

# TACTIQUES DE COMMANDEMENT

Les règles des tactiques de commandement se trouvent dans l'Annexe 5 d'**OFAS**. Même s'il est possible de s'en passer, il est bien plus facile d'utiliser des cartes pour cette variante du jeu.

Si vous jouez à **OFAS**, il est probable que vous sachiez comment fabriquer ces cartes. Mais voici quelques conseils au cas où.

Si vous utilisez des pochettes de protection<sup>1</sup> pour rigidifier et protéger ces cartes, vous avez alors plusieurs options :

- 1) Si vous utilisez des pochettes avec un dos opaque, imprimez juste la page n°2 de ce fichier. Découpez chaque carte et glissez-la dans une pochette.
  
- 2) Si vous utilisez des pochettes avec un dos transparent, vous avez là encore deux solutions :
  - a. Imprimer la page n°2 et l'une des pages de dos de cartes (page 4 ou plus) séparément, découpez-les et glissez un recto et un verso dans chaque pochette.
  
  - b. Imprimer directement la page n°3 et l'une des pages de dos de cartes en recto-verso sur une même feuille de papier épais<sup>2</sup>. Vous n'aurez plus qu'à découper les cartes en suivant les lignes du verso pour un résultat optimal avant de glisser chaque carte dans sa pochette.

Vous aurez besoin d'un paquet de cartes par joueur si vous utilisez la méthode libre mais vous pouvez n'en utiliser qu'un seul pour la méthode dirigée.

---

<sup>1</sup> Au format standard des cartes à collectionner.

<sup>2</sup> Le papier à dessin de fort grammage est idéal.

### **CHaaaaaARGEZ !**

Lors de ce tour, toutes vos **charges** sont gratuites (elles coûtent **0 PC**). De plus, les armes de corps-à-corps de vos unités bénéficient d'une attaque en plus (**Att xN+1**) et d'un bonus d'un point à leur **puissance** pendant toute la durée de ce tour.

### **À L'assaut !**

Pendant ce tour, toutes vos unités peuvent se déplacer de 6'' avant de commencer son activation.

### **DÉSORGANISEZ L'ENNEMI !**

Toutes les unités ennemies doivent immédiatement effectuer un test de **moral** de difficulté **2**.

### **FEU à VOLONTÉ !**

Lors de ce tour, toutes vos armes de tir bénéficient d'un tir en plus (**Tir xN+1**).

### **COORDONNEZ LES MOUVEMENTS !**

Après avoir activé une unité, vous pouvez effectuer une activation multiple gratuitement (pour **0 PC**). Si vous désirez en effectuer une seconde, celle-ci ne vous coûtera que **1 PC**. Les suivantes vous coûteront normalement **2 PC**.

### **SÉCURISEZ LES OBJECTIFS !**

À la fin du tour, marquez **1 PV** supplémentaire pour chacune de vos unités contrôlant un objectif.

### **TOUS AUX ABRIS !**

Lors de ce tour, toutes vos unités bénéficient gratuitement d'un ordre « **planquez-vous !** » à la fin de leur activation, même si elles ont reçu un autre ordre lors de celle-ci.

### **PRENEZ SOIN DES BLESSÉS !**

Lancez immédiatement 1, 2 ou 3 dés (selon le rang) pour chacune de vos unités d'infanterie.

Le total obtenu est égal au nombre de figurines de l'unité qui peuvent revenir en jeu.

### **FAITES ENTRER LES RÉSERVES !**

Faites un test de réserve pour chaque unité de votre armée qui a été entièrement détruite. Ce test est **EZ** pour les fantassins et **HD** pour les véhicules. En cas de réussite, l'unité peut revenir en jeu ce tour comme s'il s'agissait du premier tour de jeu.

## **CHaaaaaARGEZ !**

Lors de ce tour, toutes vos **charges** sont gratuites (elles coûtent **0 PC**). De plus, les armes de corps-à-corps de vos unités bénéficient d'une attaque en plus (**Att xN+1**) et d'un bonus d'un point à leur **puissance** pendant toute la durée de ce tour.

## **À L'assaut !**

Pendant ce tour, toutes vos unités peuvent se déplacer de 6'' avant de commencer son activation.

## **DÉSORGANISEZ L'ENNEMI !**

Toutes les unités ennemies doivent immédiatement effectuer un test de **moral** de difficulté **2**.

## **FEU à VOLONTÉ !**

Lors de ce tour, toutes vos armes de tir bénéficient d'un tir en plus (**Tir xN+1**).

## **COORDONNEZ LES MOUVEMENTS !**

Après avoir activé une unité, vous pouvez effectuer une activation multiple gratuitement (pour **0 PC**). Si vous désirez en effectuer une seconde, celle-ci ne vous coûtera que **1 PC**. Les suivantes vous coûteront normalement **2 PC**.

## **SÉCURISEZ LES OBJECTIFS !**

À la fin du tour, marquez **1 PV** supplémentaire pour chacune de vos unités contrôlant un objectif.

## **TOUS AUX ABRIS !**

Lors de ce tour, toutes vos unités bénéficient gratuitement d'un ordre « **planquez-vous !** » à la fin de leur activation, même si elles ont reçu un autre ordre lors de celle-ci.

## **PRENEZ SOIN DES BLESSÉS !**

Lancez immédiatement 1, 2 ou 3 dés (selon le rang) pour chacune de vos unités d'infanterie.

Le total obtenu est égal au nombre de figurines de l'unité qui peuvent revenir en jeu.

## **FAITES ENTRER LES RÉSERVES !**

Faites un test de réserve pour chaque unité de votre armée qui a été entièrement détruite. Ce test est **EZ** pour les fantassins et **HD** pour les véhicules. En cas de réussite, l'unité peut revenir en jeu ce tour comme s'il s'agissait du premier tour de jeu.







