

# EXEMPLES DE LIGNES DE VUE

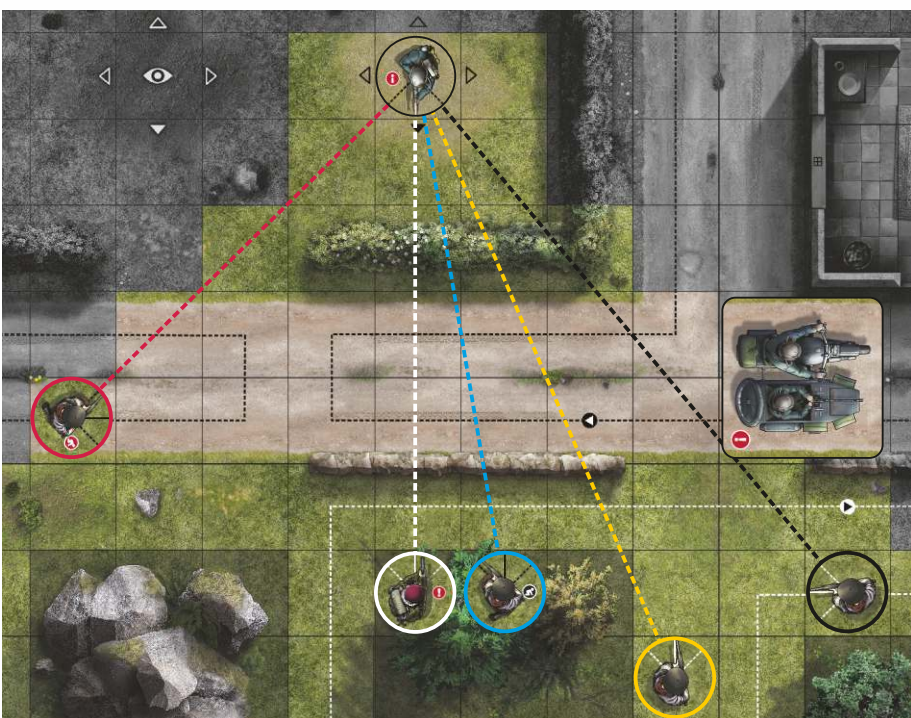
Pour savoir s'il y a une ligne de vue (LdV) entre 2 cases, tirez une ligne entre le centre d'une case et le centre de l'autre case en utilisant l'outil de LdV comme une règle. Si la ligne traverse une case contenant un obstacle aux LdV (ex: case rocher/forêt, mur unité de l'Axe non-alertée, véhicule), la LdV est bloquée. Si la ligne traverse une case contenant du couvert bas (ex: muret, haie, fenêtre, caisse, baril d'essence), la case est partiellement visible car la LdV vers un corps ou un Opérateur accroupi est alors bloquée.






-  **Entièrement visible** (rien ne bloque la LdV).
-  **Partiellement visible** (la LdV vers un corps ou un Opérateur accroupi est bloquée par la **haie**).
-  **Partiellement visible** (la LdV vers un corps ou un Opérateur accroupi est bloquée par la **haie** et la **fenêtre**).
-  **Pas visible** (LdV bloquée par le **mur**).
-  Si le Fusilier attaque un Opérateur **debout** sur une de ces cases, il subit un **modificateur de couvert lourd -2**.



-  **Partiellement visible** (la LdV vers un corps ou un Opérateur accroupi est bloquée par le **muret**).
-  **Partiellement visible** (la LdV vers un corps ou un Opérateur accroupi est bloquée par le **muret** et la **case forêt**).
-  **Pas visible** (LdV bloquée par la **case forêt**).
-  Si le Fusilier attaque un Opérateur **debout** sur une de ces cases, il subit un **modificateur de couvert léger -1**.





-  Le Résistant accroupi rouge est **visible** par le Fusilier car rien ne bloque la LdV.
-  Jock est **visible** par le Fusilier car il est debout sur la case forêt.
-  La LdV du Fusilier vers le Résistant bleu est **bloquée** par la haie, le muret et la case forêt car il est accroupi
-  La LdV du Fusilier vers le Résistant jaune est **bloquée** car elle traverse une case forêt.
-  La LdV du Fusilier vers le Résistant noir est **bloquée** car elle traverse une case contenant un véhicule.



# AIDE DE JEU

## PÉRIODE FURTIVE

1. Phase Opérateur
2. Phase Approche de l'Axe (🔊)
3. Phase Événement
4. Phase Patrouille de l'Axe
5. Phase Attaque de l'Axe
6. Fin du Tour


## PÉRIODE DE COMBAT

1. Phase Opérateur
2. Phase Approche de l'Axe (🔊)
3. Phase Événement
4. Phase Attaque de l'Axe
5. Fin du Tour

## MODIFICATEURS D'ATTAQUE DE L'AXE

Courte portée	+1
Couvert léger	-1
Déplacement hors LdV	-2
Couvert lourd	-2
Dans bâtiment (Mortier/HMG)	-3

## ACTIONS DEBOUT

Se déplacer (1 case)	1
Sprinter (3 cases)  1	2
Escalader (1 case)	2
Attaquer	1
Se déplacer & Attaquer (1 case)	1
Viser	1
Marquer la cible	2
S'accroupir	1
Ramasser	0
Poser	1
Se déplacer & Poser	1
Récupérer	3
Se révéler	0

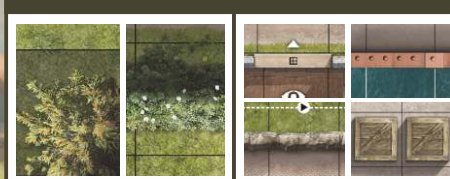
## ACTIONS ACCROUPI

Se déplacer (1 case)	1
Tirer à l'aveugle	1
Se relever	0
Se relever & Attaquer	1
Ramasser	0
Poser	1
Se déplacer & Poser	1
Récupérer	3
Se révéler	0

## ACTIONS EN PORTANT UN OBJET


Se déplacer (1 case)	1
Poser	1
Se déplacer & Poser	1

## COUVERT LÉGER COUVERT LOURD



## MODIFICATEURS D'ATTAQUE OPÉRATEUR

Courte portée	+1
Visée	+2
Cible marquée	+2
Tir à l'aveugle	-2

UNITÉ DE L'AXE	VIE	DÉPLACEMENT	BLINDAGE	SPÉCIAL	COURTE/LONGUE PORTÉE	JET D'ATTAQUE
 Fusilier	1	4	-	-	4 / 8	
 Soldat SMG	1	4	-	-	4 / 8	
 Officier	1	4	-	-	4 / 8	
 Mortier	2	4	-	Mortier (grande déviation)	-	
 Side-Car	3	10	-	-	4 / 8	
 Half Track	5	8	Oui	LdV avant et arrière	4 / 8	
 Kübelwagen	5	8	-	-	-	-
 Camion	6	8	-	-	-	-