SYMBOLES DE TENTATIVE D'ACTION

Cette aide détaille chacun des symboles (en allusion dans les règles, mais non illustrés) utilisés par les tentatives d'action et se trouvant sur les Cartes d'actions.

***Important** : Dans chaque cas ci-dessous, tirez toutes les cartes demandées par la tentative d'action, même si vous obtenez le symbole en début de tirage. Par exemple, si vous devez tirer 4 cartes pour tenter de trouver un couvert, et que la première carte tirée indique COVER, vous devez continuer de tirer les trois autres cartes, même si l'action réussit avec la première carte.*

1. Mots situés en partie supérieure centrale de la section de Tentative d'Action des Cartes d'Action :

Rally : Lors d'une Action de Ralliement (4.2.3) indiquant '2(+/-)' dans la colonne Tirage, vous tirez 2 cartes (modifiée par l'expérience de l'unité tentant de rallier). L'action réussit si l'une de ces cartes contient le mot RALLY. Sinon l'action échoue et le statut de l'unité ne change pas.

Cover : Lors d'une Action pour Tenter de Trouver un Couvert (5.1, 5.2.3), tirez autant de cartes que la valeur indiquée en partie inférieure centre de la carte de terrain. L'action réussit si l'une de ces cartes contient le mot COVER. Sinon, elle échoue.

Contact : À chaque évaluation d'un Marqueur PC (3.7.1b), retirez d'abord le marqueur de la carte, puis référez-vous à la Table de Tirage de Contact Potentiel (Aide des Chartes & Tables) indiquant combien de Cartes d'Action il faut tirer. Il y a contact avec l'ennemi si l'une de ces cartes contient le mot **Contact**. Vérifiez si vous devez changer le Niveau d'Activité et effectuez le placement de la force ennemie (9.2). Sinon il n'y a pas de contact avec l'ennemi.

2. Icônes situées au centre de la section de Tentative d'Action des Cartes d'Action :

Explosion : Lors d'une Action de Demande de Tir, tirez autant de cartes que les instructions de Missions le demandent pour cette unité, modifié par l'expérience de l'unité (+1 carte pour un tir préréglé, 6.7.5). Si on trouve cette icône, la Demande de Tir réussit et on place un marqueur *Pending Fire* sur la cible (une mission de tir est consommée). Sinon, la tentative échoue.

- **Mission de Tir de Bataillon :** Certaines cartes affichent *trois* explosions. Si vous en tirez une lors d'une Demande de Tir, et que les Instructions de Mission vous disent que les Mission de Tir de Bataillon sont disponibles, alors placez un marqueur *Pending Fire* sur deux cartes bordant la cible en plus de celle-ci (notez que c'est la seule fois où un VOF peut être placé sur un ennemi non repéré).
- **Tir Court :** Si l'une des cartes tirées pour une Demande de Tir a une icône d'Explosion et le mot **Short**, alors quelque chose s'est mal passée. Pour un tir d'artillerie, place le marqueur *Pending Fire* une carte plus près le long de la LOS de l'observateur, sauf s'il demande un tir sur sa propre carte. Dans cas, déterminez aléatoirement une carte bordant la cible et placez le marqueur dessus.

Viseur : Cette icône sert pour les Actions Tenter de Repérer et Tenter un Tir Concentré.

- **Tenter de Repérer** : La Table de Modificateurs de Tirage de Tentative de Repérage indique le nombre de Cartes d'Action à tirer (minimum 1). Si l'une de ces cartes contient cette icône, la tentative réussit et l'ennemi est repéré. Placez les VOF/PDF amis si besoin.
- **Tenter un Tir Concentré** : Tirez deux cartes (modifié par l'expérience de l'unité le tentant). Si on trouve cette icône, on place un marqueur *'-1 Concentrate Fire'* sur le marqueur de couvert ciblé ou sur un ennemi aléatoire n'étant pas sous couvert.

Grenade : Lors d'une Tentative d'Attaque à la Grenade, tirez deux cartes (modifié par l'expérience de l'unité attaquant). Si l'une de ces cartes contient cette icône, placez un VOF Grenade sur l'unité ou le couvert ciblé. Si on tire au moins deux icônes de Grenade, il y a un Coup Critique et la cible perd l'avantage du couvert (y compris les fortifications). Si la cible n'est pas sous un marqueur de couvert, placez un second marqueur de Grenade. Sinon, l'attaque échoue et placez un VOF *Grenade Miss* sur la carte (le VOF affecte toute la carte – amis et ennemis). Notez que les défenseurs peuvent gratuitement tenter une attaque à la grenade suite à une tentative d'attaque à la grenade par des attaquants sur la même carte qu'eux.

Infiltration : (Non applicable pour les unités avec soit un VOF A et une flèche soit un VOF H). Lors d'une tentative d'Infiltration sur une carte adjacente (la carte d'origine ou de destination doit contenir un VOF), tirez deux cartes (modifié par l'expérience de l'unité attaquant), pour chaque unité séparément dans le cas d'un peloton infiltrant. La tentative réussit si l'une des cartes contient cette icône. L'unité infiltrée est placée sur la carte de destination sans être Exposée (elle peut passer sous un couvert vacant ou ami). Sinon, la tentative échoue et l'unité est placée sur la carte de destination Exposée.

Enrayage : Une équipe (un Pas) maniant une arme (mitrailleuse, bazooka, lance-roquette, canon sans recul, etc.) tirant une carte avec cette icône lors d'une tentative d'Attaque à la Grenade ou de Tir Concentré, subit un enrayage important. L'unité est retournée côté Équipe de Tir pour le reste de la mission. (Note : Un tel résultat annule tout tirage réussi obtenu lors d'une Tentative d'Attaque à la Grenade ou de Tir Concentré).

3. Icônes en bas de la Section de Tentative d'Action de la Carte d'Action :

AT# : Valeur antichar à ajouter au modificateur AT pour obtenir un total pour le combat antichar. Voir la Table Antichar pour déterminer le résultat du combat.

HQ : À part le tour 1, on tire une carte lors du Segment d'Événement de QG Supérieur Ami et Ennemi. On détermine sur la table appropriée de la Mission l'évènement qui a lieu si la carte affiche une telle icône.