

FRAG	
Grenades	2 x SP
Gammon	+4
Mines	Densité x 4

DRM		
Troupe	Stationnaire/Rampant	-
	Assaut	-1
	Courant	-2
HE	Effet Amortisseur	+1
Dir. de Tir [FT NA]	NCO non Blessé*/Officier Blessé*	-1
	Officier non Blessé*	-2
Tir Indirect uniquement	Eclats Aériens (NA vs AFV/APC)	-1
	Plus petit UH/TUR AF =>4	+1
	AFV OT	-2
	APC	-3
	Camion	-5
	Charge Lourde	-1/100 >200 (Equiv. HE)
Terrain [FT NA]	Dégagé [O]	-
	Bonne [G]	+1
	Améliorée [I]	+2
	Maçonnerie [M] (+DI-2/-3)	+3 (+5/+6)
	Totale [FC]	+3 & HE/2
	Gêne Visuelle [Ob]	+1
	Fumée #	+#
	Poussière	+2
	Brûme de Chaleur	+1/10hex
	FOW/Khamsins/Brouillard/Nuit	+2
Ctgt de Dir. de Véh.	Eblouissement	+2
	Essoufflé*	+1
	Véhicule Neutralisé	+2
	Camouflage d'hiver (hors bâtiment et bunker)	+1
	Tourelle Rapide	+1/+1/+1
	Tourelle Lente	+2/+1/+1
	Véhicule	+3/+1/+1
	SC utilisé par unité du Génie	-2
	Gêne de Tir (voir AAT)	+1
* Seuls modificateurs utilisés en Mêlée		

CT	Table des Pertes															
Notes	FB		AP		CM			SC		FT		BT		DOZ		
Equiv. HE	15	20	40	50	60	70	75	80	94	105	120	150	175	200+		
GF/FRAG	1	2	4	6	8	10	15	20	25	30	35	40	45	50+		

-3	C3 M1	C3 M2	C4 M2	C4 M2	C5 M2	C5 M3	C6 M3	C7 M3	C9 M4	C9 M4	C10 M5	C11 M6	C12 M6	C13 M6	-3
-2	C2 M1	C3 M1	C3 M2	C4 M2	C4 M2	C5 M2	C6 M3	C6 M3	C8 M4	C8 M4	C9 M5	C10 M5	C11 M6	C12 M6	-2
-1	C2 M1	C2 M1	C3 M1	C3 M2	C4 M2	C4 M2	C5 M3	C6 M3	C7 M3	C8 M4	C9 M4	C10 M5	C11 M5	C12 M6	-1
0	C2 M1	C2 M1	C2 M1	C3 M2	C3 M2	C4 M2	C5 M2	C5 M3	C6 M3	C7 M4	C8 M4	C9 M5	C10 M5	C11 M6	0
1	C1 M1	C2 M1	C2 M1	C3 M1	C3 M2	C4 M2	C4 M2	C5 M2	C6 M3	C7 M3	C8 M4	C9 M4	C10 M5	C11 M5	1
2	C1 M0	C1 M1	C2 M1	C2 M1	C3 M1	C3 M2	C4 M2	C5 M2	C6 M3	C7 M3	C8 M4	C9 M4	C10 M5	C11 M5	2
3	C1 M0	C1 M0	C1 M1	C2 M1	C2 M1	C3 M1	C3 M2	C4 M2	C5 M2	C6 M3	C7 M3	C8 M4	C9 M5	C10 M5	3
4		C1 M0	C1 M0	C1 M1	C2 M1	C2 M1	C3 M1	C3 M2	C4 M2	C5 M2	C6 M3	C7 M3	C8 M4	C9 M5	4
5			C1 M0	C1 M0	C1 M1	C2 M1	C2 M1	C3 M1	C3 M2	C4 M2	C5 M2	C6 M3	C7 M3	C8 M4	5
6					C1 M0	C1 M1	C2 M1	C2 M1	C3 M1	C3 M2	C4 M2	C5 M2	C6 M3	C7 M3	6
7						C1 M0	C1 M1	C1 M1	C2 M1	C2 M1	C3 M2	C4 M2	C5 M2	C6 M3	7
8							C1 M0	C1 M0	C1 M1	C1 M1	C2 M1	C3 M2	C4 M2	C5 M2	8
9								C1 M0	C1 M0	C1 M1	C1 M1	C2 M1	C3 M2	C4 M2	9
10									C1 M0	C1 M0	C1 M1	C1 M1	C2 M1	C3 M2	10
11										C1 M0	C1 M1	C1 M1	C2 M1	C3 M2	11
12											C1 M0	C1 M1	C1 M1	C2 M1	12
13													C1 M0	C1 M1	13
14															14

C# = Pertes pour 7-9 SP (-2 [min 1] pour 1-3 SP; -1 (min 1) pour 4-6 SP; +1 pour 10-12 SP, etc.)
M# = DRM MC
- DR nat. = 10 => DR sub. = 8-10 => RE

MoT Table de Moral

MC	Réussi	Raté
Perte - Tir Collateral	NE	Etat -
Capitulation	Etat +	Etat -
Débordement	NE	Etat -
Ralliement	Etat ++	NA
Neutralisation	NE	Etat -
Evacuation	NE	Evac.
Dé-Neutralisation	Etat +	Neutr.
Mêlée vs Véhicule	Mêlée	Etat -
Peur de Blindé	NE	Cease Fire
Commandement	Activé	Passé

NA: Non Applicable - NE: Pas d'effet
Etat (Troupe): Effective - Brisée - Capitule - Eliminée
Etat (Véhicule): Effectif - Neutralisé - Evac. (si OT)
DRnat. = 0 => DR = 8-0 = Courage

DRM

En MSR		
	NCO non Blessé/Officier Blessé	-1
	Officier non Blessé	-2
	AFV ami	-1
	AFV ennemi	+1
	Courage	-2
	M# [CT]	+#
	Marqueur OVR	+2
	SOUS Hérisson/Tranchée AT	-1
	SOUS Bunker	-2
	Barbelé	+1
	ETC	-1



CET Table des Effet Secondaires

EFFET					F-KILL	BAIL OUT	B-KILL	BAIL OUT	MC
					+ MC		+ MC		
SC HE	Bâtiment Fortification			C6+					
SC Indirect	Véhicule		C6+	C5+	C4 + M#		C3 + M#		M# E*
	Arme Lourde			C4+					
	Bâtiment - Fortification			C6+					
FT	AFV/APC		C5+						C1 E*
	Camion		C1+						
	Arme Lourde			C2+					
	Terrain Inflammable		C6+						
GF/ Autres FRAG	AFV/APC								M# + E*
	Camion		C4+	C2			C1		
DOZ	Bocage/Haie/Mur Fortification			C6+					
BT#	Fortification			C6+					
Mines AP	AFV/APC						C1+ = IMT		
	Camion						Auto		
Mines AT	Véhicule				Auto				
Cocktail Molotov	Véhicule Terrain Inflammable Bunker		C3+						
	Arme Lourde				C2+ (servants éliminés)				

E MC neutr. utilisant le M# comme DRM
* MC Evac. si AFV/APC déjà Neutralisé et OT ou attaqué par un côté non blindé
Voir les règles pour déterminer si l'attaque peut affecter la Fortification attaquée