

## REPÉRAGE

M	L	2L	3L	>3L	>3L	>3L
<b>Situation de la cible</b>						
Unité camouflée			◀ 3			
Tir détecté			▶ 2			
Véhicule			▶ 2			
<b>Situation de la cible sans marqueur feu</b>						
Équipe ≤ 2 figurines			◀ 1			
Unité Reco			◀ 1			
<b>Modificateurs au tireur</b>						
Est un Véhicule fermé			◀ 1			
<b>Météo (prendre le plus défavorable)</b>						
Averse / Pénombre			◀ 1			
Brouillard / Obscurité			◀ 2			
<b>Terrain</b>						
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

<b>Modificateur du test</b>	
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

<b>Modificateurs liés au tireur</b>	
Unité Élite	▲ 1
Unité Recrue	▼ 1
Tireur Secoué	▼ 1
Tir opportunité	▼ 1
Tir après mouvement	▼ 1
Tir après pivot tourelle	▼ 1
<b>Modificateurs liés au couvert de la cible</b>	
Unité Reco	▼ 1
Un couvert léger	▼ 1
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-	-	-	-	-

## JET DE DÉFENSE

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

Élite : ▲ 1

## TIR ANTIPERSONNEL / CONTRE VÉHICULES LÉGERS

<b>Modificateurs liés au tireur</b>	
Unité Élite	▲ 1
Unité Recrue	▼ 1
Tireur Secoué	▼ 2
Tir opportunité	▼ 2
Tir après pivot tourelle	▼ 1
<b>Modificateurs liés à la cible du tir (équipe uniquement)</b>	
Équipe ≤ 2 figurines	▼ 1
Équipe au sol / Camouflée	▼ 2
<b>Modificateurs liés au couvert de la cible (ne s'applique pas aux tirs de suppression)</b>	
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

<b>Modificateurs liés à l'assaut</b>	
Unité Élite	▲ 1
Unité Recrue	▼ 1
Unités attaquantes	▲ 2
Défenseur désactivé	▼ 2
Unité Secouée	▼ 2
Unité Clouée	▼ 4
Sur ou au travers un couvert léger	▼ 1
Sur ou au travers un couvert dense	▼ 2

## ASSAUT/TIR CONTRE VÉHICULES LÉGERS

<b>Réussites</b>						
0	1	2	3	4	5	6
▼ 3	▼ 2	▼ 1	-	▲ 1	▲ 2	▲ 3

## 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 DÉSERT

**1 Tempête de sable** - Chaque joueur doit défausser au hasard une carte d'activation de sa main et effectuer un test de moral sur chaque unité à plus de C de tout chef d'une autre unité amie. 1 stress en cas d'échec, sinon rien.

**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 Mirage** - Chaque joueur lance 5D6, celui qui fait le plus de réussites peut retirer un marqueur de tir sur une unité de son choix.

**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 Coup de chaud** - La chaleur est trop forte : aucune course n'est possible jusqu'à la fin du tour. Les véhicules perdent une réglette de déplacement.

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

**8 Encore un effort** - Chaque joueur lance 1D8. S'il obtient une réussite, il choisit une unité et lui restitue l'une de ses deux actions du tour (i.e. un pion vert est retiré ou un pion rouge est 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 d'artillerie** - Chaque joueur lance 5D6. Le joueur qui obtient le moins de réussites voit l'une de ses unités (désignée aléatoirement) devenir la cible d'une attaque d'artillerie. Résolvez un tir d'obusier lourd.

## ARMURERIE

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

## FEUILLE DE RÉSUMÉ AFRIQUE

v3.5



	Catégorie	Couvert	Hauteur	Effets sur les déplacements				
				Équipes				
Herbes hautes, Champs Bas	Zone	Léger	Bas	-	4R	3R	3R	2R
Rocailles	Zone	Léger	Bas	-	3R	2R	2R	2R
Bois, Champs Haut, Vergers	Zone	Léger	Haut	-	2R	2R	2R	2R
Marais	Zone	Dense	Bas	Course interdite	Interdit	Interdit	Interdit	Interdit
Forêts, jungle	Zone	Dense	Haut	Course interdite	Interdit	Interdit	Interdit	Interdit
Ruines	Zone	Dense	Haut	Course interdite	Interdit	Interdit	Interdit	Interdit
Barrières en bois	Obstacle	Léger	Bas	Course interdite	2R (casse)	2R	2R	2R
Haies	Obstacle	Léger	Bas	Course interdite	Interdit	2R (casse)	2R (casse)	2R
Murets, talus, barricades	Obstacle	Dense	Bas	Course interdite	Interdit	Interdit	Interdit	2R
Bocages*	Obstacle	Dense	Haut	Franchissement	Interdit	Interdit	Interdit	1R (casse)
Murs, Pallissades	Obstacle	-	Haut	Franchissement	Interdit	Interdit	Interdit	1R (casse)

\*Bocages : voir règles page 61.