

COMBATS

Attaquant :

CR des unités x **OR** de leur HQ

Force des **assets** : **CR** x **AR**

Art.F du HQ si 3 hex maximum

TR des unités adjacentes au défenseur

Support Pts : suivant l'ordre opérationnel

Unités **Iso** : avec leur seul **TR**.

DRM :

TAC, sauf *Rain*

AB des unités, malussé si **OR** du HQ < 6

Bonus *Assault* de l'infanterie.

Différence entre **OR** d'un HQ d'infanterie
attaquant et le **DR** du HQ défenseur.

Art.Hits résiduels d'un barrage.

Défenseur :

CR des unités x **DR** de leur HQ.

Force des **assets** dans l'hex attaqué.

1 **Art.F** par HQ, si 2 hex maximum.

TR des unités adjacentes de la même division

1 **Support Pt** maximum.

Unités *disrupt* : calcul normal – 2 chacune.

Unités *Iso* : calcul normal, puis divisé par 2.

Ni **Support.Pt**, de **TR** ami, ni **Art.F** du HQ
(cumulable avec *disrupt*).

DRM : code **AT** du terrain.

AT.B du HQ.

AB des unités, malussé si **DR** du HQ < 6.

Si différence négative : -1 seulement.

Attaque à travers *Major* ou *Minor River* :

Voir page 23 de la compilation.

Résultats des combats :

Attaquant :

0 : test moral du HQ. Echec = 1 perte au HQ
+ 1 unité *disrupt*.

1 à 4 : 1 perte au HQ + 1 à 4 unités *disrupt*
+ retraite 1 hex si pertes > nombre d'unités.

Défenseur :

0 = test moral général. Echec = retraite 1 hex.

1 = toutes les unités sont *disrupt*.

2 = unités *disrupt* + retraite 1 hex.

3 = unités *disrupt* + retraite 1 hex + 1 perte HQ

4 = unités *disrupt* + retraite 2 hex + 1 perte HQ

5 = comme **4**. Excédent à 4 = nombre d'hex de
retraite supplémentaires.

Défenseur déjà *disrupt* = retraite 1 hex de plus
Hex vidé ou retraite 2 hex = **breakthrough**.

BARRAGES

Au moins une unité adjacente à la cible.

HQ : demi-mouvement. Unités : immobiles.

Cible dans le radius du HQ.

Utiliser le double du **Art.F** du HQ

+ jusqu'à 8 **Support.Pts** maximum.

Jeter 2 dés et ajouter les DRM de la CRT.

Résultat sur colonne de gauche.

Barrage naval contre les batteries côtières :

Jeter deux dés : 2 à 5 = 2 hits

6 à 9 = 1 hit

10 et + = aucun effet

LIGNES DE RAVITAILLEMENT

Infanterie : 6 PM (coût PM infanterie).

Motorisés : 12 PM (coût PM motorisés).

Defense Line de force 3 ou 4 : passage par une
route uniquement.

ZOC unité : son **TR**. **ZOC** HQ : son **Art.F**.

Additionner toutes les ZOC projetées sur 1 hex
+ le code **AT** du terrain.

ZOC *strong* = force 4 ou plus.

ZOC *weak* = force 3 ou moins.

Unités marquées **Iso** :

Toutes unités : mouvement = 3 PM.

HQ : pas de **Support.pts**, ni de **Art.F**.

Force de barrage divisé par 2.

Les unités attaquent avec leur seul **TR**.

Défense : calcul normal, puis divisé par deux.

Pas de soutien **AT.B**. DRM = oui.

