FIELDS OF FIRE

CHARTES & TABLES ❶

CHARTE DES LIMITES DE LAT

Type	VOF	Actions permises: Mouvement	Ralliement	Combat	Expérience	Restrictions
	All pinned	• Tenter de Trouver un Couvert • Entrer dans une carte adjacente si c'est une Zone de Transit ou occupée par des amis et sans VOF	• Tenter de Retirer un marqueur Pinned	• Aucun	• Comme si non cloué	• Remplace les autres restrictions de LAT • +1 NCM
	Indiqué sur l'unité	• Tout sauf les actions de PLT	• Changer une Équipe d'Assaut en Équipe de Tir • Compléter un Squad • Tenter de Reconstituer un Squad	• Tout sauf les actions de PLT	• Line	• Bout Portant max
	Indiqué sur l'unité	• Entrer dans une carte adjacente si c'est une Zone de Transit ou occupée par des amis et sans VOF (elles ne peuvent pas entrer sur une carte contenant un marqueur PC) • Tout sauf les actions de PLT	• Tenter de Changer une Équipe de Tir en Équipe d'Assaut • Compléter un Squad • Tenter de Reconstituer un Squad	• Tout sauf les actions de PLT et le repérage	• Green	• Courte Portée Max
	Sans	• Entrer (ou Infiltrer) dans une carte adjacente si c'est une Zone de Transit ou occupée par des amis et sans VOF • Tout sauf les actions de PLT	• Tenter de Changer une Équipe Désorganisée en Équipe de Tir	• Sans	• Green	• Peut être capturée selon 3.5
	Sans	• Entrer dans une carte adjacente si c'est une Zone de Transit ou occupée par des amis et sans VOF	• Tenter de Changer une Équipe Paralysée en Équipe Désorganisée	• Sans	• Green	• Peut être capturée selon 3.5

CHARTE DES CAPACITES DES ARMES

Type		Noter les Munitions ?	Infiltration permise ?	Tir Rasant ?	Tir depuis une Structure ? *	Tir Concentré	VOF	Commentaires
Armes Légères		Non	Oui	Non	Oui	Oui	S ou A/S	A/S utilise A uniquement à Bout Portant
Mitrailleuse sur Bipied		Oui	Oui	Non	Oui	Oui	A	
Mitrailleuse sur Trépied		Oui	Non	Oui	Oui	Oui	A ‡	Peut effectuer une Action FPL/FPF. Ne peut pas tirer si Exposée
Mortier		Oui	Non	Non	Non	Oui	G§ ou H	Courte Portée Min. Ne peut pas tirer depuis un Bois ou une Jungle +3
Lance-Roquette ou Canon sans Recul	***Léger***	Oui	Oui	Non	Non	Non	G !	Les Panzerfausts ne servent qu'en combat AT
	Lourd	Oui	Non	Non	Non	Oui	H	Ne peut pas tirer si Exposée
Grenade à Main ou à Fragmentation		Non	Oui	Non	Oui	Non	G !	Bout Portant Max
Lance Grenade de 40mm		Non	Oui	Non	Oui	Non	G !	Courte Portée Max
Grenade de Fusil ou tout autre Lance Grenade		Oui	Oui	Non	Non	Non	G !	Courte Portée Max
AFV ou Tank		Oui	Non	Non	Non	Non	Selon le Véhicule	Retiré du jeu quand il n'a plus de munitions

🏳 : Tir Rasant : Le VOF est étendu jusqu'à la portée max de l'unité si la LOS n'est pas bloquée et que le terrain est au niveau horizontal.

* Structure : Bâtiment, Bunker, Pillbox.

MENUS DES ACTIONS

Notes : * = S'applique aux LAT dans certains cas (4.2.5).
(+/-) : +1 si Veteran / -1 si Green

4.2.1 ACTIONS DE COMMANDEMENT & CONTRÔLE

Nom	Coût	Tirage	Émetteur	Récepteur
a. Activer un QG ou Personnel subordonné	1	Auto	QG/Pers.	QG ou Personnel subordonné
b. Exhorter	1	Auto	QG/Pers.	Unité subordonnée
c. Déployer un Pyrotechnique	1	Auto	QG/Pers.	Unité en bon ordre ayant un pyrotechnique
d. Reconstituer un QG PLT	1	Auto	QG CO/Pers. CO	Unité en bon ordre de ce peloton
e. Reconstituer le QG CO	1	Auto	QG BN/Pers. CO	Pers./QG éligible
f. Créer un Messager	1	Auto	QG CO	Unité en bon ordre, Équipe d'Assaut ou de Tir
g. Envoyer un Messager	1	Auto	QG CO	Messager en bon ordre
h. Renvoyer un messager	1	Auto	QG CO	Messager en bon ordre
i. Activer un Véhicule ou une Infanterie ayant une capacité AT pour la Phase de Véhicule	1	Auto	QG/Pers.	Véhicule ou infanterie ayant une capacité AT et non cloué
j. Changer une Radio ou un Téléphone de Réseau	1	Auto	QG/Pers.	Unité ayant une radio ou un téléphone
k. Réparer une Ligne de Téléphone Coupée	1	Auto	QG/Pers.sur la même carte que la ligne coupée	Unité en bon ordre sur la même carte que la ligne coupée
l. Désignez un Nouveau Contrôle Tactique	1	Auto	QG CO (ou QG PLT en Mission de Patrouille)	Ce QG

4.2.2 ACTIONS DE MOUVEMENT

Nom	Coût	Tirage	Émetteur	Récepteur
a. Entrer dans une Carte Adjacente	1	Auto	QG/Pers.	Unité en bon ordre* non Exposée
b. Déplacez un Peloton vers une carte adjacente	2	Auto	QG PLT	Unités non Exposées et en bon ordre de ce Peloton sur la même carte
c. Tenter d'Infiltrer une Carte Adjacente	1	2 (+/-)	QG/Pers.	Unité en bon ordre* non Exposée n'ayant pas de A & un symbole de flèche ou une VOF H
d. Tenter d'Infiltrer une Carte Adjacente avec un Peloton	2	2 (+/-)	QG PLT	Toutes les unités en bon ordre de ce Peloton non Exposées n'ayant pas de A & un symbole de flèche ou un VOF H
e. Tenter de Trouver un Couvert	1	*Cover* # (+/-)	QG/Pers.	Unité en bon ordre* sans couvert et on n'a pas dépassé le Potentiel de Couvert de la carte
f. Se déplacer vers et/ou depuis un Couvert	1	Auto	QG/Pers.	Unité en bon ordre*
g. Tenter d'Infiltrer vers ou depuis un Couvert	1	2 (+/-)	QG/Pers.	Unité en bon ordre* non Exposée
h. Prendre, Charger, Décharger, Embarquer ou Débarquer	1	Auto	QG/Pers.	Unité en bon ordre*

4.2.3 ACTIONS DE RALLIEMENT

Nom	Coût	Tirage	Émetteur	Récepteur
a. Tenter de retirer un marqueur *Pinned*	1	2 (+/-)	QG/Pers.	Unité Clouée
b. Tenter de changer une Équipe Paralysée en Équipe Désorganisée	1	2 (+/-)	QG/Pers.	Équipe Paralysée non clouée
c. Tenter de changer une Équipe Désorganisée en Équipe de Tir	1	2 (+/-)	QG/Pers.	Équipe Désorganisée non clouée
d. Tenter de changer une Équipe de Tir en Équipe d'Assaut	1	2 (+/-)	QG/Pers.	ET non clouée
e. Changer une Équipe d'Assaut en Équipe de Tir	1	Auto	QG/Pers.	EA non clouée
f. Tenter de retourner côté recto une unité ayant un côté d'Équipe de Tir	1	2 (+/-)	QG/Pers.	Ce QG/Pers., ou une ET non clouée étant une WT/FO/QG sur son recto
g. Détacher une Équipe	1	Auto	QG/Pers.	Squad en bon ordre ayant 3 ou 4 Pas
h. Compléter un Squad	1	Auto	QG/Pers.	Squad en bon ordre ayant 2 ou 3 Pas et EA/ET non clouée
i. Tenter de reconstituer un Squad	1	2 (+/-)	QG/Pers.	2 à 4 EA/ET non clouées
j. Retourner une unité sur son côté Équipe de Tir	1	Auto	QG/Pers.	Unité en bon ordre ayant un côté ET

4.2.4 ACTIONS DE COMBAT

Nom	Coût	Tirage	Émetteur	Récepteur
a. Tenter de Repérer	1	2	QG/Pers	Unité en Bon Ordre *
b. Tenter un Tir Concentré	1	2 (+/-)	QG/Pers	Unité en Bon Ordre* ayant un VOF S, A, A/S ou H
c. Tenter un Tir Concentré d'un peloton	2	2 (+/-)	QG PLT	Toutes les unités en Bon Ordre de ce Peloton sur la même carte et ayant un VOF S, A, A/S ou H
d. Tenter une Attaque à la Grenade	1	2 (+/-)	QG/Pers	Unité en Bon Ordre*
e. Tenter de Lancer une Charge de Démolition 🏳	1	2 (+/-)	QG/Pers	Unité ayant la capacité d'utiliser une Charge de Démolition
f. Placer une Charge de Démolition 🏳	1	Auto	QG/Pers	Unité ayant la capacité d'utiliser une Charge de Démolition
g. Attaque au Lance-flamme 🏳	1	Auto	QG/Pers	Unité ayant un Lance-flamme
h. Tenter une Attaque à la Grenade de Peloton	2	2 (+/-)	QG PLT	Toutes les unités en Bon Ordre de ce peloton sur la même carte
i. Tenter une Demande de Tir hors carte (y compris une frappe aérienne ou une attaque d'hélicoptères)	1	Mission	QG/Pers	Observateur éligible en Bon Ordre
j. Tir Indirect d'un Mortier Sur Carte	1	Auto	QG/Pers	Mortier sur carte ayant 2 pas
k. Cessez le Feu	1	Auto	QG/Pers	Tous les occupants d'une carte communiquant ou non avec l'émetteur
l. Déplacez le Tir	1	Auto	QG/Pers	Tous les occupants d'une carte ayant un VOF communiquant ou non avec l'émetteur
k. Déclencher un FPF/FPL	1	Auto	QG CO	Toutes les unités en Bon Ordre avec un FPF/FPL comme tâche lors d'une Mission Défensive

Abbréviations : : ET : Equipe de Tir. EA : Equipe d'Assaut. WT : Equipe d'Arme

FIELDS OF FIRE

CHARTES & TABLES ❷

LIMITES DE COMMANDEMENT

Nb max de cdts qu'un QG/Pers…	Jour	Visibilité limitée*
…peut dépenser par Impulsion	6	4
…peut conserver, selon le niveau d'expérience		
Green	3	2
Line	6	4
Veteran	9	6

MODIFICATEURS DE TIRAGE DE COMMANDEMENTS*

Tirez une Carte d'Action et appliquez ce qui suit au nombre de Commandements appropriés (par Activation [Min 1] ou Initiative [Min 0])

Le QG/Personnel est :	Modificateur
Cloué	-1
Green	-1
Veteran	+1
Sous Couvert	+1
La Carte du QG/personnel a UN :	
VOF S	-1
VOF A	-2
VOF H, G !, S ! ou Incoming !	-3
Conditions Générales	
Activité actuelle 'No Contact'	+1

* On prend la valeur *non modifiée* pour les tirages d'Initiative Générale. ***Exception*** : *Pour une Patrouille de Combat, cette valeur est réduite de moitié et arrondie à l'entier inférieur.*

CHARTE DE TIRAGE DE CONTACT POTENTIEL

Marqueur PC	Nombre de Cartes Tirées pour Vérifier le Contact			
	No Contact	***Contact***	***Engaged***	***Heavily Engaged***
A	Auto	7	5	3
B	Auto	5	3	2
C	4	3	2	1

NIVEAUX D'ACTIVITE

No Contact	Aucun VOF/PDF sur la surface de jeu et aucun ennemi repéré
Contact	Une carte occupée par des amis ou ennemis a un VOF, ou au moins un ennemi repéré sur la surface de jeu.
Engaged	Au moins 2 cartes occupées par des amis ou ennemis sous des VOF
Heavily Engaged	Engaged, et au moins une carte contient de unités amies ET ennemies.

Résultat

Auto = Contact automatique

= Tirez ce nombre de Cartes d'Action ; il y a un contact si l'une d'elles contient le mot **`Contact`**.

S'il y a un contact, vérifiez les Instructions de Mission pour en déterminer le type.

ABREVIATIONS DE PORTEE

Abréviation	Portée	Carte
P	Bout Portant	Même carte
C	Courte	Carte adjacente
L	Longue	Deux cartes
V	Très Longue	Trois cartes

TABLE DE PROBABILITE DE COUVERT URBAIN

R#	2ème GM	Corée	Vietnam
1/5	Strong Building	Strong Building	Strong Building
2/5	Strong Building	Strong Building	Light Building
3/5	Strong Building	Light Building	Light Building
4/5	Couvert +1	Light Building	Light Building
5/5	Couvert +1	Couvert +1	Light Building

MODIFICATEURS DE TIRAGE DE TENTATIVE DE REPERAGE

Tirage de base de 2 Cartes d'Action [Min1]

L'unité repérant est :	Modificateur
Green	-1
Veteran	+1
Sur une élévation supérieure	+1
La cible est :	
Sous Couvert	-1
Un Sniper ou un FO	-1
Veteran	-1
Green	+1
Sur la même carte que l'unité repérant	+1
Exposée	+2
La carte de la cible a :	
Un couvert de +3 ou plus	-1
Un couvert de +0	+1
Un VOF A	+1
Un VOF H ou G !	+2

CHARTE DE PROMOTION

De	A	Coût (par Pas)
Green	*Line*	1 point d'Expérience
Line	*Veteran*	3 points d'Expérience

MOYENNE DES NIVEAUX D'EXPERIENCE

Pas 1	Pas 2	Pas 3	Résultat
Veteran	*Line*	(Rien)	*Line*
Veteran	*Green*	(Rien)	*Line*
Line	*Green*	(Rien)	*Green)*
Veteran	*Veteran*	*Line*	*Veteran*
Veteran	*Veteran*	*Green*	*Line*
Line	*Line*	*Veteran*	*Line*
Line	*Line*	*Green*	*Line*
Green	*Green*	*Veteran*	*Line*
Green	*Green*	*Line*	*Green*
Veteran	*Line*	*Green*	*Line*

PORTEE DES ATTAQUES A LA GRENADE

Une unité ayant :	Peut tenter une attaque :
Un VOF imprimé	Sur la même carte
Une portée imprimée & un VOF G !	Jusqu'à sa Portée imprimée
Un exposant G ! et un autre VOF	Sur la même carte ou une carte adjacente

COMBAT D'INFANTERIE

MODIFICATEURS DE COMBAT D'INFANTERIE

Les modificateurs sont cumulables sauf indiqué autrement.

Tirez une Carte d'Action pour chaque unité sur une carte ayant un marqueur VOF et localisez le NCM sur la portion de résolution de combat de la Carte d'Action (1.2.2C) pour déterminer le résultat.

NCM= Plus petit modificateur VOF + modificateur de Visibilité + tout modificateur de statut défensif + tout autre modificateur applicable (min -4, max +6).

VOF

Utilisez le plus petit modificateur applicable généré par les unités ennemies

VOF	Modificateur	Notes
All Pinned	+2	Remplace le VOF normal
S	+0	
A	-1	
H	-3	
G !	-3 ou -4	Si réussi, s'applique à la cible ou à un groupe sous le même couvert ; Les VOF G ! sont cumulables.
Mines	4	
Incoming !	Variable	Voir les Instructions de Mission

STATUT DE L'UNITE EN DEFENSE

S'applique individuellement à chaque unité ciblée

Statut	Modificateur	Notes
Couvert de la Carte	Variable	Voir 5.2
Marqueur de Couvert	Variable	Selon le marqueur.
Clouée	+1	
Par Pas >3 sous Couvert	-1	Pour un VOF G ! ou Incoming !
Icone d'Explosion sur la carte de terrain	Variable	Pour un VOF Incoming !
Exposée	-2	

VISIBILITE

Utilisez ce qui s'applique ; ne réduisez jamais en-dessous de +0.

Condition	Mod.	Notes
Modificateur actuel	Variable	Selon le marqueur de visibilité ; s'applique à toute la surface de jeu ; ne s'applique pas aux G !, Incoming ! ou Mines.
Rain/Snow, Fog	+2	S'applique à toute la surface de jeu ; ne s'applique pas aux G !, Incoming ! ou Mines.
Fumigène	Variable	N'utilisez que le marqueur ayant le plus haut modificateur sur une carte ; ne s'applique pas aux G !, Incoming ! ou Mines.
Illumination	Variable	Ne s'applique pas par Rain/Snow, Fog ; appliquez le plus haut modificateur sur la carte avec le marqueur, le modificateur du bas pour les cartes adjacentes
IR Actif*	Variable	Annule le modificateur sur cette carte ; annule le modificateur sur une carte adjacent pour un véhicule qui tire.
IR Passif*	Variable	Annule le modificateur
Vision Thermique*	Variable	Annule le modificateur, Fumigène, Rain/Snow, Fog.

* Pour de futures extensions modernes

AUTRES

Utilisez ce qui s'applique

Condition	Mod.	Notes
Sniper	-3	S'applique uniquement à la cible ; le reste de la carte est sous VOF S
Tir Concentré	-1	S'applique uniquement à la cible ; peut s'appliquer plusieurs fois.
Tir Croisé (au moins 2 PDF sur la carte)	-1	S'applique une fois par carte
Roquette ou Grenade Miss	-1	S'applique une fois par carte

RESOLUTION DU COMBAT ANTICHAR ET MODIFICATEURS

1. Calculez le Modificateur* Antichar net ainsi :

Modificateur AT Net = Modificateur Gunnery de l'attaquant
+ Valeur défensive du défenseur
+ Modificateur de Couvert & Camouflage de la carte du défenseur
+ Modificateur Move & Fire (si applicable)
+ Tout ce qui suit, si applicable :

Cible clouée	-	Tir d'Armes Légères	+3
Incoming !	-1	Tir d'Armes Automatiques	+2
Mines	-2	Tir d'Armes Lourdes	+1
Grenade	-2	Cible en mouvement	+1
Frappe aérienne	-3	Tireur cloué	+1

2. Tirez une Carte d'Action et ajoutez la valeur AT de la carte au modificateur AT net.
3. Croisez le résultat avec le type de cible dans la table suivante pour connaitre le résultat.

Résultat	Cible – V	Cible – H
-1 ou moins	Épave en feu	Descendu – Crash
0 ou 1	Épave	Descendu – Autorotation
2 ou 3	Retraite	Annulé – Endommagé
4 ou 5	Cloué	Annulé – Non endommagé
6 ou plus	Raté	Raté

4. Pour une cible – V, si l'attaquant dispose de Tir Rapide (Quick Shot), et le résultat est -4, -2, 0, 2 ou 4, ce dernier peut attaquer de nouveau.

* Contrairement au NCM, il n'y a pas de minimum/maximum à ce modificateur

© 2008, 2017 GMT Games LLC
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232
www.GMTGames.com

FIELDS OF FIRE

CHARTES & TABLES ❸

HIERARCHIE DE TEST D'ACTIVITE ENNEMIE

Commencez par localiser la table à utiliser. Utilisez toujours la Table LAT/Clouée pour les LAT et unités clouées, quelles que soient les tactiques utilisées. Pour les autres unités, regardez sur les Instructions de Mission quelle hiérarchie utiliser et la colonne de Tactiques de cette hiérarchie. Pour les LAT et unités clouées, utilisez la colonne Leader si un leader ennemi non cloué se trouve sur la même carte que l'unité. Sinon, utiliser la colonne Initiative. *Dans chaque table de Hiérarchie, commencez par le haut puis descendez jusqu'en bas. Utilisez le premier cas applicable.*

Légende et Explication de certaines Actions :	
R#	Indique le nombre aléatoire utilisé pour déterminer l'action qui s'applique
NA	Non Applicable
Auto	L'action s'effectue automatiquement et il n'y a pas besoin de tirage
Repli	L'unité s'éloigne de l'unité US vers la carte offrant le meilleur couvert
Avancer Droit Devant	Déplacez l'unité d'une carte en direction des unités US.
Reconstituer le squad	Utilisez toutes les Équipes de Tir ou d'Assaut présentes (2 ou 3).
Infiltrer	L'unité Tente d'Infiltrer si les conditions sont réunies. Sinon, elle Avance Droit Devant.
Ralliement	L'unité Tente de Retirer son marqueur Pinned si elle est clouée. Pour une LAT, elle tente de se convertir en une meilleur équipe (Paralysée, Désorganisée, Tir).
Attaque à la Grenade (Tir Concentré)	L'unité Tente une Attaque à la Grenade si possible. Sinon, elle Tenter de Faire un Tir Concentré.

HIERARCHIE D'ACTIVITE DEFENSIVE ENNEMIE

R# pour une Tactique Défensive			Action
Retardement	**Hâtive**	**Délibérée**	
Sur la même carte qu'une unité US mais pas de couvert			
1/5	1/4	NA	Pas d'action
2/5	2/4	1/3	Tenter de Trouver un Couvert
3-4/5	3/4	2/3	Repli
5/5	4/4	3/3	Tenter une Attaque à la Grenade
Sur la même carte qu'une unité US mais sous couvert			
1/4	1/3	1/3	Pas d'action
2-3/4	2/3	NA	Repli
4/4	3/3	2-3/3	Tenter une Attaque à la Grenade
Unité ayant un VOF A ǂ, G ! ou H et n'ayant plus de munitions			
NA	1/3	1/2	Pas d'action
Auto	2-3/3	2/2	Repli
Pas sous le feu et pas de LOS sur une unité US			
Auto	Auto	Auto	Retirez l'unité ; placer un marqueur PC
Pas sous le feu mais à ouvert le feu (a placé une PDF)			
1-2/3	1/2	NA	Pas d'action
3/3	2/2	Auto	Attaque à la Grenade (Tir Concentré)
Sous le feu mais sous Couvert			
1/5	1/5	NA	Pas d'action
2/5	2-3/5	1-2/3	Tenter de Trouver un Couvert
3-4/5	4/5	NA	Repli
5/5	5/5	3/3	Attaque à la Grenade (Tir Concentré)
Sous le feu venant d'une direction différente de sa PDF			
1/5	1/5	1/4	Pas d'action
2/5	2/5	2/4	Attaque à la Grenade (Tir Concentré)
3/5	3-4/5	3-4/4	Déplacez la PDF dans la direction du feu
4-5/5	5/5	NA	Repli
Unité ayant un VOF A ǂ ou H ayant ouvert le feu (a placé une PDF)			
1/2	1/3	NA	Pas d'action
2/2	2-3/3	Auto	Tenter de faire un Tir Concentré
Échange de tir et le NCM de l'unité est meilleur que celui de la meilleure unité US			
1-2/3	1/2	1/3	Pas d'action
3/3	2/2	2-3/3	Attaque à la Grenade (Tir Concentré)
Échange de tir et le NCM de l'unité n'est pas meilleur que celui de la meilleure unité US			
1/3	1-2/5	1/2	Pas d'action
2/3	3-4/5	2/2	Attaque à la Grenade (Tir Concentré)
3/3	5/5	NA	Repli

QUANTITES TRANSPORTABLES PAR POINT DE CAPACITE DE TRANSPORT

Article	Véhicule	Infanterie
Pertes Amies	1	1
Prisonniers	1	Illimité
Munitions de MG	6	6
Munitions de MTR	2	2
Munitions de RCL/RKT	3	3
Pas d'Infanterie	1	-

ABBREVIATIONS GENERALES

BDE - Brigade
BN – Bataillon
CAS – Soutien Aérien Rapproché
CO – Compagnie
FAC – Contrôleur Aérien Avancé
FO – Observateur Avancé
FM – Mission de Tir
FPF – Tir de Protection Finale
FPL – Ligne de Protection Finale
LAT – Equipe d'Action Limitée
LOS – Ligne de Vue
MTR - Mortier
NCM – Modificateur Net de Combat
NET – Réseau (Téléphone ou Radio)
PDF – Direction Principale de Tir
PLT – Peloton
RCL – Canon Sans Recul
RGT - Régiment
RKT – Lance-Roquette
SGT - Sergent
SQD - Squad
TCM – Marqueur de Contrôle Tactique
TM - Équipe
VOF – Volume de Feu
XO – Officier Exécutif

ABBREVIATIONS DE VOLUME DE FEU

S – Tir d'Armes Légères
A – Tir d'Armes Automatiques
H – Tir d'Armes Lourdes
G ! – Tir de Grenade ou de Lance-Roquette
S ! – Tir de Sniper

ABBREVIATIONS DE PORTEE

P – Bout Portant (Même Carte)
C – Courte Portée (Carte Adjacente)
L – Longue Portée (2ème Carte)
V – Très Longue Portée (3ème Carte)

HIERARCHIE D'ACTIVITE OFFENSIVE ENNEMIE

R# pour une Tactique Offensive		
Assaut	**Débordement**	**Action**
Cloué sans couvert sur une carte occupée par des unités US		
1/5	1/6	Pas d'Action
2-3/5	NA	Tenter de Trouver un Couvert
4/5	2/6	Repli
NA	3-4/6	Avancer Droit Devant
5/5	5-6/6	Tenter une Attaque à la Grenade
Sur la même carte qu'une unité US et sous couvert		
1/5	1/6	Pas d'Action
2/5	2/6	Repli
NA	3-4/6	Avancer Droit Devant
3-5/5	5-6/6	Tenter une Attaque à la Grenade
Unité ayant un VOF A ⸸, G ! ou H et n'ayant plus de munitions		
1-2/3	1/2	Pas d'Action
3/3	NA	Repli
NA	2/2	Avancer Droit Devant
Unité ayant un VOF A ⸸ ou H ayant ouvert le feu (a placé une PDF)		
NA	1/4	Pas d'Action
Auto	2-3/4	Tenter de faire un Tir Concentré
NA	4/4	Avancer Droit Devant
Toute autre Situation		
1/4	NA	Pas d'Action
2-3/4	1/3	Infiltrer vers la plus proche unité US
4/4	2-3/3	Avancer Droit Devant

HIERARCHIE D'ACTIVITE DE LAT/UNITE CLOUEE

R# selon la Présence de Leader		
Leader sur la carte	**Pas de Leader**	**Action**
Clouée sans couvert sur une carte occupée par des unités US		
NA	1/5	Pas d'Action
1-2/4	2/5	Tenter de Trouver un Couvert
3/4	3/5	Ralliement
4/4	4-5/5	Repli
Clouée sous couvert sur une carte occupée par des unités US		
1/3	1-2/5	Pas d'Action
2-3/3	3/5	Ralliement
NA	4-5/5	Repli
Clouée sans couvert		
1/3	1-2/5	Pas d'Action
2/3	3/5	Tenter de Trouver un Couvert
3/3	4/5	Ralliement
NA	5/5	Repli
Cloué sous couvert		
NA	1-2/4	Pas d'Action
Auto	3/4	Ralliement
NA	4/4	Repli
2 ou 3 Équipes de Tir ou d'Assaut sur une carte non occupée par des unités US		
Auto	NA	Tenter de Reconstituer un Squad
Équipe d'Assaut sur une carte occupée par des unités US		
NA	1/2	Pas d'Action
Auto	2/2	Tenter un Attaque à la Grenade
Équipe d'Assaut sur une carte non occupée par des unités US		
1/3	1/2	Pas d'Action
2-3/3	2/2	Infiltrer vers la plus proche unité US
Équipe de Tir sans couvert sur une carte occupée par des unités US		
1/4	1/5	Pas d'Action
2-3/4	2/5	Tenter de Trouver un Couvert
4/4	3-5/5	Repli
Équipe de Tir sous couvert sur une carte occupée par des unités US		
1/3	1-2/5	Pas d'Action
2/3	3/5	Tenter de Trouver un Couvert
3/5	4-5/5	Repli
Leader côté Équipe de Tir		
NA	1/2	Pas d'Action
Auto	2-3/3	Ralliement
Observateur, Sniper ou Équipe d'Arme côté Équipe de Tir		
NA	1/2	Pas d'Action
Auto	2/2	Ralliement
Équipe Désorganisée avec une Perte sur la Carte		
NA	1/3	Pas d'Action
Auto	2-3/3	Repli pour évacuer la perte
Équipe Désorganisée avec une Perte en LOS		
NA	1/3	Pas d'Action
Auto	2-3/3	Avancez vers la perte la plus proche
Équipe Désorganisée sans une Perte en LOS		
1/2	1-2/3	Pas d'Action
2/2	3/3	Ralliement
Équipe Paralysée sur une carte occupée des unités US		
Auto	Auto	Pas d'Action
Équipe Paralysée n'étant pas sur une carte occupée des unités US		
1/2	Auto	Pas d'action
2/2	NA	Ralliement

© 2008, 2017 GMT Games LLC
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232
www.GMTGames.com