









VPT	Table des Points de Victoire	
Commissaire/ FO		5
Officier		4
NCO		2
Autre Troupe		SP
AFV B/K-KILL ou Evac.		6
AFV F-KILL		2
AFV K-KILL		2
APC B/K-KILL		3
Bonus AFV F/M/K-KILL		+2
Camion B/K-KILL		1
Avion éliminé		4
Unité capturée		x2




BHT	Table d'Angles Morts									
	Distance entre le Tireur et le Terrain									
Différence de Niveaux	1-6	7-12	13-18	19-24	25-30	31-36	37-42	43-48	49-54	55-60
10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
20	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9
30	1	1	1	2	3	4	5	6	7	8
40	1	1	1	1	2	3	4	5	6	7
50	1	1	1	1	1	2	3	4	5	6
# = Nombre d'hexes d'angle mort créés par un terrain le long de la LOS par rapport à l'unité la plus haute										
# - 1 si le tireur et le cible sont sur la même Colline										

PMT	Table de Mouvement de Troupe					
Type	MP	Marqueur	Protection	Tir d'Assaut	Port d'Arme	Note
Courir	7*		Courir (Assaut Après)	Non	Légère	
Assaut	4*		Assaut	Oui	Légère/Moyenne	
Ramper	1 hex		Stationnaire	Oui	Légère/Moyenne	
Infiltrer	1 hex		Stationnaire	Non	Légère/Moyenne	Hex ennemi
Pousser une arme Lourde	1 hex		Courir (Assaut Après)	Non	Lourde	
* +1 MP si Leader non blessé ou avec Leader non blessé						

ST	Table de Repérage													
Condition	Statut du tireur ou de la cible	Hex	En Mouvement			Stationnaire Rampant			Protection Bonne			Protection Améliorée +		
			V	P	HW	V	P	HW	V	P	HW	V	P	HW
Optimale	Normal	36	24	16	18	20	12	16	16	10	12	12	10	10
	Neutr./FOW	24	18	10	16	16	8	12	12	8	10	10	8	8
Moyenne	Normal	24	18	10	16	16	8	12	12	8	8	10	8	8
	Neutr./FOW	18	16	8	12	14	6	10	10	6	8	8	6	6
Brûmeuse	Normal	14	14	8	12	14	6	10	10	6	6	8	6	6
	Neutr./FOW	12	12	6	8	10	4	8	8	4	6	6	4	4
Nuit Khamsin Brouillard	Normal	6	6	5	6	5	3	4	4	2	2	3	2	2
	Neutr./FOW	4	4	3	3	3	2	2	2	1	1	2	0	1
Illimité si la cible a tiré ou a un BOT (pour son tireur uniquement)			V = Véhicule - P = Troupe - HW = Arme Lourde											

RET	Table des Evénements Aléatoires	
EVENEMENT		DR
Mines [S] [H]: Mine AP de valeur aléatoire placée face cachée		01-05
Snlper [S] [T]: 1 GF		06-12
Tir Ami [T]: 2 GF sur Troupe amie		13-20
Fatigue [S] [T]: 2 marqueurs Winded		21-25
Attaque aérienne [S] [U]: 8 GF		26-30
Manque de munition [S] [U]: Cease Fire (GF uniquement)		31-36
Pillage [S] [T]: Mouvement d'assaut sur place		37-42
Enrayement [S] [W]: Arme Légère ou Moyenne éliminée		43-49
Incendie [S] [H]		50-54
Fumigène [S] [H]: Fumée 2		55-60
Berzerk [T]: Charge sur ennemi le plus proche		61-66
Soldats Errants [S] [T]: +2 pas (Soldat NA)		67-73
Bourrasque [D]: Fumées éliminées, Incendies propagés		74-79
Eclaireur [S] [U]: Unité/arme FOW ou Cachée révélée		80-85
Réparation [W]: Arme Légère ou Moyenne éliminée placée sur Troupe		86-90
Blessure Légère [T]: Soldat Blessé récupérant un pas		91-95
Renforts [T]: Une Troupe en renfort au tour suivant		96-100
[S]: Dispersion 1D6 direction 1D10 distance - [D]: Direction 1D6 [V]: Véhicule - [U]: Unité - [T]: Troupe - [W]: Arme - [H]: Hex		

TTT	Table de Traction et de Transport	
Véhicule	Capacité de transport en SP	Traction de canon
AFV soviétique & AFV allemand sans tourelle	4	Non
Half-Track	Pion	Oui
ACV/Quad	Pion	Oui*
Sidecar	Pion	Non
Kfz4/Horch/Jeep	Pion	Oui*
Carrier	2 inhérent	Oui*
Autres Camions	Pion	Oui
Véhicule nautique	Pion	Non
* Ne peut tracter de Grands Canons		

IMT	Table d'Immobilisation	
DR	EFFET	
①-⑥	NE	
⑦-⑧		
⑨-⑩		
DRM Chenillé: -1 / A Roues: +1 / ETC: -1 Débordement d'arme Lourde: -1 Mines AP: C#		