

<b>Adjacent</b>	2 hexes sont adjacents s'ils ont un côté d'hexagone commun (A. 8)
<b>ADJACENT</b>	adjacent et advance possible en phase de progression (A.8)
<b>Area Fire</b>	(A7.23) (tir au jugé)
<b>AFPh</b>	Advancing Fire Phase (A3.5, A7.24) (phase de tir avancé)
<b>Aph</b>	Advance Phase (A4.7) (phase de progression)
<b>ATTAQUANT</b>	joueur dont le tour est en cours (A. 13)
<b>CC</b>	Close Combat(A1 1) (Corps à Corps)
<b>CCPh</b>	Close Combat Phase (A3.8) (phase de Corps à Corps)
<b>DEFENSEUR</b>	joueur qui n'est pas l'attaquant (A. 13)
<b>DFPh</b>	Défensive Fire Phase (A3.4) (phase de tir défensif)
<b>DM</b>	Desperation Morale (A10.62)
<b>Dr</b>	die roll (A. 1) (jet d'un dé)
<b>DR</b>	Dice Roll (A. 1) (jet de plusieurs dés)
<b>Drm</b>	die roll modifier
<b>DRM</b>	Dice RoU Modifier
<b>EXC</b>	Exception
<b>FFMO</b>	First Fire Movement in Open (A4.6)
<b>FFNAM</b>	First Fire Non Assault Movement (A4.6)
<b>FP</b>	FirePower (A1.21) (puissance de feu)
<b>FPF</b>	Final Protective Fire (A8.31 )
<b>Hex</b>	hexagone
<b>HMG</b>	Heavy Machine Gun (mitrailleuse lourde)
<b>IPC</b>	Inhérent Portage Capacity (A4.42)
<b>Leadership</b>	(A 10.7-72) (commandement)
<b>LMG</b>	Light Machine Gun (mitrailleuse légère ou fusil mitrailleur)
<b>LOS</b>	Une Of Sight (A6) (ligne de visée)
<b>MC</b>	Morale Check (contrôle de moral)
<b>MF</b>	Movement Factor (A4.11 )
<b>MG</b>	Machine Gun (mitrailleuse)
<b>MMC</b>	Multi-Man Counter (A 1.12) (squad ou half-squad)
<b>MMG</b>	Médium Machine Gun (mitrailleuse moyenne)
<b>MPh</b>	Mouvement Phase (A3.3) (phase de mouvement)
<b>NMC</b>	Normal Morale Check (contrôle de moral normal)
<b>PBF</b>	Point Blank Fire (A7.21) (tir à bout portant)
<b>PFPh</b>	Prep Fire Phase (A3.2) (phase de tir de préparation)
<b>PP</b>	Portage Point (A4.4)
<b>ROF</b>	Rate Of Fire (A9.2) (cadence de tir)
<b>RPh</b>	Rally Phase (A3.1) (phase de ralliement)
<b>RtPh</b>	Rout Phase (A3.6) (phase de repli)
<b>SMC</b>	Single-Man Counter (A 1.11 ) (chef ou héros)
<b>SW</b>	Support Weapon (arme de soutien)
<b>TEM</b>	Terrain Effect Modifier (A7.6)

## RALLY

<b>DRM</b>	
Leadership*	+x
Self-rally	+1
Ralliement dans bois/bâtiment	-1
DM	+4

\*le leadership d'un chef ne s'applique pas à son propre ralliement

## INFANTRY FIRE TABLE

<b>DRM</b>	
Leadership*	+x
TEM	+y
FFMO	-1
FFNAM	-1

### FP modifier

PBF	x 2
Long Range	x 1/2
Pin	x 1/2
Area Fire	x 1/2
Advancing Fire	x 1/2

\* un leadership ne s'applique pas si le chef tire seul (avec une SW).

## TERRAINS

Type	Coûts	TEM
Terrain découvert	1	0(FFMO :-1)
Route	1	0(FFMO :-1)
Bois	2	+1
Bâtiment en bois	2*	+2
Bâtiment en pierre	2*	+3

\*Monter/descendre d'un niveau dans un bâtiment : 1MF.  
Note : Récupérer une SW abandonnée : +1MF et dr 5

## CLOSE COMBAT TABLE

<b>DRM</b>	
Leadership*	+x
vs unité démoralisée	-2
vs unité retraitant	-2
(par unité en couverture+1)	

### FP modifier

Pin	x 1/2**
Par SMC combiné	+1

\* un leadership ne s'applique pas si le chef attaque seul.  
\*\* en attaque seulement.