Tabla de Combate

Dado	Factor de Fuego																		
	1	2	3	4	5	6	8	9	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30
2	3	4	5	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	12	12	12	14
3	3	4	4	5	5	5	5	6	6	7	8	8	9	9	10	10	12	12	12
4		3	3	3	4	4	5	5	6	7	7	7	8	8	9	9	10	12	12
5			3	3	3	3	4	4	5	6	6	7	7	7	8	8	9	10	12
6					3	3	3	3	4	5	5	6	6	6	7	7	8	9	10
7						2	3	3	3	4	4	4	5	6	6	6	7	8	9
8							2	2	3	3	3	4	4	5	5	6	6	7	8
9								2	2	3	3	3	3	4	5	5	5	6	7
10										2	2	3	3	3	4	4	5	6	6
11												2	2	3	3	4	4	5	6
12														2	2	3	3	4	5

Modificadores al ataque AP o ART a la tirada de dados

- Objetivo en acción arriesgada/Objetivo caballería cargando ..... -2
- Objetivo en paso ligero/MG disparando a solo un hex de distancia (sólo AP)* ..... -2
- Objetivo en movimiento/Objetivo a pie en hex de bosque (sólo ART) ..... -1
- Objetivo en puente/Fuego automático (sólo AP)/MG disparando (sólo AP)* ..... -1
- Vehículos blindados en el mismo hex que la infantería (sólo AP) ..... +1
- El disparo atraviesa 1 ó 2 hexágonos de nivel 0,5 (sólo AP) ..... +1
- El objetivo está en posición improvisada/Objetivo a pie en hex de arena (sólo ART) ..... +1
- El objetivo está en cresta/El disparo atraviesa 1 arista de bocage (sólo AP) ..... +1
- 6 o mas pasos de infantería en un hexágono (sólo AP) ..... -1
- 6 o mas pasos de infantería y AFVs en un hexágono (sólo ART) ..... -1
- Unidades marcadas con (Risky action) apiladas junto a no marcadas ..... -1

(*) No son acumulativos.

Modificadores al ataque Anti-tanque a la tirada de dados

- 6 pasos de vehículos en un hexágono ..... -1
- Mas de 6 pasos de vehículos en un hexágono ..... -2
- Objetivo en movimiento/El disparo atraviesa 1 arista de bocage ..... +1
- Objetivo en puente ..... -1
- Vehículos blindados en cresta ..... +2

Modificadores por columnas

- Veteranos disparando ..... 1 columna a la derecha
- Novatos disparando ..... 1 columna a la izquierda
- Disparos que se realicen al o desde el hexágono de humo ..... 1 columna a la izquierda
- Disparos que se realicen a través del hexágono de humo ..... 2 columnas a la izquierda

Combate Cuerpo a Cuerpo - Proporción de fuerzas

Dado	1-3	1-2	1-1,5	1-1	1,5-1	2-1	2,5-1	3-1	4-1 o más
1	1/1	0/1	1/1R1	1/1R2	1/2R1	0/2	0/2R1	0/2R2	0/2R3
2	1/0	1/1	0/1	1/1R1	1/1R2	1/2R1	0/2	0/2R1	0/2R2
3	1R1/0	1/0	1/1	0/1	1/1R1	1/1R2	1/2R1	0/2	0/2R1
4	1R2/0	1R1/0	1/0	1/1	0/1	1/1R1	1/1R2	1/2R1	0/2
5	2R1/1	1R2/0	1R1/0	1/0	1/1	0/1	1/1R1	1/1R2	1/2R1
6	2/0	2R1/1	1R2/0	1R1/0	1/0	1/1	0/1	1/1R1	1/1R2
7	2R1/0	2/0	2R1/1	1R2/0	1R1/0	1/0	1/1	0/1	1/1R1

El resultado de la izquierda corresponde al atacante y el de la derecha al defensor. El primer número representa las bajas sufridas. A continuación, puede aparecer R1 ó R2, que indica el número de hexes que el perdedor del asalto debe retroceder. Si el resultado obtenido no implica la retirada (R) se entiende que el combate continúa y se ha de aplicar la regla especial de "Continuación del Asalto".

Tabla de Valores de Asalto para la infantería y armas pesadas

Tipo de ficha	Numero de Impactos por ficha		
	Cero	Uno	Dos
Infantería	4	3	2
MG/Morteros Motociclistas/ Caballería desmontada	3	2	2
AT/Artillería	2	2	1
Caballería montada Inf. Mecanizada desmontada	6	4	3
4-3 y 3-3 MG	2	1	1

Nota: La caballería que asalta o es asaltada por AFV, desmonta inmediatamente.
Si los ingenieros que asaltan o son asaltados tienen lanzallamas se les aplicará el bono, -2 o +2 (los bonos de ingenieros no son acumulables).
Infantería incluye: Infantería, Infantería mot. desmontada , ingenieros, rangers, paracaidistas, SS.

Modificadores al Dado

- Caballería cargando ..... -1
- Atacante moral 8 o mas/Atacante con apoyo de blindados ..... -1
- Defensor moral 6 o menos ..... -1
- Veteranos/Ingenieros/SMG asaltando ..... -1
- Defensor moral 8 o mas/Defensor con apoyo de blindados ..... +1
- Atacante moral 6 o menos/Ingenieros defendiendo/Novatos asaltando ..... +1
- Defensor en fortificación/Ingenieros con lanzallamas defendiendo ..... +2
- Objetivo en (Risky action) ..... -2
- Unidades marcadas con (Risky action) apiladas junto a no marcadas ..... -1
- Ingenieros con lanzallamas asaltando ..... -2
- Defensor en trinchera, area edificada, bosque o posición elevada ..... +1
- Atacante cruza una arista de bocage de el hex asaltado ..... +1

Modificadores al dado si continúa el asalto

- Veteranos activando CC/Defendiendo CC ..... -1/+1
- SMG activando CC/ Defendiendo CC ..... -1/+1
- Novatos activando CC/ Defendiendo CC ..... +1/-1
- Ingenieros activando CC/ Defendiendo CC ..... -1/+1