

INFANTRY ATTACKS

Table de Tir À Vue (Tir Direct)

2d6	Puissance de Feu								
	1	2	4	7	11	16	22	30	45+
2	M	M1	M1	X	X	2X	2X	3X	3X
3	M	M	M	M2	M2	X	X	2X	3X
4	-	M	M	M1	M1	M2	X	X	2X
5	-	-	-	M	M	M1	M2	M2	X
6	-	-	-	-	-	M	M1	M1	M2
7	-	-	-	-	-	-	M	M	M1
8	-	-	-	-	-	M	M	M1	M2
9	-	-	-	-	M	M	M1	M2	M2
10	-	-	M	M	M1	M1	M2	X	X
11	M	M	M1	M1	M2	M2	X	2X	2X
12	M	M1	M2	M2	X	X	2X	2X	3X

Résultats :

(-) Sans effet

(M) toute unité/leader dans l'hex teste son moral (14,1)

(M#) comme pour M, mais ajouter # au jet du test

(X) a) perte d'un pas pour une unité de combat dans l'hex (unités chargées non prises en compte)
b) ET perte d'un pas pour une carriole dans l'hex (l'éliminant elle et sa charge)

Dans tous les cas, le joueur choisit son unité touchée pour chaque catégorie. Si l'hex ne contient pas d'unité du type requis (ex: pas de carriole), ignorer la perte. Tous les survivants doivent subir un test de moral M2 (7,61, 14,1). Le joueur vérifie les dommages causés à ses leaders (6,7)

(#X) comme pour X, mais chaque catégorie d'unité subit # pas de perte et non 1 seul

Modificateurs de colonne :

cumulables, s'appliquent à toutes les unités/leaders présents dans l'hex cible, mais certains ne s'appliquent qu'à certaines unités individuelles (7.52). Ainsi :

-2 unités/leaders protégés par Fortification (16,3 ; -1 si Fortif dans village ou bois)

-2 terrain hex : village ou bois

-1 terrain hex : colline (toute altitude)

-1 unités/leaders sous Tranchée (16,1)

-1 cible (unités/leaders si Tir Opportunité) à 3+ hex

-1 tour nocturne (1,2)

+1 terrain hex : marécages (8,8)

+1 Tir Opportunité (13,0)

+1 unité cible = mortiers (ne s'applique qu'à eux, 7,52)

+1 unité cible = cavalerie montée (ne s'applique qu'à elle 7,52)

+1 hex contient 1 compagnie (4,2) ou si cible de Tir d'Opportunité est 1 compagnie (13,12)

+2 hex contient 2 compagnies (4,2)

+2 OPTIONNEL : tir de flanc (17,6)

+2 hex (ou cible de Tir d'Opportunité) adjacent à tous les tireurs

+2 unité cible = artillerie (ne s'applique qu'à elle 7,52)

INFANTRY ATTACKS

Table de Bombardement

2d6	Puissance de Feu									
	3	5	8	12	16	21	30	42	55	70+
	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	=> 1d6 du Feu Ami			
2	M	M1	M2	M2	X	X	2X	2X	2X	2X
3	-	M	M1	M1	M2	M2	X	X	2X	2X
4	-	-	M	M	M1	M1	M2	M2	X	X
5	-	-	-	-	M	M	M1	M1	M2	M2
6	-	-	-	-	-	-	M	M	M1	M1
7	-	-	-	-	-	-	-	M	M	M1
8	-	-	-	-	-	M	M	M1	M1	M1
9	-	-	-	M	M	M	M1	M2	M2	M2
10	-	-	M	M	M1	M1	M2	X	X	X
11	-	M	M	M1	M1	M2	X	X	2X	2X
12	M	M	M1	M2	M2	X	X	2X	2X	2X

Résultats

(-) Sans effet

(M) toute unité/leader ds l'hex teste son moral (14,1)

(M#) comme pour M, mais ajouter # au jet du test

(X) a) perte d'un pas pour une unité de combat dans l'hex (unités chargées non prises en compte)

b) ET perte d'un pas pour une carriole dans l'hex (l'éliminant elle et sa charge)

Dans tous les cas le joueur choisit son unité touchée pour chaque catégorie. Si l'hex ne contient pas d'unité du type requis (ex: pas de carriole), ignorer la perte. Tous les survivants doivent subir un test de moral M2 (7,61, 14,1). Le joueur vérifie les dommages causés à ses leaders (6,7)

(#X) comme pour X, mais chaque catégorie d'unité subit # pas de perte et non 1 seul

Modificateurs de colonne :

cumulables, s'appliquent à toutes les unités et leaders présents dans l'hex cible, mais certains ne s'appliquent qu'à certaines unités individuelles (7,52). Ainsi :

-2 unités/leaders protégés par Fortification (16,3 ; ignorer si Fortif dans village car déjà -2)

-2 terrain hex : village

-1 terrain hex : marécages

-1 tour nocturne (1,2 ; seulement applicable aux missions d'observation)

-1 unités/leaders protégés dans Tranchées (16,1)

+1 unité faisant feu est en mission d'observation (9,12)

+1 unité cible = cavalerie montée (ne s'applique qu'à elle 7,52)

+1 unité cible = mortiers/artillerie (ne s'applique qu'à elles, 7,52)










+1 unité cible = carriole (ne s'applique qu'à elle et sa charge (7,52 & 5,64)

+1 hex contient 1 compagnie (4,2) ou unité compagnie/leader pénétrant un Feu Roulant (9,7)

+2 hex contient 2 compagnies (4,2)

INFANTRY ATTACKS

Table d'effet des Terrains (TEC)

Types de Terrain	Coûts de Déplacement	Distance d'Observation & Ligne de Vue	Autres Effets
 Découvert	1	12 hex. Non bloquant.	Aucun.
 Bois	2	Bloque la LdV ; unités/leaders dans un bois ne peuvent être repérés à plus de 3 hex (8,5). Ajouter 20m à l'altitude de l'hex (8,72).	-2 Tir À Vue, -1 Assaut.
 Village	1	Bloque la LdV ; unités/leaders dans un village ne peuvent être repérés à plus de 3 hex (8,5). Ajouter 20m à l'altitude de l'hex (8,72).	-2 Tir À Vue, Assaut, Bombardement.
 Champs	2	Bloque la LdV ; unités/leaders dans un champs ne peuvent être repérés à plus de 3 hex (8,5).	Aucun.
 Colline et Isohypse	1	Une colline en elle-même ne bloque pas la LdV, mais son altitude oui. Une isohypse bloque la LdV entre deux hex situés plus bas. Deux isohypses égales bloquent la LdV entre deux hex si l'un est plus bas qu'elles. Unités/leaders sur une colline ne peuvent être repérés à plus de 3 hex (8,5). Unités/leaders ajoutent 6 hex à leur distance d'observation pour chaque pas d'altitude de 20m les séparant de la cible (8,73).	-1 Tir À Vue +1 au défenseur au premier segment d'un Assaut si l'altitude de son hex est supérieure.
 Route	2/3	Non bloquant.	Aucun.
 Rivière	2	Non bloquant.	-2 si hex d'Assaut contient une rivière majeure et combattants adverses positionnés sur rives différentes. Pas d'attaque à la Baïonnette possible (5,83).
 Marécages	2	Non bloquant mais unités/leaders dans des marécages ne peuvent être repérés à plus de 1 hex (8,8).	+1 Tir À Vue, -1 Bombardement.
 Lac	Impénétrable	Non bloquant.	Impénétrable.

INFANTRY ATTACKS

Table d'Assaut

1d6	Puissance de Feu							
	1	3	5	9	13	18	24	30+
1	-	-	-	-	-	M	M1	M2
2	-	-	-	-	M	M1	M2	1
3	-	-	-	M	M1	M2	1	1
4	-	-	M	M1	M2	1	1	2
5	-	M	M1	M2	1	1	2	2
6	M	M1	M2	1	1	2	2	3

Modificateurs de colonne :

tous cumulables. Ainsi :

- 1 Assaut contre unités/leaders dans un bois
- +1 tous les attaquants ont un meilleur moral que les défenseurs. Les leaders sont sans effet. Démoralisation (14,3) et puissance réduite (14,0) ont un impact.
- +1 pour les camps ayant un leader non démoralisé et au moins une unité de même type non démoralisée présents dans l'hex d'Assaut.
- +1 toutes les unités ennemies dans l'hex d'Assaut sont démoralisées (14,3).
- +1 pour les camps ayant un ENG. (ingénieur) ou PIO. (pionnier) non démoralisé présent dans un hex contenant un village ou une Fortification.
- +1 au défenseur dans une colline au premier segment de l'Assaut si l'altitude y est plus élevée que celle de tous les hex de départ des troupes ennemies.
- +2 Charge de cavalerie (12,7)
- +2 Attaque/défense à la Baïonnette (12,6)

Résultats

(-) Sans effet

(M) toute unité/leader dans l'hex d'Assaut teste son moral (14,1)

(M#) comme pour M, mais ajouter # au jet du test de moral

- (1) a) perte d'un pas pour une unité de combat ennemie dans l'hex d'Assaut (unités chargées non prises en compte)
b) ET perte d'un pas pour une carriole ennemie dans l'hex (l'éliminant elle et sa charge)

Dans l'hex d'Assaut, pour chaque catégorie d'unité ennemie touchée (a, b), et au choix de son joueur, celle ayant, en priorité, le meilleur moral perd un pas (7,62). Si l'hex ne contient pas/plus d'unité du type requis (ex: pas de carriole), ignorer la perte. Tous les survivants doivent subir un test de moral M2 (14,1). Le joueur vérifie les dommages causés à ses leaders (6,7)

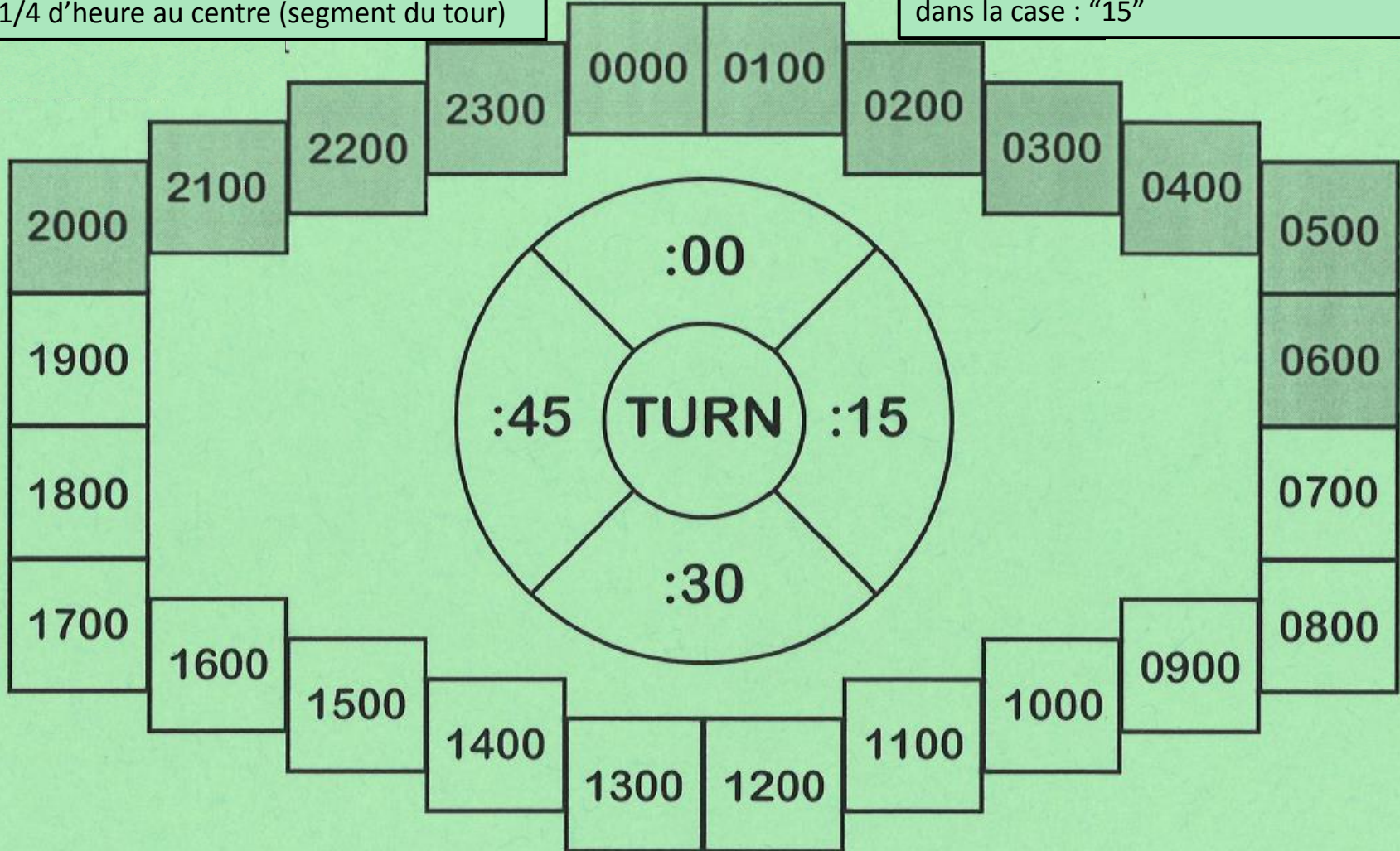
(2 ou 3) comme pour 1, mais chaque catégorie d'unité subit 2 ou 3 pas de perte et non 1 seul. Pour chaque catégorie d'unité ennemie touchée (a, b), et au choix de son joueur, le premier pas est adressé à l'unité ayant, en priorité, le meilleur moral. Les deuxième et troisième pas peuvent être assumés pour chaque catégorie d'unité par les autres unités, quel que soit leur statut de moral (6,7).

Horaires

Placer deux marqueurs :

- case appropriée des heures
- 1/4 d'heure au centre (segment du tour)

Exemple pour 13h15 : marqueur Hour dans la case : "1300" et Marqueur Minute au centre dans la case : "15"





Marqueurs « TIRÉ/DÉPLACÉ »



Marqueurs « DÉCOURAGÉ »



Marqueurs « DÉMORALISÉ »



Marqueurs « OBSERVÉ »



Marqueurs « RETRANCHÉ »



Marqueurs « FORTIFIÉ »



Marqueurs « FUMÉE »



Marqueurs « TIR D'OPPORTUNITÉ »



Marqueurs « A LA BAÏONNETTE »



Marqueurs « FEU ROULANT »