



Notes générales :

- Si DR sur l'IFT=double et aucun leader dirige le tir, il y'a Covering (A7.9). L'unité et toutes ses SW sont marquées d'un Final Fire ; Aucune Firelane n'est établie (A9.22)
- Lorsqu'une MMG/HMG effectue un First Fire depuis un Bois/Rubble/Building, elle ne peut retirer en First Fire qu'à l'intérieur du CA défini par le premier tir (A9.21)
- {+MG} ou {+Squad} signifie que l'ajout de ce FP est à la discrétion du joueur

SFF >> Subsequent First Fire (A8.3) :

- Area Fire ; seules les Small Arms/MG/IFE peuvent l'utiliser.
- La cible doit être à portée normale du tireur et ≤ à la distance du l'unité ennemie Known la plus proche.
- Les MG/IFE doivent être utilisées ou le joueur devra renoncer à leur utilisation jusqu'à la fin du Tour de Joueur à moins qu'elles ne soient utilisées en FPF [EXC : les MG dont le CA restreint est hors du tir en SFF (A9.21)]
- Les MG/IFE sont soumises aux pénalités de Sustained Fire (1/2 FP, B# diminué de 2, pas de ROF, SMC maniant une MG NA) (A9.3)
- Le SFF est NA si une Firelane a été établie en First Fire (à l'exception du TPBF qui annule la Firelane de toute façon {Q&A 97}, à moins que le TPBF se fasse contre un AFV CT BU, auquel cas la Firelane n'a pas à être annulée {Q&A J1})
- Une unité peut effectuer UNE attaque en SFF, puis elle et ces SW sont marquées d'un Final Fire, indépendamment de la FP utilisée en First Fire (son IFP ou sa SW) et indépendamment du fait que la ROF ait été maintenue ou non. Ceci parce que la FP Inhérente d'un Squad ne peut être séparée de ces MG/IFE en différentes attaques en SFF.

- (a) -Ici, la MG utilise le SFF (et si il est ajouté, le squad utilise le First fire) et ce faisant, la MG devrait être marquée d'un Final Fire et le squad d'un First Fire. Cependant, vu que le squad ne peut pas tirer à nouveau en SFF (il a déjà tiré une fois en SFF avec la MG), il subit toutes les restrictions du Final Fire et pour cela devra être en réalité marqué d'un Final Fire.