

### Table de Retraite (16.6.6)

Jet de dé (modifié)	Succès de la retraite à travers la E-ZOC ?
3 ou moins	Oui
4+	Non

#### DRMs :

-2 toutes les unités en retraite sont Allemandes.  
 -2 l'hex qui est dans la ZOC ennemie est un hex de forêt.  
 +2 une des unités en retraite est une artillerie\*.

\* : Les joueurs peuvent enlever volontairement les unités d'artillerie et les placer dans la case Eliminé avant de retraire plutôt que de compromettre les chances de retraite d'une pile entière si les unités d'artillerie retraient avec.

### ATTRITION BLINDE

Un résultat avec une astérisque (\*) sur la Table de résultat des combats indique une attrition blindé quand :

1. La force attaquante contient :



2. La force en défense contient :



### Table de Reddition Soviétique (21.0)

Jet de dé	Résultat
1-2	Reddition
3+	Aucun Effet

#### DRMs (cumulatifs) :

+1 l'hex est dans le rayon de commandement d'un HQ Soviétique Opérationnel  
 +1 l'hex contient une unité de la NKVD/Garde.  
 +1 L'hex contient une ville, ville principale ou tout type de fortification.  
 -1 L'hex contient un marqueur de ravitaillement d'Urgence.  
 -2 L'hex contient un marqueur Non Ravitaillé.  
 -1 L'hex contient seulement des unités de milice ou milice et unités d'artillerie côtières.  
 -2 L'hex contient seulement des unités d'artillerie côtières.

### Bonus d'Armes Combinés

Attaquant : or + or

Pas en Défense : or

#### Bénéfices :

Temps Sec et Froid : DRM -1 (si le terrain le permet)

Boue et Neige : Interdit.

### Intégrité des Divisions de PANZER

Panzer + + [ or ]

Motorisée + +

**Bonus :** DRM -1 par division de Panzer ou motorisée Allemande en attaque. Valable pour toutes les conditions Météo.

#### Notes :

- Il doit y avoir une division de Panzer éligible pour chaque division motorisée susceptible de recevoir le bonus.
- Pour être éligible aucune des unités composants le bonus ne doit porter un marqueur Non Ravitaillé, à moins qu'elle utilise un ravitaillement d'attaque.
- Chaque division éligible génère un DRM de combat.

### Table de Débordement (11.4.3.i)

Jet de dé	Résultat
≤ 2	Réussi. La pile dans l'hex débordé perd un pas (pour la pile) et retraite de deux hex
3-7	Réussi. Les unités dans l'hex débordé retraitent de deux hex
8-10	Le débordement échoue. La pile d'unités qui déborde arrête son mouvement.
≥ 11	Le débordement échoue. La pile d'unités qui déborde perd un pas (pour la pile) et arrête son mouvement.

#### Rapport Minimum :

5-1 si toutes les unités en débordement sont Allemandes  
 7-1 si une des unités en débordement n'est pas Allemandes  
 12-1 L'hex de débordement contient une ville, ville principale ou une fortification sans prendre en compte la nationalité des unités (la pile de débordement doit contenir une unité du Génie).

#### DRMs

Le DRM final ne doit pas excéder -/+ 3

#### I Rapport de force (non cumulatif)

Allemand Seulement			
+2	5-1	-1	7-1 ou plus
0	6-1	-2	10-1 ou plus
		-3	14-1 ou plus

Tout les autres

-1	9-1 ou plus
-2	12-1 ou +

#### II Particularités du défenseur (cumulatif)

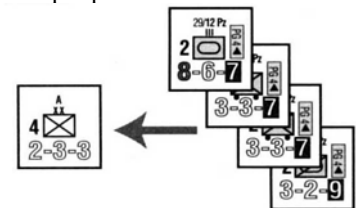
- 1 l'hex débordé contient un marqueur de débordement
- 1 toutes les unités débordées sont de type cavalerie, HQ ou artillerie
- +1 la force du défenseur est de 4 ou plus.

#### III Terrain de l'hex/côté débordé (cumulatif)

- +2 pour les rivières ou les lignes de Fortification, collines, marais (marsh), forêt, ville, ville principale ou point fortifié.

Les interdictions de débordements :

- les débordements sont interdits pendant les tours de boue ou neige.
- Les débordements ne sont pas permis à travers les rivières principales ou les côtés d'hex de mer/lac intérieur, ou dans les hex de montagnes ou Alps.
- Les débordements ne sont pas permis dans les marais (swamp) excepté pendant les tours de froid.



Exemple : La 12<sup>ème</sup> PZ Div déborde la division Soviétique 2-3-3. Le rapport est de 17 contre 3 (5-1). Le joueur de l'Axe modifie son jet de dé par +2 et utilise la table de débordement. Le bonus d'armes combiné et l'intégrité des divisions de Panzer n'a pas d'effet.