



TABLES DE COMBAT FRANÇAISES

DIEN BIEN PHU

L'ULTIME QUITTE OU DOUBLE

Table de feu défensif (Défense française)

Additionner les modificateurs ci-dessous à la valeur de l'unité en défense pour calculer la valeur totale, lancer 2 dés, puis comparer le résultat comme suit :

+1	Par unité en soutien (autre que chars) présente sur le même hexagone que l'unité attaquée	Inférieur à la valeur totale	+1 MD (*)
+2	Par unité blindée en soutien présente sur le même hexagone que l'unité attaquée	5 ou plus en dessous valeur totale	+2 MD
+1	Par unité d'infanterie française en soutien (sauf Thai co.) appartenant au même bataillon, sur un autre hexagone que l'unité attaquée mais adjacente à l'unité VM attaquante. Elle ne doit être ni choquée ni attaquée	Égal à la valeur totale	0 MD
+1	Par obstacle contre ou à travers lequel l'unité vietminh attaque (barbelé, sommet de colline, rivière)	Supérieur à la valeur totale	-1 MD
+1	Si un barrage d'artillerie est utilisé et que l'unité d'artillerie n'est pas choquée ni réduite (si elle l'est = +0)	5 ou plus au-dessus valeur totale	-2 MD
+2	Si un barrage d'artillerie intense est utilisé et que l'unité d'artillerie n'est pas choquée ni réduite		
+1	Si un barrage d'artillerie intense est utilisé et que l'unité attaquée est choquée ou réduite		
-2	Si l'unité française attaquée est choquée		

Appliquer DRM à

Table des effets de défense

Dé	MORAL DE L'OBJECTIF				
	Si le tir de barrage de soutien <u>est</u> utilisé			Si le tir de barrage <u>n'est pas</u> utilisé	
	2	3	4	5	5
1	Perte de pas	Surprise	Surprise	Surprise	Surprise
2	Pertes + hésitation	Perte de pas	Perte de pas	Perte de pas	Perte de pas
3	Échec	Pertes + hésitation	Perte de pas	Perte de pas	Perte de pas
4	Échec	Échec	Pertes + hésitation	Perte de pas	Perte de pas
5	Échec	Échec	Échec	Pertes + hésitation	Perte de pas
6	Pertes + échec	Pertes + échec	Pertes + échec	Pertes + échec	Pertes + hésitation

Table de feu d'un assaut (Attaque française)

Additionner les modificateurs ci-dessous à la valeur de l'unité attaquante pour calculer la valeur totale, lancer 2 dés, puis comparer le résultat comme suit :

+1	Par unité en soutien (sauf chars ou artillerie) présente sur le même hexagone que l'unité attaquante	Inférieur à la valeur totale	+1 MD (*)
+2	Par unité blindée en soutien présente sur le même hexagone que l'unité attaquante	5 ou plus en dessous valeur totale	+2 MD
+1	Par unité d'infanterie française en soutien (sauf Thai co.) appartenant au même bataillon, sur un autre hexagone que l'unité attaquante mais adjacente à l'unité Vietminh attaquée. Elle ne doit pas être choquée ni porter de marqueur de Combat ou d'Échec	Égal à la valeur totale	0 MD
		Supérieur à la valeur totale	-1 MD
		5 ou plus au-dessus valeur totale	-2 MD
-2	Si l'unité vietminh attaquée est retranchée		
-3	Si le tableau "Ressources médicales" est à "0"		

Appliquer DRM à

Table des effets d'un assaut

Attaque hésitante	Attaque normale	Attaque surprise	MORAL DE L'OBJECTIF				
			Si l'unité attaquée <u>est</u> choquée			Si l'unité attaquée <u>n'est pas</u> choquée	
Dé	Dé	Dé	2	3	4	5	5
1			Pas d'effet	Pas d'effet	Pas d'effet	Pas d'effet	Pas d'effet
2	1		Choix	Pas d'effet	Pas d'effet	Pas d'effet	Pas d'effet
3	2	1	Pertes + retraite	Choix	Choix	Choix	Choix
4	3	2	Pertes + retraite	Pertes + retraite	Choix	Choix	Choix
5	4	3	Pertes x 2 + retraite	Pertes + retraite	Pertes + retraite	Choix	Choix
6	5	4	Pertes x 2 + retraite	Pertes x 2 + retraite	Pertes + retraite	Pertes + retraite	Choix
	6	5	Pertes x 2 + retraite	Pertes x 2 + retraite	Pertes x 2 + retraite	Pertes + retraite	Pertes + retraite
		6	Pertes x 2 + retraite	Pertes x 2 + retraite	Pertes x 2 + retraite	Pertes + retraite	Pertes + retraite

(*) Modificateur de Défense



TABLES DE COMBAT VIETMINH

DIEN BIEN PHU

L'ULTIME QUITTE OU DOUBLE

Table de feu défensif (Défense vietminh)

Additionner les modificateurs ci-dessous à la valeur de l'unité en défense pour calculer la valeur totale, lancer 2 dés, puis comparer le résultat comme suit :

+1	<u>Par</u> obstacle contre ou à travers lequel l'unité française attaque (barbelés, sommet de colline, rivière)	Inférieur à la valeur totale	+1 MD (*)
+1	<u>Par</u> unité vietminh en soutien appartenant au même régiment, adjacente à l'unité française attaquante. Elle ne doit être ni choquée ni attaquée	5 ou plus en dessous valeur totale	+2 MD
+0	Si un barrage d'artillerie est utilisé (pas de modification, mais cela vous autorisera un jet de dé sur une colonne plus favorable)	Égal à la valeur totale	0 MD
-2	Si l'unité vietminh attaquée est choquée	Supérieur à la valeur totale	-1 MD
		5 ou plus au-dessus valeur totale	-2 MD

Appliquer DRM à

Table des effets de défense

Dé	MORAL DE L'OBJECTIF					
	Si le tir de barrage de soutien <u>est</u> utilisé	2	3	4	5	Si le tir de barrage <u>n'est pas</u> utilisé
1	Perte de pas	Surprise	Surprise	Surprise	Surprise	Surprise
2	Pertes + hésitation	Perte de pas	Perte de pas	Perte de pas	Perte de pas	Perte de pas
3	Échec	Pertes + hésitation	Perte de pas	Perte de pas	Perte de pas	Perte de pas
4	Échec	Échec	Pertes + hésitation	Perte de pas	Perte de pas	Perte de pas
5	Échec	Échec	Échec	Pertes + hésitation	Perte de pas	Perte de pas
6	Pertes + échec	Pertes + échec	Pertes + échec	Pertes + échec	Pertes + échec	Pertes + hésitation

Table de feu d'un assaut (Attaque vietminh)

Additionner les modificateurs ci-dessous à la valeur de l'unité attaquante pour calculer la valeur totale, lancer 2 dés, puis comparer le résultat comme suit :

+1	<u>Par</u> unité vietminh en soutien appartenant au même régiment, adjacente à l'unité française attaquée. Elle ne doit pas être choquée ni porter de marqueur de Combat ou d'Échec	Inférieur à la valeur totale	+1 MD (*)
-2	Si l'unité française attaquée est retranchée	5 ou plus en dessous valeur totale	+2 MD
		Égal à la valeur totale	0 MD
		Supérieur à la valeur totale	-1 MD
		5 ou plus au-dessus valeur totale	-2 MD

Appliquer DRM à

Table des effets d'un assaut

Attaque hésitante	Attaque normale	Attaque surprise	MORAL DE L'OBJECTIF				
			Si l'unité attaquée <u>est</u> choquée	2	3	4	5
Dé	Dé	Dé	2	3	4	5	5
1			Pas d'effet	Pas d'effet	Pas d'effet	Pas d'effet	Pas d'effet
2	1		Choix	Pas d'effet	Pas d'effet	Pas d'effet	Pas d'effet
3	2	1	Pertes + retraite	Choix	Choix	Choix	Choix
4	3	2	Pertes + retraite	Pertes + retraite	Choix	Choix	Choix
5	4	3	Pertes x 2 + retraite	Pertes + retraite	Pertes + retraite	Choix	Choix
6	5	4	Pertes x 2 + retraite	Pertes x 2 + retraite	Pertes + retraite	Pertes + retraite	Choix
	6	5	Pertes x 2 + retraite	Pertes x 2 + retraite	Pertes x 2 + retraite	Pertes + retraite	Pertes + retraite
		6	Pertes x 2 + retraite	Pertes x 2 + retraite	Pertes x 2 + retraite	Pertes + retraite	Pertes + retraite

(*) Modificateur de Défense