 (veh : 0)
Eau peu profonde	2	3	4	5	6	6	2	0
Bord de plage	1	2	3	4	5	TF	2	0
Clair, Plage, Voie ferrée	1	1	1	1	1	TF	UAT	UAT
En suivant une route (ou Chemin, Piste, Pont)	(+2PM)	(pivot)	(pivot)	(pivot)	(pivot)	TF	UAT	UAT
Rivière	2	3	4	3	6	TF	2	UAT
Barbelés	Int	2	Int	Int	Int	Int	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)
Obstacle routier	1,5	2 (TP Int)	Int	Int	Int	Int	2	-1 (RM : 0)
Obstacle antichar	1,5	Int	Int	Int	Int	Int	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)
Abri léger	1	Int	Int	Int	Int	Int	Int	-1
Ruine en bois								
Bâtiment en bois	1	Int	Int	Int	Int	Int	Int	-2
Ruine en dur								
Forêt, Jungle	2	4	6	6	Int	TF	Int	-2
Retranchement	UAT	UAT	UAT	UAT	UAT	UAT	UAT	-2 (véh : UAT)
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 <--> VT	-	-	-	-	-	-	+2	-
Incendie	Int	Int	Int	Int	Int	Int	Int	-
Fumigène	-	-	-	-	-	-	Int	-1
Véhicule(s) sauf C, CL, TP	-	-	-	-	-	-	UAT	-
Epave(s)+Blindé(s) sauf TP	-	-	-	-	-	-	UAT	-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 VT : +1/niv	-1 / -2 / -3
Tir vers le haut (étage d'un bâtiment, colline, vol tactique, aérien)								
Cumul des gênes visuelles > -3 → blocage LdV (tir interdit). Veh = véhicule RM/VT = rase-mottes/vol tactique l'Alque = 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.

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.

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).

Un véhicule sonné ne combat pas.

Infanterie contre véhicule (cumul) :

- Assaut blindé +2.
- Véh toit ouvert/non blindé : -2.
- Véh sonné/immobilisé : -2.
- Allemand/SS 1943-1945 : -1
- PC et groupe de sapeurs : -1.
- Panzerfaust : -1 (si dotation).
- Japonais 2GM : -2 (test perte).

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

Moral d'un adjoint

1d6 = 0	Moral PC +1
1d6 = 1	Moral PC
1d6 = 2	Moral PC
1d6 = 3	Moral PC -1
1d6 = 4	Moral PC -1
1d6 = 5	Moral PC -1
1d6 = 6	Moral PC -2
1d6 = 7	Moral PC -2

Modificateur au dé :
Choc : -1 / Bleu : +1.

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	3 / 2/2

Mouvement tactique : reste caché si > 8 / 4/2 hex ou protection <0.

Véhicule inactif (depuis placement initial) : -1 col (terrain clair : 16 / 8/4)

Semi-obscurité/nocturne, tirs et OA limités à 12/6 hex

(sauf contre hex avec marqueur Tir ou adjacent à un Incendie).