

BATALLAS

Antes del inicio de la batalla cada jugador tira 1d6 por cada una de las tres zonas de combate (flanco izquierdo, centro y flanco derecho). Se suma 1 si su general es de nivel 4+ y resta 1 si es de nivel 2 y aplica los siguientes resultados:

1	Zona desfavorable
2-5	Zona Normal
6	Zona Ventajosa

Una vez hecho el terreno del campo de batalla debe de dividir sus unidades en tres zonas:

- Flanco Izquierdo
- Flanco Derecho
- Centro

Debe de haber al menos una unidad en cada zona del campo de batalla (aunque no es recomendable).

Una vez hecho esto, debe decidir cuantas unidades deja en el y cuantas en segunda línea (solo un máximo de 1/3 puede estar en segunda línea. Esto se redondea hacia abajo. Así si tiene 4 unidades solo 1 PODRA ESTAR en segunda Línea) en cada zona del campo de batalla.

VALOR DE COMBATE

Cada tipo de unidad en primera línea aporta un valor de combate (VC) que es el siguiente (las fracciones se redondean hacia abajo).

- Artillería Normal VC 1
- Artillería Grande VC 2
- Artillería Pesada +1 al VC
- Formación de Infantería VC 2
- Formación de infantería Bisoña VC 1
- Formación de infantería Veterana VC 3
- Formación de Infantería Suiza VC 4
- Compañías VC 1
- Compañía Veterana VC2
- Gendarmes Pesados VC 2
- Gendarmes VC 1
- Veteranos +1 a lo anterior
- Caballería VC 1
- Veterana +1 a lo anterior
- Caballería ligera de combate VC 1
- Caballería ligera VC 0,5

EJEMPLO

Una primera línea compuesta por 3 Formaciones, 1 de ellas veterana tendrían un valor de combate de 7

DESARROLLO DE LA BATALLA

La batalla se desarrolla por Turnos de combate. El general en jefe debe determinar si una zona de batalla tiene actitud ofensiva o se queda a la defensiva, pero una vez declare actitud ofensiva no podrá pasar a defensivo.

Dos zonas se enfrentarán si al menos una de ella tiene actitud ofensiva.

Al comienzo de cada turno un general puede pasar unidades de la segunda línea a la primera, recalculando el nuevo factor de combate.

En cada turno de combate el jugador tira tantos D6 como factor de combate tenga. Si saca 5-6 habrá conseguido eliminar 1 punto de factor de combate de la zona atacada. Esta tirada se modifica para las unidades en actitud defensiva de la siguiente manera:

- Atacado en una zona vulnerable +1 para el enemigo
- Atacado en una zona ventajosa -1 para el enemigo

Si ambos tienen actitud ofensiva no se usará ningún modificador.

General en combate

Un general puede decidir en un turno implicarse en una de las zonas de combate. Esto le permitirá sumara 2 al VC. Un comandante de Nivel 4 o superior suma 3 al VC. Pero al final del turno deberá tirarse un dado. Con un 1-2 habrá sido baja. A partir de ese momento todo el ejército tendrá un -1 a las tiradas. Si un general está en una zona de combate y esta es eliminada por completo, se considerará muerto.

VICTORIA Y DERROTA

Cuando un bando pierda por completo el factor de combate de una de las tres zonas estará desbordado y es derrotado.

En caso de llegar al Turno 5 sin que nadie haya sido derrotado, se considerará que cae la noche y el ejército que atacó se retira.

Un ejército derrotado calculará el factor de combate perdido. Esas serán las unidades que eliminará de su ejército. Puede elegir como reparte las pérdidas.

Un ejército victorioso calculará el factor de combate perdido y lo dividirá entre dos, redondeando hacia abajo. Esas serán las unidades que eliminará de su ejército. Puede elegir como reparte las pérdidas.

En caso de empate se consideran ambos victoriosos para el cálculo de bajas.