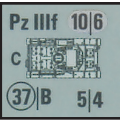
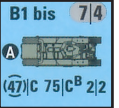
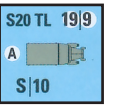


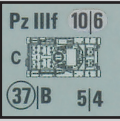

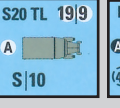
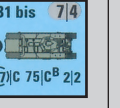
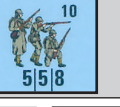
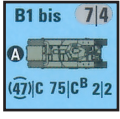






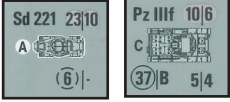









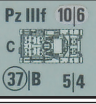


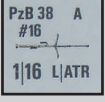



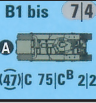




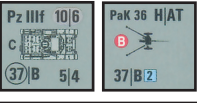


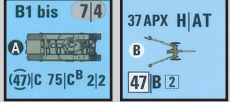
PERSONNEL

Tireur	Arme	Cible	Procédure	Tables à utiliser	Test de moral ?	Divers	Règle
			Total GF + DRMs	F2 (tir) / F1	OUI (DRM = casualties)		12.5.1
			Total GF + DRMs	F2 (tir) ↓ C6 ↓ D3 (suppression) ou D1 pour HW si C8+		Heavy weapons doivent tester sur la table D1 si C8+ : F-Kill sur un dé de 1	12.5.8 12.5.175
			Stacking Points x 3 (weapons réduisent les SP)	F2 (tir) / F1		<ul style="list-style-type: none"> Grenade attack interdit si : Tir ou Infiltration Satchel = 20GF (Hurl Back possible si cible = personnel) 	12.15.2
			Stacking Points x 3 (satchel = 20GF)	F2 (tir) puis C6			12.5.8
			Total GF ⇔ combat ratio	ME.1	NON (Combat jusqu'à élimination)		12.15.3
			Melee Value = Stacking Points	ME.2	Test de moral avant l'Assaut (seul DRM = leaders)	1 seule attaque possible, <u>séparée</u> pour chaque unité. Leaders donnent un bonus pour chaque attaque	12.15.4

VEHICLES

Tireur	Arme	Cible	Procédure & Tables à utiliser	Test de moral ?	Divers	Règle
 C (37)B 5 4	Canon	 A (47)C 75 C ^B 2 2  A S 10	1 - Hit Determination ⇒ A1 (HPT) 2 - Zone touchée ⇒ B (Location Table) 3 - Penetration ⇒ Armor Factor - PEN 4 - K-Kill Table ⇒ C1		<ul style="list-style-type: none"> Burst on Target : DRM-3 si HTP réussi ROF x 2 Passagers/équipage attaqués si véhicule détruit (12.5.82) 	12.5.11 à 12.5.16 12.5.82
		 C 25 A(2) #40	1 - Hit Determination ⇒ A1 (HPT) > 20mm ⇒ élimination < 20mm ⇒ table C4		Equipage attaqué si HW détruit (12.5.82)	12.5.24
		 10 5 5 8	1 - Hit Détermination ⇒ A1 (HPT) ↓ 2 - Casualties ⇒ F2 : ligne HE (sauf personnel dans Bunker : colonne AP)	OUI (DRM = casualties)	<ul style="list-style-type: none"> Personnel dans <u>Bunker</u> : utilisation de la colonne AP (F2) si hit réussi 	12.5.22 12.5.7 12.5.82
 C (37)B 5 4	MG(s)	 C 25 A(2) #40  A S 10  A (47)C 75 C ^B 2 2	Total GF (cumul MG possible)	F2 (tir) / F1 ↓ C6 ↓ D3		12.5.1.f 12.5.8
		 10 5 5 8	Total GF (cumul MG possible)	F2 (tir) / F1	OUI (DRM = casualties)	12.5.1 15.2.2
 A (47)C 75 C ^B 2 2	Overrun	 3 7 5 8  B 37 B(2)	Test de moral à -4 Echec = unité broken Heavy weapon éliminée sans test (mais test de Track damage)	Test de moral à -4	<ul style="list-style-type: none"> Assault move <u>uniquement</u> AFV/APC doit dépenser 1 PM par unité overrannée Personnel : tir d'opportunité possible (12.4.4) Heavy Weapons : Final defensive fire possible (12.14.5) 	12.3.3 12.14.1 à 12.14.7

LIGHTS / MEDIUM / HEAVY WEAPONS

Tireur	Arme	Cible	Procédure & Tables à utiliser	Test de moral ?	Divers	Règle
	 PEN		1 - Hit Détermination ⇒ A2 (+A1 shifts) 2 - Penetration ⇒ Armor Factor - PEN (MG PEN = 1) 3 - K-Kill Table			12.10.1
	 GF		F2 (tir) ↓ C6 ↓ D3 (suppression)			12.5.8
	 PEN		1 - Hit Détermination ⇒ A3 (+A1 shifts) 2 - Zone touchée ⇒ B (Location Table) 3 - Penetration ⇒ Armor Factor - PEN 4 - K-Kill Table ⇒ C1			12.10.2 14.4.3
	 HE		1 - Hit Détermination ⇒ A3 (+A1 shifts) ↓ 2 - Casualties ⇒ ligne HE (F2)	OUI (DRM = casualties)	Seulement contre des unités dans Building, bunker et derrière High wall	14.4.3
			1 - Hit Détermination ⇒ A3 (+A1 shifts) ↓ Elimination automatique			14.3.31
	Canon		1 - Hit Détermination ⇒ A1 (HPT) 2 - Zone touchée ⇒ B (Location Table) 3 - Penetration ⇒ Armor Factor - PEN 4 - K-Kill Table ⇒ C1			12.5.23
			1 - Hit Détermination ⇒ A1 (HPT) > 20mm ⇒ élimination < 20mm ⇒ table C4			12.5.24 12.10.5
			1 - Hit Détermination ⇒ A1 (HPT) ↓ 2 - Casualties ⇒ F2 : ligne HE (sauf personnel dans Bunker : colonne AP)	OUI (DRM = casualties)	• Personnel dans <u>Bunker</u> : utilisation de la colonne AP (F2) si hit réussi	12.5.22 12.5.7 12.5.82
	 GF		F2 (tir) / F1 GF = 1	OUI (DRM = casualties)		14.5.1 14.5.5
	 PEN		1 - Hit Détermination ⇒ A1 (HPT - ligne D) 2 - Zone touchée ⇒ B (Location Table) 3 - Penetration ⇒ Armor Factor - PEN (ATR PEN = 1) 4 - K-Kill Table ⇒ C1			14.5.3 14.5.4
Indirect Fire  	 HE		1 - Hit Détermination ⇒ A1 2 - Casualties ⇒ F2 : ligne HE=calibre	OUI (DRM = casualties)	<ul style="list-style-type: none"> •Burst on target possible •Hexside cover annulé •Full cover = 1/2 HE •Spotter nécessaire si pas de LOS 	14.6 14.6.7
			1 - Hit Détermination ⇒ A1 2 - Casualties ⇒ F2 : ligne HE (= calibre) (+ drm table IS) 3 - Table C2		Test de moral des passagers	14.6.3
			Attaque sur la table C3 Hit = K-Kill (véhicule) ou élimination (Heavy weapon) Echec = suppression automatique Crew ou passagers : table F2 , colonne FT	Pour les unités de personnels attaquées	<ul style="list-style-type: none"> •Cover pas pris en compte •Hex flammable = flame •Possibilité plus de fuel 	12.10.4 14.7.5