

## TABLEAU DE RÉSOLUTION DES MÊLÉES

D6	au profit du défenseur										égalité	au profit de l'attaquant								
	9et+	8	7	6	5	4	3	2	1	0		1	2	3	4	5	6	7	8	9et+
1	6*/1	6/2	6/2	5/2	5/2	4/2	4/2	3/2	3/2	1/1	2/3	2/3	2/4	2/4	2/5	2/5	2/6	2/6	1/6*	
2	7*/1	6*/2	6/2	5/2	5/2	4/2	4/2	3/2	3/2	1/1	2/3	2/3	2/4	2/4	2/5	2/5	2/6	2/6*	1/7*	
3	8*/1	6*/1	6*/1	5/1	5/1	4/1	4/1	3/1	3/1	2/2	1/3	1/3	1/4	1/4	1/5	1/5	1/6*	1/6*	1/8*	
4	6*/0	6*/1	6*/1	5*/1	5/1	4/1	4/1	3/1	3/1	2/2	1/3	1/3	1/4	1/4	1/5	1/5*	1/6*	1/6*	0/6*	
5	7*/0	6*/0	6*/0	5*/0	5*/0	4/0	4/0	3/0	3/0	3/3	0/3	0/3	0/4	0/4	0/5*	0/5*	0/6*	0/6*	0/7*	
6	8*/0	6*/0	6*/0	5*/0	5*/0	4*/0	4*/0	3*/0	3*/0	4*/4*	0/3*	0/3*	0/4*	0/4*	0/5*	0/5*	0/6*	0/6*	0/8*	

Le défenseur à droit à un contre-jet. La somme des deux Dés 6 est divisée par deux à l'entier supérieur et les données sont croisées dans le tableau pour connaître le résultat.

\* Si un général est contigu à l'unité qui a subi les pertes, il est touché. Lancer un D6 pour le général :

- 1 il est mort
- 2 il est gravement blessé et quitte le champ de bataille ne compte pas dans les pertes
- 3 il est gravement blessé mais ne commande plus qu'avec 1 point d'activation au maximum en se déplaçant de 10 cm par tour
- 4 il est légèrement blessé mais ne peut commander qu'avec 2 points d'activation au maximum et se déplace de 20 cm au maximum par tour
- 5 il est légèrement blessé mais peut poursuivre son commandement sans entraves
- 6 il a senti le vent du boulet mais tout va bien!