WSS

Table de Combat

DR	Facteur de Feu																		
	1	2	3	4	5	6	8	9	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30
2	3	4	5	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	12	12	12	14
3	3	4	4	5	5	5	5	6	6	7	8	8	9	9	10	10	12	12	12
4		3	3	3	4	4	5	5	6	7	7	7	8	8	9	9	10	12	12
5			3	3	3	3	4	4	5	6	6	7	7	7	8	8	9	10	12
6					3	3	3	3	4	5	5	6	6	6	7	7	8	9	10
7						2	3	3	3	4	4	4	5	6	6	6	7	8	9
8							2	2	3	3	3	4	4	5	5	6	6	7	8
9								2	2	3	3	3	3	4	5	5	5	6	7
10										2	2	3	3	3	4	4	5	6	6
11												2	2	3	3	4	4	5	6
12														2	2	3	3	4	5

DRM pour les Feux AP/ART

- **Tir automatique** ..... **-1**
- **LOS traversant 1 ou 2 hexes de niveau 0.5** ..... **+1**
- **Tir traversant un Bocage (AP)** ..... **+1**
- **Cavalerie chargeant** ..... **-1**
- **Cible en Action Risquée empilée avec d'autres cibles** ..... **-1**
- **Cible en Action Risquée** ..... **-2**
- **Cible en mouvement** ..... **-1**
- **Cible au Pas de Course** ..... **-1**
- **Cible sur Ligne de Crête** ..... **+1**
- **Cible sur un pont** ..... **-1**
- **Cible en Position Améliorée** ..... **+1**
- **AFV empilé avec Troupe (AP)** ..... **+1**
- **6+ pas de Troupes (AP)** ..... **-1**
- **6+ pas de Troupes/AFV (ART)** ..... **-1**
- **Pièton dans un bois (ART)** ..... **-1**
- **Pièton dans un hex de Sable (ART)** ..... **+1**

DRM pour les Feux AT

- **6 pas de véhicules** ..... **-1**
- **7+ pas de véhicules** ..... **-2**
- **Cible en mouvement** ..... **-1**
- **Tir traversant un Bocage** ..... **-1**
- **Cible sur un pont** ..... **-1**
- **Cible sur une Ligne de Crête** ..... **-1**

Décalages de colonne

- **Vétérans tirant** ..... **1 colonne à droite**
- **Green tirant** ..... **1 colonne à gauche**
- **LOS traversant une fumée grise** ..... **1 colonne à gauche**
- **Los depuis/vers une fumée grise** ..... **2 colonnes à droite**

Table de Corps à Corps

DR	Rapport de Force								
	1-3	1-2	1-1.5	1-1	1-1,5	2-1	2,5-1	3-1	4-1 & +
1	1/1	0/1	1/1R1	1/1R2	1/2R1	0/2	0/2R1	0/2R2	0/2R3
2	1/0	1/1	0/1	1/1R1	1/1R2	1/2R1	0/2	0/2R1	0/2R2
3	1R1/0	1/0	1/1	0/1	1/1R1	1/1R2	1/2R1	0/2	0/2R1
4	1R2/0	1R1/0	1/0	1/1	0/1	1/1R1	1/1R2	1/2R1	0/2
5	2R1/1	1R2/0	1R1/0	1/0	1/1	0/1	1/1R1	1/1R2	1/2R1
6	2/0	2R1/1	1R2/0	1R1/0	1/0	1/1	0/1	1/1R1	1/1R2
7	2R1/0	2/0	2R1/1	1R2/0	1R1/0	1/0	1/1	0/1	1/1R1

Valeurs d'Assaut Troupes et Armes Lourdes

Type de Peloton	Nombre de pertes		
	0	1	2
Troupe (AV 4)	4	3	2
MG (FF 4 & 3)	2	1	1
Cavalerie montée / Inf. Mécanisée Démontée	6	4	3
Autres MG / MTR / Motos Cavalerie démontée	3	2	2
Autres Armes Lourdes	2	2	1

Note: Les Troupes (AV 4) comprennent toutes les troupes ayant une valeur d'assaut de 4.

DRM pour un Assaut

Attaquant

- **Moral 8+** ..... **-1**
- **Moral 6-** ..... **+1**
- **Avec Soutien Blindé** ..... **-1**
- **Vétérans** ..... **-1**
- **Green** ..... **+1**
- **Génie** ..... **-1**
- **Génie & Lance-flamme** ..... **-1**
- **SMG** ..... **-1**
- **A travers un Bocage** ..... **+1**
- **Cavalerie chargeant** ..... **-1**

Défenseur

- **Moral 8+** ..... **+1**
- **Moral 6-** ..... **-1**
- **Avec Soutien Blindé** ..... **+1**
- **Vétérans** ..... **+1**
- **Green** ..... **-1**
- **Génie** ..... **+1**
- **Génie & Lance-flamme** ..... **+2**
- **Action Risquée** ..... **-2**
- **Action Risquée empilée** ..... **-1**
- **Tranchée ou position fortifiée** ..... **-1**
- **Agglomération ou Bois** ..... **-1**

DRM pour une continuation d'Assaut

- **Vétérans Attaquant / Défendant** ..... **-1 / +1**
- **Green Attaquant / Défendant** ..... **+1 / -1**
- **SMG Attaquant / Défendant** ..... **-1 / +1**
- **Génie Attaquant / Défendant** ..... **-1 / +1**

WSS

Table des Types de Cible

Type de Munition	Troupes, Armes Lourdes Transport, NAFV	AFV
AP 6	Feu AP	Sans effet
ART 8	Feu ART	Feu ART
AT 4	Sans effet	Feu AT

Réduction du FF suite aux Pertes

FF initial	Réduction du FF avec 1 perte
1 à 6	-1
7 à 11	-2
12 à 15	-3
16+	-4

Table de FF de l'Artillerie Hors Carte

Calibre	Réduite	Plein Potentiel
Jusqu'à 75mm	4	6
Jusqu'à 10mm	5	9
Jusqu'à 120mm	6	10
Jusqu'à 150mm	8	12
Supérieur à 150mm	10	16
Nebelwerfer		16

Table d'Assaut

Défenseur	Attaquant			
	Troupes /MG	Troupes/MG + AFV	AFV	HW NAFV Transports
Troupes/HW	HtH	Soutien Blindé	Assaut Blindé	⊘
Troupes/HW + M/M	⊘	Soutien Blindé	Assaut Blindé	⊘
Troupes/HW + Véhicules	⊘	⊘	⊘	⊘
Véhicules	Assaut Antichar	⊘	⊘	⊘

Table des Tests de Moral

Test		
Raison du test	Réussi	Raté
Barbelé	Traversé	Fini sans traversée
Activer un peloton OoC	Activé	Fini
Avant Assaut	Assaut	Fini
Ralliement	Rallié	Fini
Autre	OK	Différence: 1-4: Déroute 3+: Eliminé si en déroute 5+: Eliminé

Table de Localisation Aérienne

	Dégagé Sable Accidenté Irrigations	Bois légers Maris Champs	Bois Bâtiments Disp.	Agglo.
Localisé	2-10	2-8	2-6	2-6

Table de Repérage

Terrain & Recon	Taille du peloton		
	🟩	🟨	🟥
Dégagé, Route Piste, Sable	7 - 10	8 - 12	12 - 18
Accidenté, Marais Irrigation	5 - 8	7 - 9	9 - 14
Bois, Bâtiments D.	3 - 5	4 - 6	4 - 8
Bois L., Champs	4 - 6	6 - 8	6 - 10
Agglomération	2 - 4	3 - 5	3 - 6
Ligne de Crête	+1 - +2	+2 - +4	+2 - +4
Recon	+1 - +2	+2 - +4	+2 / +4
6+ pas	+1 - +2	+1 - +2	+1 - +2

Le 1er nombre correspond à une cible stationnaire n'ayant pas tiré.
Le second à une cible s'étant déplacée ou ayant tiré.

Table des Fumigènes

Type	Nbre d'Activations
Artillerie Hors Carte à plein potentiel	8
Artillerie Hors Carte à potentiel réduit	6
Artillerie Sur Carte à plein potentiel	6
Artillerie Sur Carte à potentiel réduit	4
Mortier	4
Génie	4

Conditions de calibre (Feu ART vs AFV)

Calibre	Type d'AFV		
	Léger	Moyen	Lourd
<100mm	6	-	-
<120 & >100	5, 6	6	-
>120mm	4, 5, 6	5, 6	6

Conditions de pénétration (Feu AT vs AFV)

	1d6		
	1	2-5	6
Pén < Blindage -2	-	-	-
Pén = Blindage -1/-2 MG vs AFV (blindage = 0)	-	-	Perte
Pén = Blindage +0/+1/+2	-	Perte	Perte
Pén > Blindage +2	Perte	Perte	Perte

WSS

Table des Valeurs d'Assaut de Véhicule

Type	AFV Allemands		
	Valeur d'Assaut	vs Artillerie	Chenilles
Sdkfz 10/4	6 - 4 - 2	Léger	Etroites
Sdkfz 221/222	4 - 3 - 2	Léger	A Roues
Sdkfz 231 (6R) / (8R)	4 - 3 - 2	Léger	Etroites
Sdkfz 10/4	6 - 4 - 2	Léger	Etroites
Sdkfz 6/2	4 - 2 - 1	Léger	Etroites
Sdkfz 251 D	3 - 2 - 1	Léger	Etroites
Flakpanzer IV	8 - 6 - 4	Léger	Etroites
Sdkfz 251/1	4 - 3 - 2	Léger	Etroites
Panzerjäger I	-	Léger	Etroites
SIG 33	-	Léger	Etroites
Pz II C / Pz II F	4 - 3 - 2	Léger	Etroites
Pz II Flammingo	18 - 13 - 9	Léger	Etroites
Flammpanze B2 (f)	18 - 13 - 9	Moyen	Etroites
Pz 35 (t) Pz 38 (t)	6 - 5 - 3	Moyen	Etroites
Pz III E / G / H	6 - 5 - 3	Moyen	Etroites
Pz IV C / D / E	8 - 6 - 4	Moyen	Etroites
Pz IV H	8 - 6 - 4	Moyen	Etroites
StuG III B / G	8 - 6 - 4	Moyen	Etroites
Stug IV	8 - 6 - 4	Moyen	Etroites
JgPz IV	8 - 6 - 4	Moyen	Etroites
Marder III M	2 - 2 - 1	Moyen	Etroites
PzKpfw S35 739(f)	6 - 4 - 3	Moyen	Etroites
PzKpfw H35 734(f)	5 - 3 - 2	Moyen	Etroites
PzKpfw H39 735(f)	5 - 3 - 2	Moyen	Etroites
Pz V A	8 - 6 - 4	Moyen	Etroites
Pz VI I	10 - 8 - 5	Lourd	Larges
Stpz IV Brumbär	6 - 5 - 3	Lourd	Larges

Type	AFV Américains		
	Valeur d'Assaut	vs Artillerie	Chenilles
M5A1	6 - 5 - 3	Léger	Etroites
M8 Greyhound	6 - 5 - 3	Léger	A Roues
M10 Wolverine	8 - 6 - 4	Léger	Etroites
M18 Hellcat	8 - 6 - 4	Léger	Etroites
M7 Priest	6 - 5 - 3	Léger	Etroites
HMC M8	8 - 6 - 4	Léger	Etroites
M16 GMC	8 - 6 - 4	Léger	Etroites
M3A1	8 - 6 - 4	Léger	Etroites
M4	8 - 6 - 4	Moyen	Etroites
M4A1 DD	8 - 6 - 4	Moyen	Etroites
M4A1 (75) & (76)	8 - 6 - 4	Moyen	Etroites
M4A2 (75 & (76)	8 - 6 - 4	Moyen	Etroites
M4A3 (75) & (76)	8 - 6 - 4	Moyen	Etroites
M4A3 (105)	10 - 8 - 5	Moyen	Etroites

Type	AFV Français		
	Valeur d'Assaut	vs Artillerie	Chenilles
AMD Panhard 178	6 - 4 - 3	Léger	A roues
AMR-35 zt1	5 - 3 - 2	Léger	Etroites
FT 17	5 - 3 - 2	Léger	Etroites
AMR P16	5 - 3 - 2	Léger	A Roues
Somua S 35	6 - 4 - 3	Moyen	Etroites
H 35	5 - 3 - 2	Moyen	A Roues
H 39	5 - 3 - 2	Moyen	Etroites
FCM 36	5 - 3 - 2	Moyen	Etroites
R 35	5 - 3 - 2	Moyen	Etroites
B1-bis	8 - 6 - 4	Lourd	Larges

Type	AFV Soviétiques		
	Valeur d'Assaut	vs Artillerie	Chenilles
T-26S	5 - 3 - 2	Léger	Etroites
BT-5 / 7A / 7 M	4 - 3 - 2	Léger	Etroites
BT-2	3 - 2 - 1	Léger	Larges
BA-10M	5 - 3 - 2	Léger	A Roues
T-38	2 - 2 - 1	Léger	Etroites
T-40S	4 - 3 - 2	Léger	Etroites
GAZ-AAA	8 - 6 - 4	Léger	A Roues
T-35A	7 - 5 - 3	Moyen	Larges
T-34A / B	8 - 6 - 4	Moyen	Larges
T-28B	8 - 6 - 4	Moyen	Etroites
KV-1 / 1A	8 - 6 - 4	Lourd	Larges
KV-2			

Type	AFV Belges		
	Valeur d'Assaut	vs Artillerie	Chenilles
T13 B	5 - 3 - 2	Léger	Etroites

Type	AFV Britanniques		
	Valeur d'Assaut	vs Artillerie	Chenilles
Mk VI	4 - 3 - 2	Moyen	Etroites
A9	4 - 3 - 2	Moyen	A Roues
A10	4 - 3 - 2	Moyen	Etroites
A13	4 - 3 - 2	Moyen	Etroites
Matilda Mk I	4 - 3 - 2	Lourd	Etroites
Matilda Mk II	4 - 3 - 2	Lourd	Larges

WSS

Table des Terrains

Type de Terrain		Mouvement			Valeur défensif (Dviseur)			LOS	Hauteur du terrain
		Piéton	A roues	Chenillé	Feu AP	Feu ART	Feu AT	Bloquée?	
	Dégagé	1	2	2	2	2	2	Non	0
	Accidenté	2	4	3	3	2	2	x3: Oui/Non (AP +1)	0.5
	Agglomération	1	0.5 - 2	0.5 - 2	5	5	4	Oui	1
	Bâtiments dispersés	2	2	2	4	4	3	Oui	1
	Bois	2	6	4	4	3	3	Oui	1
	Bois légers	2	4	3	3	2	2	Oui	1
	Route	1 + 1 hex	0.5	0.5	ATH	ATH	ATH	Non	0
	Sentier	1	1	1	ATH	ATH	ATH	Non	0
	Crête	+1	+6	+4	ATH	ATH	ATH	Oui	+1 Niveau
	Marais	2			3	3	-	x3: Oui/Non (AP +1)	0.5
	Rivière Majeure				ATH	ATH	ATH	Non	0
	Rivière Mineure	+2	+4	+2	ATH	ATH	ATH	Non	0
	Champs	1.5	3	2	3	2	2	x3: Oui/Non (AP +1)	0.5
	Pont	1	1	1	ATH	ATH	ATH	Oui	1
	Gué de Rivière Mineure	+1	+3	+2	ATH	ATH	ATH	Non	0
	Gué de Rivière Majeure	+2	+4	+3	ATH	ATH	ATH	Non	0
	Voie Ferrée	ATH	ATH	ATH	ATH	ATH	ATH	Non	0
	Fossé	+1 / 2		+4	3	2	2	Non	-1
	Canal d'Irrigation	2	4	3	3	2	2	Non	0
	Plage	2	4	2	2	3	2	Non	0
	Bocage	1		6	ATH	ATH	ATH	Yes	1
	Ponton	2	1.5	1.5	ATH	ATH	ATH	Non	0.5
	Tranchée	+1		+1	5	5	-	Non	-1
	Ruine	2		3	A	A	A	Oui (Agglomération) x3: Oui/Non (AP +1)	1 0.5
	Position améliorée	ATH			ATH	ATH	-	Non	0
	Barbelé	+1		+1	ATH	ATH	ATH	Non	0
	Barrage routier	+1			ATH	ATH	-	Non	0
	Fossé antichar	+2			ATH	ATH	-	Non	0
	Dent de Dragon	+1			ATH	ATH	-	Non	0
	Champ de mines	ATH	ATH	ATH	ATH	ATH	ATH	Non	0
	Position fortifiée	ATH			3/ATH	3/ATH	-	Non	0

ATH: Autre Terrain dans l'Hex.
A: Même valeur défensive que le terrain d'origine.
x3: Oui/Non (AP+1): LOS bloquée si elle traverse 3 terrains de niveau 0.5 ou plus. Sinon le Feu AP est modifié par +1.

WSS

Table des Pénétrations (LBF1940)

ALLEMAGNE

Type	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
20mm KwK 30 (Sdkfz 222, Pz II C, Sdkfz 231 (8R))	4	3	3	2	2	1				
37mm KwK 35/36 L/46.5 (Pz 35 (t), Pz 38 (t), Pz III E, 37mm ATG)	5	5	4	4	3	3	2	2		
75mm Kw 37 L/24 (Pz IV C/D, StuG III B)	7	7	6	5	5	4	4	4		
47mm (Pzjg I)	7	7	6	6	5	5	4	4		
88mm (Flak 36)	15	14	13	13	12	11	10	10	9	9
75mm ART	4	3	2	1						
105mm ART	5	5	3	3	2	1				
150mm ART (sIG33)	6	6	4	3	2	2				

FRANCE

Type	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
35mm SA 18 (FT-17, H 35, R 35, AMR-P16)	4	3	2	1						
25mm SA 35 (AMD 178)	5	4	4	3	2	2	1	1		
47mm SA 35 (S 35, B1bis y compris le 75mm L/17)	6	6	5	5	4	4	3	3		
37mm L/33 (H 39)	5	4	4	3	3	2	2	1		
25mm (ATG)	5	5	4	3	2	2	1	1		
47mm (ATG)	7	6	5	5	4	4	3	3		
75mm ART	4	3	2	1						
105mm ART	5	5	3	3	2	1				
150mm ART	6	6	4	3	2	2				

Table des Pénétrations (Paths to Hell)

ALLEMAGNE

Type	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
20mm KwK 30 (Sdkfz 222, Pz II C/F, Sdkfz 231 (6R/8R), Flak 30/38)	4	3	3	2	2	1				
37mm KwK 35/36 L/46.5 (Pz 35/38 (t), Pz III E, 37mm ATG)	5	5	4	4	3	3	2	2		
75mm Kw 37 L/24 (Pz IV C/D/E, StuG III B)	7	7	6	5	5	4	4	4		
47mm (Pzjg I, ATG)	7	7	6	6	5	5	4	4		
88mm (Flak 36)	15	14	13	13	12	11	10	10	9	9
50mm KwK 38 L/42 (Pz III G/H)	6	6	5	5	5	4	4	3		
47mm SA 35 (Flammpanzer B2(f))	6	6	5	5	4	4	3	3		
75mm ART	4	3	2	1						
105mm ART	5	5	3	3	2	1				
150mm ART (sIG33)	6	6	4	3	2	2				

UNION SOVIETIQUE

Type	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
45mm m1938 l/46 (T-26S, BT-5, BT-7M, BA-10M, ATG)	6	5	4	4	3	3	3	2		
76.2mm L-11 (T-34A, KV-1)	8	7	6	6	2	5	4	4		
76.2mm F-32 (KV-1A)	9	8	7	7	6	6	5	4		
76.2mm F-34 (T-34B)	10	9	8	8	7	7	6	5		
152.4mm M-10T (KV-2)	12	8	2	1						
57mm ZIS-2 AT (ATG)	12	12	11	11	10	9	8	7		
37mm B-3 (BT-2)	4	3	3	2	2	1				
76.2mm L-10 L/26 (T-35A, T-28B)	7	6	6	5	4	4				
76.2mm KT-28 Model 1927/32 (BT-7A)	3	3	2	2	1	1				
20mm ShVAK (T-40S)	5	5	4	4	3	2				
76mm ART	4	3	2	1						
122mm ART	5	5	3	3	2	1				
152mm ART	6	6	4	3	2	2				

WSS

Table des Pénétrations (Normandy)

ALLEMAGNE

Type	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
75L48 (StuG III G, StuG IV, Pz IV H)	14	13	12	11	11	10	9	8		
75L70 (JgPz IV, Pz V A)	18	17	16	15	14	13	13	12		
75mm (Marder III M, 75mm PaK 40)	12	12	11	10	10	9	8	8		
88mm (Flak 36, Pz VI)	15	14	13	13	12	11	10	10	9	9
150mm (Stpz IV Brumbär)	6	6	4	3	2	2				
88L71 (PaK 43/41)	22	21	20	19	18	17	15	13	11	11
47mm (PzKpfw S35 739 (f))	6	6	5	5	4	4	3	4		
50mm (50mm PaK 38)	10	9	8	7	6	5	4	4		
37mm (Flakpanzer IV)	5	5	4	3	3	2				
37mm (Sdkfz 10/4)	5	4	3	3	2	2				
20mm KwK 30 (Sdkfz 222)	4	3	3	2	2	1				
35mm SA-18 (PzKpfw H35 734 (f))	4	3	2	1						
37mm L-33 (PzKpfw H39 735 (f))	5	4	4	3	3	2	2	1		
75mm ART	4	3	2	1						
105mm ART	5	5	3	3	2	1				
150mm ART	6	6	4	3	2	2				

USA

Type	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
75mm M3 (M4A1 / A2 / A3 (75), M4, M4 DD)	9	9	8	8	7	6	6	5		
76mm M1A1 (M4 A1 / A2 / A3 (76), M10 Wolverine)	13	13	12	11	11	10	9	8		
37mm M6 (M5A1, M8 Greyhound)	6	6	5	5	4	4				
57mm M1 (M1 AT gun)	10	9	8	7	6	6	5	5		
75mm M2 (HMC M8)	3	3	2	2						
105mm M4 (M4A3 (105))	5	5	3	3	2	2				
Cal. 50 (M16 GMC, M3A1)	3	3	2	2	1	1				
76mm M1A2 (M18 Hellcat)	13	13	12	11	11	10	9	8		
105mm M2 (M7 Priest)	5	5	3	3	2	2				
76mm ART	4	3	2	1						
105mm ART	5	5	3	3	2	1				
155mm ART	6	6	4	3	2	2				

WSS

Evènements (Règle Optionnelle)

Les règles suivantes sont optionnelles; les deux joueurs doivent être d'accord pour les utiliser. On place les quinze jetons numérotés dans un bol.

Chaque fois qu'un joueur obtient un 12 naturel en lançant 2d6 lors d'un feu AP, AT, ART ou de Lance-flamme sur la Table de Combat, il pioche un jeton.

Il peut être utilisé à tout moment et sera remis dans le bol une fois utilisé.

La Table des Evènements est la suivante:

1	Suivez-moi: Un de vos officiers agit héroïquement, inspirant vos troupes. Utilisez cet évènement avant un test de moral avant assaut. Ce leader se joint à l'assaut et augmente le moral de ce peloton de 1.
2	Utilisons le terrain: Vos troupes savent comment prendre avantage du terrain, même en zone dégagée. Utilisez cet évènement quand vous subissez un Feu dans un terrain ayant un diviseur de 2 qui est modifié à 3.
3	Ordres confus: (Evènement résolu immédiatement et non conservé pour une utilisation ultérieure) Un de vos commandants de compagnie a reçu des ordres confus. Quand vous recevez cet évènement, une de vos compagnies est immédiatement Finie. Si cet évènement survient alors que toutes vos compagnies sont Finie, ajoutez un marqueur Finished sur l'une d'elles; on ne retirera qu'un seul marqueur Finished à la fin du tour.
4	Oeil d'aigle: L'escadron attaquant est renommé pour son efficacité. Après avoir activé une mission aérienne et subit le Feu défensif AA, si la mission n'est pas annulée, il n'est pas nécessaire de tester la localisation de l'ennemi. Vous pouvez immédiatement résoudre l'attaque. S'il n'y a pas de mission aérienne dans ce scénario, traitez cet évènement comme le n° 5.
5	Tireur d'élite: L'efficacité de vos troupes au tir est excellente. Utilisez cet évènement pour obtenir un modificateur de -1 sur la Table de Combat
6	Inspiration du moment: Vos troupes sont en alerte. Des pelotons activés pour un tir de réaction font feu comme s'ils avaient été préparés en réaction.
7	Bravoure: Un de vos officer est arrivé à surmonter sa peur. En étant activé pour un ralliement, il se rallie automatiquement et bénéficie d'un modificateur de moral de +1 pour tout peloton qu'il tente de rallier lors de cette activation.
8	Reconnaissance: Finalement, vous avez enfin reçu vos nouvelles jumelles. Pendant toute l'activation d'une compagnie, vous obtenez le bonus de reconnaissance en utilisant cet évènement.
9	Grenades et Pelles: Vous venez de recevoir des caisses de grenades et de pelles. Utilisez cet évènement lors d'un assaut, en continuation ou non, et appliquez un modificateur +1 en tant qu'attaquant ou -1 en tant que défenseur.
10	Coordination: Les officiers de 2 compagnies que vous voulez coordiner ont combattu pendant des mois et connaissent bien. Le test de coordination réussit automatiquement.
11	Renforts Antiaériens: Un peloton AA traverse votre zone quand vous subissez une attaque aérienne. Lors de la résolution d'un Feu AA, ajoutez 2 points AA à ceux qui vous sont alloués. A remplacer par l'évènement n°5 si le scénario ne vous alloue pas de points AA.
12	Equipement antichar: La compagnie reçoit de l'équipement antichar léger. Lors d'un assaut antichar (attaque ou défense), on bénéficie d'un décalage d'une ou deux colonne comme si l'un des pelotons bénéficiait d'armes antichar légères.
13	Blindage renforcé: Vos blindés ont été renforcés par des sacs de sable et des troncs d'arbre. Ajoutez 1 au blindage d'un de vos pelotons subissant un feu AT.
14	Pas un pas en arrière: Ceux qui défendent la position sont déterminés à se battre à tout prix. Un test de moral du fait d'un effet négatif est réussi automatiquement.
15	Sniper: Avant un test pour déterminer l'élimination d'un officier empilé avec des pelotons ayant subi des pertes, soustrayez 2 aux dés en plus des pertes subies.