**TABLEAU TIR D’ASSAUT**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Valeur de tir | | | | | | | | |
| Jet de dés | 1 | 3 | 5 | 9 | 13 | 18 | 24 | 30+ |
| 2 | **M2** | **1** | **1** | **2** | **2** | **2** | **3** | **3** |
| 3 | **-** | **M2** | **M2** | **1** | **1** | **2** | **2** | **3** |
| 4 | **-** | **M1** | **M1** | **M2** | **1** | **1** | **2** | **2** |
| 5 | **-** | **-** | **M** | **M1** | **M2** | **M2** | **1** | **2** |
| 6 | **-** | **-** | **-** | **M** | **M1** | **M1** | **M2** | **1** |
| 7 | **-** | **-** | **-** | **-** | **-** | **M** | **M1** | **M2** |
| 8 | **-** | **-** | **-** | **-** | **M1** | **M1** | **M2** | **M2** |
| 9 | **-** | **-** | **M** | **M** | **M2** | **M2** | **1** | **1** |
| 10 | **-** | **M** | **M1** | **M1** | **1** | **1** | **1** | **2** |
| 11 | **M** | **M1** | **M2** | **M2** | **1** | **1** | **2** | **2** |
| 12 | **M1** | **M2** | **1** | **1** | **1** | **2** | **2** | **3** |
|  | | | | | | | | |

**Résultats**

- : **pas d’effet.**

M : **toutes les unités ennemies dans l’hexagone subissent une vérification de moral (voir règle 14.1).**

M# : **la même chose que M excepté que vous ajoutez # au jet de dés de vérification de moral.**

# : **a) # pas de perte aux unités de combat ennemies d’un type quelconque dans l’hexagone.**

**b) *et* # pas de perte aux unités de transport ennemies non transport de troupes blindées dans l’hexagone. Dans chaque catégorie d’unité (a et b),**

**le premier pas de perte doit être pris par l’unité avec le meilleur statut de moral. Sur un résultat de « 2 » ou de « 3 », l’assaut**

**cause 2 ou 3 points de perte (respectivement) à chaque catégorie et au moins un des pas de perte doit être pris par un VCB (véhicule de combat blindé : Armored Fighting Véhicle : AFV)**

**(d’un type quelconque) s’il est présent. Les pas de perte envers des catégories d’unités absentes sont ignorés (voir règle 7.63).**

**Toutes les unités survivantes subissent une vérification de moral de M2.**

**Modificateurs de colonne de la table des combats par assaut**

**Tous sont cumulatifs et peuvent parfois s’appliquer aux deux côtés. Il n’y a pas de modificateur maximal positif ou négatif (voir règle 10.3)**

**-2 : assaut contre des unités se défendant occupant un hexagone de ville, un retranchement ou une grotte. (contre un retranchement dans un hexagone de ville, le décalage reste encore seulement de -2).**

**-2 : pour l’attaquant contre un hexagone de rivière majeure au premier tour d’un assaut si aucun côté ne comprend des unités du génie ENG non démoralisées (voir règle 5.75).**

**-2 : montée à travers un côté d’hexagone de falaise (doit être en bon ordre et être une unité de commando ou être assistée par une unité de génie ENG : Engineer).**

**-1 : assaut contre des unités se défendant occupant des bois, la jungle, des bois denses / une jungle dense, un marais, un terrain rocailleux, des fils de fer barbelés ou un remblai de chemin de fer.**

**+1 : toutes les unités du côté attaquant ont un moral supérieur à celui de toutes les**

**unités qui se défendent. Les leaders n’ont pas d’effet sur le moral pour ce titre.**

**+1 : pour le côté qui inclut un leader régulier ami non démoralisé (pas un leader de chars) et au moins une unité non véhicules de combat blindés (AFV : Armor Fighting Vehicle)**

**+1 : toutes les unités ennemies sont démoralisées.**

**+1 : le côté inclut au moins un VCB (Véhicule de combat blindé) à toit fermé possédant le critère efficacité de « tir blindé » non démoralisé (voir règle 11.2) *et* au moins une unité d’infanterie de type quelconque excepté les HMG (mitrailleuse lourde / WPN). D’autres unités amies peuvent aussi être dans l’hexagone.**

**+1 : le côté défenseur se situe sur un hexagone avec une pente d’élévation supérieure par rapport à des attaques d’un niveau inférieur.**

**+1 : inclut une unité du génie ENG (Engineer) non démoralisée dans un hexagone de ville ou de retranchement.**

**+1 : toutes les unités de ce côté sont des unités d’infanterie Finlandaises, Gurkha, Maori ou Japonaises de tout type excepté HMG (unité de mitrailleuses Lourdes / WPN).**

**+1 : les unités attaquantes sont des unités de cavalerie en train de charger (voir règle 15.31).**

**+1 : assaut contre un ou des VCB(s) Véhicule(s) de Combat Blindé(s) ennemi(s) dans une ville, des bois ou dans une jungle sans unité d’infanterie ennemie d’une quelconque sorte présente (les mitrailleuses lourdes HMGs / WPNs ennemies et l’infanterie ennemie chargée sur les Transports de Troupes Blindés [TTBs : APC, Armored Personal Carrier] / des transports ne comptent pas).**

**+1 : l’attaquant est en train d’attaquer par assaut une unité embourbée (voir règles optionnelles)**

**+2 : pour le défenseur dans un hexagone possédant une pente raide plus haute par rapport à des attaques venant d’un niveau plus bas.**