

|                   |   |
|-------------------|---|
| <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

### DRM

|                               |    |
|-------------------------------|----|
| 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

### DRM

|             |    |
|-------------|----|
| 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

### DRM

|                             |    |
|-----------------------------|----|
| 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.