

Table de résolution des combats

2d6 :	1-	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
	Victoire du défenseur							Victoire de l'attaquant								
Moral dom	Att Déf	Att Déf	Att Déf	Att Déf	Att Déf	Att Déf	Att Déf	Att Déf	Att Déf	Att Déf	Att Déf	Att Déf	Att Déf	Att Déf	Att Déf	
m6	^D 2r/ -/a1 2d	^D 1r/ -/ 1d da1	^D 1r/ -/ 1d da1	^D 1r/ -/ 1d da1	2/1r/ -/a1 1d	1/rd - 1/rd	1/r/d - 1/rd	1d a r/d /1	1 a 1/rd /d /r2	d a 1/rd /- /r2	1 r2 d a /1r/1d	1a/ 1r da /1d	a 1 r2 /1rd	a 1dr	a 2dr	
m5	^D 2r/ -/a1 1rd	^D 1r/ -/ 1d da1	^D 1r/ -/ 1d da1	^D 1r/ -/ 1d	1/rd - 1/rd	1/rd - 1/rd	1/r/d r/d 1/rd	1d a r/d /1	1 a 1/rd /d /r2	d a rd /- /r2	1 1r a /1d	1a/ 1r da	a 1dr	a 1dr	a 2dr	
m4	^D 2r/ -/a1 1rd	^D 1r/ -/ rd da1	^D 1r/ -/ rd	^D 1r/ -/ 1d	1/rd r/d 1/rd	1/rd r/d 1/rd	1/r/d r/d 1/rd	1d a r/d /1	1 a1 rd /d /r2	d a rd /-	1 1dr a	1a/ 1dr da	a 1dr	a 1dr	a 2dr	
m3	2dr -/a1	^D 1r/ -/ 1d/rd	^D 1r/ -/ rd	^D 1r/ r/d 1d	^D 1/ r/d rd	^D 1/ r/d rd	^D 1/ r/d rd	1d r 1 a1 rd	1 a1 rd /d	d a1 dr /-	1 1dr a1	1a/ 1dr da	a 1dr	a 1R	a 0R	
m2	2dr -	1dr -	^D 1r/ r/d 1d/rd	^D 1r/ r/d rd	^D 1/ r/d rd	^D 1/ r/d rd	^D 1/ r/d rd	1d r 1 dr	1 dr 1	d a1 dr /-	1 1dr a1	1a1/ 1dr da1	a1 1R	a 0R	a 0R	
m1	1R -	1dr r/d	1dr r/d	^D 1r/ r/d 1d/rd	^D 1/ r/d rd	^D 1/ r/d rd	^D 1/ r/d rd	1d dr 1 dr	1 dr 1	d dr d	1 1R a1	1a1/ 1R da1	a1 0R	a1 0R	a 0R	

Modificateur au moral dominant : -1m pour les piles en situation d'encerclement. +2m si Trotsky est présent.

+1 perte obligatoire par camp si les deux camps ont au moins 4 PE d'unités de combat engagés chacun

Le perdant commence par appliquer ses résultats.

Case vide ou « - » : aucun effet.

« / » : choix entre différents résultats possibles par le propriétaire des unités.

« ^D » : le défenseur choisit pour son adversaire entre les résultats possibles.

1, 2, (chiffre seul ou à gauche d'une lettre) : pertes.

« a » : avance obligatoire d'au moins 1 unité du vainqueur de 1 ou 2 hexs (conditions pour 2 hexs : cf 8.2.7).

« a1 » : avance obligatoire du vainqueur mais limitée à 1 hex.

« d » : désorganisation des unités engagées

« r » : retraite d'un hex

« r2 » : retraite de 2 hexs

« dr » : Déroute de 2 hexs.

« R » : reddition

Modificateurs aux dés d'attaque

- +/- ratio Attq /Déf (<1/4 = -4 ; 1/3 = -3 ; 1/2 = -2 ; 1/1,5 = -1 ; 1/1 = +0 ; 1,5/1 = +1 ; 2/1 = +2, etc. (+5 max)).

- +/- différentiel des Qualités dominantes

- +1/-1 si supériorité/infériorité des Feux de soutien (dont aériens)

- +1/-1 si plus ou moins de pions Chars/AB

- +1 en attaque si Char présent (en plus de l'effet Char de ci-dessus)

- +1 en attaque si soutien aérien (en plus de la prise en compte dans les soutiens)

- +1 si attaque de nuit (ANO)

- +/- bonus spécial de QG

- +2 si encerclement

- +1 si attaque de cavalerie Q5+ en terrain clair sans cavalerie Q5+ adverse

- -valeur défensive du terrain (et retranchements)

Modificateurs à la valeur de combat (cumulables) :

- unité « A cours de munitions » = x1/2

- unité en Déroute = x1/2

- désorganisation = x1/2