

TABLE RESULTATS DE COMBAT

Rapport de force (Attaquant au Défenseur)

Dé	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1+	Dé
1	A1	A1	A1	A1	A1/DR	EX	DR	DR	A1/D1	1
2	A1	A1	A1	A1/DR	EX	DR	DR	A1/D1	D1	2
3	A1	A1	A1/DR	EX	DR	DR	A1/D1	D1	D1	3
4	A1	A1/DR	EX	DR	DR	A1/D1	D1	D1	A1/D2	4
5	A1/DR	EX	DR	DR	A1/D1	D1	D1	A1/D2	DH	5
6	EX	DR	DR	A1/D1	D1	D1	A1/D2	DH	DH	6

DH = Le défenseur perd la moitié de son total de pas (arrondi sup.) et toutes les unités survivantes retraitent de 4 hexs et deviennent Désorganisés.
L'attaquant peut avancer après combat ou mettre des unités en Réserve.

A1/D2 = L'attaquant perd un pas de la FAP (au choix du défenseur) et le défenseur perd 2 pas (l'attaquant peut choisir le premier pas). Si le défenseur n'a qu'un seul pas à perdre, alors l'attaquant n'en perd aucun. Le défenseur retraite de 4 hexs (aucune Défense Déterminée n'est possible) et devient Désorganisé.
L'attaquant peut avancer après combat ou mettre en réserve certaines de ses unités.

D1 = Le défenseur perd un pas. Toutes les unités en défense restantes soit retraitent de 2 hexs, soit tentent une Défense Déterminée.
L'attaquant peut Avancer Après Combat si le défenseur retraite.

DR = le défenseur soit retraite de 2 hexs, soit tente une Défense Déterminée.
L'attaquant peut Avancer Après Combat si le défenseur retraite.

A1/D1 = Chaque camp perd un pas (le pas perdu par l'attaquant est de la FAP). Toutes les unités en défense restantes soit retraitent de 2 hexs, soit tentent une Défense Déterminée.
L'attaquant peut Avancer Après Combat si le défenseur retraite.

EX = Chaque camp perd un pas (l'unité qui perd le pas est déterminée par l'adversaire, mais le défenseur doit choisir une unité de la FAP de l'attaquant). Pas de retraite.
Si le défenseur n'avait qu'un seul pas engagé, alors l'attaquant peut bénéficier d'une Avance Limitée. Une avance normale « toute direction » est interdite.

A1/DR = L'attaquant perd un pas de la FAP. Le défenseur soit retraite de 2 hexs, soit tente une Défense Déterminée.
L'attaquant peut Avancer Après Combat si le défenseur retraite.

A1 = L'attaquant perd un pas de la FAP.
Pas de retraite, pas d'avance.

18 facteurs : L'attaquant et le défenseur ne peuvent engager au maximum 18 facteurs de combat dans un combat. Pour le défenseur, cela inclut les BDC. Tous les facteurs de combat en excès sont ignorés.

TABLE DEFENSE DETERMINEE (12.4)

Dé	Inondé Clair	Autres	Position Retranch.	Pt d'App. Ville
1 et moins	-	-	-	-
2	-	-	-	-
3	-	-	-	● -1
4	-	-	● -1	● EX
5	-1	● -1	● EX	● EX
6	● EX	● EX	● PA *	● PA
7+	● PA	● PA	● PA	● PA

Modificateurs

- +/- QT de l'Unité de Tête ou la Comparaison de Valeur Blindée
- +1 Soutien Défensif (+1 max.)

Résultats

- = la retraite est annulée.
- 1 = l'Unité de Tête du défenseur perd un pas.
- EX = l'Unité de Tête du défenseur perd un pas et une unité de la FAP de l'attaquant (au choix du défenseur) perd un pas.
- PA = une unité attaquante perd un pas. (au choix de l'attaquant et pas obligatoirement dans la FAP).
- * = le Point d'Appui du défenseur est éliminé.

LISTE DES MODIFICATEURS

Décalage pour Attaquant et Défenseur

- 1 Qualité Troupes – QT (11.5)
- 1 avantage blindés (11.4)
- 1 char Tigre (11.9)

Décalage pour Attaquant

- 1-2 Soutien aérien offensif (19.1.2)
- 1 Soutien Naval (19.2)
- 1 Défenseur en mvt. Stratégique (9.8)
- 1-2 QG (11.6)

Décalage pour Défenseur

- 1 toutes les unités FAP attaquent à travers Rivière/côté d'hex. inondé, depuis/dans hex. inondé sommet de colline
- 1-3 Jabos – temps clair seulement (19.1.3)

Unités attaquantes divisées par 2 (au max.)

- N'appartiennent pas à la FAP (10.3)
- Terrain (voir Table)
- Non ravitaillées (18.4)
- Renforts Alliés au tour de leur débarquement (6.5.2)

Table Jabos (19.1.3)

Dé	Résultat
1	-
2	-
3	-
4	1
5	2
6	3

1,2,3 = Décalage de colonne

Tab Mitrailage (19.1.3)

Dé	Résultat
1-5	-
6	1

Modificateurs

- 1 Flak (19.1.4)
- +1 en mouvement stratégique (9.8)
- Résultat**
- 1 = une silhouette blindée perd 1 pas

Type	Coût PM		Effet sur Combat	Avantage Blindé Attq ?	Notes
	Non Meca.	Meca.			
HEXAGONE					
Clair	1	1	-	Oui	-
Mixte	1	1	2 BDC	Oui	-
Bocage	1	1	3 BDC	Oui	Arrêt retraite (13.3) Avance Cbt Arrêt sauf libéré Def OU Route (14.4)
Bois	1	2	2 BDC	Non	Arrêt retraite (13.3)
Village	AT	AT	4 BDC	Oui	Arrêt retraite (13.3)
Ville	1	1	5 BDC	Non	Arrêt retraite (13.3)
Inondé	2 et Arrêt	Interdit	(Attq 1/2 + 1G) *	Non ^C	Non Meca. : Avance Cbt limité 1 ^{er} hex sans Route
Sommet Colline	AT	AT	AT + 1G	Oui	-
Route secondaire	1/2	1/2	-	AT	Avance Cbt non limité (14.4)
Route principale	1/2	1/3 (1/2) ^B	-	AT	Temps Clair :Meca. Allemand -2 PM Avance Cbt non limité (14.4)
Marais	Interdit	Interdit	-	-	-
Aérodrome	AT	AT	-	AT	-
COTE D'HEXAGONE					
Rivière mineure	0	+1	Attq 1/2	Oui	-
Rivière majeure	Adj. +1 ^A	Adj. +1 ^A	Attq 1/2 + 1G*	Non	Avance Cbt 1 ^{er} hex sans Route (14.4)
Côté Inondé	Adj. +1 ^A	Interdit	Attq 1/2 + 1G*	Non	Meca. : Avance Cbt Interdit sans Route (14.4) Non Meca. : Avance Cbt limité 1 ^{er} hex sans Route
Piste d'aérodrome	0	0	Attq 1/2	Oui	-
Périm. Cherbourg	0	0	Attq Allié 1/2	Non	-
Impassable	Interdit	Interdit	-	-	Pas de ZDC à travers, Avance Cbt Interdit
Chaussée	0	0	Attq 1/2 + 1G*	Non	Traversée en Mouvement
AUTRES					
PA ou PR	AT	AT	-	Non	Arrêt retraite (13.3)
Sortir ZDCE	+1	+1	-	-	-
Entrer ZDCE	0	0	-	-	-

ABBREVIATIONS

Attq = Attaquant Def = Défenseur
Meca.= Mécanisé Cbt = Combat Périm = Périmètre

NOTES

A : Une unité doit commencer adjacente à un côté inondé ou une Rivière majeure pour traverser ce côté d'hex.
B : Meca. Allemand dépense 1/2 PM par temps Clair et Couvert
C : Attaque dedans OU à partir d'un hex Inondé

EXPLICATIONS

AT = Autre terrain
1G = l'attaquant subit un décalage d'une colonne à gauche
() = l'attaquant NE subit PAS ces effets s'il attaque à partir d'un hex inondé ET à travers un côté d'hex inondé
* = décalage d'une colonne à gauche (1G) si TOUTES les unités FAP attaquent à travers Rivière Majeure / côté Inondé, OU à partir d'un hex Inondé

Table d'Attrition par isolement (18.5)

Dé	Résultat
1-4	-1 pas
5-6	Aucun Effet

MODIFICATEURS

+2 si l'unité peut tracer une Ligne de Ravitaillement jusqu'à : un hex de Ville sous contrôle ami, un Point d'Appui sous contrôle ami (Allemand uniquement), un hex Côtier (Allié uniquement), ou un QG ami.

+/- ? Qualité Troupe (QT) de l'unité.

Points de renforts Alliés (6.5)

- 4 PR permettent d'amener une Brigade Blindée Britannique (8-6) ou un « Combat Command » US (7-6).
 - 3 PR permettent d'amener un Régiment US, une Brigade d'Infanterie/Motorisée CW ou un *Point de Ravitaillement**.
 - 2 PR permettent d'amener un QG ou une unité Blindée à 2 pas.
 - 1 PR permet d'amener une unité à un seul pas.
- *Les PR ne peuvent être utilisés pour amener des Points de Ravitaillement que lorsque le Mulberry de cette armée est construit (Omaha/Arromanc.).*