



Résolution des combats								
Ratio	≤ 1/3	1/2	2/3	1/1	2/1	3/1	≥ 4/1	
2D6								
2	1/1r	1/1	-1r	2/2R	-1/2R	-1/3R	-1/3R	
3	1/1	1/1r	1/1r	-1r	2/2r	2r/2	2/3	
4	1/1	1/1	1/1	1r/2	-1/2	-1/2	-1/2r	
5	1r/1	1/1	1/1	1r/1	1/2r	-1	-1/2r	
6	1/1	1/1	1/1	-1-	1/1	1/2r	-1r	
7	2r/1	1/1	-1r-	-1-	-1-	1/1r	1/2r	
8	1r/-	2r/1	1/1	-1-	1/1	1/1	1/1r	
9	2r/-	1r/-	2/1	1/1	1r/1	1/1	1/1	
10	2/-	2r/-	1r/-	2/1	1/1	1/1	1/1	
11	3r/2	2/2	2/2	1/-r	1/1	1/1	1/1	
12	3R/-	3R/-	2R/-	2R/2	1/-	1/1	1r/1	

Les résultats se lisent : Attaquant / Défenseur
‘#’ - Indique le nombre de PF que l’unité/groupement doit perdre (voir 25.28)
‘r’ - Signifie que l’unité /groupement doit retraiter et être placée dans la zone Retraite du plateau Bataille (voir 25.32). Elle y reste jusqu’à la fin de la bataille.
‘R’ - Signifie que la totalité de la force doit retraiter en dehors de la zone de combat (voir 25.33)
Modificateurs : - Une ville modifie le ratio d’une colonne vers la gauche ;
- Forteresses = glissements sur la gauche (voir 13.1)

Attaques combinées (1D6)		
Chef	Dé	Résultat (unités combinées)
A	1-3	3 de sa propre nation ou 2 de nations différentes
	4-5	2 de sa propre nation
	6	échec
B	1-2	3 de sa propre nation ou 2 de nations différentes
	3-4	2 de sa propre nation
	5-6	échec
C	n/a	non autorisé

Test Qualité (1D6)		
Q	Réussite :	
A	1-5	Important : Le bonus d'un chef ne bénéficie à la force que s'ils sont issus de la même zone d'origine, par tour, lorsqu'ils entrent dans une zone contrôlée par l'ennemie. L'avantage est appliqué aux deux rounds du combat.
B	1-4	
C	1-3	
D	1-2	
E	1	
Modificateurs Au jet du dé	Par PO par Force (entrant une NML)	-1
	Par PO par unité (entrant une zone ennemie)	-1
	Chef de qualité A présent *	-2
	Chef de qualité B présent *	-1
	(autre) Unité de qualité A ou B présente *	-1

* Uniquement si présent(s) dans la zone quittée par l'unité effectuant le test qualité.

Initiative (1D6)		Les PO peuvent être dépensés de une ou plusieurs 'bourses' d'un même camp. Dans un jeu multi-joueurs, les joueurs décident entre eux, au sein d'un 'conseil de guerre', la contribution de chacun. Les deux camps révèlent simultanément leurs mises.
1D6		
Modificateurs Au jet du dé	Commandant en chef d'efficacité A	+1
	Commandant en chef d'efficacité C	-1
	Possédait l'initiative au tour précédent	+1
	Par PO dépensé pour l'initiative	+1

Ralliement (1D6)		Note : La cavalerie/Gendarmes Républicains sont eux mêmes sujet à l'attrition. Ceci peut-être affecté par la présence d'autre Gendarmes mais ils ne peuvent pas influencer leur propre jet de dé pour le ralliement ou l'attrition.
Niveau Qualité	Ralliée :	
A	1-4	
B	1-3	
C	1-2	
D ou E	1	
Modificateurs Au jet de dé	(Autre) Cavalerie Républicaine / Gendarmes dans la zone	Ralliement automatique De 1 perte temporaire
	Chef d'efficacité A ou B dans la zone	-1
	Hors ravitaillement (‘OoS’)	+1

Attrition de Mouvement (1D6)		
Qualité	Attrition subie :	
A ou B	5+	
C	4+	
D ou E	3+	
Modificateurs Au jet du dé	Hors ravitaillement (‘OoS’)	+1
	Unité avec 6 ou 7 PF (restant)	+1
	Unité avec au moins 8 PF (restant)	+2
	Niveau du marqueur d'attrition	+0 à +5
	(Une autre) unité de cavalerie / Gendarme dans la zone	-1
	Meilleur chef dans la zone ; Niveau A	-1
	Par PO dépensé pour éviter l'attrition (pour toutes les unités dans la zone)	-1

Perte d'un Chef		
Perte du chef ? (2D6)	Tué ? (1D3)	Si blessé (1D6)
Chef A ou B Dés = 5	Dé = 3	1 - Blessure superficielle Reste en jeu
		2 ou 3 – Blessure légère Revient en jeu dans 1D3 tours
		4 ou 5 – Blessure sérieuse Revient en jeu dans 1D6 tours
		6- Blessure grave Retiré du jeu (pas de PV)

Capture de Chef (2D6)	
Dans ou traversant une zone...	Capturé :
NML	12
Occupée par l'ennemi	2 ou 12
Contrôlée par l'ennemi	7 à 10

Attrition finale																	
Nation / Aile	Tour																
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
Républ-Ouest (et BB)	6*	2	2	3	2	3	2	3	3	3	2	6	6	6	6	6	6
Républ-Est (et Rés)	0	5-6*	5-6*	5-6*	1	2	2	4	3	4	3						
Anglais	6*	6*	6*	6*	6*	6*	5-6*	5-6*	5-6*	5-6*	5-6*	5-6*	5-6*	5-6*	5-6*	5-6*	5-6*
Espagnols	5-6*	5-6*	5-6*	5-6*	5-6*	5-6*	5-6*	5-6*	1	1	1	1	1	1	1	2	1
Napolitains	0	0	0	0	5-6*	5-6*	5-6*	4-6*	4-6*	4-6*	4-6*	4-6*	4-6*	4-6*	4-6*	1	1
Sardes	0	0	0	0	6*	6*	6*	6*	6*	5-6*	5-6*	5-6*	5-6*	5-6*	5-6*	5-6*	5-6*
Toulonnais	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0
Autrichiens	Si 2 ou 3 unités en jeu, perte de 1 PF si 5 ou 6 au D6. Pour au moins 4 unités en jeu, -1PF pour 4 à 6 au D6																

‘*’ = jet au D6 pour la perte de 1 PF ‘#’ = Nombre de PF perdu (pas de jet de dé) ‘#’ = Pertes à répartir entre les deux ailes
Les joueurs sont libres de répartir les pertes comme ils le souhaitent à condition de respecter les règles de priorités suivantes :
• Unités non ravitaillées (OoS)
• Unités dans une zone contenant plusieurs nationalités
• Unités repérées d'un marqueur 'Attrition' (ex : a subie une défaite ce tour ci et/ou a retraité dans une NML, ou une unité ayant retraitée suite à une répulsion de patrouille). Note : A la différence de l'attrition due au mouvement, il n'y a pas d'incrémentatation du marqueur 'Attrition Check', donc pas de modificateurs au dé.

GRANDE RADE / Bombardement Terre – Bateau (2D6)									
2D6	Points de Force Artillerie								
	1	2	3	4-8	9-13	14-18	19-23	24-28	29
2	1	1	0	0	1	2	0	0	2
3	0	0	1	0	1	0	2	0	1
4	0	0	0	0	1	1	0	2	2
5	0	0	0	1	0	0	1	0	0
6	0	0	0	0	0	0	0	1	1
7	0	0	0	0	0	1	1	1	0
8	0	0	0	0	0	0	0	0	1
9	0	0	0	0	0	0	0	0	0
10	0	0	0	0	0	0	0	0	0
11	0	0	0	0	0	0	0	0	0
12	0	0	0	0	2	0	0	0	3

Bombardement Bateau – Terre	
Fortifications dans la zone ?	Coup si exactement :
Pas de fortification/ville présent (ou trop d'unités pour occuper les fortifications). Affecte uniquement les unités hors fortification	5
Toutes les unités peuvent être abritées dans des redoutes ou en ville	3
Toutes les unités peuvent être abritées dans des redoutes améliorées ou dans des forts	2

Espionnage (1D6)	
Jet	Résultat
1, 2 ou 3	Le camp du joueur peut inspecter un nombre de zone égal au résultat du dé
-1, 0, 4 ou 5	Espionnage infructueux
6+	L'ennemi peut inspecter 1 zone amie

Chaque camp peut influencer le jet de dé en sa faveur par des modificateurs de +/-1 en dépensant 1 PO (un seul par camp maximum).
La décision de rendre ce modificateur positif ou négatif est pris après le jet du dé. Le premier a choisir est le joueur en phase.

CdIA : Le résultat de '6' simule le fait que les espions n'étaient pas toujours loyaux.

Renforts Autrichiens (2D6)			
Dés :	Tour		
	9	10	11 – 17
2	6	2	4
3	0	6	2
4	0	0	6
5+	0	0	0

Le nombre trouvé en croisant le jet de dés avec le tour en cours est le nombre d'unités de combat arrivant. Le chef Autrichien arrive avec le premier groupe de combat autrichien qui pénètre sur la carte.

Dès que les 6 unités sont sur la carte ou sur l'échelle des tours, cesser de lancer les dés pour de futurs renforts Autrichiens.

Retraite Espagnols (2D6)	
Unité de combat anglaise dans la force ?	Retraite ?
Oui	11
Non	8