

Résumé des Lignes de Ravitaillement

	Condition Météo				
	Clair	Pluie	Gel	Hiver	Neige
Terrestre	7	3	6	5	4
Routier	7*	3*	6*	5*	4*
Ferroviaire	Illim.	Illim.	Illim.	Illim.	Illim.

Notes :

: Longueur de la Ligne de Ravitaillement en hexs. Illim: longueur illimitée

Résumé AA Intrinsèque

Eléments Avec AA Intrinsèque	Force
Toutes les divisions Américaines, Britanniques, Françaises Libres, Allemandes et Italiennes, QG divisionnaires et cadres	AA = 1
Chaque base aérienne de l'Axe dans les Iles Méditerranéennes Centrales Italiennes et les Iles Egée	AA = 3

Table de Désorganisation de Parachutage

	Résultat Sur :	
	Unité	Point de Ravitaillement
2 ou plus 1 ou 0	Pas d'Effet Désorganisée	Pas d'Effet Dispersée
-1 ou -2 -3 ou moins	Gravement Désorganisée Éliminée	Dispersée Dispersée

Modificateurs (Cumulatifs):

- +1 Si un élément de cargaison utilise un planeur pendant son transport.
- 1 Parachutage dans un hex occupé par l'ennemi/ou en ZDC ennemie.
- 1 Parachutage dans un terrain non clair ou dans un terrain clair contenant des fortifications ennemies
- 1 Parachutage dans un hex de villemajeure. (En plus du modificateur pour terrain non clair).
- 1 Si l'unité aérienne qui fait le transport fait une mission en portée étendue.
- 2 Si le temps est pluie, hiver ou neige.
- 2 Parachutage de nuit.

Résumé Blindé / Antichar

Proportion	AECA	AECD	ATEC
Moins de 1/7	+0 (+0)	-0 (-0)	-0 (-0)
1/7 à 1/2	+1 (+0)	-1 (-0)	-1 (-1)
1/2 à Total	+2 (+1)	-2 (-1)	-2 (-2)
Total	+3 (+1)	-2 (-1)	-4 (-4)

Note : Utilisez les valeurs entre parenthèses pour l'AEC réduit.

Taux de Mouvement Ferroviaire

Capacité de Mouvement	Hexs Par PM
9, 10	4
8	5
7	6
6	7
5	8
4	10

Résumé des Conditions de Ravitaillement

Condition de Ravitaillement	Force de Défense	Force d'Attaque	Force de Débordement	Capacité de Mouvement
Non Ravitaillé	Totale (1/2)	1/2 (1/4)	Totale (1/2)	Totale (1/2)
Ravitaillement Général	Totale	1/2	Totale	Totale
Ravitaillement d'Attaque	-	Totale	-	-

Notes :

: Premier tour de non ravitaillement, mais pas isolé.

(#) : Premier tour de non ravitaillement et isolé, ou deuxième tour de non ravitaillement et suivant(isolé ou non).

Coûts des Débordements

	Rapport de Force	
	10 : 1	12 : 1
Unités c/m Allemandes	2	1
Toute autre unité	3	2

Note : # = coût en PM

Coûts des ZDC

Coût en PM pour quitter une ZDC ennemie :	
Unités c/m Allemandes	1 (0)
Toutes les autres unités	2 (0)
Coût en PM pour passer directement d'une ZDC à une autre :	
Unités c/m Allemandes	2 (0)
Toutes les autres unts	3 (1)

Notes : # = coût en PM ; (#) coût en PM pour les ZDC réduites.

Résumé de l'Empilement

Type d'Hex	Unités (toutes)	RE suppl. (tous)	RE Art suppl.
Régulier	6	3	2
Montagne	2	2	1

Notes : Suppl : supplémentaires ; Art : Artillerie.

Résumé des Bases Aériennes

Type	Capacité
Hex de ville complet/partiel	6
Ville point, aéroport temporaire	3
Ville référence, forteresse améliorée	1
Aéroport permanent	3

Table de Fuite des Unités Aériennes

Jet de Dé	Résultat
1, 2, 3	L'unité aérienne s'enfuit
4, 5, 6	L'unité aérienne est éliminée

AIDE DE JEU (2)

War in the Desert

Table de Succès

Jet de Dé	Résultat
1 ou moins	E*
2	E*
3	E
4	E
5	S
6 ou plus	S

Résultats :

S : Succès. La tentative réussit.
E : Echec. La tentative échoue.
E* : Echec. La tentative échoue. Si la tentative était une attaque surprise par une unité de commando, l'unité de commando est éliminée.

Test pour voir si l'Axe décide d'occuper la France de Vichy Métropolitaine :
+1 Pour chaque colonie d'Afrique du Nord Française qui a rejoint les Alliés (+3 maximum).

<i>Tentative de Contact pour une Mission de Bombardement Naval :</i> +3 Pendant une condition de mer calme. +2 Pendant une condition de mer houleuse. +1 Si l'hex cible est sous possession amie. -1 Par tranche de 5 hexs (ou fractions) après les 5 premiers hexs de vol vers la cible.
<i>Test de la Réaction Egyptienne à la Présence d'une unité de l'Axe adjacente à n'importe quelle ville du Delta pour la première fois :</i> +1 Automatique.
<i>Test de la Réaction Irakienne à l'entrée d'une unité de l'Axe en Irak pour la première fois :</i> +1 Automatique.
<i>Test pour la Reddition Iranienne.</i> +3 Si Téhéran est possédée par les Alliés. +1 Par groupe de 2 villes possédées par les Alliés (sauf Téhéran) au sud de la ligne D. -1 Par RE d'unités de l'Axe en Iran.
<i>Prise des ports possédés par Vichy en Afrique du Nord Française pendant le Tour d'Invasion Spécial Allié de Nov I 42 :</i> +3 Automatique.
<i>Test de la Résistance Locale de Vichy aux Attaques Alliées pendant le Tour d'Invasion Spécial Allié de Nov I 42 :</i> -1 à un seul jet de dé au choix du joueur Allié. +2 Si le nombre de RE de vichy en défense est supérieur au nombre de RE Alliés attaquants.
<i>Tentative de désarmement des forces de Vichy Non Belligérantes :</i> +1 Automatique.

Tableau de Garnisons Alliées

Garnison : Condition	Américains						Britanniques						Français	
	Bli	Inf	Gén	tout	QG	Rav	C/m	Inf	Gén	QG	Rav	RF	tout	Air
Gibraltar	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-
A partir de Apr I 41	-	-	-	-	-	-	-	2	-	-	-	-	-	-
Maroc Fr. : Dès que des unités Alliées entrent en Afrique du Nord Fr.	1	5	-	3	2	2	-	-	-	-	-	-	-	-
A partir de Jan I 43 (si des unités Alliées sont entrées en AFN)	3	6	-	6	3	4	-	-	-	-	-	-	-	-
Afrique du Nord Française: Lorsqu'elle rejoint les Alliés	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	*18	**3
Malte	-	-	-	-	-	-	-	2	1	-	-	-	-	-
A partir d'Aug I 41	-	-	-	-	-	-	-	3	1	-	-	-	-	-
A partir de May I 42	-	-	-	-	-	-	-	4	1	-	-	-	-	-
Moyen Orient : A partir d'Aug I 41	-	-	-	-	-	-	-	1	1	-	-	-	-	-
A partir de Nov I 41	-	-	-	-	-	-	-	1	1	-	-	-	-	-
A partir de Feb I 43	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-	-	-	-
Palestine	-	-	-	-	-	-	-	6	3	-	-	-	1	-
Levant : Lorsque le Levant se rend ou rejoint les Alliés	-	-	-	-	-	-	-	6	3	-	-	-	1	-
1 an (24 tours) après reddition/rejoignement	-	-	-	-	-	-	-	R3	-	-	-	-	-	-
Lorsque la Voie Ferrée Haifa - Tripoli est terminée	-	-	-	-	-	-	-	-	R3	-	-	-	-	-
Proche Orient	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-
A partir du premier entre: Jul I 41 ou reddition de l'Irak aux Alliés	-	-	-	-	-	-	1	3	-	1	-	-	-	-
A partir de Sep I 41	-	-	-	-	-	-	1	9(3)	-	3(1)	2	1	-	-
A partir de Dec I 41	-	-	-	-	-	-	1	9(3)	1	3(1)	2	1	-	-
A partir de Aug I 42	-	-	-	-	-	-	1	9(3)	2	3(1)	2	1	-	-
A partir de Jan I 43	-	.5(.5)	1(1)	-	-	-	1	9(3)	2	3(1)	2	1	-	-
A partir de Mar I 43	-	.5(.5)	2(2)	-	-	-	1	9(3)	3	3(1)	2	1	-	-

Notes : # = nombre de RE ou d'unités demandés dans une garnison. Bli : RE blindés. Inf : RE d'infanterie, cavalerie, motorisés ou blindés. Gén : RE du génie, de construction ou de génie ferroviaire. Le génie ne peut pas faire d'activités de constructions sur la carte lorsqu'il est en garnison.

Tout : RE de n'importe quel type. QG : QG divisionnaires. Rav : pas de ravitaillement d'attaque. RF : flottille de rivière. Air : unités aériennes.

(#) = nombre de RE ou de QG du total devant se trouver en Iran (seulement si l'Iran se rend aux Alliés).

R3 = réduisez l'obligation de garnison de 3 RE.

* les unités de montagnards et c/m doublent leur taille pour cette garnison. ** au moins deux doivent être des chasseurs.

Abréviations : Fr : Français ; AFN ; Afrique du Nord Française.

Table Navale (Lancez deux dés)

	Statut Naval												
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12+
2	-	X	X	X	-	-	-	X	-	-	X	X	X
3	X	X	-	X	-	X	X	-	-	X	-	X	-
4	-	-	X	X	X	X	-	X	X	-	X	-	-
5	X	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
6	X	X	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
7	X	X	X	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
8	X	X	X	X	X	-	-	-	-	-	-	-	-
9	X	X	X	X	X	X	X	-	-	-	-	-	-
10	X	X	X	X	X	X	X	X	X	-	-	-	-
11	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
12	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

Table des Résultats de Transport

Dé	Cargaison Transportée	
	Élément de ressources/ravitaillement	Point de Remplacement /unité
1	E	E
2	E	R
3	E	R
4	E	NE
5	H	NE
6	H	NE

Notes :

Transport Naval de l'Axe en Méditerranée Centrale :

Utilisez le statut de Malte pour le statut naval ; Modificateurs :

+5 : pour les routes entre les ports de Sardaigne, Sicile, Bizerte, Tunis et Pantelleria.

Transport Naval de l'Axe en Méditerranée Ouest :

Utilisez le statut naval suivant :

0 : Si Gibraltar ou n'importe quel port majeur en Algérie est sous possession Alliée.

12 : Si ni Gibraltar ni aucun port majeur en Algérie n'est sous possession Alliée.

Transport Naval de l'Axe en Méditerranée Est :

Utilisez le statut naval suivant, selon le nombre de ports sous possession Alliée :

Alexandrie, Haifa, et tous les ports de Chypre :

0 : Si les trois sont sous possession Alliée.

3 : Si seulement deux sont sous possession Alliée.

5 : Si seulement un est sous possession Alliée.

12 : Si aucun n'est sous possession Alliée.

Transport Naval Allié à Portée des Forces Anti-Navires de l'Axe :

Utilisez le statut naval suivant :

6 : Si le statut de Malte est 12 ou plus.

9 : Si le statut de Malte est inférieur à 12.

Résumé des Ports

Type de Port	Capacité	Dégâts
Majeur	12	14
Standard	6	8
Mineur	3	5

Mouvement Naval

CM	Pour
120	TF et CG
90	RF et cargaisons utilisant des PTN
60	Cargaisons utilisant des PTNA
Coût	Action
1	Entrer dans un hex de mer
2	Entrer dans un hex côtier
3	Entrer dans un hex de rivière

Notes :

CM : Capacité de Mouvement, en PM.

Coût : coût de l'action en PM.

Table d'Intervention Limitée Turque

Jet de Dés	Résultat
3 ou moins	Intervention limitée pro Axe
4 à 9	Pas d'intervention
10 ou plus	Intervention limitée pro Alliée

Modificateurs :

-3 pendant Aug I 41 – Oct I 41, ou Jul I 42 – Sep I 42.

-1 si un coup d'état Irakien s'est produit et que l'Irak ne s'est pas rendue aux alliés.

-1 si il y a des forces de l'Axe au Levant, en Irak ou en Iran.

+1 si il y a des unités Alliées non isolées en Egypte, à l'ouest du Canal de Suez.

+1 si Alexandrie est possédée par les Alliés.

+1 si le Caire est possédé par les Alliés.

Table du Levant de Vichy

Jet de Dés	Résultat
3 ou moins	Total
4 ou 5	Air
6 ou 7	Transit
8 ou plus	Pas d'Effet

Notes :

-1 si les Alliés ont violé la neutralité du Levant.

Coûts de Transport Naval pour les Unités Terrestres

Coût	Action
1 PM	Embarquer dans un port (si nonc/m)
2 PM	Embarquer dans un port (sic/m)
1 PM	Débarquer dans un port (si nonc/m)
2 PM	Débarquer dans un port (sic/m)
moitié des PM	Embarquer sur une plage
moitié des PM	Débarquer sur une plage sous possession amie
reste des PM	Débarquer sur une plage sous possession ennemie

Notes :

Moitié des PM : La moitié de la capacité de mouvement de l'unité.

Reste des PM : tous les PM restant à l'unité.

Table de Réaction de Vichy

Jet de Dés	Résultat
3 ou moins	AX
4 à 7	SD
8 ou plus	NB

Notes :

+2 par port majeur possédé par les Alliés dans la colonie.

+1 par autre port possédé par les Alliés dans la colonie.