



TABELLE DI COMBATTIMENTO



Tabella del Combattimento di Terra

Tiro di Dado Modificato = Valore di Efficienza nel Combattimento

0-2	½ (arrotondato per eccesso)
3-6	1
7-8	1,5 (arrotondato per eccesso)
9	2

Modificatori al tiro di dado

GIOCATORE OFFENSIVO

- +2 Se solo il giocatore Offensivo ha unità navali nell'esagono di battaglia
- 1 Difensore in esagono di Giungla
- 2 Difensore in esagono di Terreno Misto
- 3 Difensore in esagono di Montagna
- +2 Se solo il giocatore Offensivo ha unità aeree attive e non vi sono CV, CVL o CVE del giocatore che Reagisce nell'esagono di battaglia

GIOCATORE CHE REAGISCE

- +3 L'offensiva usa il Trasporto Anfibio

ENTRAMBI

- +1 La 7° Brigata Corazzata inglese è coinvolta nel combattimento
- + ? Modificatore dell'Evento (qualsiasi modificatore alla battaglia specificato da una EC o condizione creata dal gioco precedente di dottrina Difensiva)

Tabella degli effetti del terreno

Tipo di terreno	Costo in punti movimento	Modificatore al tiro di dado	Note
Aperto	1 MP	Nessuno	-
Giungla	2 MP	-1	-
Misto	2 MP	-2	-
Montagna	3 MP	-3	No assalto anfibio*
Via di Trasporto (TRANS ROUTE)	½ MP	Vedere altro terreno nell'esagono	-
Atollo oceanico	nessuno	nessuno	nessuna
Costiero oceanico	1 MP	Vedere altro terreno nell'esagono	Si applica solo alle unità navali e di terra che usano il movimento navale
Costiero aperto	1 MP	Nessuno	Si applica solo alle unità navali e di terra che usano il movimento navale

UNITA' AEREE: spendono tutte 1 MP per esagono dove entrano

* = Eccetto in Port Moresby esagono 3823

Tabella del Combattimento Aeronavale

Tiro di Dado Modificato = Valore di Efficienza nel Combattimento

0-2	¼ (arrotondato per eccesso)
3-5	½ (arrotondato per eccesso)
6-8	1
9	1 *
10 +	1

* se il tiro di dado è stato 9 prima delle modifiche, chi lo ottiene gode di un colpo cri-tico oltre al risultato di 1.

Modificatori alla forza di attacco

Le unità aeree che attaccano a Raggio Esteso dimezzano (per eccesso) la loro forza di attacco (arrotondate per eccesso)

Modificatori al tiro di dado

- +4 Imboscata US
- +3 Attacco a Sorpresa
- +1 Turno del 1943: +1 all'Alleato se sono presenti portaerei o unità aeree US
- +3 Turno del 1944/45: +3 all'Alleato se sono presenti portaerei o unità aeree US
- + ? Modificatore per l'evento/battaglia se dato dalla EC

Tabella di comando per Nazionalità – HQ

Alleati

Nazionalità HQ	Unità US	Unità Common-wealth	Unità Cinesi	Unità Olandesi
US	SI	NO	SI	NO
Common-wealth	Solo unità aeree	SI	SI	NO
Comuni	SI	SI	SI	SI

Rivalità Interarmi

Rivalità Interarmi US

- Tutti i rinforzi US dell'esercito/aerei (non quelli Alleati o US Marine/marina) sono automaticamente ritardati.
- Si sottrae 1 dai tiri di dado per lo spostamento in Europa delle unità per la Guerra in Europa.
- Un HQ US non può attivare sia unità dell'esercito US che unità Navali US nel corso della stessa offensiva o in reazione alla stessa offensiva. In questo caso possono essere attivate solo unità dell'Esercito o della Marina US, ma altre unità Alleate non hanno questa limitazione. Le unità di terra US possono usare l'Assalto Anfibio durante la rivalità interarma.

Rivalità Interarmi giapponese

- Un HQ non può attivare sia unità dell'esercito che Navali nella stessa offensiva o in reazione alla stessa offensiva.
- Il giapponese può usare solo la metà (per eccesso) dei propri ASP mentre persiste questa condizione.



GMT Games, LLC
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308
www.GMTGames.com

Empire of the Sun

Calcolatore dei fattori di combattimento

Fattori di Combattimento	Risultato – Valore di Efficienza in Combattimento					Fattori di Combattimento	Risultato – Valore di Efficienza in Combattimento				
	.25	.5	1	1.5	2		.25	.5	1	1.5	2
1	1	1	1	2	2	51	13	26	51	77	102
2	1	1	2	3	4	52	13	26	52	78	104
3	1	2	3	5	6	53	14	27	53	80	106
4	1	2	4	6	8	54	14	27	54	81	108
5	2	3	5	8	10	55	14	28	55	83	110
6	2	3	6	9	12	56	14	28	56	84	112
7	2	4	7	11	14	57	15	29	57	86	114
8	2	4	8	12	16	58	15	29	58	87	116
9	3	5	9	14	18	59	15	30	59	89	118
10	3	5	10	15	20	60	15	30	60	90	120
11	3	6	11	17	22	61	16	31	61	92	122
12	3	6	12	18	24	62	16	31	62	93	124
13	4	7	13	20	26	63	16	32	63	95	126
14	4	7	14	21	28	64	16	32	64	96	128
15	4	8	15	23	30	65	17	33	65	98	130
16	4	8	16	24	32	66	17	33	66	99	132
17	5	9	17	26	34	67	17	34	67	101	134
18	5	9	18	27	36	68	17	34	68	102	136
19	5	10	19	29	38	69	18	35	69	104	138
20	5	10	20	30	40	70	18	35	70	105	140
21	6	11	21	32	42	71	18	36	71	107	142
22	6	11	22	33	44	72	18	36	72	108	144
23	6	12	23	35	46	73	19	37	73	110	146
24	6	12	24	36	48	74	19	37	74	111	148
25	7	13	25	38	50	75	19	38	75	113	150
26	7	13	26	39	52	76	19	38	76	114	152
27	7	14	27	41	54	77	20	39	77	116	154
28	7	14	28	42	56	78	20	39	78	117	156
29	8	15	29	44	58	79	20	40	79	119	158
30	8	15	30	45	60	80	20	40	80	120	160
31	8	16	31	47	62	81	21	41	81	122	162
32	8	16	32	48	64	82	21	41	82	123	164
33	9	17	33	50	66	83	21	42	83	125	166
34	9	17	34	51	68	84	21	42	84	126	168
35	9	18	35	53	70	85	22	43	85	128	170
36	9	18	36	54	72	86	22	43	86	129	172
37	10	19	37	56	74	87	22	44	87	131	174
38	10	19	38	57	76	88	22	44	88	132	176
39	10	20	39	59	78	89	23	45	89	134	178
40	10	20	40	60	80	90	23	45	90	135	180
41	11	21	41	62	82	91	23	46	91	137	182
42	11	21	42	63	84	92	23	46	92	138	184
43	11	22	43	65	86	93	24	47	93	140	186
44	11	22	44	66	88	94	24	47	94	141	188
45	12	23	45	68	90	95	24	48	95	143	190
46	12	23	46	69	92	96	24	48	96	144	192
47	12	24	47	71	94	97	25	49	97	146	194
48	12	24	48	72	96	98	25	49	98	147	196
49	13	25	49	74	98	99	25	50	99	149	198
50	13	25	50	75	100	100	25	50	100	150	200

Procedura: Incrociate i Fattori di Combattimento Totali con il Valore di Efficienza in Combattimento per determinare il numero di colpi