

TABLE DES RÉSULTATS DE COMBAT

Dé	1/2-	1/1	2/1	3/1	4/1	5/1	6/1	7/1+
1	3/0	2/0	1/0	1/0	1/1	1/1	0/1	0/2
2	3/0	2/0	1/0	1/0	1/1	0/1	0/1	0/2
3	3/0	1/0	1/0	1/1	1/2	1/3	1/3	1/3
4	2/0	1/0	1/1	1/2	1/2	1/3	1/3	1/3
5	2/1	2/1	1/1	1/2	1/2	1/3	1/4	1/4
6	2/1	2/2	1/2	1/2	1/3	1/4	0/4	0/5
7	1/1	2/2	0/2	1/2	1/3	1/4	0/4	0/5
8+	0/1	1/2	0/2	1/3	1/4	1/5	0/5	0/6

Résultats

A/D : résultat pour Attaquant/Défenseur, en nombre de pas de perte ;

0,1,..., 6 : pas de perte subis par l'Attaquant/Défenseur ;

Les rapports de combat supérieurs à 7/1 sont traités comme 7/1 ;

Les rapports de combat inférieurs à 1/2 sont traités comme 1/2.

Modificateurs

+1 au dé si **toutes** les unités d'une même formation attaquent le même hex.

+1 au dé si au moins une unité attaquée est *non ravitaillée*.

+1 colonne pour une attaque concentrique.

-1 au dé pour une attaque contre un hex de terrain escarpé.

-1 au dé pour une attaque à travers une rivière.

-1 colonne pour une attaque contre un hex. de Position Dominante.

-1 colonne pour une attaque contre un défenseur qui a attribué une CL pour sa défense ou **+1 colonne** pour une attaque si l'attaquant a attribué une CL à son attaque. (Maximum 3 colonnes vers la gauche ou la droite).

+/-1 colonne par marqueur aérien. (Maximum 2 colonnes).

TABLE DES EFFETS DU TERRAIN

TERRAIN	COÛT EN PM	EFFETS SUR LE COMBAT
Clair	1 PM	Empilement : 6 SP
Difficile	Infanterie : 1 PM Autre : 2 PM	-1 au dé (en faveur du défenseur) Empilement : 4 SP
Position Dominante	Infanterie : 2 PM Autre : seulement via route ou voie ferrée	-1 colonne (en faveur du défenseur) (rappel : facteur de support d'un QG augmenté de +2)
Route/Voie Ferrée	Potentiel de mouvement x 2	Empilement : Idem terrain de l'hex
Rivière	+1 PM supplémentaire au coût du terrain de l'hex. d'entrée	Idem terrain de l'hex -1 au dé (en faveur du défenseur) si au moins une unité attaquante combat à travers un ruisseau
Village	1 PM	-1 au dé (en faveur du défenseur) Empilement : idem terrain de l'hex
Ville	1 PM	-1 colonne (en faveur du défenseur) Empilement : 6 SP
Bois	Infanterie : 1 PM Autre : 2 PM	-1 au dé (en faveur du défenseur) Empilement : 4 SP
Source de Ravitaillement	Idem terrain de l'hex.	Idem terrain de l'hex.
Lac	Impassable	Interdit

Note

Les effets du terrain sur le combat sont cumulatifs, par exemple un hex. difficile contenant un bois a un modificateur défensif de -2 au dé : -1 pour le terrain escarpé et -1 pour le bois.