RESULTATS COMBATS ANTI-AERIENS

Jet de dé		Facteurs					
		1-10	11-20	21-30	31-50	51-70	71+
	1	—	—	—	—	1	2
	2	—	—	—	1	2	2
	3	—	—	1	2	2	3
	4	—	1	1	2	3	4
	5	1	1	2	3	4	4
	6	1	2	2	4	4	5

— Pas d'effet

Nombre : Abandon le nombre spécifié d'unités aériennes est annulé. Les unités annulées ne peuvent pas effectuer leur bombardement.

RÉSULTATS DES COMBATS DE BOMBARDEMENTS TERRESTRES

Jet de dé	AIR	1-7	8-14	15-21	22-28	29-35	36+
	NAVAL	1-10	11-20	21-30	31-40	41-50	51+
	1	—	—	—	—	1	2
	2	—	—	—	1	2	2
	3	—	—	1	2	2	3
	4	—	—	1	2	3	4
	5	—	D	2	3	4	4
	6	D	D	2	4	4	5

RESULTATS

— Pas d'effet

D : Désorganisé. La cible est désorganisée pour le reste du tour de jeu. Retourner la cible pour montrer son statut. Son facteur de combat est réduit de moitié (gardez les fractions).

Des désorganisations supplémentaires sur la même cible sont traités comme sans effet.

RÉSULTATS DES COMBATS DE BOMBARDEMENTS TERRESTRES

	Facteurs Aériens						
Jet de dé	TERR.	1-7	8-14	15-21	22-28	29-35	36+
	NAVAL	1-10	11-20	21-30	31-40	41-50	51+
	-2	—	—	—	—	—	—
	-1	—	—	—	—	—	E
	0	—	—	—	—	E	E
	1	—	—	—	E	E	C
	2	—	—	E	E	C	C
	3	—	E	E	C	C	C
	4	E	E	C	C	C	C
	5	E	C	C	C	C	C
	6	C	C	C	C	C	C

Modificateurs

-1 pour les attaques effectuées par des avions basés à terre

-2 pour l'attaque d'une unité navale de type H

+1 pour l'attaque d'une unité de type C (porte-avions)

+2 pour l'attaque d'une unité navale à l'ancre

RESULTATS

— Pas d'effet

E Endommagé. La cible est endommagée et est immédiatement renvoyée dans la réserve de force.

C Coulé. La cible est coulée et retirer du jeu de façon permanente.