

TABLE DES RESULTATS DU COMBAT

Jet de Dé	1:4	1:3	1:2	2:3	1:1	3:2	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1	7:1	Die Roll
0	4R/-	4/-	3R/-	3/-	2R/-	2/-	1R/-	1/-	1/1	NE	1/1	1/R	0
1	4/-	3R/-	3/-	2R/-	2/-	1R/-	1/-	1/1	NE	1/1	1/R	-/R	1
2	3R/-	3/-	2R/-	2/-	1R/-	1/-	1/1	NE	1/1	1/R	-/R	-/1	2
3	3/-	2R/-	2/-	1R/-	1/-	1/1	NE	1/1	1/R	-/R	-/1	-/1R	3
4	2R/-	2/-	1R/-	1/-	1/1	NE	1/1	1/R	-/R	-/1	-/1R	1/2	4
5	2/-	1R/-	1/-	1/1	NE	1/1	1/R	-/R	-/1	-/1R	1/2	-/2	5
6	1R/-	1/-	1/1	NE	1/1	1/R	-/R	-/1	-/1R	1/2	-/2	-/2R	6
7	1/-	1/1	NE	1/1	1/R	-/R	-/1	-/1R	1/2	-/2	-/2R	1/3	7
8	1/1	NE	1/1	1/R	-/R	-/1	-/1R	1/2	-/2	-/2R	1/3	1/3R	8
9	NE	1/1	1/R	-/R	-/1	-/1R	1/2	-/2	-/2R	1/3	1/3R	-/3R	9
10	1/1	1/R	-/R	-/1	-/1R	1/2	-/2	-/2R	1/3	1/3R	-/3R	1/4	10
11	1/R	-/R	-/1	-/1R	1/2R	-/2	-/2R	1/3	1/3R	-/3R	1/4	1/4R	11
12	-/R	-/1	-/1R	1/2R	-/2	-/2R	1/3	1/3R	-/3R	1/4	1/4R	-/4	12

Les résultats à gauche du « / » s'appliquent à l'attaquant, ceux à droite du « / » s'appliquent au défenseur.

Modificateurs au Dé (DRM)

-? Terrain (voir le TET), maximum -3

-1 Combat pendant un Tour de Nuit (12.6.1)

-1 Unités de Recon en Terrain Couvrant (12.6.3)

-1 Combat pendant un tour de Forte Pluie (12.6.4)

-2 Combat pendant un Tour de Tempête (12.6.4)

-1 La Qualité de la Division de l'attaquant est -1

(22.2)

+1 Unités de Chars en défense seules dans un hex de Cité ou de Ville (12.6.6)

+1 Attaquant éligible au Bonus des Armes Combinées (12.6.2)

+1 Par point de Souien au Sol (11.4), maximum +3

+2 Défenseur dans un Terrain Inondé/Marais

+1 La Qualité de la Division de l'attaquant est +1 (22.2)

Table d'Interdiction Aérienne

Points Aériens Nets	Niveau d'Interdiction
5 ou moins	Aucun Effet
6-10	-1 PM
11-15	-2 PM
16-19	-3 PM
20 ou plus	-4 PM

Points Aériens Nets = Points Aériens Alliés—AA Allemand



Sauts des Eclaireurs

Jet de Dé	Distance de la Cible
1-3	Sur la Cible
4-6	Hors-Cible (Ajustez d'1 hex)



Survie des Planeurs

Jet de Dé	Distance de la Cible
1-2	Perte d'un Pas
3-10	Atterrissage Réussi (Faire un Jet de Dérive)



Table des Mines/S-M

Jet de Dé	Distance de la Cible
1-9	Raté
10	Touché (Retirez l'Unité)



Tir Anti-Aérien

Jet de Dé	Distance de la Cible
1-7	Raté
8	Abandon
9-10	Touché

Modificateurs de Tir d'Artillerie et Naval

0 Dégagé, Plage, Inondé ou Mer
-1 Pâturage, Village
-2 Forêt, Ville, Bocage
-3 Retranchement, Cité

NOTE: les modificateurs de terrain sont cumulatifs mais ne peuvent pas dépasser -3.

-1 Tour de Nuit
+1 par unité dans l'hex après la première.



Précision de Saut des Bataillons

Jet de Dé	Distance de la Cible
1	1/2 x 1D6
2-5	1D6
6	2D6

REPLACEMENTS QUOTIDIENS ALLIES					
Dé	U.S.		Commonwealth		
	Blindé	Infanterie	Blindé	Infanterie	
1*	0	1	0	0	
2	0	2	0	0	
3*	1	2	0	0	
4	1	2	1	1	<i>Limite d'Août</i>
5*	1	3	0	1	
6	0	3	0	1	
7*	2	3	1	2	<i>Limite de Juillet</i>
8	2	3	1	2	
9*	2	3	1	2	
10	3	4	2	3	

*: Motorisez une division d'infanterie



TABLE METEO				
Jet de Dés	Statut	Disponibilité Aérienne	Disponibilité Navale	Points de Ravitaillement
2	Tempête	Aucune	Aucune	Aucun
3-4	Forte Pluie	Aucune	Aucune	5
5	Averses Légères	-80	BB/CA	6
6	Brouillard	-70	BB/CA/CL	7
7	Fortement Couvert	-55	BB/CA/CL	8
8	Couvert	-40	Totale	9
9	Nuageux	-30	Totale	10
10-11	Partiellement Nuageux	-10	Totale	11
12	Clair	Totale	Totale	12

DRM : -1 si la météo du tour précédent était Tempête

REPLACEMENTS QUOTIDIENS ALLEMANDS						
Dé	JUN		JUILLET		AOÛT	
	Blindé	Infanterie	Blindé	Infanterie	Blindé	Infanterie
1 (M)	0	0	0	0	0	0
2	0	0	0	1	1	1
3-4	0	1	1	1	1	1
5-6	1	1	1	1	2	1
7-8	1	1	1	2	2	2
9	1	2	2	2	2	2
10	2	3	3	2	3	2

(M): Recevez une unité de camion pour motorisation

TABLEAU DE DESTRUCTION/REPARATION DES PONTS				
Dé	DESTRUCTION		REPARATION	
	Allié	Allemand	Allié	Allemand
1	Raté	Raté	Raté	Raté
2	Raté	Raté	Raté	Raté
3	Raté	Raté	Raté	Raté
4	Raté	✓	✓	Raté
5	✓	✓	✓	Raté
6	✓	✓	✓	Raté
7	✓	✓	✓	Raté
8	✓	✓	✓	✓
9	✓	✓	✓	✓
10	✓	✓	✓	✓

TABLEAU DE RECONNAISSANCE ARMEE					
Points Alloués	Nombre d'Attaques / Réussite	Points Alloués	Nombre d'Attaques / Réussite	Points Alloués	Nombre d'Attaques / Réussite
1	1 / 10	8	3 / 7	15	5 / 7
2	1 / 9	9	3 / 6	16	5 / 6
3	1 / 8	10	3 / 5	17	5 / 5
4	2 / 9	11	4 / 8	18	6 / 7
5	2 / 8	12	4 / 7	19	6 / 6
6	2 / 7	13	4 / 6	20	6 / 5
7	3 / 8	14	4 / 5		