

## TABLA DE RESULTADOS DE BATALLA

Coloca todos los cuerpos en la caja de batalla. El número de cuerpos que estén en batalla por cada lado combatiente no debe ser mayor que el rango de antigüedad del líder del ejército. Especifica qué cuerpos no están en batalla, si los hay. El atacante debe decidir primero.

Determina la fuerza de la batalla sumando el rango de tus cuerpos, incluyendo el del líder del ejército.

	<6	6-10	11-15	16-20	21-25	26-30	31-35	>35
1	0	0	0	0	1	1	1	1
2	0	0	0	1	1	1	1	2
3	0	0	1	1	1	1	2	2
4	0	0	1	1	1	2	2	2
5	0	1	1	1	2	2	2	3
6	1	1	1	2	2	2	3	3
TBM	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7

Aplica modificantes de situaciones relevantes: +1 para cuerpos luchando “en casa”; -2 si atacas al final de un movimiento en el mar.

Juega las cartas que se pueden aplicar en las batallas. El atacante debe jugar todas sus cartas primero.

Tira un dado (izquierda) y mira el resultado en la tabla con tu fuerza de batalla modificada (arriba) para determinar el número de bajas infringidas por tu ejército.

El bando que infringe más bajas es el que automáticamente gana. Cuando ocurre un empate, cada jugador tira otro dado, añadiendo su “modificador de desempate” (TBM).

La victoria va para el que tenga mayor puntuación, o al defensor si (hay otra vez) un empate. Si la victoria fue alcanzada *sin necesidad* del TBM, las bajas del jugador que perdió se incrementan en 1. Parte de las bajas sostenidas por tu ejército son *permanentes*, el resto de bajas son *temporales*. Si tu ejército tuvo un número impar de bajas, la última (impar) baja es permanente si tu ejército perdió la batalla o la ganó después de un TBM, siendo de otra forma temporal. Las bajas temporales del perdedor se colocan en la caja de prisioneros y las bajas temporales del ganador vuelven a la reserva. El resto de cuerpos que estén luchando son gastados, pero el ganador debe descartarse de una carta para “no agotar” este ejército.

## TABLA DE DESGASTES POR MARCHA

Por cada ejército que: (a) Se mueve 4 áreas (b) Se mueve al menos 3 áreas y ataca (c) Marchas forzadas (d) Entra en una montaña o un área de pantano en cualquier momento (e) se mueve por cualquier motivo en invierno, tira 1 dado por cada *acontecimiento* y mira la tabla con la tirada más *baja* (izquierda) con el tamaño del ejército (arriba) para determinar el número de pérdidas que tiene. Las bajas por desgaste son *temporales* durante rondas que no sean invierno y *permanentes* a lo largo de las rondas de invierno. Quita cuerpos usados al principio del movimiento, después otros si es el caso. *Todos* los cuerpos supervivientes están agotados.

	1	2	3	4	5	6	7	8
1	1	1	1	2	2	2	3	3
2	0	1	1	1	2	2	2	3
3	0	0	1	1	1	2	2	2
4	0	0	1	1	1	1	2	2
5	0	0	0	1	1	1	1	2
6	0	0	0	0	1	1	1	1

## TABLA DE DESGASTES POR INVIERNO

En cualquier área donde un jugador tenga un ejército con 3 o *más* cuerpos, el jugador tira un dado, aplica los modificadores relevantes y mira en la tabla el resultado (izquierda) comparado con el tamaño del ejército (arriba) para determinar las bajas *permanentes*.

	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	1	1	2	2	2	3	3
2	0	1	1	1	2	2	2	3
3	0	0	1	1	1	2	2	2
4	0	0	1	1	1	1	2	2
5	0	0	0	1	1	1	1	2
≥6	0	0	0	0	1	1	1	1

## Modificadores

+2 jugando la carta *Depósito*

+2 en un área amiga

+1 en un área Capital

+1 en un área Neutral

-2 si el enemigo ha jugado la carta *Tierra Anegada*

-2 si hay cuerpos franceses o aliados franceses en un área insurgente

-2 en un área estéril

**Nota:** Si la tirada con modificadores es < 0, ¡el cálculo de la diferencia es el número de bajas adicionales!