

Attaquant →		Table des Résultats du Combat																
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
Défenseur ↓	1	♦	♦	DR+2	DR+2	DR+2	DD+3	DD+3	DD+3	DE+4	DE+4	DE+4	DE+4	DE+4	DE+4	DE+4	DE+4	1
	2	♦	♦	♦	DR+2	DR+2	DR+2	DD+3	DD+3	DD+3	DE+4	DE+4	DE+4	DE+4	DE+4	DE+4	DE+4	2
	3	AS+2	♦	♦	♦	DR+2	DR+2	DR+2	DD+3	DD+3	DD+3	DD+3	DD+3	DE+4	DE+4	DE+4	DE+4	3
	4	AS+2	AS+2	♦	♦	♦	DR+2	DR+2	DR+2	DR+2	DD+3	DD+3	DD+3	DD+3	DD+3	DD+3	DE+4	4
	5	AS+2	AS+2	AS+2	♦	♦	♦	♦	DR+2	DR+2	DR+2	DD+3	DD+3	DD+3	DD+3	DD+3	DD+3	5
	6	AA+3	AS+2	AS+2	AS+2	♦	♦	♦	♦	DR+2	DR+2	DR+2	DR+2	DR+2	DR+2	DD+3	DD+3	6
	7	AA+3	AA+3	AS+2	AS+2	♦	♦	♦	♦	♦	DR+2	DR+2	DR+2	DR+2	DR+2	DR+2	DD+3	7
	8	AA+3	AA+3	AA+3	AS+2	AS+2	♦	♦	♦	♦	♦	DR+2	DR+2	DR+2	DR+2	DR+2	DR+2	8
	9	AA+3	AA+3	AA+3	AS+2	AS+2	AS+2	♦	♦	♦	♦	♦	DR+2	DR+2	DR+2	DR+2	DR+2	9
	10	AA+3	AA+3	AA+3	AA+3	AS+2	AS+2	AS+2	♦	♦	♦	♦	♦	DR+2	DR+2	DR+2	DR+2	10
	11	AA+3	AA+3	AA+3	AA+3	AS+2	AS+2	AS+2	AS+2	♦	♦	♦	♦	♦	DR+2	DR+2	DR+2	11
	12	AA+3	AA+3	AA+3	AA+3	AA+3	AS+2	AS+2	AS+2	AS+2	♦	♦	♦	♦	♦	♦	DR+2	12
	13	AA+3	AA+3	AA+3	AA+3	AA+3	AS+2	AS+2	AS+2	AS+2	AS+2	♦	♦	♦	♦	♦	DR+2	13
	14	AA+3	AA+3	AA+3	AA+3	AA+3	AA+3	AS+2	AS+2	AS+2	AS+2	AS+2	♦	♦	♦	♦	♦	14
	15	AA+3	AA+3	AA+3	AA+3	AA+3	AA+3	AS+2	AS+2	AS+2	AS+2	AS+2	♦	♦	♦	♦	♦	15
	16	AA+3	AA+3	AA+3	AA+3	AA+3	AA+3	AA+3	AS+2	AS+2	AS+2	AS+2	AS+2	AS+2	♦	♦	♦	16

DRM de Combat Stratégique	
Faction de l’Axe	
+2	Un port de l’Axe en Zone Maritime 1, 2, 7, or 9 (vs. Occident)
+1	Un port de l’Axe en Zone Maritime 3 ou 4 (vs. Soviet et Occ)
+2	Un port de l’Axe en Zone Maritime 6 (vs. Soviétique)
+1	Un port de l’Axe en Zone Maritime 31 (vs. Occident)
+2	Un port de l’Axe en Zone Maritime 32 (vs. Soviet et Occ)
Faction Sovétique	
+2	Unité aérienne soviétique dans un port en Zone Maritime 13 et aucun chasseur ou navire de guerre Occ dans un port dans la Zone 13.
+1	Par trois pays alliés conquis par l’Axe. Arrondi au supérieur.
Faction Occidentale	
+2	Les USA sont un pays occidental.
+2	Chasseur ou navire de guerre Occ dans un port dans la Zone 13.
+1	Par marqueur Bombed dans un hex d’usine en Allemagne.
Toute Faction	
+/-? DRM de marqueurs d’événements engagés.	
Après avoir lancé les dés du Combat	
Le résultat modifié d'un camp est divisé par 2 pour chaque point suivant. Arrondissez au supérieur après chaque division	
marqueur d’évènement engagé.	

Résultats du Combat Stratégique	
♦:	Diminuez la valeur du marqueur Fac Lost pour l’Allemagne et le pays allié respectif (UK ou URSS) de un chacun.
DR, DD, DE :	Diminuez la valeur du marqueur Fac Lost de l’Allemagne de 1. Augmentez la valeur du marqueur Fac Lost allié respectif de 1.
AS, AA :	Augmentez la valeur du marqueur Fac Lost de l’Allemagne de 1. Diminuezla valeur du marqueur Fac Lost allié respectif de 1.
Note:	Un marqueur Fac Lost ne peut être < 1 ou > 9 dans les cases de la piste des Usines Supplémentaires.

DRM de Combat Terrestre	
Assaut ou Attaque Mobile - s’applique à l’unité Principale en Att ou Def	
+2	Unité allemande
+1	Unité française, UK, ou USA
+1	Unité d’élite. <i>L’unité a un symbole étoile.</i>
−2	Unité à force réduite
−2	Unité en ravitaillement faible
+1	Unité de choc défendant, ou attaquant une unité, dans un hex en météo bonne.
+2	Char défendant, ou attaquant une unité, dans un hex en météo bonne.
+1	Char défendant, ou attaquant une unité, dans un hex en météo mauvaise.
+2	Attaquer un défenseur isolé* sauf dans un fort sur une île.* <i>Le défenseur n’a aucun hex de retraite éligible non adjacent à un fort, ville ou unité terrestre ami.</i>
−2	Attaquer une unité dans un hex en météo mauvaise.
−1	Attaquer une unité dans un hex contenant une ville et/ou du terrain Difficile. <i>c’est -1 en tout, pas −1 par type de terrain dans l’hex.</i>
−2	Attaquer à travers un côté d’hex de Détroit.
−1	Attaquer à travers un côté d’hex de Canal, Montagne ou Rivière.
+2	Soutien aérien d’une unité aérienne et l’hex en défense est en météo bonne.
+1	Soutien aérien d’une unité aérienne et l’hex en défense est en météo mauvaise.
+/-? DRM de marqueur d’événements engagés.	
Assaut - En plus des DRM de l’Attaquant Principal ci-dessus	
+2	per unité de char ou choc supplémentaire attaquant une unité dans un hex en météo bonne ou mauvaise. <i>En météo mauvaise, appliquez le DRM +1 ci-dessous.</i>
+1	par Attaquant supplémentaire sauf unité de Char ou Choc appliquant le DRM +2 ci-dessus.
Invasion Amphibie - Assaut En plus de tout DRM ci-dessus	
−1	Attaquer une unité dans n’importe quel hex.
+2	Soutien naval, attaque dans un hex côtier en météo bonne.
+1	Soutien naval, attaque dans un hex côtier en météo mauvaise.
Après avoir lancé les dés du Combat	

Le résultat modifié d'un camp est divisé par 2 pour chaque point suivant.	
Arrondissez au supérieur après chaque division	
- Une ou plusieurs unités terrestre d’un camp est Non Ravitaillée. - Unité déffendant dons, ou attaquant dans un hex en météo sévère. - Attaquer une unité terrestre occupant un fort.<i>Ceci ne peut être qu’un Assaut.</i>	

Séquence de Résolution du Combat	
Etape 1)	Combat terrestre uniquement : Si c’est une attaque mobile, l’unité en attaque est l’attaquant principal. Si c’est un assaut impliquant plusieurs unités en attaque, l’attaquant déclare une unité comme attaquant principal et jusqu’à deux autres comme attaquants supplémentaires.
Etape 2)	Chaque camp utilise un marqueur « Will commit »/ « Will not commit » (engagera/ n’engagera pas) pour décider secrètement s’il engage des éléments suivants dans le combat. Les deux camps révèlent leurs choix simultanément. - N’importe quel nombre de marqueurs événements (14) selon leurs règles. - combat terrestre uniquement : une unité aérienne.
Etape 3)	Combat terrestre uniquement : Si les deux camps ont engagé une unité aérienne, stoppez temporairement la séquence de combat terrestre. Résolvez un combat air/naval entre les unités aériennes pour déterminer le camp qui pourra appliquer le DRM de soutien au sol. L’attaquant au sol est aussi l’attaquant pendant le combat air/naval. Après la résolution du combat air/naval, continuez le combat avec l’étape 4.
Etape 4)	Chaque camp détermine son propre modificateur selon la liste des modificateurs du combat livré. Après avoir ajouté tous les modificateurs d’un camp, le DRM maximum qui peut être appliqué à ce camp est + ou − 10.ach side determines its
Etape 5)	Chaque camp lance un dé et applique son propre DRM au résultat. Chaque camp vérifie ensuite la liste des modificateurs sous « après avoir lancé les dés de combat » pour voir s’il divise son résultat modifié par deux. Arrondissez au supérieur après chaque division. Un résultat final modifié inférieur à 1 est traité comme un 1.
Etape 6)	Sur la table des résultats du combat, croisez la valeur finale de l’attaquant en haut avec la valeur finale du défenseur sur le côté. Regardez le résultat trouvé dans la liste des résultats du combat pour le type de combat livré et appliquez ce résultat.

Résultats du Combat Terrestre	
Important: Pour tous les résultats, ignorez la partie +# de la TRC.	
♦:	Pas d’Effet - Le combat est terminé.
DR:	Défenseur Retraite Le défenseur doit retraiter d’un hex en s’éloignant de l’attaquant (n’importe lequel en Assaut). <i>S’il ne peut pas retraiter, appliquez le résultat Défenseur ne peut pas retraiter.</i> S’il occupe un fort, la faction choisit de retraiter ou d’appliquer le résultat <i>Défenseur ne peut pas retraiter</i> .
DD:	Défenseur Désorganisé <u>Si le défenseur est une unité réduite</u> , éliminez-la. Puis, si c’était une Attaque Mobile, mettez un marqueur No EZOC dans l’hex du défenseur. <u>Si le défenseur est à pleine puissance</u> , réduisez-le. Puis le défenseur (même s’il occupe un fort) doit retraiter d’un hex en en s’éloignant de l’attaquant (n’importe lequel en Assaut). <i>S’il ne peut pas retraiter, appliquez le résultat Défenseur ne peut pas retraiter.</i>
DE:	Défenseur Éliminé Éliminez le défenseur (qu’il soit à pleine puissance ou réduit). Puis, si c’était une Attaque Mobile, mettez un marqueur No EZOC dans l’hex du défenseur.
AS:	Attaquant Stoppé Le combat est terminé et l’activation de l’attaquant est terminée.
AA:	Attrition de l’Attaquant <u>Si l’Attaquant Principal est une unité réduite</u> , éliminez-la. <u>Si l’Attaquant Principal est une unité à pleine puissance</u> , réduisez-la. Le combat est terminé et l’activation de l’attaquant est terminée.
Interdictions de Retraite	
- Une unité ne peut pas retraiter dans une ville ou un fort ennemi. - Une unité ne peut pas retraiter dans un hex en ZDCE sauf si l’hex contient une ville ou un fort ami, et l’unité met aussi un hex d’écart entre elle et l’attaquant. - Une unité ne peut pas violer les interdictions du mouvement terrestre ni des limites d’empilement.	
Le Défenseur ne peut pas Retraiter	
<u>Si le défenseur est une unité réduite</u> , éliminez-la. Puis, si c’était une Attaque Mobile, mettez un marqueur No EZOC dans l’hex du défenseur.	
<u>Si le défenseur est à pleine puissance</u> , réduisez-le. L’unité reste dans l’hex et le combat est terminé.	

Unconditional Surrender!

DRM de Combat Air / Naval	
+2	Unité aérienne allemande
+1	Unité navale allemande
+2	Unité navale UK ou USA
+1	Unité aérienne UK ou USA
+1	Unité navale française
+2	Unité aérienne occ en défense en Angleterre contre Frappe Aérienne d’une unté hors Angleterre.
+2	Porte-avions en météo bonne
+1	Porte-avions en météo mauvaise
−1	Porte-avions en météo sévère
−2	Unité de bombardier
−2	Unité de convoi
−2	Unité en ravitaillement faible
+1	Unité aérienne contre unité navale
−2	Unité défendant dans, ou attaquant dans un hex en Zone Maritime en météo mauvaise.
−?	Le nombre de sorties de l’unité
+/-?	DRM de marqueur engagé
Après le jet de Combat	
Le résultat modifié d'un camp est divisé par 2 pour chaque point suivant. Arrondissez au supérieur après chaque division.	
- L’unité est Non Ravitaillée - Unité défendant dans, ou attaquant dans un hex en Zone Maritime en météo sévère.	

Résultats du Combat Air / Naval	
Effectuez les étapes 1 et 2 ci-dessous	
Etape 1: Sorties	
Ajoutez des sorties à chaque unité selon le résultat de la TRC.	
♦: L’attaquant et le défenseur ajoutent chacun une Sortie.	
DR, DD, DE:	L’attaquant ajoute une sortie. Le défenseur ajoute un nombre de sorties égal au résultat +# de la TRC.
AS, AA:	Le défenseur ajoute une sortie. L’attaquant ajoute un nombre de sorties égal au résultat +# de la TRC.
Etape 2: Effet	
Consultez la liste suivante pour les autres effets.	
- Si le combat était une Frappe Aérienne, il est terminé. - Si le combat était dû à l’engagement d’une unité en combat terrestre des deux camps, voir Soutien Aérien. - Si le combat était contre une unité en escorte, voir <i>Escorte</i> ci-dessous. - Si le combat était contre une unité effectuant une Invasion Amhibie, un Bombardement, un Mouvement Naval ou le Tracé d’une Ligne de Ravitaillement, voir <i>interdiction</i> ci-dessous.	
Soutien Aérien	
♦, DR, AS:	Attaquant et défenseur reçoivent chacun le DRM de Soutien Aérien en Combat terrestre
DD, DE:	Seul l’attaquant reçoit le DRM de Soutien Aérien en Combat Terrestre.
AA:	Seul le défenseur reçoit le DRM de Soutien Aérien en Combat Terrestre.
Escorte	
♦, AS, AA:	L’escorte est réussie. Fin de l’activation de l’unité en interception.
DR, DD, DE:	Escorte ratée*. l’unité en interception peut encore attaquer si elle a moins de 6 sorties
* Note: Si l’escorte faisait partie d’une Invasion Amhibie, la faction en phase peut annuler l’invasion à la fin de l’activation de toutes les unités de la force d’invasion. Si la faction en phase fait ceci, l’activation des unités en interceptionprend également fin et ne peuvent plus attaquer.	
Interdiction	
♦, AS, AA:	L’interdiction est ratée. Fin de l’activation des unités en interdiction.
DR, DD, DE:	Interdiction Réussie. Selon ce qui a été interdit, appliquez le résultat ci-dessous.

Invasion Amphibie : Aucune invasion n’a lieu. L’activation de toutes les unités en Invasion Amphibie prend fin. Voir ***Transport*** ci-dessous.

Bombardement : Aucun marqueur « Bombed » n’est placé et l’activation du bombardier est terminée.

Mouvement ou Transport naval : L’activation de l’unité navale est terminée. Elle et toute escorte navale sont bougées vers le port ami le plus proche (en coût en points de mouvement et en ignorant toute capacité de mouvement qui reste. Voir ***Transport*** ci-dessous.

Tracé de Ligne de Ravitaillement: Le tracé échoue. L’activation du convoi et de l’unité d’escorte prend fin. L’état de ravitaillement de l’unité qui trace est réduit d’un niveau depuis son état de ravitaillement du tour précédent. Pas plus d’une réduction d’état par tour.

Transport	
Si un convoi interdit transportait...	
<u>une unité terrestre à pleine puissance</u> , elle est réduite.	
<u>une unité terrestre réduite</u> , elle reste réduite.	
<u>une unité aérienne</u> , elle ajoute deux sorties.	