

### Table de résultat des combats (16.1)

Jet de dé	1-4	1-3	1-2	3-4	1-1	3-2	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1	9-1	10-1	Jet de dé
<b>0</b>	1	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	<b>0</b>
	R	R	1R	2	2R	2R	2R	3R	3R	4R	e	e	e	e	e	
<b>1</b>	R	1	1	*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	<b>1</b>
	-	R	1	1	1R	2R	2R	3R	3R	3R	4R	e	e	e	e	
<b>2</b>	R	R	1*	1	1*	1*	1*	-	*	-	-	-	-	-	-	<b>2</b>
	-	-	R	1	2	2	2	2R	3R	3R	3R	4R	e	e	e	
<b>3</b>	R	R	-	1*	2	-	-	1*	-	*	-	-	-	-	-	<b>3</b>
	-	-	-	R	1	R	1	2	2R	3R	3R	3R	4R	e	e	
<b>4</b>	R	R	R	-	1*	2	1	1	1*	-	*	-	-	-	-	<b>4</b>
	-	-	-	-	R	1	1	1	2	2R	3R	3R	3R	e	e	
<b>5</b>	R*	R	R	R	-	1*	2	2	-	1*	-	*	-	-	-	<b>5</b>
	-	-	-	-	-	R	1	1	1	2	2R	3R	3R	3R	e	
<b>6</b>	2R	R*	R	R	R	-	1*	-	2	-	1*	-	*	-	-	<b>6</b>
	-	-	-	-	-	-	R	R	1	1	2	2R	3R	3R	e	
<b>7</b>	2R	2R	R*	R*	R	R	-	-	-	1	1	1*	-	*	-	<b>7</b>
	-	-	-	-	-	-	R	R	R	1	1	2	2R	3R	3R	
<b>8</b>	2R	2R	2R	1R	R*	R	-	1*	-	-	-	1	1	-	-	<b>8</b>
	-	-	-	-	-	-	-	R	R	R	R	1	2	2R	3R	
<b>9</b>	3R	2R	2R	2R	1R	R*	R*	-	1*	-	-	-	1*	-	-	<b>9</b>
	-	-	-	-	-	-	-	-	R	R	R	R	1	1R	2R	
<b>10</b>	e	3R	2R	2R	2R	1R	1R	R*	-	1*	1*	-	-	1	-	<b>10</b>
	-	-	-	-	-	-	-	-	-	R	R	R	R	1	2R	
<b>11</b>	e	e	3R	2R	2R	2R	1R	1R	R	-	-	1	-	1	-	<b>11</b>
	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	R	R	R	1R	

# Résultat pour l'attaquant  
# Résultat pour le défenseur

Le drm final ne peut pas excéder +3/-3

**Note :** pour plus d'explication des résultats voir 16.0.

# = Le nombre de pas perdus par les unités affectés.

**R** = Toutes les unités restantes retraitent de deux hex

**e** = La force affecté est entièrement éliminée

- = Rien ne se passe

\* = La force attaquante doit perdre un pas supplémentaire si: a.) il attaque sans ravitaillement d'attaque, ou b.) il attaque une fortification ennemie non détruite, ou c.) il effectue une attaque obligatoire (le Soviétique seulement; voir 16.5.1b). Ces effets sont cumulatifs. L'astérisque une attrition blindé ou une perte pour le Génie [16.5.2b et c].