

# TABELLE

## RISULTATI COMBATTIMENTO

### ATTACCANTE:DIFENSORE

Dadi	1 : 3	1 : 2	1 : 1	2 : 1	3 : 1	4 : 1	5 : 1	6 : 1	Dadi
2	A3	A3	A2	A2	A1	A1	N	A1*/D1*	2
3	A3	A2	A2	A1	A1	N	A1*/D1*	A1/D1	3
4	A2	A2	A1	A1	N	A1*/D1*	A1/D1	DR	4
5	A2	A1	A1	N	A1*/D1*	A1/D1	DR	D1	5
6	A1	A1	N	A1*/D1*	A1/D1	DR	D1	A1/D2	6
7	A1	N	A1*/D1*	A1/D1	DR	D1	A1/D2	D2	7
8	N	A1*/D1*	A1/D1	DR	D1	A1/D2	D2	D2R	8
9	A1*/D1*	A1/D1	DR	D1	A1/D2	D2	D2R	D3	9
10	A1/D1	DR	D1	A1/D2	D2	D2R	D3	D3R	10
11	DR	D1	A1/D2	D2	D2R	D3	D3R	D3R*	11
12	D1	A1/D2	D2	D2R	D3	D3R	D3R*	D3R*	12

Armor Bonus in attacco (o difesa) DRM +1/+2 attacco (-1/-2 difesa) per esa

Bonus Montagna in Attacco (o difesa) DRM +1 Attacco (-1 difesa) for esa

Attacco di accerchiamento Spostamento di 1 col destra

Supporto tattico artiglieria/air/navale Vedi Tabella Supporto Tattico

Gegenangriff Vedi Gegenangriff

Offensiva Alleata DRM +1 (solo attacco)

Tutti i modificatori sono cumulativi  
**DRM** = Modificatore al tiro di dado

MODIFICATORI

**A** = Attaccante | **D** = Difensore | **N** = Nessun effetto | **\*** = End Ops

**1,2,3** = numero di livelli di forza da rimuovere | **R** = Ritirata

Il difensore può scambiare uno step di perdite con una ritirata solo se il risultato non obbliga alla ritirata

## BOMBARDAMENTO

### FATTORI DI FUOCO

Dadi	1-2	3-5	6-8	9-12	13-17	+ 18	Dadi
2							2
3							3
4							4
5					HIT	HIT	5
6				HIT	HIT	HIT	6
7			HIT	HIT	HIT	HIT	7
8		HIT	HIT	HIT	HIT	HIT	8
9	HIT	HIT	HIT	HIT	HIT	1 End Ops	9
10	HIT	HIT	HIT	HIT	1 End Ops	2	10
11	HIT	HIT	HIT	1 End Ops	2	2	11
12	HIT	HIT	1 End Ops	2	2	2 End Ops	12

### Esagono bersaglio

### Effetto

Solo 1 punt. amm. o meno 1 col sinistra  
Villaggio, città, montagna 1 col sinistra  
Linea Gustav, fortificazioni 1 col sinistra  
4-8 punt. amm. 1 col destra  
Unità in movimento 1 col destra  
9 o più punt. amm. 2 col destra  
Offensiva alleata DRM +1  
Le modifiche sono cumulative  
**DRM** = Modificatore al tiro di dado  
Punt. amm.: punti ammassamento

MODIFICATORI

## SUPPORTO TATTICO

Effetto su attaccante	Dadi	Effetto su difensore
1 col sinistra *	2	1 col destra *
-1 drm *	3	+1 drm *
-1 drm *	4	+1 drm *
	5	
+1 drm	6	
+1 drm	7	-1 drm
+1 drm	8	-1 drm
+2 drm	9	-2 drm
1 col destra	10	1 col sinistra
1 col destra & +1 drm	11	1 col sinistra & -1 drm
1 col destra & +2 drm	12	1 col sinistra & -2 drm

### CHIAVE

HIT	Il difensore sceglie se rimuovere un livello di forza oppure se rendere END OPS tutte le unità nell'esa bersaglio
HIT	L'attaccante sceglie se rimuovere un livello di forza oppure se rendere tutte le unità nell'esa bersaglio End Ops

1,2 Numero di step che devono essere rimossi

End Ops Tutte le unità nell'esa diventano End Ops

NB: è sempre chi subisce il bombardamento che sceglie quali livelli di forza o unità rimuovere

\* = Fuoco amico! - **DRM** = Modificatore al tiro di dado  
Applicare i risultati alla tabella di Combattimento  
Tutti i modificatori sono cumulativi