

encerclée par des unités l'attaquant et leur ZdC, alors l'attaquant bénéficie d'un bonus de **+1 colonne**. Voir *exemples page précédente*.

8.2 - RÉSOLUTION

L'attaquant désigne l'hexagone qu'il va attaquer et quelles unités vont y participer.

1 - L'attaquant et le défenseur décident s'ils vont utiliser des Colonnes logistiques pour ce combat et le notent secrètement. Le joueur allié décide s'il va utiliser des soutiens aériens et note le nombre de soutiens secrètement.

2 - L'attaquant et le défenseur annoncent le nombre de CL et d'avions qui vont participer au combat.

3 - L'attaquant et le défenseur font la somme des valeurs d'attaque et de défense des unités engagées y compris le soutien des QG et des unités d'artillerie.

4 - L'attaquant et le défenseur annoncent le total des facteurs engagés dans le combat. Le total de l'attaquant est divisé par celui du défenseur afin d'obtenir un ratio du type n contre 1 , arrondi à l'entier inférieur.

5 - appliquez à ce ratio **tous** les modificateurs de colonne (Nombre de CL, aviation, terrain, attaque concentrique, etc.) pour obtenir le rapport de force final.

6 - L'attaquant jette **1d6**, applique les modificateurs au dé et lit le résultat de combat à l'intersection du résultat et de la colonne de rapport de force final sur la Table de résultat de combat (TRC).

Le résultat s'exprime en nombre de pas de combat perdus par l'attaquant et le défenseur et/ou en hexagones de retraite pour le défenseur.

7 - Le défenseur peut échanger des pas de pertes contre des hexagones de retraite.

8 - L'attaquant peut avancer dans l'hex. du défenseur devenu vacant après avoir pris ses éventuelles pertes.

8.3 - EFFETS DU COMBAT

Quand une unité de combat subit un pas de perte, elle est retournée sur son verso. Si elle n'a qu'un seul pas de combat ou qu'elle en a déjà perdu un, elle est éliminée.

Les pertes doivent être réparties de façon égale parmi les unités ayant participé au combat.

Une unité ne peut pas subir de pas de pertes si au moins une des unités ayant participé a subi **moins** de pas de perte.

Exception : aucune unité ne peut subir un pas de perte qui la détruirait si au moins une autre unité peut absorber cette perte sans être éliminée.

8.4 - AVANCE APRÈS COMBAT

Si après un combat l'hexagone du défenseur est devenu vacant, alors l'attaquant peut avancer dans cet hex. avec tout ou partie des unités ayant participé au combat après avoir subi les pertes indiquées par la TRC et en respectant les règles d'empilement.

Exception : les QG et les CL ne peuvent jamais avancer après le combat.

Note : *L'attaquant ne recule jamais.*

8.5 - RETRAITE APRÈS COMBAT

8.5.1 - Généralités

Une unité ou une pile d'unités qui subi un résultat de combat peut échanger des pas de perte par des hexagones de retraite.

Exemple : Une unité qui subi 2 pas de perte peut perdre un pas de combat et reculer d'un hex. ou bien reculer de deux hex.

Restriction : les unités d'une pile qui retraite doivent reculer dans le même hex.

Une unité ou une pile d'unités qui recule dans un hexagone déjà occupé par des unités amies **ne peut pas** se retrouver en sur-empilement.

8.5.2 - Incapacité de recul

Une unité ou une pile d'unités incapable de reculer (du fait de ne pouvoir entrer dans aucun hex. : entrée dans une ZdC ennemie ou passer en sur-empilement) doit rester dans son hex. **Chaque** unité de la pile perd alors un pas de combat supplémentaire.



EXEMPLE DE COMBAT

Au premier tour, le régiment soviétique 861/294 défend la ville de Weissenberg (1910). Il y a une CL dans l'hex. 1909 et le QG de la division de fusiliers est à Groditz l'hex. 1808.

Le joueur allemand décide d'attaquer Weissenberg avec la 20 Pz. Division au complet., avec le QG du 57 PzK apportant son soutien.

21/20 et 50/20 attaquant depuis l'hex. 1810, et 112/20 le QG de la 20 Pz depuis 1911. le QG du 57 PzK est dans l'hex. 1912 et à distance de soutien des unités attaquant.

Chaque joueur décide en secret s'ils vont utiliser une CL.

Le joueur soviétique annonce qu'il va utiliser la CL dans l'hex. 1909 (l'unité attaquée est adjacente à la CL et à portée de commandement de son QG = 3 hex.).

De même une unité qui devient Non Ravitaillée suite à un recul perd un pas de combat supplémentaire.

8.5.2 - Unités réattaquées

Notez les unités ayant reculé (en les tournant d'un quart de tour par exemple). Si elles sont réattaquées par d'autres unités ennemies lors du **même segment** de combat et qu'elles subissent au moins un pas de perte, elles sont éliminées.

8.6 - QG, ARTILLERIE ET CL AU COMBAT

8.6.1 - QG et combat

Les QG combattent comme une unité de combat s'ils sont seuls dans leur hex. Ils utilisent alors la moitié de leur valeur de soutien arrondie à l'entier supérieur comme valeur de défense.

S'ils sont empilés avec d'autres unités, ils utilisent leur pleine valeur de soutien en attaque et en défense.

8.6.2 - Artillerie et combat

Une unité d'artillerie possède un facteur de soutien qui est ajouté à la valeur de combat

Chaque joueur calcule le nombre de facteurs de combats impliqués.

Soviétique = $4 (861/294) + 2$ (QG Divisionnaire) = 6

Allemand = $6 + 4 + 4$ (unités de combat) = 14 +

$6 + 6$ (soutien des deux QG) = 12, ce qui est

bien inférieur à 14 (voir 9.2) pour un total de 26

Les joueurs révèlent leurs totaux respectifs

puis calculent le rapport du combat : $26/6 = 4$.

Le rapport de force est donc de 4 contre 1,

réduit à 3 contre 1 par l'utilisation de la CL

alliée.

Le joueur allemand lance **1d6** et obtient 5, pour

un résultat de 1/2.

Le 112/20Pz perd un pas de combat et est

retourné.

Le 861/294 recule de 2 hex. vers Groditz.

Le joueur allemand peut avancer dans l'hex.

devenu vacant.