Graphiques, tableaux et exemples d'Aegean Strike

TABLEAU DES EFFETS DU TERRAIN

TERRAIN	COÛT: INF/ AUTRES	MULT. DE DEF: BLINDÉ / AUTRES	FORMATIONS INTERDITES	EFFETS SUPPLÉMENTAIRES
Base Aérienne/Port AVEC LE GENIE	★	★	★	
Hexagones de mer AVEC LE GENIE	- -	- -	- -	Tous les côtés d'hexagone de mer (ou de lac) ne peuvent être traversés qu'au moyen de transport maritime amphibie ou de transport.
Détroit Du Bosphore AVEC LE GENIE	 + 2/ + 2	 ★ ★	 DA, DD DA	La force de l'attaquant est réduite de moitié lorsqu'il attaque à travers un côté d'hexagone de Bosphore. Une unité du génie peut jeter un pont sur le Bosphore, ce qui permet de le traverser ; les attaques à travers les côtés d'hexagone avec un pont sont toujours réduites de moitié.
Cité With ENGINEER	2/3 2/3	1/3 1/3	DA Aucune	Les unités blindées ne peuvent jamais entrer en DD dans une ville, que des unités du génie soient présents ou non. Les unités qui attaquent dans une ville avec des unités de génie se déplacent de 2 colonnes vers la droite sur la TRC.
Clair AVEC LE GENIE	2/3 2/3	1/1 1/1	DD Aucune	
Forêt AVEC LE GENIE	3/6 3/6	1.5/2 1.5/2	DA, DD Aucune	Les unités attaquant dans la forêt avec du génie se décalent d'une colonne vers la droite sur la TRC.
Impassable AVEC LE GENIE	-/- -/-	2/3 1.5/2	DA, DD Aucune	
Montagne AVEC LE GENIE	4/- 4/-	2/3 1.5/2	DA, DD Aucune	
Base Aérienne/Port				
Route AVEC LE GENIE	212 2/2	★ ★	★ ★	
Accidenté AVEC LE GENIE	3/8 3/6	1.5/2 1.5/2	DD Aucune	Les unités attaquant en terrain accidenté avec du génie se décalent d'une colonne vers la droite sur la TRC.
Marais AVEC LE GENIE	4/- 3/8	1/2 1/2	DA, DD DA	
Town AVEC LE GENIE	2/3 2/3	1/2 1/2	DD Aucune	Les unités attaquant une ville avec du génie se décalent de deux colonnes vers la droite sur la TRC.
Autres coûts Des points de mouvement				
ZDC Fluides AVEC LE GENIE	+ 1/ + 1 + 1/ + 1	★ ★	★ ★	Notez que ce coût supplémentaire en Points de Mouvement est évalué contre une unité lorsqu'elle quitte un hexagone contrôlé par une ZDC fluide ennemi.
ZDC Verrouillée AVEC LE GENIE	- -	★ ★	★ ★	Une unité blindée ou mécanisée peut quitter une ZDC verrouillée sans coût supplémentaire en PM ; toute autre unité peut quitter la ZOC de verrouillage de toute unité non blindée/mécanisée sans coût supplémentaire en PM. Pour qu'une unité non blindée/mécanisée quitte une ZDC verrouillée, voir Retraite.
Hex. Interdit AVEC LE GENIE	+ 2/+2 +0/ +0	★ ★	★ ★	Toute unité se déplaçant à travers un hexagone d'interdiction élimine le marqueur d'Interdiction (marqueur "2").

Coût PM : Inf/Autres. Le coût en Points de Mouvement pour une unité d'infanterie/non-infanterie pour entrer dans un hexagone du type de terrain spécifié. Les unités d'infanterie comprennent les unités d'infanterie, aéroportées, de marine, du génie, d'assaut aérien, antichars et des forces spéciales.

Déf Mult. : Blindés / Autres. Le multiple appliqué à une unité blindée/non-blindée qui se défend dans un hexagone du type de terrain spécifié. Formations interdites. Lorsque DD (Défense Délibérée) est indiqué dans cette colonne, aucune unité ne peut adopter cette formation dans un hexagone du type de terrain spécifié. Lorsque DA (Assaut Délibéré) est indiqué dans cette colonne, aucune unité ne peut prendre cette formation dans un hexagone du type de terrain spécifié, et aucune unité en Assaut Délibéré ne peut attaquer dans un hexagone du type de terrain spécifié.

+ Génie. Dans de nombreux cas, la présence d'une ou plusieurs unités du génie peut modifier divers effets des types de terrain spécifiés. (*) indique que d'autres terrains dans l'hexagone déterminent la valeur spécifiée. (-) Indique que le mouvement est interdit.

NOTE : Dans la distinction Blindés/Autres pour la Défense Multiple, le terme blindé désigne dans ce cas les blindés purs, la cavalerie blindée et les unités antichars automotrices, et non les unités mécanisées ou antichars.

MATRICE DES EFFETS DE LA QUALITÉ DES TROUPES

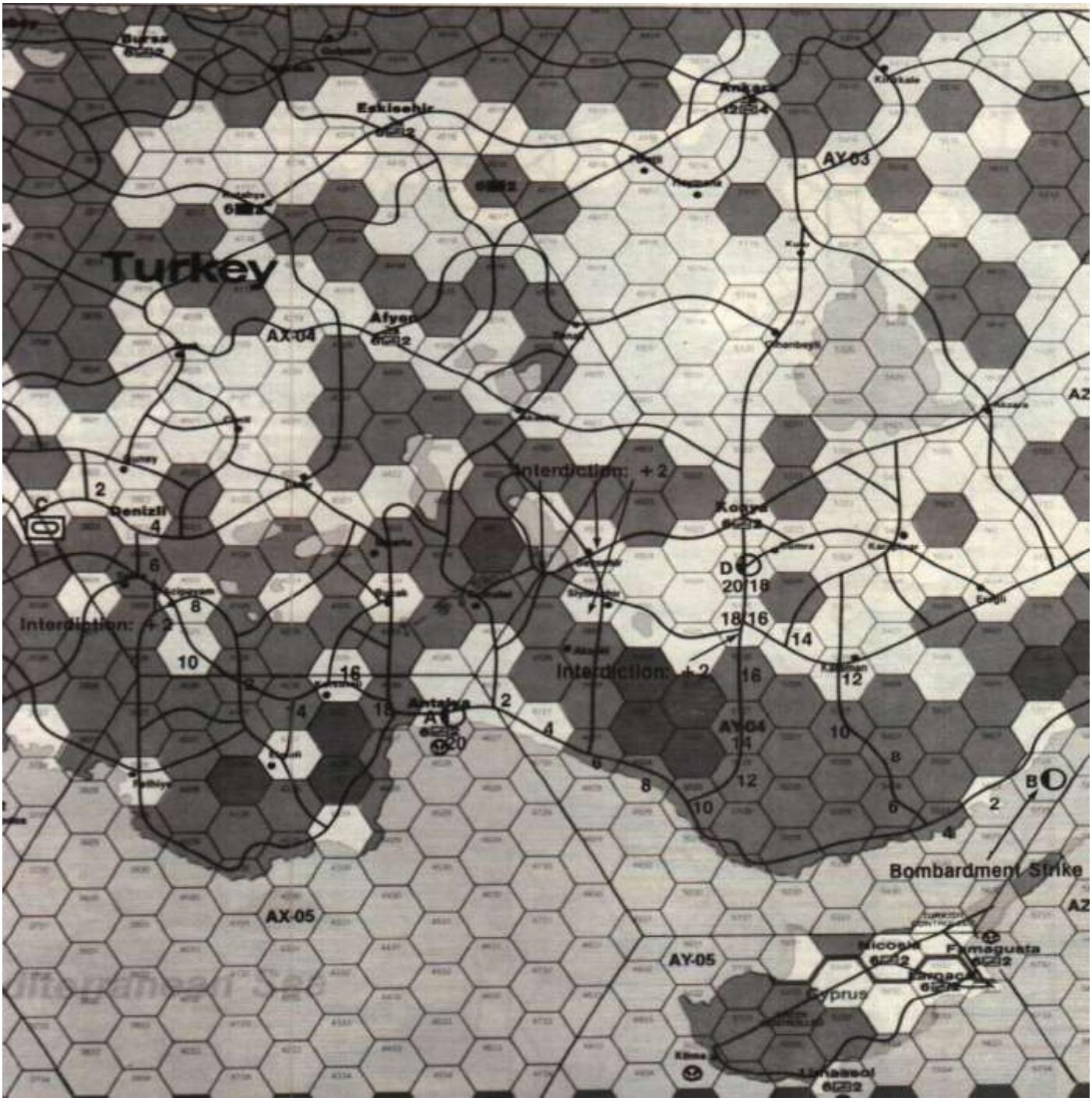
	DEFENSEUR						
ATTAQUANT	E	E + L	E + M	L	L + M	M	Tous
E	-	3D	6D	3D	6D	6D	6D
E + L	3G	-	3D	-	3D	3D	3D
E + M	6G	3G	-	3G	-	-	-
L	3G	-	3D	-	3D	3D	3D
L + M	6G	3G	-	3G	-	-	
M	6G	3G	-	3G	-	-	
Tous	6G	3G	-	3G	-	-	-

E : Elite. M : Milice. L : Ligne (ni qualité d'élite ni qualité de milice). 3D(6D) : La colonne se déplace vers la droite sur le CRT. 3L(6L) : La colonne se déplace vers la gauche sur le CRT. Pour utiliser cette matrice, croisez la ligne qui décrit les forces de l'attaquant avec la colonne qui décrit les forces du défenseur.

RÉSUMÉ DES CARACTÉRISTIQUES DES ARMEMENTS Voir page 15 pour plus de détails.

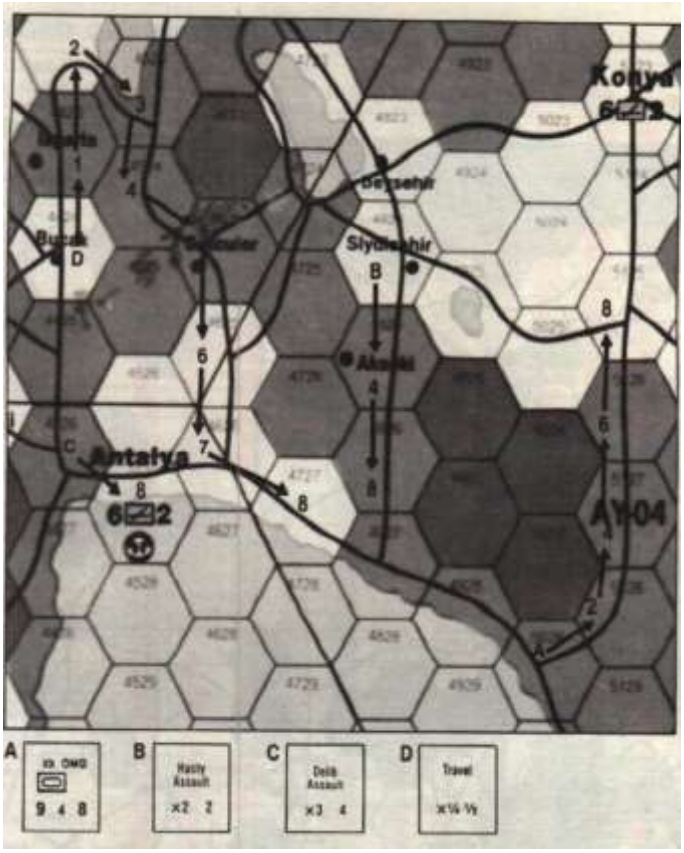
Portée Hex Strat.	0						1										2									
Portée Hex Op.	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
Unités Navales US De Surface Détection																										
Surface	7	6	5																							
Air	7	7	7	7	7	7	6	5	4	3	2	1	1													
Sous-marine	4	4	4	4	4	4	3	3	2																	
Combat Anti-Air	•	•	•	•																						
Sous-marine	•	•																								
ASM	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•					
Bombardement	•	•																								
URSS Détection																										
Surface	6	5	4																							
Air	6	6	6	6	6	6	5	5	4	3	2	1														
Sous-marine	4	3	3	3	3	3	2	2																		
Combat Anti-Air	•	•	•	•																						
Sous-marine	•	•																								
ASM	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•							
Bombardement	•	•																								
AUTRES NATIONS Détection																										
	5	3	2																							
Air	5	5	5	4	4	4	3	3	1																	
Sub-Surface	3	3	3	2	2	2																				
Combat Anti-Air	•																									
Sous-marine	•	•																								
ASM	•	•	•																							
Bombardement	•																									
Unités Navales Sous-marines US/BRITANNIQUES Détection																										
Surface	9	9	9	9	9	9	8	8	8	7	7	7	6	6	6	6	5	5	4	4	3	3	2	2	1	1
Sous-marine	7	7	7	7	7	7	6	6	5	5	5	4	3													
Combat Sous-marine	•	•	•																							
ASM	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•					
URSS/Pacte de Varsovie GRECE/ Détection																										
Surface	7	7	7	7	7	7	6	6	6	5	5	5	4	4	4	4	3	3	3	2	2	1	1			
Sous-marine	4	4	4	4	4	4	3	3	3	2	2	2														
Combat Sous-marine	•	•	•																							
ASM	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•																
Unité EWDA Détection seulement AWACS																										
Surface	9	9	9	9	9	9	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	7	7	7	6	6	6				
Air	9	9	9	9	9	9	8	8	8	7	7	7	7	7	7	7	6	6	6	5	5	5				
E-2 Surface	9	9	9	9	9	9	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	7	7	6							
Air	9	9	9	9	9	8	8	8	8	7	7	7	7	6	6	6	5	5	4							
TU-126 Surface	7	7	6	6	5	5	4	4	3	3	2	2	1	1	1											
Air	8	7	7	6	5	4	3	2	1																	

Portée Hex Strat.	0		
Portée Hex OP.	0	1	2
Unités terrestres US/BRITANNIQUES Unité De def. Aérienne Air Détection	9	7	
Anti-Air	•	•	
Base Aérienne Air Détection	9	7	5
Anti-Air	•		
Etat-Major Air Détection	9	7	
Anti-Air	•		
Autres Unités Air Détection	7		
Anti-Air	•		
URSS Unité De def. Aérienne Air Détection	7	5	
Anti-Air	•	•	
Base Aérienne Air Détection	7	5	
Anti-Air	•		
Etat-Major Air Détection	7		
Anti-Air	•		
Blindés/Mécan. Div Air Détection	7	6	
Anti-Air	•	•	
Autres Unités Air Détection	5		
Anti-Air	•		
AUTRES NATIONS Unité De def. Aérienne Air Détection	8	6	
Anti-Air	•	•	
Base Aérienne Air Détection	7	5	
Anti-Air	•		
Autres Unités Air Détection	6		
Anti-Air	•		

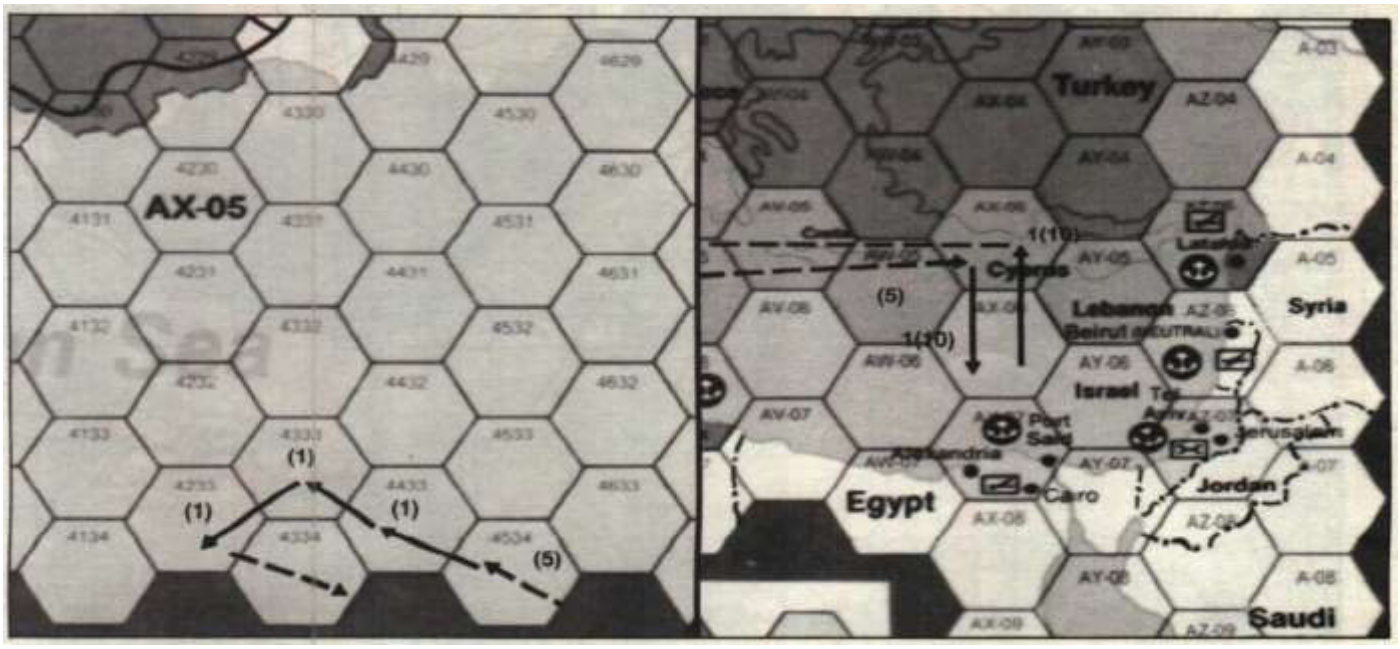


EXEMPLE D'APPROVISIONNEMENT : *Le dépôt de ravitaillement A est à 20 points de mouvement blindés du dépôt D, alors que le dépôt 8 est à 18 points de mouvement blindés. Si une frappe d'interdiction était réussie dans l'hexagone 5125 alors le dépôt A ne serait plus dans le réseau de ravitaillement (la frappe d'interdiction ajoutant 2 points de mouvement supplémentaires à la distance), alors que le dépôt b fera toujours partie du réseau de ravitaillement, car il serait toujours dans un rayon de 20 points de mouvement blindés.*

L'unité C pourrait démolir le dépôt A à des fins de ravitaillement avant l'interdiction (4 points de ravitaillement cédés), alors qu'après une frappe d'interdiction réussie dans l'hexagone 3924, l'unité serait non ravitaillée. Si les frappes de bombardement sur le dépôt B infligent 3 Hits ou plus au cours du tour, le dépôt sera éliminé, alors que moins de 3 Hits seront retirés lors de la phase finale et le dépôt b restera sur la carte.

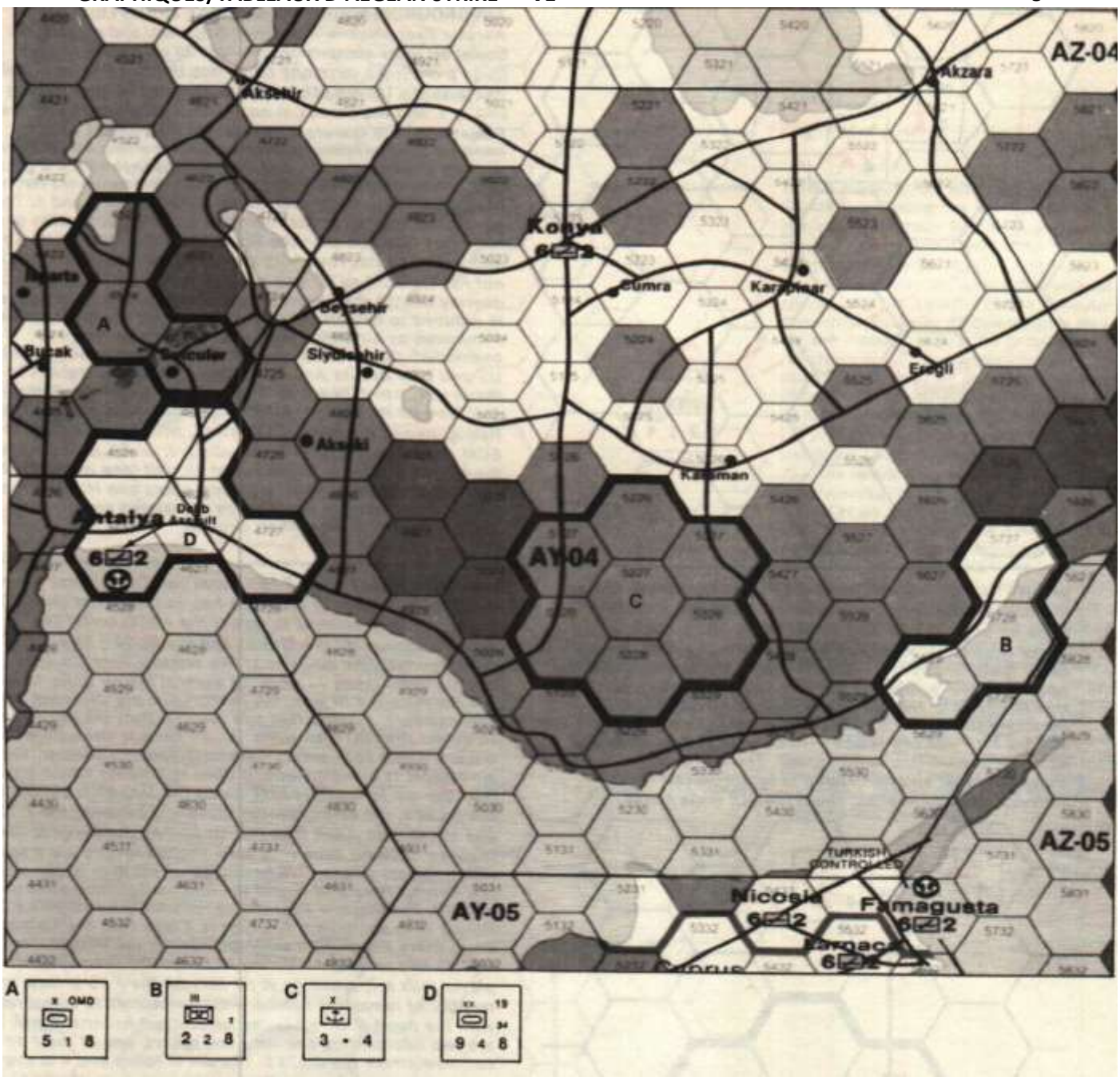


EXEMPLE DE MOUVEMENT ET DE FORMATION : La division blindée soviétique avec une Capacité de Mouvement de 8 représentée dans le diagramme est représentée dans toutes les formations permettant le mouvement. Lorsqu'elle est en formation de Mouvement au Contact, chaque hex parcouru le long d'hex de route contiguë coûte 2 points de mouvement par hex, ce qui permet à l'unité de se déplacer de 4 hexagones. Lorsqu'elle est en formation d'Assaut précipité ou de Défense précipitée, le coût des PM de terrain est doublé en raison des formations de PM de terrain. Dans ces conditions, l'unité peut se déplacer de 2 hexagones de route. Lorsqu'elle est en Assaut Délibéré, les coûts de terrain sont x4 ; par conséquent, l'unité ne peut se déplacer que d'un seul hexagone sur la route m tout autre type de terrain avec un coût d'entrée supérieur à 2. Cette unité en formation Assaut Délibéré serait incapable de se déplacer. La même unité en formation Voyage, où tous les coûts du terrain sont réduits de moitié, pourrait se déplacer sur 8 hexagones de route. L'unité soviétique ne serait pas autorisée à se déplacer à tout moment en formation de Défense Délibérée ou de Reconstitution. Au cours du mouvement d'une unité, elle peut changer de formation une fois. Si elle a commencé en formation de Mouvement au Contact et qu'elle s'est déplacée de 2 hexagones de route (coût total : 4 PM), elle peut changer sa formation en Assaut Délibéré avec les 4 PM restants (0 PM pour quitter le Mouvement au Contact ; 4 PM pour entrer en Assaut Délibéré), à ce moment là - si elle est adjacente à une unité ennemie occupant un hexagone dans lequel elle peut entrer - une attaque peut être déclarée dans le Segment approprié.



EXEMPLE INTER-CARTE : *Une unité aérienne dans l'Hexagone de Carte Stratégique AX-06 pourrait entrer dans l'Hexagone de Transition AX-05 au coût de 1 point de mouvement stratégique (pas de points de mouvement opérationnel). L'unité aérienne peut ensuite se déplacer de l'hex de transition AX-05 jusqu'au bord de la carte opérationnelle dans l'hex de la grille stratégique AX-05 au coût de 5 points de mouvement opérationnel. A partir de cet hex, l'unité aérienne dépensera 1 point de mouvement opérationnel par hex. Une unité aérienne qui s'est déplacé vers le bord de l'hexagone AX-05 peut entrer Hexagone de transition AX-05 au coût de 5* Point de mouvement Opérationnel.

Chaque hex stratégique entré à partir de cet hex coûterait 7 points de mouvement stratégique (70 points de mouvement opérationnel) par hex. Lorsque vous calculez les portées pour la détection et les armes, utilisez le même format, en substituant "portée" à "mouvement". Calculez toujours les portées entre les cartes en hexagones opérationnels plutôt qu'en hexagones stratégiques lorsque vous traitez les deux échelles en même temps.

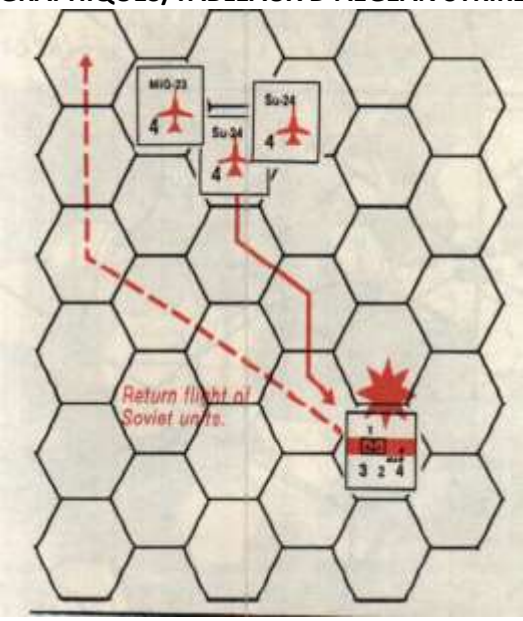


EXEMPLE DE ZONES DE CONTRÔLE : *L'unité A est en formation de Mouvement au Contact. Les unités blindées de la taille d'une brigade ou d'un régiment en formation de Mouvement au Contact ont une Zone de Contrôle (ZDC) verrouillée dans tous les types de terrain sauf les villes, où elles exercent une ZDC fluide. Cette information se trouve sur le Tableau des Effets des Formations ; localisez la ligne de la formation Mouvement au Contact sur le tableau (MC) et tracez la ligne vers la gauche. Croisez cette ligne avec la colonne des blindés sous la section de la brigade ou du régiment, où apparaît la désignation L/F apparaît. Dans cet exemple, la zone de contrôle de l'unité ne s'étend pas en 4423, 4424, 4525 ou 4623 car l'unité A ne peut pas se déplacer directement dans ces hexagones (voir le tableau des effets du terrain).*

L'unité c'est une brigade de marine, en défense rapide. Cette unité a une ZDC fluide qu'elle projette dans tous les hexagones adjacents, car les unités qualifiées d'infanterie sont autorisées à se déplacer dans les hexagones de montagne.

L'unité B est un régiment mécanisé possédant une ZDC verrouillée en formation Assaut Rapide. Cette unité n'est pas autorisée à projeter sa ZDC dans les hexagones 5827, 5828 et 5729 car ce sont des hexagones d'eau.

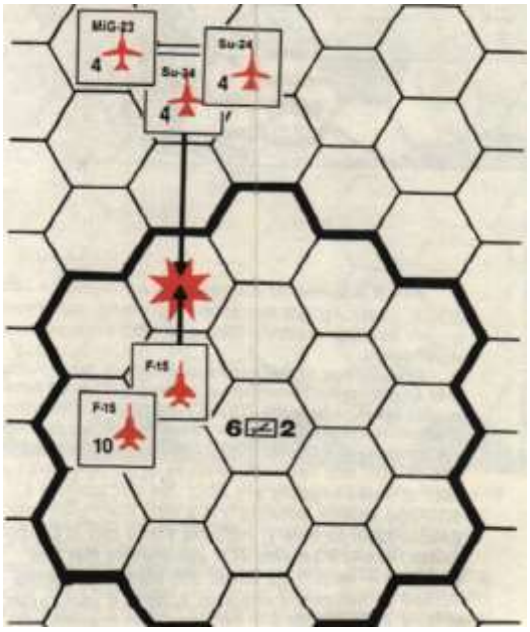
L'examen de la Table des Effets des Formations indique qu'une division blindée possède une ZDC verrouillée dans tous les terrains sauf les villes, où la ZDC est fluide. La division blindée Soviétique dans l'hex 4626 est en formation de Mouvement au Contact et possède une ZDC verrouillée dans les hexagones 4526, 4625 et 4727. Elle n'a pas de ZDC dans l'hexagone 4726, à cause des montagnes. L'hex 4627 est constitué d'eau, ce qui annule toute ZDC. L'unité projette une ZDC fluide dans Antalya, car c'est une ville. La Table des Effets des Formations (dans la note 1) indique qu'une unité en Assaut Délibéré exerce une ZDC de verrouillage dans l'hex qu'elle attaque - uniquement. Si l'unité soviétique était en formation d'Assaut Délibéré et attaquait Antalya, elle pourrait exercer une ZDC de verrouillage dans l'hex de la ville (seulement si une unité du génie est présente), mais elle exercerait alors une ZDC de verrouillage dans l'hex de la ville.



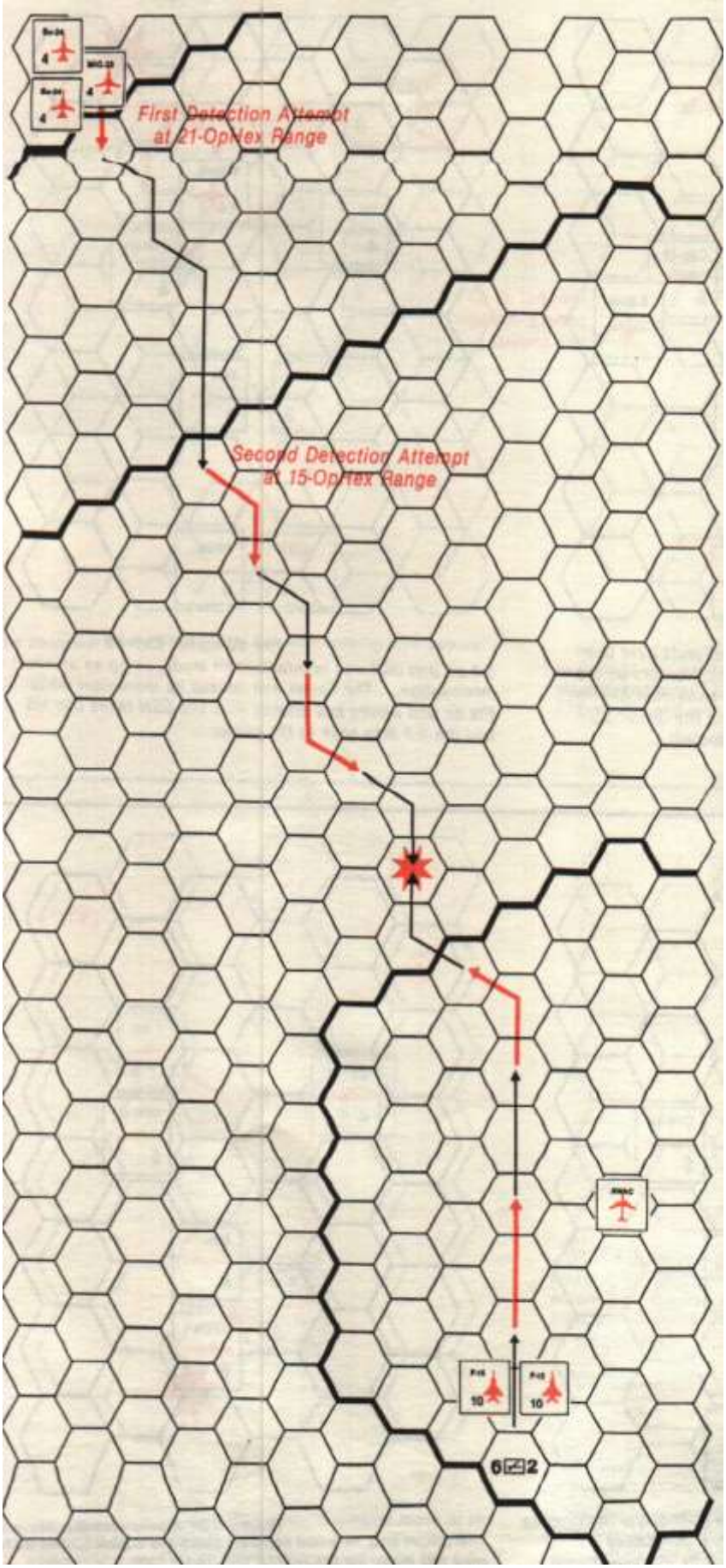
EXEMPLE DE COMBAT AIR-SOL/SOL-AIR :

C'est le Segment de Mouvement du joueur du Pacte de Varsovie, et une pile d'unités aériennes soviétiques comprenant un MiG-23 en mission d'Escorte et deux Su-24 en mission d'Attaque entrent dans le même Hexagone Opérationnel que le 4ème MAB US. La valeur de détection aérienne de cette unité est de 7, et le résultat du dé sur une tentative de détection est de 8, les unités soviétiques ne sont donc pas détectées. Les unités soviétiques effectuent leurs missions (notez que le MiG-23 d'escorte a un marqueur de mission anti-aérienne, et ne peut donc pas attaquer une unité terrestre). Le dé est lancé en utilisant la valeur de bombardement de 5 du Su-24, une fois pour chaque unité aérienne. Le résultat du dé est 5 et 1. 5 est égal à la valeur de bombardement d'un Su-24 et donne un Hit ; 1 est 4 de moins que la valeur de bombardement d'un Su-24 et donne 2 Hits. Le nombre total de Hits est donc de 3. Les unités terrestres n'effectuent pas de jet de MCE comme le font les unités aériennes et navales. Comme 3 Hits détruiraient la brigade de marines US, l'unité ne subit que 2 Hits et est réduite à sa moitié (les unités terrestres ne peuvent pas être éliminées par les unités aériennes). Maintenant que le bombardement est terminé, les unités aériennes sont automatiquement détectées, et l'unité US peut utiliser son facteur anti-aérien contre le mou. Le résultat du dé est 1, ce qui est égal à la valeur anti-aérienne de l'unité US. Le joueur du Pacte de Varsovie lance le dé, en utilisant la valeur ECM la plus élevée parmi les unités de la pile, qui dans ce cas est la valeur ECM du MIG-23. Il obtient un 7, ce qui est supérieur à la valeur ECM de 5 du MiG-23. L'unité aérienne cible (un des Su-24, au choix du joueur du Pacte de Varsovie) subit un Hit et abandonne (bien que sa mission soit de toute façon déjà terminée) et les unités aériennes retournent à leur base aérienne.

EXEMPLE D'INTERCEPTION AIR-AIR À COURTE PORTÉE : Pendant le segment de mouvement du joueur du Pacte de Varsovie, une pile de trois unités aériennes - un MiG-23 escortant deux Su-24 en mission d'attaque - se déplace jusqu'à deux hex opérationnels d'une petite base aérienne de l'OTAN, dans le rayon de détection de celle-ci, dont la valeur de détection aérienne à une portée de 2 hex opérationnels est de 5. Ceci est dans la portée de détection de la base aérienne, dont la valeur de détection aérienne à une portée de 2 hex opérationnels est de 5. Le dé est lancé et le résultat est 4, détectant les unités aériennes soviétiques. Sur le tableau d'affichage de la base aérienne se trouvent un F-15 américain et un F-15 israélien en mode Interception qui n'ont pas encore atteint cette phase d'action. Les F-15 possèdent toutes les conditions préalables.



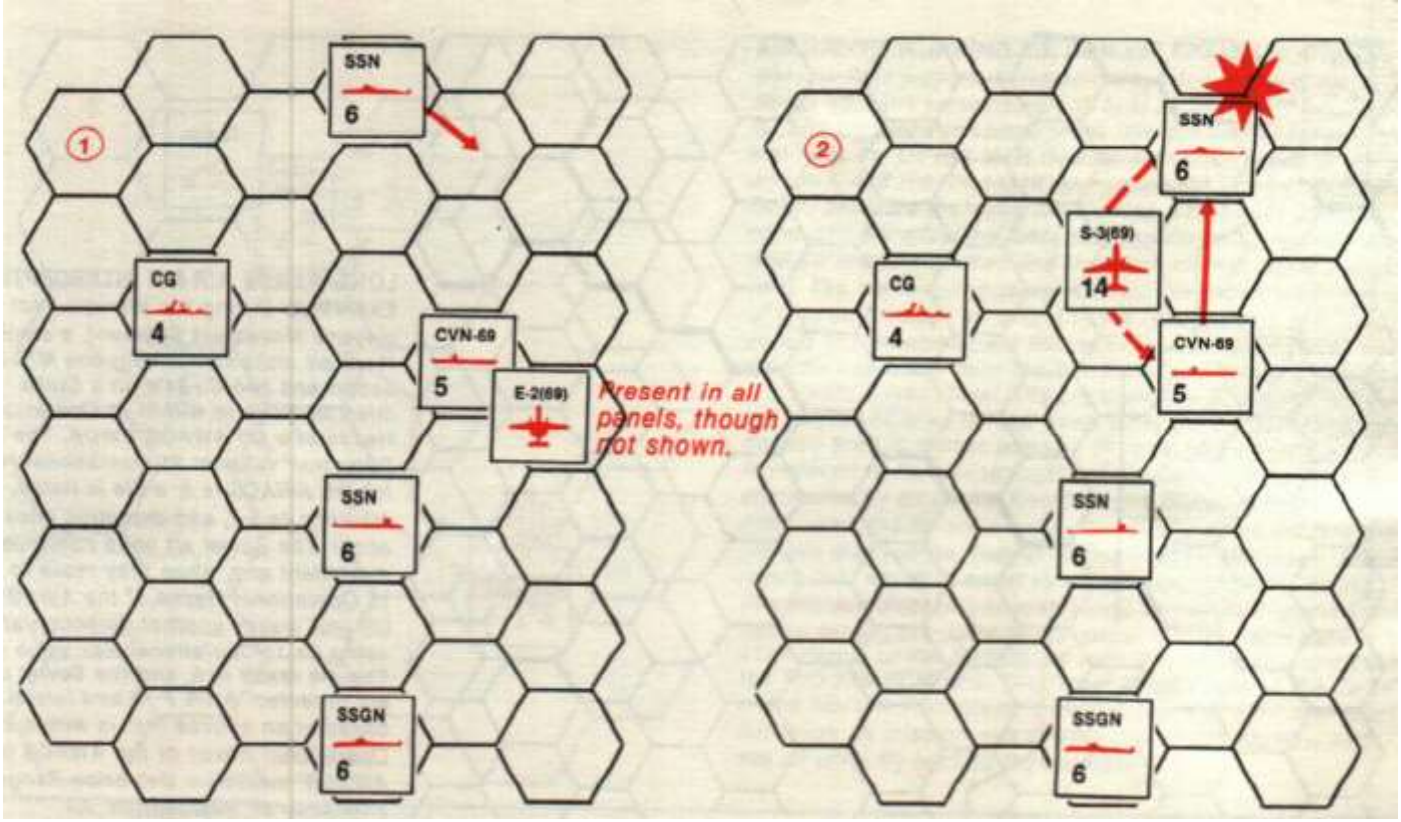
Les unités aériennes soviétiques cessent leur mouvement et Les deux F-15 se déplacent de deux hexagones opérationnels, ce qui les place dans le même hexagone que les unités soviétiques. Les unités aériennes soviétiques tentent de détecter les unités de l'OTAN. La valeur de détection pour les MiG-23 et les Su-24 à une distance d'hexagone opérationnel est de 4. Le joueur du Pacte de Varsovie lance le dé trois fois - une fois pour chacune de ses unités aériennes. Si l'un des jets de dé est égal ou inférieur à 4, les unités de l'OTAN sont détectées. Pour cet exemple, on suppose qu'un seul jet de dé du Pacte de Varsovie a suffi pour détecter les unités aériennes de l'OTAN. Un combat air-air se produit immédiatement. Comme les deux piles se sont détectées l'une l'autre, le combat aérien est simultané. Il n'est pas important de savoir quel groupe lance le dé pour le combat en premier. Comme le MiG-23 escorte les Su-24, le combat aérien se déroule initialement entre les F-15 et le MiG-23. Chaque F-1S a une valeur anti-aérienne de 8 ; le dé est lancé une fois pour chaque unité de F-15. Les résultats du dé sont 9 et 8, ce qui signifie qu'un F-15 n'a aucun effet (9 est plus grand que la valeur anti-aérienne de 8) et que l'autre peut obtenir une touche. Le joueur du Pacte de Varsovie fait un jet pour le MIG-23 dont la valeur ECM est de 5, et obtient un 1, soit 4 de moins que la valeur. Il n'y a donc aucun hit contre le MiG-23. Le MiG-23 avait une valeur anti-aérienne de 6, et le joueur du Pacte de Varsovie obtient un 7, ce qui signifie qu'aucun hit n'est infligé aux F-15. Maintenant, le nombre d'intercepteurs restants (non avortés) est comparé au nombre d'escortes restantes (non avortées). Comme il y a deux intercepteurs et une seule escorte, un des F-15 peut maintenant attaquer les Su-24. Le dé est lancé et 4 est le résultat. Placez le marqueur de résolution de combat sur la case "4 moins" de la boîte de résolution de combat air/naval de la piste de résolution des combats aériens/navals. La meilleure valeur ECM dans l'hex est toujours celle du MIG-23 (toujours utiliser la meilleure valeur ECM parmi les unités empilées dans un hex). Le résultat du dé pour l'ECM est 4, soit un de moins que la valeur ECM ; le marqueur de résolution du combat est déplacé d'une case vers zéro, dans la case " 3 Less " de la piste, ce qui donne un résultat de 3. Le marqueur de résolution de combat est déplacé d'une case vers zéro, dans la case " 3 Less " de la piste, ce qui donne un résultat de 2 Hits. Chacun des Su-24 subit un Hit (lorsque plus d'une unité est la cible d'un combat aérien, chaque unité subit un Hit avant qu'une autre n'en subisse deux) et est obligé d'abandonner. Le MiG-23 étant en escorte, il doit s'éloigner avec les Su-24 lors de leur retour à la base. Les F-t5 rentrent également à la base à ce moment-là et l'interception est terminée. Si les F-15 n'ont pas réussi à empêcher l'un ou l'autre des Su-24, ou les deux, d'effectuer leur mission, l'interception est terminée.



EXEMPLE D'INTERCEPTION AIR-AIR À LONGUE PORTÉE : Pendant le segment de mouvement du joueur du Pacte de Varsovie, une pile de trois unités aériennes comprenant un MiG-23 en escorte et deux Su-24 en mission d'attaque se déplace jusqu'à 21 hex opérationnels d'un AWACS EWDA américain. La valeur de détection aérienne à 21 hex opérationnels pour l'AWACS EWDA est de 5 ; un dé est lancé, avec un résultat de 7, et la détection ne se produit pas. Les unités aériennes soviétiques continuent leur mouvement et, lorsqu'elles se trouvent dans un rayon de 15 hexagones opérationnels de l'AWACS, l'unité américaine fait une nouvelle tentative de détection, en utilisant sa valeur de 7 à 15 hexagones opérationnels.

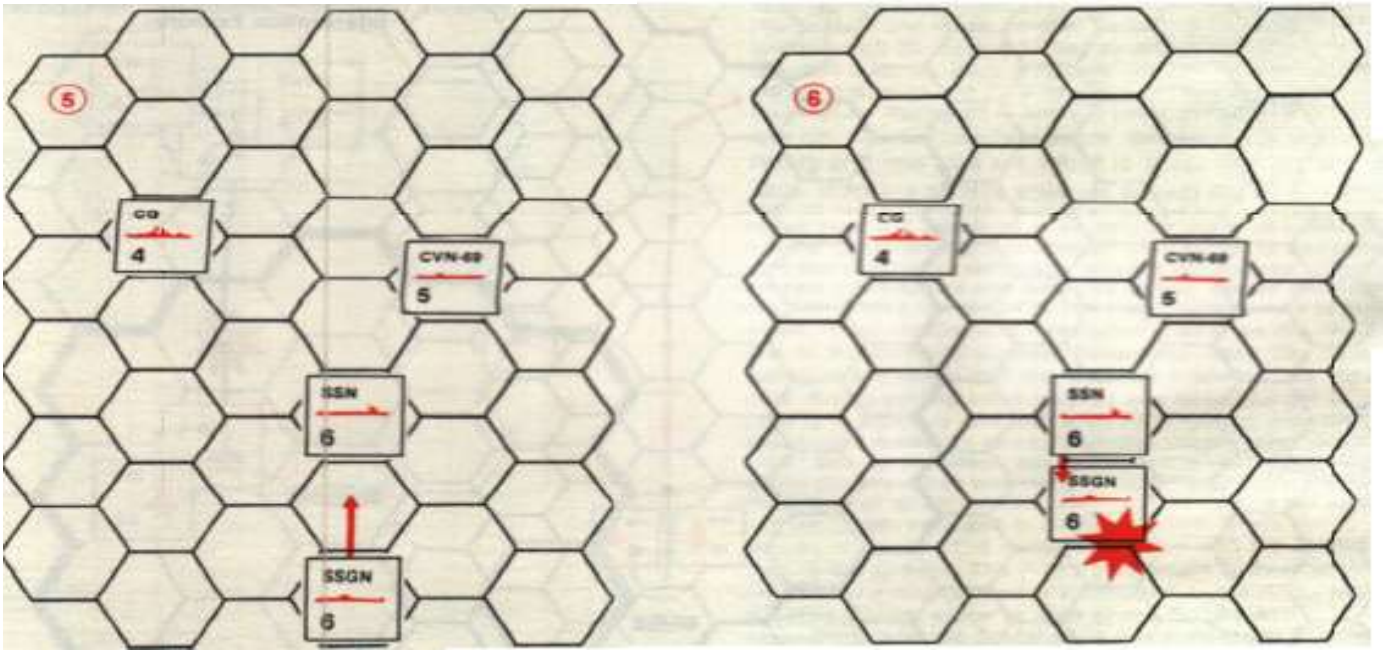
Le résultat du dé est 6, et les unités soviétiques sont détectées. Un F-15 américain et un F-15 israélien basés sur une base aérienne qui se trouve dans un rayon de 21 hexagones opérationnels de l'AWACS (distance maximale de détection de l'AWACS) annoncent une interception. Toutes les conditions préalables à l'interception sont remplies, la plus importante étant que la base aérienne et les unités aériennes soviétiques détectées se trouvent dans le rayon de détection de l'AWACS.

Tout d'abord, les unités aériennes soviétiques cessent immédiatement leur mouvement, et les unités aériennes de l'OTAN se déplacent de deux hexagones. Ensuite, les unités soviétiques se déplacent de deux hexagones, puis les unités aériennes de l'OTAN de deux hexagones. Cette alternance continue jusqu'à ce que les unités des deux camps occupent le même hexagone, à ce moment la résolution du combat résolution du combat (voir Exemple d'interception air-air à courte portée).



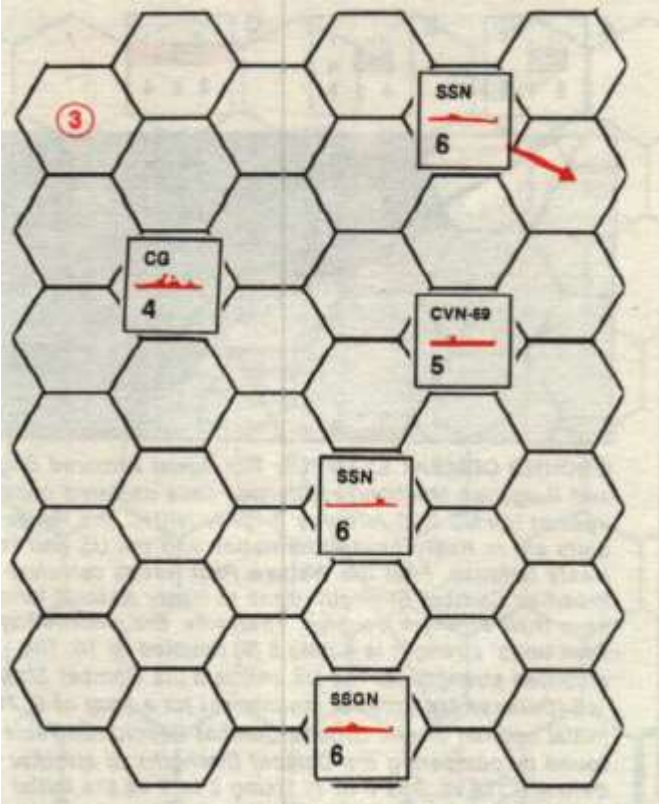
EXEMPLE GÉNÉRAL NAVAL : Toutes les unités navales ont été préalablement détectées. Tout cet exemple se produit sur la Carte Stratégique. C'est le Segment de Mouvement du Pacte de Varsovie, et le numéro d'Initiative Navale est 3. ... Le SSN soviétique se déplace d'un hexagone (il a été précédemment détecté).

Le porte-avions américain CVN-69 lance une unité aérienne S-3 qui était en mode Interception, en utilisant une interception aéronavale…. L'unité soviétique cesse son mouvement tandis que l'unité aérienne se déplace et l'attaque.... Le SSN est touché et le S-3 retourne au porte-avions....

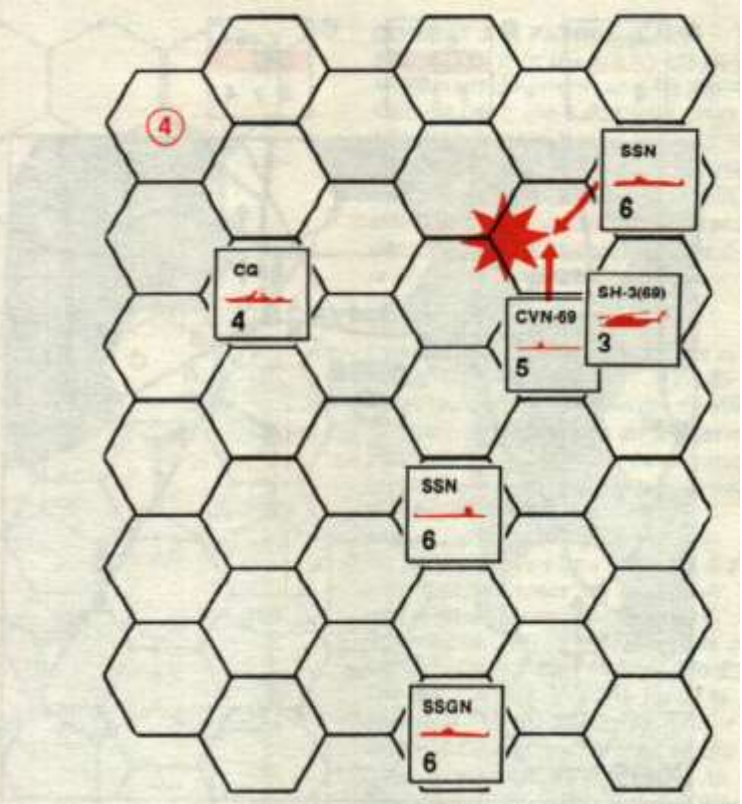


Le joueur du pacte de Varsovie déplace alors son SSGN d'un hexagone et le joueur de l'OTAN annonce une interception navale... Le SSGN cesse son mouvement jusqu'à ce que le SSN américain ait terminé son interception.

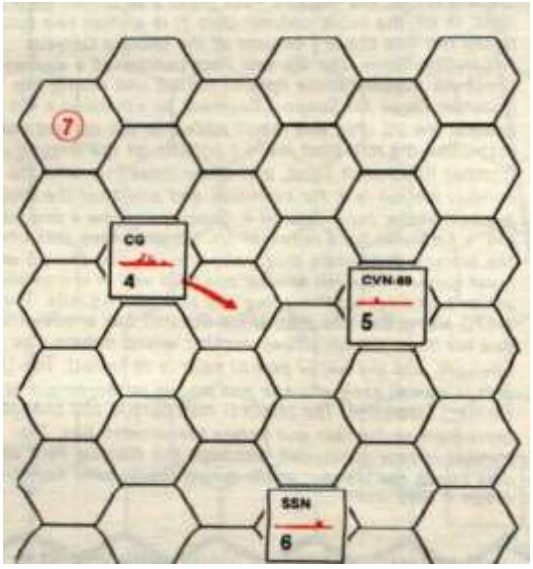
Le SSN américain entre dans l'hexagone du SSGN et, en combat naval, coule le SSGN. ... Le SSN ne peut plus bouger pour le reste du Tour.



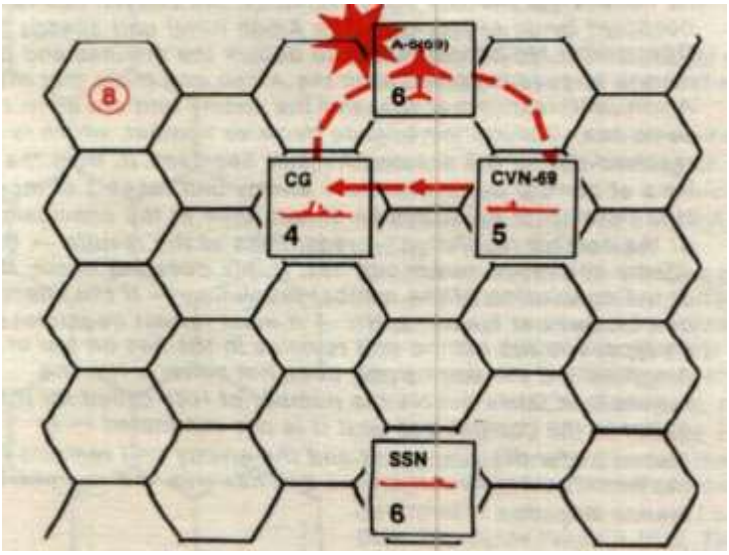
Le SSN se déplace d'un autre hexagone et rien d'autre ne se produit.



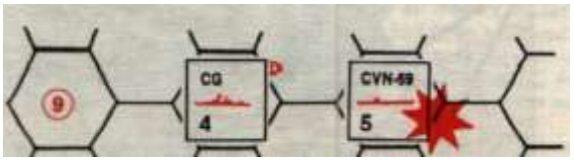
Lorsque le SSN se déplace d'un autre hexagone à proximité du CVN-69, l'unité SH-3 utilisant la patrouille aérienne de combat (l'interception aéronavale suffirait également) est placée sur le SSN soviétique, l'attaque et le coule. ....



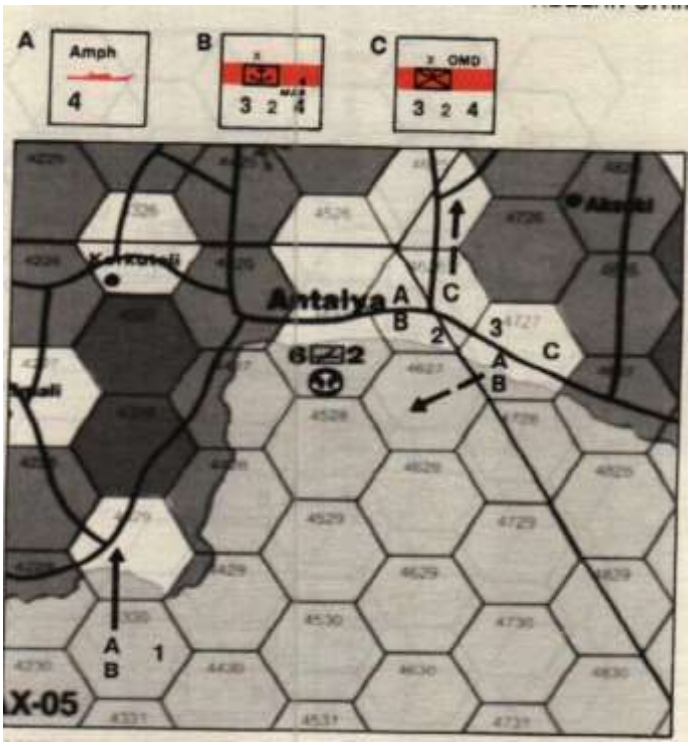
Le joueur du Pacte de Varsovie, utilisant son dernier mouvement naval de la phase d'action, déplace ensuite son CG d'un hexagone Le joueur de l'OTAN annonce une interception mer-mer utilisant l'unité A-6 d'aviation.



Lorsque l'A-6 est adjacent au CG, le joueur du Pacte de Varsovie tente une détection et réussit.... Lorsque l'A-6 entre dans l'hex du CG, ce dernier effectue des tirs anti-aériens et inflige un Hit à l'A-6, ce qui l'oblige à abandonner (il retourne sur le porte-avions).

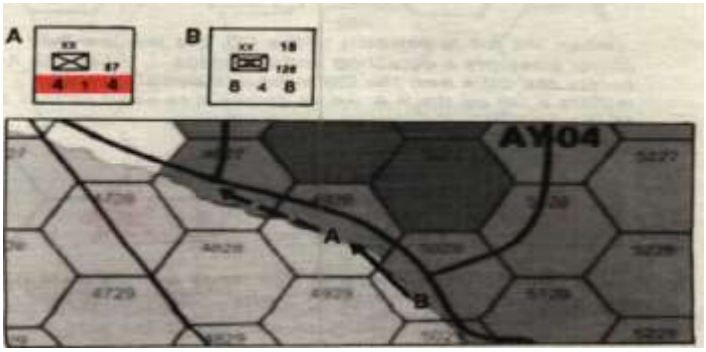


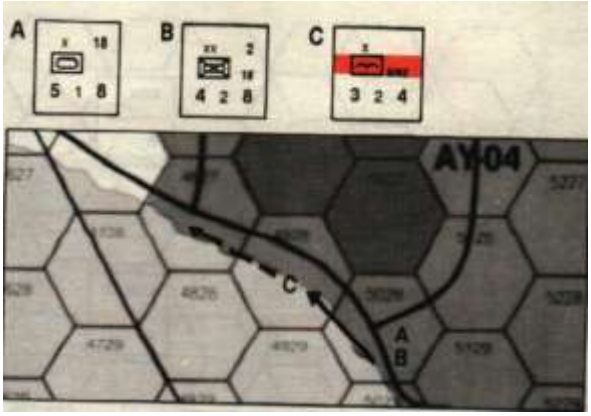
Le CG a une portée de deux hexagones stratégiques avec sa capacité ASM et tire sur le CVN-69, lui infligeant 3 Hits… Le sous-marin (non représenté) reste inactif.



EXEMPLE DEBARQUEMENT AMPHIBIE : Dans cet exemple, il y a trois résultats d'un débarquement amphibie par la même brigade de marine. Dans le premier cas, l'unité navale US Amph entre dans l'hex côtier avec la brigade de marine empilée en dessous d'elle. Comme l'hexagone est inoccupé, après que l'unité Amph ait dépensé 2 points de mouvement opérationnel pour débarquer l'unité de marine, l'unité de marine est placée sur l'unité Amph pour indiquer qu'elle a été déchargée et qu'elle ne peut plus bouger pendant ce tour.

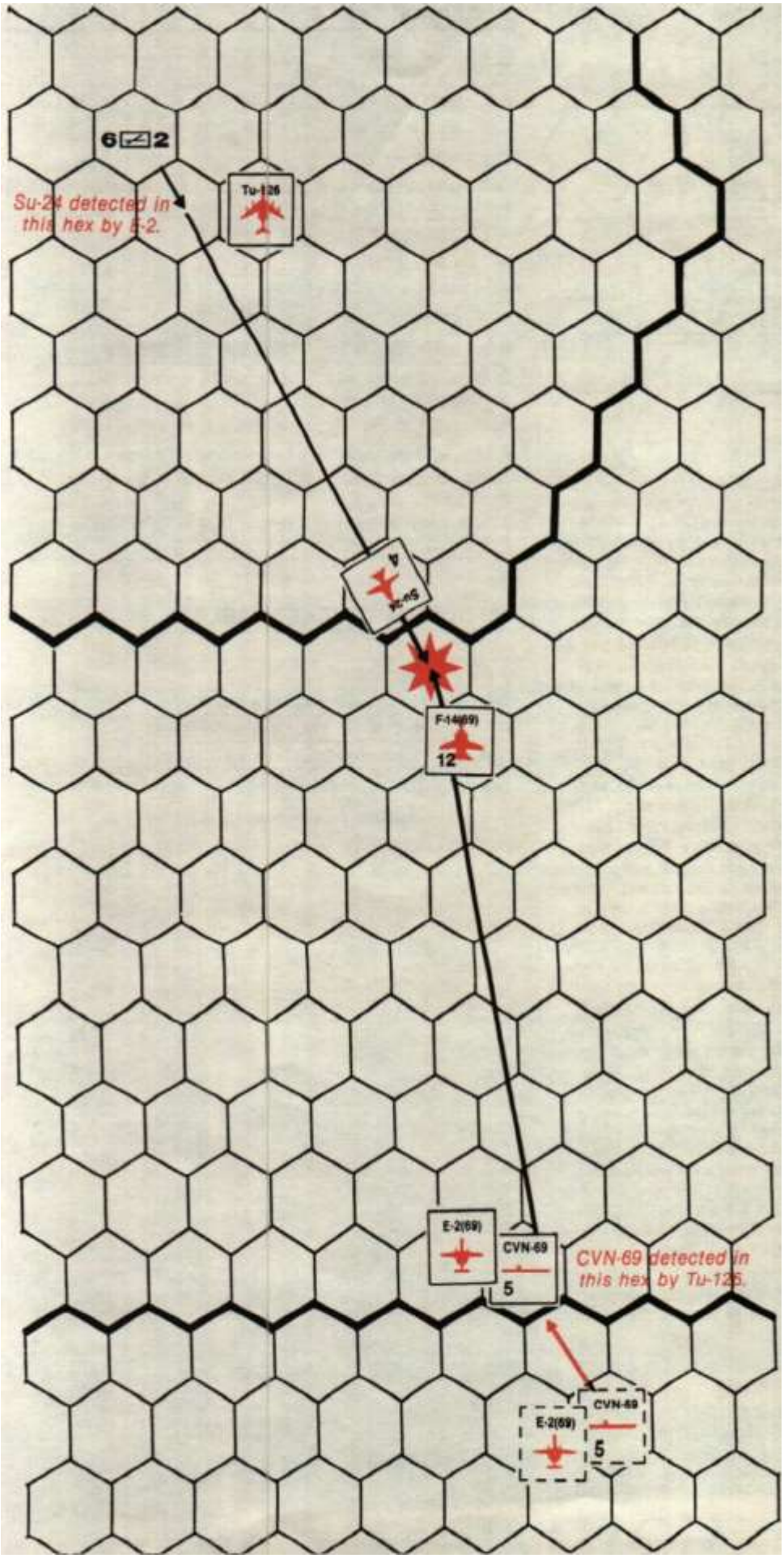
Dans les deuxièmes et troisièmes exemples, l'hexagone côtier est occupé par une unité ennemie. L'unité navale Amph dépense 2 points de mouvement opérationnel pour débarquer les marines et la brigade de marines est placée sur l'unité Amph (notez que l'unité Amph, la brigade de marines et l'unité ennemie sont toutes dans le même hex). La brigade de Marines déclare le combat, qui est résolu pendant le Segment d'Assaut qui suit. Si, à partir du moment où le combat est déclaré, l'unité ennemie subit 3 Hits ou plus à cause d'un bombardement aérien ou naval, alors à la fin de la résolution du combat - quel que soit le résultat - l'unité ennemie doit reculer d'un hexagone. Si cela ne se produit pas, alors à la fin de la résolution du combat - si l'unité ennemie reçoit au moins un Hit - elle doit battre en retraite (quel que soit son type) et l'unité marine reste dans l'hexagone au-dessus de l'unité Amph, si l'unité ennemie ne subit pas de Hit, l'unité marine prend le double du nombre de Hits qu'elle est censée subir dans le combat et - si elle n'est pas éliminée - est placée sous l'unité Amph et l'unité ennemie reste dans l'hexagone. L'unité Amph se déplace d'un hexagone avec la brigade marine réembarquée.



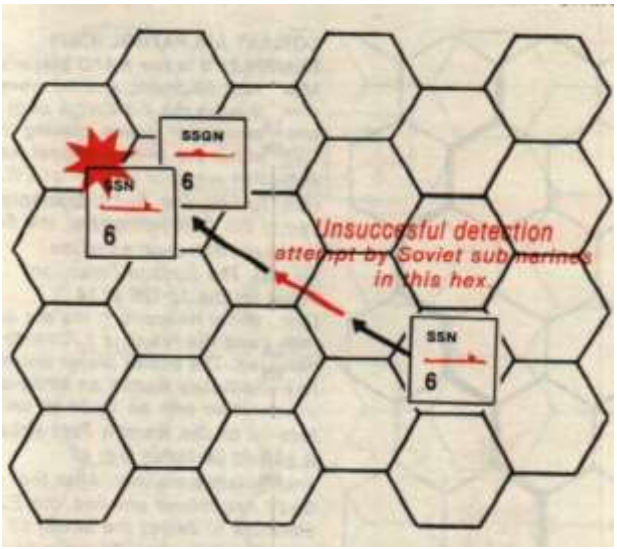


EXEMPLE DE COMBAT TERRESTRE : La Brigade blindée soviétique et la Division mécanisée bulgare ont déclaré le combat contre la Brigade aéroportée américaine 2/82 (élite). Les unités du Pacte de Varsovie sont en formation d'assaut précipité et l'unité américaine est en défense précipitée. Les forces du Pacte de Varsovie calculent d'abord leur force de combat modifiée. Les unités en formation Assaut précipité ont leur force doublée. Par conséquent, la force modifiée des unités du Pacte de Varsovie est de 4 plus 5 (9) doublée à 18. La force modifiée de l'unité américaine est de 3 (sa force de combat) x 3 (multiple de défense pour les montagnes) pour un total de 9. La colonne initiale de la Table de Résolution des Combats Terrestres est trouvée en comparant les forces de combat de l'attaquant et du défenseur (18 contre 9 est égal à 9). En utilisant 2 contre 1 comme colonne de combat initiale, tous les décalages de colonnes sont maintenant examinés. L'unité américaine est d'élite, tandis que les unités du Pacte de Varsovie sont de ligne. Reportez-vous à la Matrice des effets de la qualité des troupes, en croisant la ligne de l'attaquant L(lne) avec la colonne du défenseur E(lite) pour trouver un décalage de de 3G, soit 3 colonnes vers la gauche. De plus, l'unité US est en Défense Hâtive, ce qui donne un autre décalage de colonne (voir le Tableau des Effets des Formations) pour un total de 4 décalages de colonne vers la gauche. Comme les unités du Pacte de Varsovie sont blindées et que l'unité US ne l'est pas, le Pacte de Varsovie gagne un décalage de 2 colonnes vers la droite. En tout, la colonne initiale (2 contre 1) est décalée de deux colonnes vers la gauche dans la colonne +1 de la table de résolution des combats terrestres. Le Pacte de Varsovie a réussi une frappe d'Appui Aérien Rapproché contre l'unité américaine pendant le Segment d'Initiative d'Appui Aérien Rapproché en obtenant un Hit contre l'unité américaine ; ce résultat ajoute 2 au jet de dé de résolution du combat en cours. Trouvez la colonne +1 sur la Table de Résolution des Combats au Sol, et croisez-la avec le jet de dé de combat (un 2, par exemple), et ajoutez 2 pour la frappe d'Appui Aérien Rapproché, pour un total de 4. Croisez la ligne 4 avec la colonne + 1 pour un résultat de 111, ce qui signifie qu'une des unités du Pacte de Varsovie doit subir un Hit, et que l'unité US doit soit subir un Hit, soit - si possible et au choix du joueur propriétaire - retraiter d'un hex et ne subir aucun Hit. Le joueur du TO NA décide que, puisque l'unité a déjà subi un Hit (dû à la frappe aérienne), un autre le réduirait à la moitié de sa force, et que la meilleure partie de la valeur est de battre en retraite. L'unité américaine est déplacée d'un hexagone et placée en formation de Mouvement au Contact. L'attaquant peut poursuivre et passe en Mouvement au Contact et entre dans l'hex libéré. Le combat est maintenant terminé, bien que les unités du Pacte de Varsovie puissent attaquer à nouveau l'unité américaine pendant la deuxième phase d'action si elles le souhaitent.

EXEMPLE DE RETRAITE : Une division de milice turque est adjacente à une division mécanisée soviétique qui exerce une Zone de Contrôle Verrouillée dans l'hex occupé par la Turquie. L'unité turque annonce qu'elle va tenter de se retirer pendant le Segment de Mouvement approprié. Tout d'abord, la division de milice subit un Hit automatique ; puis la force de la division de milice est soustraite de celle de la division soviétique (8-4 = 4). Si le joueur turc obtient un 4 ou plus, l'unité turque peut se retirer d'un hexagone (toutes les règles de retraite s'appliquent) pour lequel aucun point de mouvement n'est dépensé, à ce moment-là le mouvement de la milice est terminé. L'unité soviétique peut poursuivre sur un hexagone.



EXEMPLE DE PATROLE AERIENNE DE COMBAT (CAP) : C'est le segment de mouvement du joueur OTAN, et il déplace le CVN-69 (avec l'unité EWDA E-2) de deux hex opérationnels, plaçant le CVN dans la zone de détection de 14 hex opérationnels de l'unité EWDA soviétique (Tu-126). Le Tu-126 tente de détecter le CVN (rappelez-vous que l'E-2 est toujours détecté, tout comme le Tu-126). La valeur de détection de surface pour le Tu-126 à 14 hexagones opérationnels est de 1 ; le dé est lancé et le résultat est 1. Le CVN-69 est détecté. Le joueur soviétique décide de lancer immédiatement une interception aéronavale avec une unité aérienne Su-24 située sur la base aérienne du Pacte de Varsovie. Il faut noter que toutes les conditions préalables sont remplies. Après que le Su-24 se soit déplacé d'un hex, le E-2 tente de détecter l'unité aérienne soviétique. La portée de détection est de 14 hex opérationnels, ce qui donne une valeur de détection aérienne de 6 pour l'E-2. Le résultat est de 4, et le Su-24 est détecté. Le Su-24 se déplace jusqu'à ce qu'il soit à moins de 8 hexagones opérationnels du CVN, moment auquel une attaque de patrouille aérienne de combat est instituée. (La CAP peut intervenir à tout moment lorsque le Su-24 se trouve dans un rayon de 20 hexagones opérationnels du CVN ; dans ce cas, le combat CAP aurait pu avoir lieu à partir du moment où il a été détecté). Le CVN dispose de deux F-14 en mode Interception. Au moment où le Su-24 entre dans l'hexagone, l'un des F-14 est placé sur le Su-24, et le Su-24 tente alors de détecter le F-14. La valeur de détection aérienne d'un Su-24 à 0 hex opérationnel est de 4, et le résultat du dé est un 5 ; le F-14 n'est pas détecté. Le F-14 engage un combat air-air. La valeur anti-aérienne du F-14 est de 9 ; le résultat du dé est de 4, soit "5 de moins" que la valeur anti-aérienne du F-14. Placez le marqueur de résolution de combat dans cette case sur la piste de résolution de combat Air/Naval, ce qui indique 3 Hits potentiels sur le Su-24. Le joueur du Pacte de Varsovie lance le dé et le compare à la valeur ECM du Su-24 (4) ; le résultat de 3 est inférieur de 1 à la valeur ECM. Le marqueur de combat est déplacé sur la piste d'une case vers zéro, dans la case " 4 moins ". Le Su-24 subit 3 Hits. Le Su-24 a un pion "3" placé sous lui et l'unité abandonne immédiatement sa mission. Si le F-14 n'avait pas réussi à infliger de Hits au Su-24, le F-14 aurait été replacé sur l'affichage aérien approprié indiquant qu'une sortie avait été exécutée. Le Su-24 se serait déplacé d'un autre hex et - si un autre F-14 était en interception - ce F-14 aurait été éligible pour une mission CAP pour ce F-14. Si aucun autre F-14 n'était disponible pour une mission de CAP, ou si le Su-24 avait survécu à toutes les tentatives de CAP, il aurait pu poursuivre sa mission.



EXEMPLE DE COMBAT NAVAL : Le SSN américain se déplace pour attaquer les unités sous-marines soviétiques précédemment détectées sur la carte stratégique. Le SSN US n'est pas détecté. Lorsque le SSN US est à un hexagone stratégique des sous-marins soviétiques, ils peuvent tous deux tenter une détection. La valeur de détection sous la surface pour les deux sous-marins soviétiques est de 2 (toujours utiliser la valeur la plus à droite sur le résumé des caractéristiques de distance lorsqu'il s'agit d'hexagones stratégiques). Le dé est lancé par le joueur du Pacte de Varsovie une fois pour chaque sous-marin, et les résultats sont 5 et 3 ; le SSN US reste non détecté. Lorsque le SSN US entre dans l'hexagone stratégique occupé par les sous-marins soviétiques, ils peuvent tous les deux tenter une autre détection, cette fois-ci en utilisant une valeur de détection de sous-surface de 4. Les jets de dé sont de 3 et 7, permettant la détection du SSN US sur le jet de 3. Le joueur du Pacte de Varsovie décide à ce moment de procéder à une interception navale-navale ; puisque l'unité à intercepter se trouve dans le même hexagone, le combat a lieu immédiatement sans manœuvre Ce combat est simultané, puisque toutes les unités sont détectées. Le SSN soviétique est l'unité d'interception, et a une valeur Sous-marine de 6 ; le joueur du Pacte de Varsovie lance le dé et obtient un 4, plaçant le marqueur de Résolution de Combat dans la case "2 Less" sur la piste de résolution des combats aériens/navals. La valeur ECM du SSN américain est de 8 ; le joueur du TO NA jette un dé et obtient un 5, ce qui réduit le résultat soviétique de 3 cases et le ramène à zéro Hits. La valeur Sous-marine du SSN US est de 8 ; le joueur de l'OTAN jette un dé et obtient un 1, plaçant le marqueur de combat dans la case "7 Less" (moins) sur la piste de résolution des combats aériens/navals. La valeur ECM du SSN soviétique est de 4 ; le joueur du Pacte de Varsovie lance le dé et obtient un 1, ce qui réduit le résultat US de 3 cases et le place dans la case " 4 Less ". Le joueur du Pacte de Varsovie lance le dé et obtient un 1, ce qui réduit le résultat américain de 3 cases jusqu'à la case "4 moins", indiquant 3 pertes sur le SSN soviétique (placez un pion "3" sous le SSN soviétique). Maintenant que le combat est terminé, le SSN US peut continuer à dépenser des Points de Mouvement (il en a dépensé 3 jusqu'à présent, et il lui en reste 3). Le SSN américain attaque d'abord le SSN soviétique. Le SSN soviétique voit toutes ses valeurs réduites de 3 pour ce combat, sauf sa capacité de points de mouvement. A la fin de ce combat, le SSN soviétique est détruit et le SSN américain n'a subi aucune perte (ce combat a coûté au SSN américain son 4ème point de mouvement). Le SSN US attaque ensuite le SSGN soviétique et inflige 2 Hits à l'unité soviétique, tout en subissant 1 Hit en retour. Le SSN US, avec son point de mouvement restant, peut attaquer à nouveau le SSGN soviétique, se déplacer d'un autre hexagone, ou gaspiller le point (il ne peut pas être sauvé).

TABLEAU DE SAUT EN PARACHUTE

DE	RESULTAT
1-5	Aucun effet ; chute réussie. Placez l'unité dans l'hexagone.
6-9	Recevez un Hit ; chute réussie. Placez l'unité dans l'hexagone.
0	Unité éliminée.

Modificateurs de dé :
+ 3 si l'unité de transport aérien subit le feu de la défense aérienne depuis l'hexagone de largage, qu'elle soit touchée ou non ; si elle est touchée, le largage ne peut avoir lieu.
+ 2 si les unités sont parachutées dans des terrains accidentés.
- 1 si les unités sont larguées en terrain dégagé.
Tous les modificateurs sont cumulatifs.

RÉSUMÉ DU MODIFICATEUR DE BOMBARDEMENT

Soustrayez 2 lorsque vous attaquez une cible en montagne ou en terrain infranchissable.
Soustrayez 1 lorsque vous attaquez une cible dans une cité.
Ajoutez 1 lorsque vous attaquez une cible en terrain dégagé.
Ajoutez 1 lorsque vous attaquez une cible qui est en formation d'assaut délibéré.
Ajoutez 3 lorsque vous attaquez une cible qui est en formation Voyage ou Reconstitution.

TABLE DE LA DÉFENSE AÉRIENNE DE L'UNION SOVIETIQUE

DE	RESULTAT
1-2	**Pas d'effet**
3-7	**Abandon de la mission et prise d'une perte**
8-9	**Abandon de la mission et prise de deux pertes**
0	**Abandon de la mission et prise de quatre pertes**

Modificateur de dé

- 2 si l'unité aérienne américaine est en mission de sortie unique (règle optionnelle).

PISTE DE RÉSOLUTION DE COMBAT AIR/NAVAL

Air/Naval	1 Hit	1 Hit	2 Hits	2 Hits	3 Hits	3 Hits	4 Hits	5 Hits	5 Hits	6 Hits	6 Hits
	0 Egale	1 Moins	2 Moins	3 Moins	4 Moins	5 Moins	6 Moins	7 Moins	8 Moins	9 Moins	10 Moins
Terrestre	1 Hit	1 Hit	1 Hit	1 Hit	2 Hits	2 Hits	2 Hits	2 Hits	2 Hits	2 Hits	2 Hits

Orientez le marqueur de combat comme indiqué (Cible Air Naval Vers le Haut)

Déplacez le marqueur pour indiquer une ECM réussie.

Déplacez le marqueur pour indiquer une attaque réussie Utilisation de la notation.

EXEMPLE DE DECOMPOSITION/RECOMBINAISON DES DIVISIONS

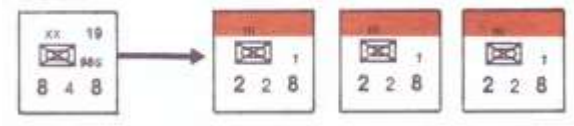


TABLEAU DES ÉVÉNEMENTS POLITIQUES ALÉATOIRES

1. Israël entre en guerre aux côtés de l'OTAN et envoie trois unités aériennes (un F-15, deux F-16). Placez ces unités sur l'hexagone de Tel Aviv (AZ-07) sur la carte stratégique. Si l'événement 2 et/ou 3 est obtenu, retirez l'unité aérienne F-15 et un F-16 jusqu'à ce que les effets de ces événements soient terminés. Si une guerre aérienne avec la Syrie (événement 2) ou une guerre totale avec la Syrie (événement 3) est toujours en cours, les Israéliens ne contribuent qu'une seule unité aérienne F-16. Une fois la guerre terminée, le reste des unités aériennes israéliennes est libéré pour être utilisé par l'OTAN.

2. Israël attaque des bases terroristes dans la vallée de la Bekaa, et une guerre aérienne avec la Syrie se déclenche. Lancez le dé ; le résultat est le nombre de Tours de Jeu que dure la guerre aérienne. L'hexagone de Beyrouth (AZ-06) sur la carte stratégique ne peut être pénétré par aucune unité avant la fin de la guerre. Si cet événement est obtenu avant l'événement 1, le F-16 n'est pas mis à la disposition du joueur de l'OTAN. Si l'événement 3 est obtenu alors que la guerre aérienne est toujours en cours, lancez le dé et ajoutez ce résultat au nombre de tours de jeu qui doivent s'écouler avant que les unités aériennes israéliennes F-15 et F-16 puissent être mises à la disposition du joueur de l'OTAN.

3. Israël et la Syrie entrent en guerre pour le plateau du Golan. Lancez le dé ; le résultat est le nombre de Tours de Jeu que dure la guerre aérienne. L'hexagone de Lattaquié (AZ-05) sur la carte stratégique ne peut être pénétré par aucune unité avant la fin de la guerre. Si cet événement est obtenu avant l'événement 1, le F-16 n'est pas mis à la disposition du joueur de l'OTAN. Si l'événement 2 est obtenu alors que la guerre est toujours en cours, lancez le dé et ajoutez ce résultat au nombre de tours de jeu qui doivent s'écouler avant que les unités aériennes israéliennes F-15 et F-16 puissent être mises à la disposition du joueur de l'OTAN.

4. L'Egypte déclare sa neutralité. L'OTAN ne peut pas utiliser l'hexagone du Caire (AY-07) sur la carte stratégique pour le reste de la partie, sauf si l'événement 5 (guerre avec la Libye) se produit. Si l'événement 5 s'est déjà produit, ignorez ce résultat et relancez le dé.

—

5. L'Egypte et la Libye entrent en guerre. Si l'hex du Caire (AY-07) ou l'hexagone de Benghazi (AS-06) sur la Carte Stratégique reçoit 25 Hits, alors l'Egypte ou la Libye se rend, et le joueur adverse gagne cette guerre (aucun effet sur les conditions de victoire). Les hexagones du Caire et de Benghazi ont chacun une valeur anti-aérienne de 5. Lorsqu'un pays perd la guerre, la valeur anti-aérienne de sa ville est perdue pour le reste de la partie.

6. La Grèce déclare sa neutralité à moins qu'une partie de son territoire ait été attaquée (c'est-à-dire pénétrée par une unité du Pacte de Varsovie), auquel cas ignorez ce résultat et relancez le dé. Si la Grèce déclare sa neutralité, toutes ses unités en dehors du territoire grec sont retirées de la carte. Aucune unité grecque ne peut être utilisée par l'un ou l'autre des joueurs pour le reste de la partie. Les unités de l'OTAN qui se trouvent en territoire grec lorsque la neutralité est déclarée ont le reste du Tour en cours pour partir ; sinon, elles sont internées et retirées de la carte.

7. La Roumanie déclare sa neutralité. L'Union Soviétique doit avoir 3 divisions (ou leur équivalent) dans l'hexagone de Roumanie sur la Carte Stratégique (AV-01) avant la fin du prochain Tour, ou toutes les Lignes de Ravitaillement des unités soviétiques sont coupées.

8. Les forces syriennes envahissent le Liban et prennent le contrôle de Beyrouth. L'hexagone de Beyrouth (AZ-06) sur la Carte Stratégique devient disponible comme base aérienne et port du Pacte de Varsovie.

9. Les tensions entre la Yougoslavie et le Pacte de Varsovie atteignent un point critique. L'hexagone de Trieste (AS-00) sur la Carte Stratégique devient disponible en tant que base aérienne et port de l'OTAN. La Bulgarie doit avoir une division (ou son équivalent) dans l'hexagone de Sofia (2003) sur la Carte Opérationnelle à la fin du Tour en cours, ou elle perd 5 Points de Ravitaillement par tour jusqu'à ce que cette condition soit remplie.

10. Des hostilités éclatent à Chypre. La Turquie doit avoir deux divisions (ou leur équivalent) et la Grèce doit avoir une division (ou son équivalent) dans leurs secteurs individuellement contrôlés de Chypre à la fin du Tour en cours, ou chaque pays qui ne le fait pas perd 5 points de ravitaillement par tour jusqu'à ce que cette condition soit remplie.

RÉSUMÉ DES CONDITIONS PRÉALABLES AUX MISSIONS AÉRIENNES

Unités Eligibles	MISSION	MODE	SEGMENT	MARQUEUR DE MISSION	POINTS DE RAVIT.
A-4, A-6, A-7, A-10, Ab-212, AH-1, AV-8B, E-6, F-4, F-5, F-14, F-15, F-16, F-18, F-100, F-104, F-111, Ka-25, Mi-8, Mi-24, MiG-17, MiG-21, MiG-23, MiG-27, MiG-29, MiG-31, Mirage, P-3, S-3, SH-3, Su-24, Su-29, Tu-20, Tu-22, Tu-26, YaK-36	COMBAT Anti-Air Interception Air-Air	Interception	Mouvement de l'ennemi, Appui aérien rapproché de l'ennemi	Anti-Air	1
	Supériorité aérienne	Offensive	Mouvement ami		
	CAP*	Interception			
	Escorte	Offensive			
	Frappe Interception aéronavale En utilisant la valeur ASM Avec la capacité de bombardement	Interception	Mouvement ennemi	Frappe (Strike)	2
	Capacité des missiles antinavires	Offensive	Mouvement ami		
	Frappe anti-sous-marine				
	CAP*	Interception			
	Frappe de bombardement ...contre des unités terrestres ...contre des unités navales ...contre des installations ...Interdiction	Offensive			
Tous sauf EWDA	FERRY	Offensive	Mouvement ami	Ferry	1
An-24, C-5, C-130, CH-47, CH-53, Il-76, Mi-2, Mi-6, UH-1	TRANSPORT Transport aéromobile	Offensive	Mouvement ami	Aucun	1
C-5, C-130, Il-76, An-24	Transport Parachutistes				
AWACS E2, TU-126	EWDA	Aucun	N'importe lequel	Aucun	0

Conditions préalables à la mission aérienne

1. L'unité aérienne doit avoir des sorties restantes dans la somme de jeu actuelle.
2. L'unité aérienne ne doit pas encore avoir effectué de sorties dans la phase d'action actuelle.
3. L'unité aérienne doit être d'un type éligible pour la mission spécifique.
4. Un approvisionnement approprié doit être disponible.
5. L'unité aérienne doit être actuellement affectée au mode approprié.

Le segment approprié doit être en cours.

* L'interception CAP peut également avoir lieu pendant la phase de mouvement de l'ennemi pour intercepter les unités aériennes ou navales ennemies qui se déplacent dans un rayon de 2 hex stratégiques ou de 20 hex opérationnels d'une unité CVN dont les unités aériennes sont en mode interception.

StratHex Portée ► OpHex Portée ►	0 0	1	2	3	4
Combat/Transport Air Units (Detection A-4, C-130, F-5, F-100, F-104, MiG-17 Surface	5				
Air	4				
A-6, A-7, A-10, AV-8B, E-6, F-4, F-16, F-18 Surface	8	7	6		
Air	5	5			
Ab-212, AH-1, CH-47, CH-53, UH-1 Surface	5				
Air	2				
F-14, F-111 Surface	8	8	7	7	6
Air	6	6	5	5	4
C-5, Surface	8	7			
Air	6	6			
F-15 (US, Israel) Surface	8	7	7	6	
Air	6	6	5	4	
MiG-29, MiG-31, Su-29 Surface	7	6	5		
Air	5	5	4		
Il-76, Su-24, Tu-26 Surface	6	5	4		
Air	4	4	4		
Mirage Surface	7	6	5		
Air	4	4	4		
Ka-25 Surface	5				
Sous-marine	4				

StratHex Portée ► OpHex Portée ►	0 0	1	2	3	4	5	1 6	7	8	9	10	11	12	13
Mi-2, Mi-6, Mi-8, Mi-24 Surface	5													
Air	1													
MiG-21 Surface	5													
Air	4													
MIG 29, MiG-27 (URSS) Surface	6	5	4											
Air	4	4	4											
MiG-23 (Bulgarie) Surface	5													
Air	4													
P-3 Surface	7	7	7	7	7	7	6	6	5	5	4			
Air	6	6	6	6	6	6								
Sub-Surface	6	6	6	6	6									
S-3 Surface	5													
Air	4													
Sous-marine	6	5	5	5	5									
SH-3 Surface	5													
Air	3													
Sous-marine	6	6	6											
Tu-20 Surface	8	8	8	8	8	8	7	6	5	4	3	3	2	1
Air	6	6	5	5	4	3	2	2	1					
An-24, Tu-22, Yak-36 Surface	5													
Air	3	3												

StratHex Range b- OpHex Range ►	0 0	1	2	3	4	5	1 6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	2 16	17	18
Combat/Unité de Transport Aérienne (Combat) US/ISRAEL Anti-Air	•																		
Sous-marine	•	•																	
ASM	•	•	•	•	•														
Bombardment	•																		
URSS Anti-Air	•																		
Sous-marine	•	•																	
ASM	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
Bombardement	•																		
AUTRES NATIONS Anti-Air	•																		
Bombardement	•																		

EXPLICATION : Les tables contiennent les portées de détection et les probabilités de détection à toutes les portées pour tous les types d'unités dans le jeu. De plus, il y a toutes les portées de missiles anti-aériens, sous-marins, antinavires et de bombardement pour toutes les unités. Pour déterminer la capacité et la probabilité de détection de l'Hexagone opérationnel pour une unité donnée, localisez d'abord le type d'unité en question dans la colonne de gauche. La ligne de chiffres à droite représente la probabilité de détection pour chaque plage d'hexagones opérationnels. Pour trouver une plage particulière, croisez le type d'unité avec la colonne Plage d'hexagones opérationnels en haut du tableau. Pour déterminer la capacité de détection de la plage d'hexagones stratégiques, trouvez la valeur Hex opérationnel la plus à droite pour une plage stratégique (StratHex) donnée. Pour déterminer la portée des missiles anti-aériens, sous-marins, antinavires et de bombardement d'une unité, repérez la nationalité sous la rubrique du type d'unité approprié. Les types d'unités qui n'ont pas de portée de combat désignée ne peuvent pas s'engager dans ce type de combat.

TABLEAU DES EFFETS DES FORMATIONS

Division	BLINDES MECAN.	AUTRES	Brigade ou Régiment BLINDES / MECAN.	INFANTERIE	ARTILL.	Autres Toutes Tailles	FORMAT.	EFFETS SUR LES COMBATS	PM POUR ENTRER	PM POUR SORTIR	TERRAIN MULTI COUT PM
Coût SP	3	2	1	1	1	1	MC	X1	1	0	X 1
ZDC/Cité	L/F	F/-	L/F	F/-	Aucune	Aucune		L'unité peut déclarer un combat.			
Coût SP	5	3	2	2	2	2	HA	X2	2	0	X 2
ZDC/Cité	L/F	F/-	F/-	F/-	Aucune	Aucune		L'unité peut déclarer un combat.			
Coût SP	7	4	3	3	3	3	DA[1]	X3	4	2[4]	X 4
ZDC/Cité	L/-	L/-	L/-	L/-	Aucune	Aucune		L'unité peut déclarer un combat.			
Coût SP	1	1	0	0	0	0	T [3]	X1/4	1	1	X½
ZDC/Cité	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune		L'unité peut déclarer un combat.			
Coût SP	2	1	1	1	2	1	HD	1 col	2	1	X 2
ZDC/Cité	L/F	F/-	L/F	F/-	Aucune	Aucune		L'unité ne peut déclarer un combat.			
Coût SP	6	3	2	2	3	2	DD [2]	3 col	4	1	P
ZDC/Cité	F/F	U-	F/F	U-	Aucune	Aucune		L'unité ne peut déclarer un combat.			
Coût SP	0	0	0	0	0	0	R	X 1/4	1	1	P
ZDC/Cité	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune		L'unité ne peut déclarer un combat.			

MC : Mouvement au contact. **HA : Assaut précipité : DA : Assaut délibéré. T : Déplacement. HD : Défense Précipitée DD : Défense délibéré. R : Reconstitution.** Unités d'infanterie Comprend les unités d'infanterie, aéroportées, aéromobiles, antichars, de marine, de forces spéciales et du génie. F : Zone de contrôle fluide. Aucune : Pas de zone de contrôle. (-) : Pas de zone de contrôle dans ou hors d'un hexagone de Cité.

1. Une unité qui exerce une ZDC de verrouillage pendant un Assaut Délibéré n'exerce cette ZDC que dans un hexagone contre lequel l'unité a déclaré le combat. La ZDC de verrouillage dans cet hexagone entre en vigueur au moment où le combat est déclaré, et prend fin lorsque le l'hex est vacant ou l'unité exerçant la ZDC se déplace ou change de formation. Les unités qui sont autorisées à entrer en DA lorsqu'elles attaquent dans ou hors d'une ville (grâce au génie) ont une ZDC verrouillée.

2. Les unités blindées ne peuvent jamais entrer en formation de Défense Délibérée dans une ville ; toute autre unité peut entrer en Défense Délibérée dans une cité. Toute unité accompagnée de sapeurs - sauf les blindés - peut entrer en Défense Délibérée lorsqu'elle ne se trouve pas dans une cité.

3. Les unités d'infanterie ne peuvent jamais entrer en formation Voyage (Travel).

4. Lors d'une poursuite, il n'y a pas de coût en Points de Mouvement pour quitter la DA en entrant en MC (voir Poursuite).

EXPLICATION : Pour localiser toutes les informations relatives à une unité terrestre dans une formation donnée, croisez la taille et le type de l'unité (par exemple, une brigade blindée) avec la ligne de formation appropriée (MC, HA, etc.). La ligne sur laquelle le type de taille et la formation se croisent fournit les informations suivantes :

Le coût en points de ravitaillement : Ceci indique combien de Points de Ravitaillement l'unité doit dépenser en combat.

ZDC. Ceci indique si l'unité a ou non une ZDC dans la formation donnée. La lettre à droite de la barre oblique correspond au statut de ZDC de l'unité dans ou hors d'une cité, et la lettre à gauche correspond au statut de ZDC de l'unité dans tous les autres terrains.

Effet de combat. Lorsque l'unité unité est impliquée dans un combat, Sa force est multipliée par ce nombre, ou le combat est décalé du nombre de colonnes indiqué sur la Table de Résolution des Combats Terrestres.

PM pour entrer/sortir. Ces Points de Mouvement doivent être dépensés pour entrer ou quitter la formation indiquée.

Multiple du coût en PM du terrain. L'unité doit multiplier le coût en PM indiqué sur le Tableau des Effets du Terrain par ce nombre, pour chaque hex pénétré pendant le mouvement.

TABLE DE RÉSOLUTION DE COMBAT TERRESTRE
Comparaison Forces Attaquant / Défenseur

DE	1-4	1-3	1-2	-2	-1	0	+ 1	+ 2	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1
1	3/0	2/0	2/0	2/0	1/0	1/0	1/0	1/0	1/1	1/1	1/1	1/1	0/1	0/1	0/2
2	2/0	2/0	2/0	1/0	1/0	1/0	1/0	1/1	1/1	1/1	1/1	0/1	0/1	0/2	0/3
3	2/0	2/0	1/0	1/0	1/0	1/0	1/1	1/1	1/1	1/1	0/1	0/1	1/2	0/2	0/3
4	2/0	2/0	1/0	1/0	1/0	1/0	1/1	1/1	1/1	0/1	1/2	1/2	0/2	1/3	0/4
5	2/0	1/0	1/0	1/0	1/0	1/1	1/1	1/1	0/1	1/2	1/2	0/2	1/3	0/3	0/4
6	1/0	1/0	1/0	1/0	1/1	1/1	1/1	0/1	0/1	1/2	0/2	0/3	0/3	0/3	0/4
7	1/0	1/0	1/0	1/1	1/1	1/1	0/1	0/1	1/2	0/2	0/3	0/3	0/4	0/4	0/5
8	1/0	1/0	1/1	1/1	1/1	0/1	0/1	1/2	0/2	0/2	0/3	1/4	0/4	0/4	0/5
9	1/0	1/1	1/1	1/1	0/1	0/1	1/2	0/2	0/3	0/3	1/4	0/4	0/5	0/5	1/6
10	1/1	1/1	1/1	0/1	1/2	1/2	0/2	1/3	1/4	1/4	0/4	0/5	0/5	0/6	0/6

Déterminez la force combinée d'attaque et la force combinée de défense impliquées dans le combat. Reportez-vous à la colonne qui reflète le mieux la comparaison des unités en attaque et en défense (utilisez la colonne la plus à gauche lorsque la comparaison des forces n'est identique à aucun titre de colonne) et lancez un dé, en appliquant les modificateurs indiqués dans le résumé suivant. Les résultats sont exprimés en Hits infligés à l'attaquant/défenseur. Les attaques dont le rapport est inférieur à 1-4 sont traitées comme 1-4. Les attaques dont le rapport est supérieur à 8-1 sont traitées comme des 8-1. Les jets de dé modifiés supérieurs à 10 sont traités comme des 10.

MODIFICATEURS DE COMBAT TERRESTRE Tout ou partie des modificateurs suivants peuvent affecter la résolution d'un combat terrestre.

Blindé contre non-blindé. Si la force attaquante est composée uniquement d'unités non blindées/non méchantes/non antichars, et que la force en défense comprend au moins un blindé/mécano, décalez de 2 colonnes vers la gauche sur la TRC. Si la force en attaque comprend au moins une unité blindée/mécanisée, et que la force en défense comprend uniquement des unités non blindées/non-mécanisée/non-anti-chars, décalez de 2 colonnes vers la droite sur le CRT.

Artillerie. Si la Force en attaque comprend de l'artillerie, ajoutez 2 au jet de dé de résolution du combat. Si la Force en défense comprend de l'artillerie, décalez de 2 colonnes vers la gauche sur la TRC. Si les forces en attaque et en défense utilisent toutes deux de l'artillerie, les deux modificateurs sont appliqués.

Guerre chimique. La guerre chimique peut entraîner des décalages de colonnes sur la TRC et des pertes de pas automatiques.

Appui aérien rapproché Une frappe d'appui aérien rapproché réussie qui s'est produite lors de l'étape d'action en cours a un effet identique à la présence d'une unité d'artillerie (voir ci-dessus).

Génie. Les unités du génie peuvent permettre aux unités attaquantes de passer en mode Assaut délibéré ou Défense délibérée dans des circonstances où cette formation est autrement interdite (voir le tableau des effets des formations). Les ingénieurs inclus parmi les attaquants peuvent également réduire le multiple défensif des unités en défense (voir le tableau des effets du terrain).

Formation. La formation d'une unité détermine le multiple de force utilisé en conjonction avec la Force de Combat ou la Force de Défense de base de l'unité (voir le Tableau des Effets des Formations).

Ravitaillement. Une unité qui est jugée non ravitaillée au moment du combat voit sa force de base réduite de moitié pour ce combat. Les unités non ravitaillées ne peuvent jamais engager le combat ; ainsi, la force réduite de moitié ne peut être utilisée que pour la défense.

Terrain. Le terrain occupé par une unité, ou dans lequel une unité attaque, détermine le multiple de force utilisé en conjonction avec la force de combat ou la force de défense de base de l'unité (voir le tableau des effets du terrain). Qualité des troupes. Les unités de qualité inégale peuvent être soumises à des décalages de colonne de la TRC.