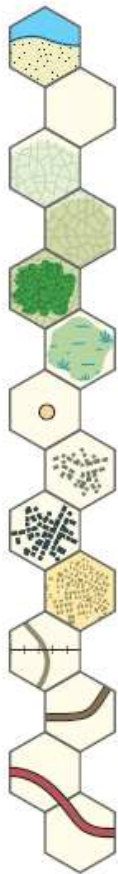


Tableau d'Identification des Marqueurs et Unités

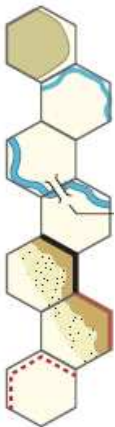
The Battle for
NORMANDY
June – August 1944

	Bataillon d'Infanterie		Bataillon du Génie Blindé		Marqueur de Mouvement Stratégique
	Bataillon d'Infanterie Parachutiste		Bataillon du Génie		Marqueurs Date et Heure
	Bataillon de Chars ou Panzer		Compagnie de Décomposition Char ou Panzer		
	Bataillon d'Artillerie		Compagnies de Décomposition (Infanterie, Aéroporté, Commando et Infanterie Allemande)		Marqueurs de Remplacements Infanterie et Blindé
	Bataillon d'Artillerie Automotrice				
	Bataillon d'Infanterie Motorisée ou Panzer-grenadier		Groupe « AVRE » Britannique		Remplacements Feldersatz
	Bataillon de FLAK Lourde		Groupe « Crocodile » Britannique		
	Bataillon de FLAK Automotrice		Génie d'Assaut		Marqueurs d'Enregistrement Alliés (Points Aériens, Soutien au Sol et Recon Armée)
	Bataillon de Nebelwerfer Automoteur		QG Divisionnaire		
	Bataillon de Nebelwerfer tracté		QG de Corps		Marqueur d'Interdiction Aérienne
	Bataillon Anti-Char automoteur ou Panzerjäger		Marqueur d'Eclaireur Allié		Marqueur de Pont Détruit
	Bataillon Anti-Char Tracté ou Panzerjäger		Navires de Guerre		Marqueur Repple/Depple
	Bataillon des Services Spéciaux Britanniques ou « Commando »		Marqueur Rhino		Marqueur d'Enregistrement REM Blindé et Infanterie
	Bataillon de Ranger US		Artillerie Côtière		
	Bataillon de Bicyclettes		Point d'Appui		Marqueur d'Enregistrement de la Destruction du Port de Cherbourg
	Reconnaissance Blindée ou Aufklärung		Retranchement		Marqueur des Progrès de Construction de Mulberry
	Bataillon Ost		Marqueur de Motorisation Allemande		Marqueur de Placement de Mulberry
					Marqueur Non Ravitaillé

Tableau des Effets du Terrain



Terrain	Autre		Forte Pluie ou Tempête*		Modificateur de Combat pour l'Attaquant
	Non Mécanisé	Mécanisé	Non Mécanisé	Mécanisé	
Plage	1	1	2	2	+1
Dégagé	1	1	2	2	AE
Pâturage	2	2	3	3	-1
Bocage	2	2	3	3	-3
Forêt	2	2	3	3	-2
Inondé/Marais	tous	I	tous	I	+2/ FA 1/2**
Point d'Intérêt	AT	AT	AT	AT	AT (-1 ^g)
Village	AT	AT	AT	AT	-1
Ville	AT	AT	AT	AT	-2 ^j
Cité ^a	1	1	1	1	-2 ^j
Route Secondaire/Voie Ferrée	1	1	AT	AT	AT
Route Principale	1/2	1/2	1	1	AT
Route Nationale	1/2	1/2	1/2	1/2	AT
Mouvement Strat sur Route Nationale	1/3	1/3	1/2	1/2	AT



Côté d'Hex	Non Mécanisé	Mécanisé	Non Mécanisé	Mécanisé	Modificateur de Combat pour l'Attaquant
Colline	+1	+1	+2	+2	+1 ^b
Ruisseau	+2	I	tous	I	FA 1/2**
Rivière	tous ⁱ	I	I	I	FA 1/2**
Pont	AT	AT	AT	AT	FA 1/2**
Falaise	I	I	I	I	-1**
Promontoire	tous	I	I	I	-1 ^{h**}
Périmètre de Cherbourg	AT	+2	AT	+2	FA 1/2**

Autres Effets

Retranchements	AT	AT	AT	AT	1 unité = x2
Nuit ^c					-1
Sortir d'une ZDCE ^f	+2	+2	+2	+2	-
Non Ravitaillé	CM divisée par 2 ^d	CM divisée par 2 ^d	CM divisée par 2 ^d	CM divisée par 2 ^d	FA 1/2 ^e

AT = Autre Terrain ; I = Interdit ; CM = Capacité de Mouvement ; tous = le terrain coûte l'intégralité de la CM ; FA 1/2 = Force d'Attaque divisée par 2

a = les ZDC ne s'étendent pas dans les hexs de Ville

b = uniquement lors d'un tir vers une élévation supérieure

c = pas de Soutien Aérien ou Naval les tours de Nuit

d = pas de Mouvement Stratégique si NR

e = pas de Ravitaillement de Combat si NR

f = sortir de l'hex initial ne coûte pas de PM si au moins une unité amie reste sur place ou de nuit

g = -1 uniquement si l'hex contient des blindés ou de l'Anti-Char

h = le -1 s'applique uniquement aux unités tirant vers le haut d'un promontoire

i = non applicable aux unités d'artillerie, qui

n'ont pas le droit de traverser.

j = réduisez le DRM de un s'il n'y a que des unités de chars en défense

* les attaques par forte pluie et tempête subissent un DRM -1 ou -2

** Les Armes Combinées ne sont pas possible en attaquant dans ou à travers un terrain interdit aux unités Mécanisées