TABLE DES COMBATS TERRESTRES

JET DE De	1/4	1/3	1/2	1/ 1	2/1	3/1	4/1	5/1	6/1	7/1
0	AD	AD	AD	AD	AD	AR	—	EX	EX	DR
1	AD	AD	AD	AD	AR	—	EX	EX	DR	DR
2	AD	AD	AD	AR	—	EX	EX	DR	DR	DD
3	AD	AD	AR	—	EX	EX	DR	DR	DD	DD
4	AD	AR	—	EX	EX	DR	DR	DD	DD	DD
5	AR	—	EX	EX	DR	DR	DD	DD	DD	DD
6	—	EX	EX	DR	DR	DD	DD	DD	DD	DD
7	EX	EX	DR	DR	DD	DD	DD	DD	DD	DD

Traiter les rapports de force sous 1/4 comme 1/4 et au-dessus de 7/1 comme 7/1.

Modificateurs

+1 Si chef en attaque sans chef en Déf.

-1 Si attaque à travers une rivière

-1 Si attaque par temps de pluie

-1 Si attaque par temps de tempête

-2 Si attaque lors d'une mousson

-2 si défense dans un terrain difficile

AD Attaquant Détruit toutes les unités attaquantes sont éliminées et sont placés dans la force pool

AR Attaquant Recule d'un hex effectué par le défenseur, vers un hex adjacent (sans saut d'île en île). Pas de retraite dans une ZdC ennemie. Une unité peut violer les limites d'empilement jusqu' à trouver un hex qui respecte ces limites. Si une unité ne peut pas y satisfaire elle est éliminée.

— **Pas d'effet** Le combat n'est pas concluant

EX Echange. Chaque joueur totalise les valeurs imprimées des unités impliquées dans le combat Le côté avec le plus petit total sont éliminés. L'autre joueur doit éliminer les unités dont le total est au moins égal à celles perdues par le premier et placées dans le pool de force. Les unités attaquantes survivantes peuvent avancer dans l'hexagone du défenseur en respectant les limites de l'empilement. Les chefs ne comptent pas dans les échanges.

DR : Défenseur Recule, comme **AR**, mais s'applique à l'hexagone du défenseur. Les attaquants peuvent avancer dans l'hexagone.

DD : Défenseur détruit, comme AD, mais s'applique à l'hexagone du défenseur. Les attaquants peuvent avancer dans l'hexagone.

RESULTATS DES COMBATS DE SURFACE (UNITES NAVALES)

Jet de dé	Rapports forces							
	1/2	1/1	3/2	5/3	2/1	3/1	4/1	
-1	—	—	—	—	—	—	—	-1
0	—	—	—	—	—	—	E	0
1	—	—	—	—	—	E	E	1
2	—	—	—	—	E	E	E	2
3	—	—	—	E	E	E	C	3
4	—	—	E	E	E	C	C	4
5	—	E	E	E	C	C	C	5
6	E	E	E	C	C	C	C	6

Modificateurs

+3 points de combat pour chaque type H tirant sur une unité L ou C.

-1 pour attaque dans une mer étroite

-1 pour toutes les attaques lors d'une attaque amphibie

RESULTATS

E : endommagé, l'unité est renvoyée dans le pool de forces à la fin du round de combat.

C : Coulé, l'unité est détruite et est retiré du jeu à la fin du round.

RESULTAT DES COMBATS AERIENS

Jet de dé		Rapports forces							
	1/4	1/3	1/2	2/3	1/1	3/2	2/1	3/1	4/1
1	AE	AE	AE	AA	AA	AA	X	—	DA
2	AE	AE	AA	AA	X	X	—	DA	DA
3	AE	AA	AA	AA	—	—	DA	DA	DA
4	AA	AA	AA	—	—	DA	DA	DA	DE
5	AA	AA	—	X	X	DA	DA	DE	DE
6	E	—	X	DA	DA	DA	DE	DE	DE

AE Attaquant éliminé : une unité de l'attaquant est éliminée et est placée dans la réserve de forces.

AA abandon de l'attaquant une unité de l'attaquant abandonne au choix du joueur, elle reste dans l'hexagone jusqu'au segment de réorganisation mais sont ignorés pour les futurs combats.

— Pas d'effet.

X échange chaque joueur doit retirer une unité

DA abandon du défenseur, comme AA.

DE : Défenseur Elimine comme AE, pour le défenseur