

Tabella degli Assalti

	1 - 2	1 - 1.75	1 - 1.5	1 - 1.25	1 - 1	1.5 - 1	2 - 1	2.5 - 1	3 - 1	3.5 - 1	4 - 1	5 - 1
1	1D2R	1D2R	1D2R	D2R	1D1R	1D1R	D1R	D1	1D1	1D1	1D1	D1
	--	--	D1	D1	D1	D1	D1	D1R	D1R	1D1R	D2R	1D1R
2	1D2R	1D2R	D2R	1D1R	D1R	D1R	1D1	1D1	D1	D1	D1	--
	--	D1	D1	D1	D1	D1	D1R	D1R	1D1R	D2R	1D2R	1D2R
3	1D2R	D2R	1D1R	D1R	1D1R	1D1	1D1	D1	D1	D1	--	--
	D1	D1	D1	D1	1D1	1D1R	1D1R	1D1R	D2R	1D2R	1D2R	1D2R
4	D2R	1D1R	1D1R	1D1R	1D1	1D1	1D1	D1	D1	--	--	--
	D1	D1	1D1	1D1	1D1R	1D1R	1D1R	D2R	1D2R	1D2R	1D2R	1D2R
5	1D1R	D1R	D1R	1D1	D1	D1	D1	D1	--	--	--	--
	D1	D1	D1	1D1R	D1R	D1R	D2R	1D2R	1D2R	1D2R	1D2R	1D3R
6	D1R	D1R	D1	D1	D1	D1	D1	--	--	--	--	--
	D1	D1	D1R	D1R	D1R	D2R	1D2R	1D2R	1D2R	1D3R	1D3R	2D3R

Note:

Risultati sopra (sfondo bianco) per l'attaccante; risultati sotto (sfondo marrone) per il difensore.

Se il rapporto di forza finale è sotto l'1:2, il risultato è in automatico 1D2R per l'attaccante.

Se la colonna risultante finale è oltre il 5:1, usare sempre la colonna 5:1

Risultati:

-- : Nessun Effetto

#D#R : Il numero prima di "D" indica il numero totale di livelli persi nell'esagono dalla fazione interessata (in totale, non per unità); il numero dopo indica i Punti di Disorganizzazione inflitti a ciascuna unità coinvolta. La lettera «R» indica che le unità coinvolte devono ritirarsi dall'esagono (vedere 13.4.5). Il primo livello perso deve essere preso dall'unità il cui morale è stato usato in combattimento (di solito il più alto).

Modificatori (Spostamenti di Colonna a sinistra; tutti cumulativi):

-1 per ogni Livello di Trincea nell'hex difensore

-1 per ogni Livello di Terreno attraversato in salita nell'Assalto. Usare la condizione più vantaggiosa al difensore, se l'Assalto avviene da più hex

-1 se ogni unità che assalta ha passato un Fiume per entrare nell'hex

-1 se il difensore è in un hex Paese, Bosco o Alta Montagna

-3 se ogni unità che assalta (solo unità di Montagna possono) ha passato un lato di Dirupo per entrare nell'hex assaltato

-1 per ogni livello di morale corrente del difensore (se ci sono più unità, sceglie il proprietario)

+1 per ogni livello di morale corrente dell'attaccante (se ci sono più unità, sceglie il proprietario)

Tabella Bombardamento / Fuoco Difensivo

	0	1	2 - 3	4 - 5	6 - 8	9 - 11	12 - 15	16 - 20	21 - 25	26 - 30	31 - 35	36 +
1	*	*	D1	D2	1D1	1D1T	1D2T	D3	2D1T	2D2T	2D2T	2D2
2	—	*	*	D1	D2	1D1	1D1T	1D2T	D3	2D1T	2D2T	2D2
3	—	—	*	*	D1	D2	1D1	1D1T	1D2T	D3	2D1T	2D2
4	—	—	—	*	*	D1	D2	1D1	1D1T	1D2T	D3	2D1
5	—	—	—	—	*	*	D1	D2	1D1	1D1T	1D2T	D3
6	—	—	—	—	—	—	*	D1	D2	1D1	1D1T	1D2

Risultati:

- : Nessun Effetto

* : Tira ancora, 1-3 = "D1", 4-6 = "--"

#D# :

Il numero prima di "D" indica il numero totale di livelli persi nell'esagono bersaglio (in totale, non per unità); il numero dopo indica i Punti di Disorganizzazione inflitti a ciascuna unità del bersaglio. Un risultato «T» indica che il Livello di trincea nell'hex (se presente) è ridotto di uno. Se il Bombardamento è fatto solo da Artiglieria di Montagna il «T» è ignorato.

Modificatori (Spostamenti di Colonna a sinistra; tutti cumulativi):

-1 per ogni Livello di Trincea nel bersaglio. Non si applica al Fuoco Difensivo

-1 se il difensore è in un hex di Paese o Bosco

-1 se il bersaglio è in Alta Montagna (Liv.8). Non si applica al Fuoco Difensivo

+1 al Fuoco Difensivo (solo Fanteria adiacente) se almeno un'unità che spara è ad un Livello più alto del bersaglio

+1 al Fuoco Difensivo (solo Fanteria adiacente) per ogni Livello di trincea in cui sono le unità che sparano. Usare il minore se più unità sparano da livelli diversi