

TOURS







10-11 octobre 1919	12 - 13 1 PR 3 PR	14-15 0 PR 4 PR	16-17 0 PR 1PR Esto 3 PR	18-19 0 PR 0PR Esto 4 PR	20-21 1 PR 0PR Esto 3 PR	22-23 0 PR 0PR Esto 4 PR
24-25 0 PR 0PR Esto 3 PR	26-27 0 PR 0PR Esto Retrait chars MkV 4 PR	28-29 1 PR 1PR Esto 3 PR	30-31 0 PR 0PR Esto 4 PR	1-2 novembre 0 PR 0PR Esto 3 PR	03-04 0 PR 0PR Esto 4 PR	05-06 0 PR 1PR Esto 3 PR

MUNITIONS, PR, Prisonniers et FATIGUE

0	1	2	3	4	5 Fatigue 1-2	6 (PR max) Fatigue 1-4	7 Fatigue Auto	8	9	10
---	---	---	---	---	---------------------	------------------------------	----------------------	---	---	----

Choix des séquences

Séq I.B.
Séq I.R.
Séq II.B.
Séq II.R.

Force 1 	Force 1 
Force 2 	Force 2 
Force 3 	Force 3 

Autres sources de PR :

- un tiers des prisonniers

Pour les Blancs :

- déserteurs Rouges : 1 PR si 5 déserteurs ou plus.
- capture de localités (3.1.1)
- prise sur les unités de réserve (notées « Rés »)

Pour les Rouges :

- réduction des pertes en PR dues aux désertions grâce à aux actions politiques (11.2).

Pilonnage : 2d6 + valeur de Feu + Modificateurs =

- 7 ou moins : sans effet
- de 8 à 10 : retraite de 1 hex des unités de moral 3 ou moins
- si 11 ou 12 : résultat « d » (désorganisé) sur une unité, et retraite de 1 hex des unités de moral 4 ou moins.
- si 13 ou + : touché (1 perte), et retraite de 1 hex des unités de moral 4 ou moins.

Mod. à la valeur de Feu : - tireur à cours de munition = x1/2

- tireur désorganisé = x1/2

Modificateurs aux dés : - terrain ou Retranchements

- contre Fort (non cumul avec terrain) : -2
- si Fort contre flotte ; ou si flotte contre Fort : +1