REPÉRAGE

M	L	2L	3L	>3L	>3L	>3L

Situation de la cible	
Équipe ≤ 2 figurines	◀1
Unité Reco	◀1
Unité camouflée	◀3
Tir détecté	▶2
Véhicule	▶2
Modificateurs au tireur	
Est un Véhicule fermé	◀1
Météo (prendre le plus défavorable)	
Averse / Pénombre	◀1
Brouillard / Obscurité	◀2
Terrain	
Obstacle linéaire	◀1
Zone de couvert léger par 1C	◀1
Zone de couvert Dense par 1C	◀2

TEST DE MORAL

● ***Recrue : D6*** ● ***Entraîné : D8*** ● ***Élite : D12***

Modificateur du test	
Leader dans les M	▲1
À couvert Dense de tout ennemi	▲1
Ennemi repéré dans les M	▼1
Unité Clouée / Paniquée	▼1
Unité à - de 50 % de son effectif	▼1

TIR ANTICHAR

Modificateurs liés au tireur	
Unité Élite	▲1
Unité Recrue	▼1
Tireur Secoué	▼1
Tir opportunité	▼1
Tir après mouvement	▼1
Tir après pivot tourelle	▼1
Modificateurs liés au couvert de la cible	
Unité Reco	▼1
Un couvert léger	▼1
Un couvert dense	▼2

JET DE DÉFENSE

Jet de défense	Course en terrain découvert	Autres	Couvert dense	Fortification
	D6	D8	D12	D12 relançable

TIR ANTIPERSONNEL / CONTRE VÉHICULES LÉGERS

Modificateurs liés au tireur	
Unité Élite	▲1
Unité Recrue	▼1
Tireur Secoué	▼2
Tir opportunité	▼2
Tir après pivot tourelle	▼1
Modificateurs liés à la cible du tir *(équipe uniquement)*	
Équipe ≤ 2 figurines	▼1
Équipe au sol / Camouflée	▼2
Modificateurs liés au couvert de la cible *(ne s'applique pas aux tirs de suppression)*	
■ Unité Reco	▼1
Un couvert léger / ■ Couvert linéaire léger	▼1
Un couvert dense / ■ Couvert linéaire dense	▼2
HE sur bâtiments, Forêt dense, Jungle	▲2

■ *Ne pas prendre en compte pour les tirs indirects.*

ASSAUT CONTRE DE L'INFANTERIE

Modificateurs liés à l'assaut	
Unité Élite	▲1
Unité Recrue	▼1
Unités attaquantes	▲2
Défenseur desactivé	▼2
Unité Secouée / Clouée	▼2
Sur ou au travers un couvert léger	▼1
Sur ou au travers un couvert dense	▼2

PÉNÉTRATION VÉHICULE

Pénétration ▶ / Blindage ▼	A	B	C	D	E	F	G
0	D12+	D12+	D12+	D12	D12	D12	D12
1	D12+	D12+	D12	D8	D8	D6	-
2	D12+	D12+	D8	D6	D6-	-	-
3	D12+	D12	D6	D6-	-	-	-
4	D12	D8	D6-	-	-	-	-

DÉGÂTS LÉGERS

1	Véhicule désactivé
2	Véhicule Secoué
3	Perte d'une arme secondaire
4	Véhicule immobilisé
5	Perte d'une arme principale
6+	Véhicule détruit

ÉGALITÉ D'INITIATIVE

1 *Possibilités restreintes* - Chaque joueur doit défausser au hasard une carte d'activation de sa main.

2 *Pousser* - En commençant par un joueur désigné aléatoirement, chacun lance 1D8. Sur une réussite, il peut choisir une unité amie désactivée et lui faire effectuer une action de progression.

3 *Manque de munitions* - En commençant par un joueur désigné aléatoirement, chaque joueur lance 1D8. Sur une réussite, il peut choisir une équipe d'infanterie ennemie. Cette dernière subira 2 dégradations à ses tirs jusqu'à la fin du tour.

4 *Sniper* - Désignez aléatoirement une équipe d'infanterie de chaque joueur. Lancez 1D12 pour chacune. En cas de réussite, l'unité ciblée subit un stress et effectue un jet de défense avec un D6. Si elle n'obtient pas de réussite à son jet de défense, elle subit une perte et un stress supplémentaire.

5 *Repéré* - Chaque joueur lance 5D6, celui qui fait le plus de réussites peut poser un marqueur de tir sur une unité adverse de son choix. Celle-ci sera de fait plus facile à repérer.

6 *Averse* - Jusqu'à la fin du tour, les repérages subissent un malus d'une colonne vers la gauche et tous les tirs subissent 1 dégradation.

7 *Mine* - Lors du prochain déplacement d'une unité de chacun des joueurs, lancez 1D6. En cas de réussite une mine explose. Lancez 1D8. En cas de réussite et qu'il s'agit d'une équipe d'infanterie, elle subit une perte et un pion stress. S'il s'agit d'un véhicule, effectuez contre lui un jet pour détruire sur la colonne D.

8 *Encore un effort* - Chaque joueur lance 1D8. S'il obtient une réussite, il choisit une unité et récupère l'une de ses deux actions du tour (i.e. un pion vert est retiré ou un pion rouge retourné sur sa face verte).

9 *Ordre bien reçu* - Chaque joueur lance 1D6. En cas de réussite, il prend une carte au hasard de sa défausse et l'ajoute à sa main. Ensuite, il défausse une des cartes de sa main.

10 *Coup de chance* - Chaque joueur pioche une carte Bonus.

11 *Soldat errant* - Chaque joueur lance 5D6, celui qui fait le plus de réussite peut intégrer une figurine dans une équipe d'infanterie de son choix. En cas de nombre de réussites égal, rien ne se passe.

12 *Attaque aérienne* - Chaque joueur lance 5D6. Le joueur qui obtient le moins de réussite à l'une de ses unités (désignée aléatoirement) qui est attaquée par un avion. Résolvez un tir contre cette unité, comme si elle avait été ciblée par une HMG (page 46).

ARMURERIE

	Portée	Puissance de feu	Capacité antichar	Combat rapproché
Pistolet ***PST***	M	1 D6	-	1 D6
Pistolet-mitrailleur ***PM***	L	2 D6	G	2 D6
Fusil ***FSL***	2L	1 D6	G	1 D6
Fusil d'assaut ***FA***	2L	2 D6	G	2 D6
Fusil mitrailleur ***FM***	2L	2 D8	G	2 D6
Fusil à lunette ***SNIPER***	∞	D12+	G	1 D6
Mitrailleuse légère ***LMG***	3L	4 D6	G	2 D6
Mortier / Lance-grenades portable ***Mo. P***	2L	1 D8	G	1 D6
Arme anti-char portable rechargeable ***AC***	2L	-	C	-
Arme anti-char portable consommable ***ACC***	L	-	D	-
Lance-flammes ***LF***	M	4 D12	D	4 D12
MMG ***MMG***	∞	4 D8	G	2 D8
HMG ***HMG***	∞	3 D12	F	2 D8
Auto-canon ***ATC***	∞	1 D12	E	-
Auto-canon lourd ***ATC Lourd***	∞	2 D12	D	-
Canon antichar ***A/C Ultra-Léger***	∞	-	E	-
Canon antichar ***A/C Léger***	∞	4 D6 C	D	-
Canon antichar ***A/C Moyen***	∞	4 D8 C	C	-
Canon antichar ***A/C Lourd***	∞	4 D8 M	B	-
Canon antichar ***A/C Extra-Lourd***	∞	4 D12 M	A	-
Mortier ***Mo. Léger*** / Obusier léger ***Ob. Léger***	>M / ∞	4 D6 C	E	-
Mortier ***Mo. Moyen*** / Obusier moyen ***Ob. Moyen***	>M / ∞	4 D8 C	E	-
Obusier Lourd ***Ob. Lourd***	>M / ∞	4 D12 M	D	-

FEUILLE DE RÉSUMÉ

v2.1

	Catégorie	Couvert	Hauteur	Effets sur les déplacements			
				Équipes			
Herbes hautes, champs labourés	Zone	Aucun	Bas	-	3R	3R	2R
Rocailles	Zone	Léger	Bas	-	2R	2R	2R
Bois, champs, vergers	Zone	Léger	Haut	-	2R	2R	2R
Marais	Zone	Dense	Bas	Course interdite	Interdit	Interdit	Interdit
Forêts, jungle	Zone	Dense	Haut	Course interdite	Interdit	Interdit	Interdit
Ruines	Zone	Dense	Haut	Course interdite	Interdit	Interdit	Interdit
Barrières en bois	Obstacle	Léger	Bas	Course interdite	2R	2R	2R
Haies	Obstacle	Léger	Bas	Course interdite	2R (casse)	2R (casse)	2R
Murets, talus, barricades	Obstacle	Dense	Bas	Course interdite	Interdit	Interdit	2R
Bocages*	Obstacle	Dense	Haut	Franchissement	Interdit	Interdit	1R (casse)
Murs, pallissades	Obstacle	-	Haut	Franchissement	Interdit	Interdit	1R (casse)

**Bocages : voir règles page 61.*