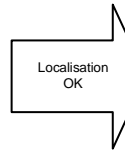


Localisation/Troupe/Distance	Ab dense	Ab léger	Tr Clair	Tir	P	A, D ou C	Haut, Opt
F, FSA, FA, FD, PM,(XS)	5 cm	20 cm	40 cm	+10 cm	+5 cm	+20 cm	+10 cm
Sniper,(XS)	5 cm	20 cm	40 cm	+10 cm	+5 cm	+20 cm	+10 cm
Servants,(XS)	5 cm	20 cm	40 cm	+10 cm	+5 cm	+20 cm	+10 cm
LMG, (XS)	5 cm	20 cm	40 cm	+20 cm	+5 cm	+20 cm	+10 cm
LF, BZ, FAT,(XS)	5 cm	20 cm	40 cm	+20 cm	+5 cm	+20 cm	+10 cm
HMG, MMG,(S)	5 cm	20 cm	40 cm	+20 cm	+10 cm	+20 cm	+20 cm
Mortier/Obusier (<50 mm) ,(XS)	5 cm	20 cm	40 cm	+20 cm	+5 cm	+20 cm	+10 cm
Mortier/Obusier (51 à 82 mm) ,(S)	5 cm	20 cm	60 cm	+20 cm	+10 cm	+20 cm	+20 cm
Mortier/Obusier (HE>82 mm) ,(L)	25 cm	45 cm	80 cm	+20 cm	+15 cm	+20 cm	+30 cm
Canon (<47 mm) ,(XS)	5 cm	20 cm	40 cm	+20 cm	+5 cm	+20 cm	+10 cm
Canon (47 à 75 mm) ,(S)	10 cm	20 cm	60 cm	+20 cm	+10 cm	+20 cm	+20 cm
Canon (75 mm à 105 mm),(L)	25 cm	45 cm	80 cm	+20 cm	+15 cm	+20 cm	+30 cm
Canon (> 105 mm) ,(XL)	45 cm	80 cm	100 cm	+20 cm	+20 cm	+30 cm	+40 cm
Véhicule Taille S et au-dessous	5 cm	20 cm	40 cm	+20 cm	+10 cm	+20 cm	+20 cm
Véhicule Taille L	25 cm	45 cm	80 cm	+20 cm	+20 cm	+20 cm	+30 cm
Véhicule Taille XL et au delà	45 cm	80 cm	100 cm	+20 cm	+20 cm	+30 cm	+40 cm



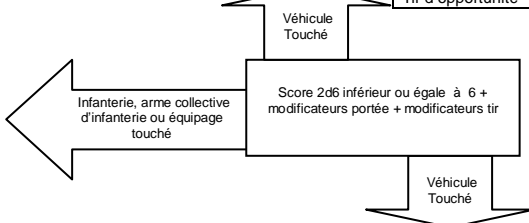
Arme/Portée/ base = 6(2d6)	0 cm (CC)	20 cm	40 cm	60 cm	80 cm	Au-delà	Enrayage
Fusil (F)	+1	0	-1	-2	-4	-6	
Fusil Semi Auto (FSA)	+1	+1	0	-1	-2	-4	
Fusil d'assaut (FA)	+4	+2	+1	0	-1	-2	
Fusil déclassé (FD)	0	-1	-2	-4	-6		
Pistolet Mitrailleur (PM)	+4	+1					12
Sniper	-2	+2	+1	0	-1	-2	
Servants	-1	-2					
Mitrailleuse Lourde (HMG)	-1	+4	+2	+1	0	-1	12
Fusil Mitrailleur (LMG)	-1	+2	+1	0	-1	-2	12
Mitrailleuse Moyenne (MMG)	-1	+4	+2	+1	0	0	12
Fusil Antichar (FAT)	-1	+2	+1	0	-1	-2	12
Panzer Faust (PzF)	+2	-2					12
Piat	+2	-1	-2				12
PanzerSchreck/Bazooka (BZ)	+2	-1	-2	-4			12
Lance Flamme (LF)	+4	+2					12
Mine/Bombe aviation	0						8
Mortier/Obusier (HE<100 mm)		+1	0	-1	-2	-4	12
Mortier/Obusier (HE>100 mm)		+2	+1	0	-1	-2	12
Canon (HE<100 mm)	+4	+2	+1	0	-1	-2	12
Canon (HE>100 mm)	+6	+4	+2	+1	0	-1	12
Canon (AC)	+4	+2	+1	0	-1	-2	12
Canon (AC L)	+6	+4	+2	+1	0	-1	12
Canon (AC LL)	+6	+6	+4	+2	+1	0	12



Calibre/Distance/Efficacité perforation (Perfo)	0 cm (CC)	20 cm	40 cm	60 cm	80 cm	Au-delà
F, FSA, FA, FD, PM, Sniper,	+3	+4	+4	+5	+5	+6
LMG, MMG,HMG	+3	+3	+4	+4	+5	+5
Tir HE (<50 mm)	0	0	0	+2	+2	+3
Tir HE (51 à 82 mm)	-1	0	0	+1	+2	+2
Tir HE (>82 mm)	-2	-1	0	0	+1	+2
FAT	-1	0	+1	+1	+2	+2
LF	-2	-1				
Mine	-2					
PzF	-3	-3				
PanzerSchreck	-3	-3	-3	-3		
Bazooka	-2	-2	-2	-2		
Piat	-2	-2	-2			
< 19	-1	0	+1	+1	+2	+2
20 à 36	-1	-1	0	+1	+1	+2
37 à 44, 20 LL, 25 LL	-2	-1	-1	0	+1	+1
45 à 56, 2 Pdr	-2	-2	-1	-1	0	+1
50 LL	-3	-2	-2	-1	-1	
57 à 74	-3	-3	-2	-2	-1	-1
75	-4	-3	-3	-2	-2	-1
75 L à 77, 6 Pdr	-4	-4	-3	-3	-2	-2
75 LL à 121, 17 Pdr	-5	-4	-4	-3	-3	-2
88 LL, 100 L	-5	-5	-4	-4	-3	-3
122 - 128	-6	-5	-5	-4	-4	-3
128 LL	-6	-6	-5	-5	-4	-4

Modificateur Tir	Tireur	Cible
Bonus Expérience Tireur	+Exp	
Spécialité Tir ou CC	+1	
Véhicule Ordre A, D ou C	-3	-2
Véhicule Ordre P	-2	-2
Inf ou groupe d'appui Ordre A, D ou C	-3	+2
Inf ou groupe d'appui Ordre P	-2	+1
Abri léger		-1
Abri Dense		-2
Démoralisé	-4	
Taille L ou XL		+1
Artillerie sur cible Immobile 2e Tir		+1
Artillerie sur cible Immobile 3e Tir		+4
Artillerie Observateur non artilleur	-1	
Par tube supplémentaire	+1	
Straffing/Tir intensif 1ere Cible		-2
Straffing/Tir intensif 2eme Cible		-4
Straffing/Tir intensif 3eme Cible		-6
Tir Appuyé/Attaque en piqué	-1/-2/-3	
Tir DCA	-3	
Tir HE	+1	
Tir d'opportunité	-2	

Perte/Moral	Test 2d6	Sauve 1d6
Perte ami à - 10 cm	6	4
Perte au tir autre que artillerie	5	3
Perte au Corps à corps	3	2
Perte au tir artillerie HE ou AC	3	2
Malus Démoralisation	-3	Détruit
Malus Tir Appuyé/Attaque en piqué	-1/-2/-3	
Malus Hors Zone de Commandement	-1	
Bonus Moral	+Moral	
Bonus résultat test de structure	+RTS	
Bonus équipage	+1	
Ralliement	2	
si Sup Hiérar à - 5cm avec ordre L	+2	



Test D'évacuation 1d6	Sauve 1d6
Echec	4 et moins
Réussite	5 et plus
Bonus Sauvegarde du véhicule	+Svgarde
Bonus Expérience de l'équipage	+Exp

Test de structure 1d6 (RTS)	Test
Détruit > Test d'évacuation - Démoralisé	1 et moins
Immobilisé > test moral de l'équipage	2 et 3
Sans effet	4 et plus
Bonus Protection du véhicule	+Prot
Malus Efficacité perforation AC du tireur	-Perfo
Malus tir de Flanc	-1
Malus tir sur arrière ou au-dessus	-2
Bonus tir de biais (axe 45° à +- 15°)	+1
Malus tir au-dessus ou sur arrière et Ouvert	-3

Déplacement et Ordre en fonction du terrain	P	A, D	C, M Forcée
Infanterie sur Route	15 cm	30 cm	45 cm
Infanterie en Terrain Clair	10 cm	20 cm	30 cm
Infanterie en Terrain Difficile	5 cm	10 cm	20 cm
Infanterie en Terrain très Difficile	5 cm	10 cm	15 cm
Véh Vitesse 0 sur Route	20 cm	40 cm	60 cm
Véh Vitesse 0 en Terrain Clair	10 cm	20 cm	40 cm
Véh Vitesse 0 en Terrain Difficile	5 cm	10 cm	
Véh Vitesse 1 sur Route	30 cm	60 cm	90 cm
Véh Vitesse 1 en Terrain Clair	15 cm	30 cm	45 cm
Véh Vitesse 1 en Terrain Difficile	7,5 cm	15 cm	
Véh Vitesse 2 sur Route	40 cm	80 cm	120 cm
Véh Vitesse 2 en Terrain Clair	20 cm	40 cm	60 cm
Véh Vitesse 2 en Terrain Difficile	10 cm	20 cm	
Véh Vitesse 3 sur Route	50 cm	100 cm	150 cm
Véh Vitesse 3 en Terrain Clair	25 cm	50 cm	100 cm
Véh Vitesse 3 en Terrain Difficile	12,5 cm	25 cm	
Tout terrain sur route			
Tout terrain en Terrain Clair			
Tout terrain en Terrain Difficile			
Non TT sur route			
Non TT en Terrain Clair			
Non TT en Terrain Difficile			
Artillerie taille XS sur Route	5 cm	10 cm	15 cm
Artillerie taille XS en terrain Clair	5 cm	10 cm	
Artillerie taille XS en terrain Diff.	5 cm		
Artillerie taille S sur Route	5 cm	10 cm	
Artillerie taille S en terrain Clair	5 cm		
Artillerie taille S en terrain Diff.			
Artillerie taille L en Terrain Clair	5 cm		
Artillerie taille L Sur Route			
Artillerie taille L en Terrain Diff			
Artillerie taille XL en Terrain Clair			
Artillerie taille XL Sur Route			
Artillerie taille XL en Terrain Diff			