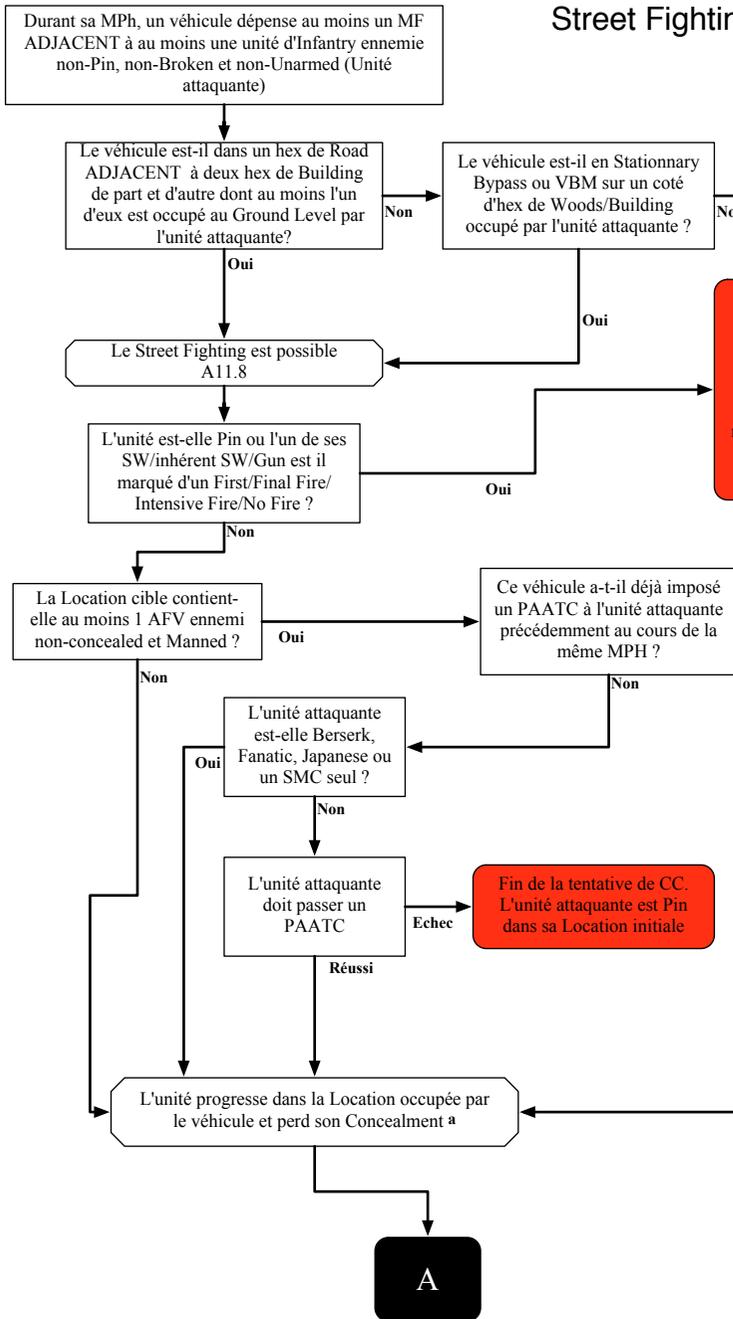
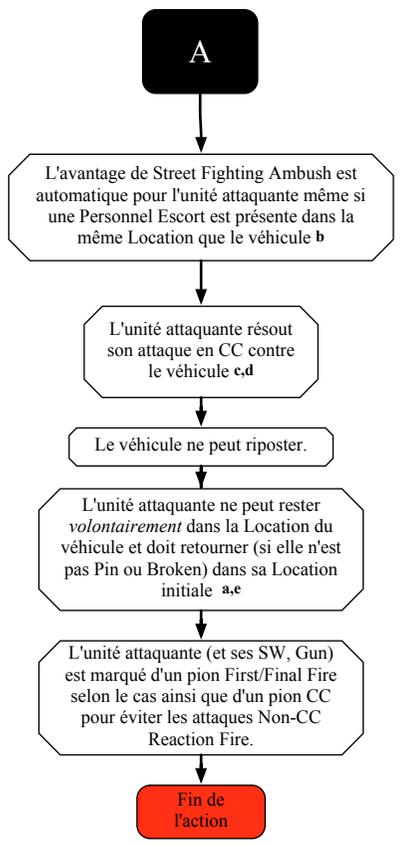


# Street Fighting CC Reaction Fire (A11.8, D7.211) 1.0



Progression impossible. Fin de la tentative de CC. L'unité attaquante reste dans sa Location initiale

Fin de la tentative de CC. L'unité attaquante est Pin dans sa Location initiale



**Résultat d'un CC vs véhicule (A11.5)**

DR Final	Effet sur le véhicule	Effets sur les PRC
≤ CCV final x 1/2	Burning Wreck	éliminés
< CCV final	Wreck	éliminés (pas de CS)
= CCV final	Immobilized	si déjà Immobilized : Crew TC
> CCV final	-	-

**PAATC (A11.6)**

NA : SMC, Fanatic, Berserk, Japanese  
 ITC : Inexperienced (A19.34)  
 ITC : Italian, Axis Minor, Allied Minor, Chinese GMD Non Elite.  
 NTC : autres

**DRM**  
 ±x : Leadership (même si le Leader ne progresse pas avec l'unité).

**ATMM (C13.7, G1.4231)**

Usage réservé à une unité Good Order et Unpinned.  
 Inf. German ≥ 44  
 T-H Hero

**ATMM check dr (Δ)**  
 dr final ≤ 3 réussi  
 ≥ 4 raté  
 6 Pinned\*

\*Unité Pin même si Berserk [EXC: T-H Hero] et CCV réduit de 1 pour les attaques suivantes.

**drm**

HS/Crew* :	+1
SMC* :	+2
CX :	+1
vs non-AFV* :	+1
T-H Hero <44 :	+1

\*NA pour les T-H Hero

● Si un SMC fait un ATMM check, aucune unités combinés peut effectuer le sien d'elle-même.  
 ● CC DR original = 12 : ATMM malfunction, Casualty reduction possible (A11.621)  
 ● Gunflash si le véhicule est endommagé (E1.85)

**Valeurs de CCV (A11.5)**

Squad :	5
Crew :	4
HS :	3
T-H Hero :	5
autres SMC :	2

**Modificateurs de CCV :**

Assault Engineers :	+1
Inexperienced :	-1
Par SMC combiné :	+1
Area Fire :	-1
Guarding > US # :	-1

**a :** L'unité subit les effets des éventuels Mines/FFE/Residual FP présents dans la Location. Ils sont résolus en considérant que l'unité effectue un Assault Movement. Elle peut bénéficier des éventuels SMOKE/TEM présents.

**b :** -1 CC DRM en faveur de l'attaquant (maintient du Concealment et Ambush Withdrawal sont NA)

**c :** Crew Small Arms A11.621 s'applique (Attaque d'un véhicule non-Abandonned et Crewed, 12 = Casualty Reduction)

**d :** Deux unités au plus peuvent se combiner pour ce CC et au moins l'une d'entre elles doit être un SMC qui ajoute son +1 au CCV. Seul le véhicule est affecté (et éventuellement ses PRC si le véhicule est détruit).

**e :** Une unité attaquante ayant pénétré dans une Location de Wire doit rester sur le pion de Wire

**f :** Seulement pour l'attaque de l'unité avec laquelle le SMC est combiné

**g :** inclus Turreted MA ≤ 15 mm

**h :** OT (Véhicule sur fond blanc), Partially Armored (étoile près d'un AF)

**i :** Abandonned, Bogged, Immobilized, Shocked, Stunned

**j :** NA si Broken/Pin/Unarmed/Withdrawing from CC/BU

**DRM CC Street Fighting (A11.6)**

Leadership <b>f</b>	±x
Hero <b>f</b>	-1
Street Fighting Ambush	-1
vs véhicule unarmored	-3
vs véhicule sans MG inhérente, en fonction et Manned <b>g</b>	-1
vs véhicule Motion/Non-Stopped	+2
vs AFV OT ou Partially Armored (CE ou non) <b>h</b>	-2
vs CE CT AFV	-1
vs AFV Immobile <b>i</b>	-1
par HS/Crew ennemi dans la Location du CC <b>j</b>	+1
par squad ennemi dans la Location du CC <b>j</b>	+2
Utilisation d'ATMM (C13.7)	-3