

| COMBAT | Dés de l'attaquant | Dés du défenseur | Résultats (dégâts toujours sur résultat 5 ou 6) |
|------------------------|--|--|--|
| Bataille rangée | <ul style="list-style-type: none"> • 1 par unité (y compris la cavalerie) • 1 par valeur de combat du meilleur chef | <ul style="list-style-type: none"> • 1 par unité (y compris la cavalerie) • 1 par valeur de combat du meilleur chef • 1 dé supplémentaire en tant que défenseur | <ul style="list-style-type: none"> • Le vainqueur est déterminé selon le nombre de dégâts infligés • Le défenseur gagne les égalités sauf si éliminé • 1 unité éliminée pour chaque dégât • Si les deux camps sont éliminés, le camp lançant le plus de dés garde 1 unité (ou le défenseur si égalité) • Un chef capturé si son camp est éliminé |
| Assaut | <ul style="list-style-type: none"> • Si pas de défenseur : 1 par unité (sauf cavalerie) • Si 1 ou plusieurs défenseurs : 1 pour 2 unités (sauf cavalerie). Arrondissez au supérieur (<i>Exemple : 3 unités = 2 dés, 5 unités = 3 dés</i>) • 1 par valeur de combat du meilleur chef | <ul style="list-style-type: none"> • 1 par unité (sauf cavalerie) • 1 par valeur de combat du meilleur chef • 1 dé supplémentaire en tant que défenseur | <ul style="list-style-type: none"> • Réussi si l'attaquant inflige au moins 1 dégât, qu'il ne reste aucune unité et qu'il reste au moins 1 attaquant. • Réussi : Attaquant gagne le contrôle, les chefs d'armée assiégés sont capturés, les unités navales assiégées vont sur la piste des tours. • Echoué : Si le nombre d'unités terrestres assiégeantes excède toujours le nombre de défenseurs, le siège continue. Sinon, le siège est levé ; les unités en attaque retraitent. |
| Naval | <ul style="list-style-type: none"> • 2 par escadre navale • 1 par pirate • 1 par valeur de combat du meilleur chef | <ul style="list-style-type: none"> • 2 par escadre navale • 1 par pirate • 1 par valeur de combat du meilleur chef • 1 dé supplémentaire si défend dans un port | <ul style="list-style-type: none"> • Le camp infligeant le plus de dégâts gagne (sauf s'il est éliminé) • Le défenseur gagne les égalités • 1 escadre navale perdue pour 2 dégâts (à appliquer en 1^{er}) • 1 pirate perdu par dégât suivant • Dégâts impairs restants sur le vaincu : éliminez une flotte supplémentaire • Si les deux camps sont éliminés, comme pour bataille rangée • Chef déplacé sur la piste des tours si son camp est éliminé |
| Piraterie | <ul style="list-style-type: none"> • Base : 1 dé si seulement 1 pirate dans la zone ou seulement 1 port du joueur visé dans la zone, 2 sinon • Bonus : 1 par valeur de piraterie du chef | <ul style="list-style-type: none"> • 2 par escadre navale dans la zone • 1 par escadre navale dans port ou zone de mer adjacents • 1 par forteresse adjacente à la zone <p><i>Note : Doit appartenir à la cible, à la puissance en guerre contre les Ottomans ou aux Chevaliers de Saint Jean</i></p> | <ul style="list-style-type: none"> • Le défenseur lance en premier. Chaque dégât du défenseur élimine un pirate (calculez les dés de l'attaquant avant le jet du défenseur) • Chaque dégât de l'attaquant cause au défenseur soit : (a) perte d'une flotte dans ou adjacente à la zone, (b) un tirage aléatoire d'une carte de sa main, (c) céder un PV de piraterie à l'Ottoman. Au choix du défenseur |

| | |
|------------------------------------|---|
| Intercepter | Lancez 2 dés, le résultat modifié doit faire 9. +/- 1 si l'Ottoman a de la cavalerie. Ajoutez 1 par valeur de combat du chef qui intercepte. |
| Echapper à la bataille | Lancez 2 dés, le résultat modifié doit faire 9. +/- 1 si l'Ottoman a de la cavalerie. Ajoutez 1 par valeur de combat du chef qui retraite. |
| Déploiement de printemps | Déplacez une formation depuis la capitale vers un espace ami (4 unités ; davantage si des chefs sont présents). Tous les espaces sur le chemin doivent être amis et ne pas traverser de col. Possibilité de traverser une zone de mer si aucune autre puissance n'a d'unité navale adjacente. |
| Retour à la maison hivernal | Déplacez les unités navales vers le port le plus proche. Puis, toutes les unités terrestres vont dans leur capitale ou la forteresse amie la plus proche. Limite de 4 par forteresse (sauf capitale). En cas de mouvement à travers des espaces non amis, perdez la moitié des unités par attrition (arrondissez à l'entier supérieur). |
| Transport naval | Déplacez jusqu'à 5 unités terrestres (plus chefs) à travers une zone de mer avec une unité navale ennemie. Déplacez-les comme si la zone de mer était un espace de terrain clair. Doit terminer son utilisation de carte sur terre. Peut débarquer dans un port ennemi. |

| Table des explorations | |
|------------------------|--|
| 10 ou plus | Choisissez parmi les options ci-dessous |
| 9 | Mississippi |
| 8 | Grands Lacs |
| 7 | St Laurent |
| 5 ou 6 | Pas nouvelle découverte |
| 4 ou moins | Explorateur mort en mer |
| Options | (1) Détroit du Pacifique plus tentative de circumnavigation (2) Fleuve Amazone (3) N'importe quelle découverte valant 1 PV |

| Table de circumnavigation | |
|---------------------------|---|
| 12 | Circumnavigation, rapporte 1 grande cargaison d'épices! (tirez immédiatement 1 carte) |
| 10 ou 11 | Circumnavigation ! |
| 9 | Transpercé par les lances des insulaires |
| 8 | Capturé par les Portugais |
| 7 | Dévoré par les cannibales |
| 6 | A succombé au scorbut |
| 5 | Coulé dans la tempête |
| 4 | Tué dans une mutinerie |
| 3 ou moins | Naufrage du navire dans le détroit |

| Table des conquêtes | |
|---------------------------|---------------------------------|
| 11 ou plus | Incas |
| 10 | Aztèques |
| 9 | Mayas |
| 7 ou 8 | Pas de conquête |
| 6 ou moins | conquistador tué par indigène |
| Modificateurs | |
| Exploration : | Valeur explorateur, +2 Mercator |
| Circumnavigation : | Valeur explorateur, +2 Mercator |
| Conquête : | Valeur conquistador, +2 Variole |