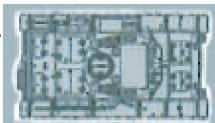


HPT																	Table de Probabilité de Toucher						
Portée		0	1	2	3	4	5	6-7	8	9-16	17-24	25-32	33-40	41+									
Calibre	A	9			8					7	$\frac{5}{7}$	$\frac{4}{6}$	$\frac{3}{5}$	3									
	B	9			8					6	$\frac{4}{6}$	$\frac{3}{5}$	$\frac{2}{4}$	2									
	C	9			7					5	$\frac{3}{5}$	$\frac{2}{4}$	$\frac{1}{3}$	1									
	D LIATR	9			7					4	$\frac{2}{4}$	$\frac{1}{3}$	$\frac{1}{1}$										
Arme	MG	9		7		5	4	3	2		Jusqu'à la portée normale de l'arme												
	LIAT	9	7	5	4	3	2																
Autre		DR nat.=1 => DR 8-0 = critique																					
CT		DR nat = 0 => DR 8-0 = RE																					

Autre	DR nat.=1 => DR 8-0 = critique
CT	DR nat = 0 => DR 8-0 = RE

GDT Table de Destruction de Canon		
DR	AP/HE <= 20mm	AP/HE > 20mm
①-⑥	Éliminé (avec servants)	Éliminé (avec servants)
⑦-⑩	Pas d'effet	

		HLT Table de Localisation de Toucher									
		①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩
Avec tourelle	TUR			UH			LH			Chenilles	
Sans tourelle	UH					LH					
DR mod > 5 => Raté si H-D (BOT NA); +5 si on vise délibérément les chenilles											

DRM		
Véhicule en mouvement	+5	Tireur
Arme Légère en mouvement	+3	
APCR/APDS à 9+ hexes	+1/8hex	
MA d'AFV Soviétique	+1	
Volksturm/Conscrit	+2	
Tir Défensif Final	+2	
Véhicule Neutralisé	+2	
Viser délibérément les Chenilles	+4	
BOT (ROF x 2)	-3	
NCO non Blessé/Officier Blessé/Chef de Char d'Elite [ETC]	-1	
Officier non Blessé	-2	LOS
Tourelle Rapide	+1/+1/+1	
Tourelle Lente	+2/+1/+1	
Véhicule	+3/+1/+1	
MA en casemate (cible en partie gauche du VCA)	+1	
Essoufflé	+1	
Gène de Tir pour Roquettes/Canon (voir AAT)	+1	
Gène Visuelle [Ob]	+1	
Poussière	+2	
Eblouissement	+2	
Brûme de Chaleur	+1/10hex	Cible
Fumée #	+#	
FOW/Nuit/Khamsins/Brouillard	+2	
Dégagé [O]	-	
Bonne [G]	+1	
Améliorée [I]	+2	
Maçonnerie [M] (+DI-2/-3)	+3 (+5/+6)	
Totale [FC] (HE/2)	+3	
AP vs Bunker (Taille de la cible NA)	+4	
Véhicule ciblé en mouvement	+2	
Véhicule ciblé pris de flanc (H-D NA)	-1	
Taille de la cible (Grande/Petite/Très petite)	-1/+1/+2	
Camouflage d'hiver (hors bâtiment et bunker)	+1	

HE	
Diamètre	PEN*
15	1
37	2
75	3
88	4
90	5
150	6
200+	7
* x2 vs Camion/APC	

AF APC/Camion	
APC	0
Camion (ou AF)	-1

MeV	
Localisation	Dégât
TUR (casemate)	F-KILL armement de tourelle
TUR (Autre)	F-KILL
UH (casemate)	F-KILL armement de caisse
UH (AFV sans tourelle ou APC)	F-KILL
UH (AFV avec tourelle)	M-KILL
LH	M-KILL
Camion	K-KILL
Chenilles	M-KILL

VDT		Table de Destruction de Véhicule									
Diff. (PEN - AF)		-2 ou moins	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5 et plus	Chenilles	
Effet				01-06	01-10	01-15	01-21	01-27	01-33		
			01-03	07-15	11-25	16-30	22-46	28-55	34-76		
	*		04-06	16-20	26-28	31-37	47-51	56-60	74-80	01-30	
	*		07-08	21-25	29-32	38-45	52-56	61-65	81-86	31-40	
	*		09-10	26-30	33-38	46-50	57-60	66-70	87-90	41-70	
			01-60	11-60	31-75	39-80	51-85	61-90	71-94	91-98	71-80
	NE		61-100	61-100	76-100	81-100	86-100	91-100	95-100	99-100	81-100
Arrière Touché (NA si non blindé): DRM -10											

MeV	
Base (Troupe + Troupe 1SP max)	SP
AFV CT	/ 2 FRU
Véhicule en Mouvement	/ 2 FRU
NCO non blessé	+1
Officier non blessé	+2
SC / ATMM	-2
Gammon	-1
Génie	-1
Moral 8+	-1

MVT Table de Mêlée vs Véhicule	
DR	Effet
<= 1/2 MeV	
< MeV	
= MeV	M-KILL BAIL OUT + MC
> MeV	NE

PET		Table d'Effet sur Passager	
EFFET		Troupe	Véhicule ou Arme tracté
K-KILL	B-KILL	Elim.	Elim.
	HE & Mines AT	Elim.	
	LIAT & Mines AP	CT (Equiv. HE)	
	Tir Direct AP	CT (4 GF)	
	ATR/MG/GF	CT (GF)	
Autres*	HE/LIAT & Mines AP	CT (Equiv. HE)	-
	Tir Direct AP	CT (4 GF)	
	ATR/MG/GF	CT (GF)	
<div>- * Les Passagers en FC dans un APC ne sont pas affectés</div> <div>- Les Passagers débarquent si leur transport subit une évacuation</div>			