

THE MARCH OF EAGLES

THE MARCH OF EAGLES ist ein schnelles, spaßiges Tabletop in Brigadegröße, das in der Napoleonischen Zeit angesiedelt ist und sich einfach aufstellen und spielen lässt. Die Regeln sind kurz gehalten und ein Spiel dauert rund 60 bis 90 Minuten. Dieser erste Teil der Regeln erklärt alles, was man über den Kampf von Infanterie gegen Infanterie wissen muss.

Was man zum spielen benötigt:

Ein Maßband in Zoll, 6-seitige Würfel, eine flache Spielfläche und natürlich Figuren.

Basegrößen:

Du kannst deine Figuren einzeln auf Bases kleben und dafür entweder eckige (20x20 mm) oder runde (20mm Durchmesser) Bases verwenden. Alternativ kannst du auch mehrere Figuren auf größere Bases kleben. Berittene Modelle und Charaktere sollten aber einzelne Bases verwenden.

Einheitenorganisation:

Die zu Grunde liegende taktische Einheit in The March of Eagles ist das Bataillon, was den Aufbau der Armeen aus der damaligen Epoche widerspiegelt. Die Bataillone können von unterschiedlicher Größe und Qualität sein, je nachdem wie der Spieler dies wünscht. Bataillone bestehen immer aus einer bestimmten Anzahl von Figuren die ein Vielfaches von 4 ist, egal auf welchen Bases sie stehen. Die Minimalgröße einer Einheit ist dabei 16 Figuren, 48 Figuren sind das Maximum. In jeder Armee kann eine beliebige Auswahl an Einheiten verschiedener Größe und Qualität aufgestellt werden, so lange sie zusammen 200 Punkte ergeben.

Ausbildungsgrad:

Es gibt 4 Grade, welche die Qualität der Ausbildung der Einheiten widerspiegeln. Diese reicht von schlecht ausgebildeten Truppen bis zu den Eliteeinheiten einer Armee. Besser ausgebildete Einheiten kosten mehr Punkte als unerfahrene Truppen.

Wie man eine Armee aufstellt:

Die folgende Tabelle zeigt die Punktkosten für Bataillone verschiedener Größen und Ausbildungsgrade. Dies wird dir helfen deine Armee aufzustellen und deine Streitmacht zu formen

Ausbildungsgrad	Einheitengröße in Einzelmodellen								
	16	20	24	28	32	36	40	44	48
Rekrut	8	10	12	14	16	18	20	22	24
Gedrillt	16	20	24	28	32	36	40	44	48
Veteranen	24	30	36	42	48	54	60	66	72
Garde	32	40	48	56	64	72	80	88	96
+1 Punkt pro Figur um Leichte Britische Truppen mit Gewehren auszurüsten									

Truppentypen:

Ein Großteil der Soldaten in Deinen Bataillonen sind einfache Männer mit Musketen. Sie wurden ausgebildet um auf den Befehl ihres Vorgesetzten vorzurücken, zu schießen und anzugreifen. Diese Truppen sind einfache Soldaten. Jede Einheit muss aus einer bestimmten Anzahl dieser einfachen Soldaten bestehen.

Charaktermodelle:

Insgesamt können 4 verschiedene Arten von Charaktermodellen ausgewählt werden. Jede von ihnen hat einen eigenen Effekt auf die Eigenschaften deines Bataillons. Charaktermodelle werden zusätzlich zur minimalen Anzahl an einfachen Soldaten pro Einheit eingesetzt, nicht als Ersatz.

Trommler: Sie helfen dem Bataillon im Gleichschritt zu bleiben. Ein Trommler ermöglicht Dir, misslungene Manövertests zu wiederholen. Ein Bataillon darf bis zu 2 Trommler enthalten, was ihnen ermöglicht misslungene Manövertests zweimal zu wiederholen. In leichter Infanterie oder Gewehrtruppen kann der Trommler durch einen Hornist dargestellt werden. Sie kosten jeweils 2 Punkte.

Unteroffizier: Sie sind das Rückgrad des Bataillons. Ihre gut platzierten Kommandos sorgen dafür, dass die einfachen Soldaten exakt zum richtigen Zeitpunkt feuern. Ein Unteroffizier ermöglicht einem Bataillon misslungene Trefferwürfe zu wiederholen. Jedes Bataillon kann bis zu 2 Unteroffiziere enthalten. Ein Bataillon darf für jeden Unteroffizier **einen** misslungenen Trefferwurf pro Spielzug wiederholen. Unteroffiziere kosten jeweils 4 Punkte.

Fähnrich: Die Flagge ist ein wichtiges Symbol für jede Einheit. Über den Köpfen der Soldaten wehend stärkt sie die Moral in der Schlacht. Ein Fähnrich ermöglicht einem Bataillon misslungene Entschlossenheitstest zu wiederholen. Eine Einheit kann maximal 1 Fähnrich beinhalten. Britische Bataillone dürfen 2 Fähnrliche aufstellen, da britische Einheiten zwei Farben trugen, sie zählen diese aber als nur 1 Charakter. Fähnrliche kosten jeweils 6 Punkte.

Offizier: Sie sind die wahren Helden der Soldaten und sind beispielhafte Kommandeure. Ein Offizier gibt Boni auf die Kampffähigkeiten des Bataillons und erlaubt Aggressionstests zu wiederholen. Jede Einheit darf nur 1 Offizier beinhalten. Offiziere kosten jeweils 10 Punkte.

Oberbefehlshaber:

Der Oberbefehlshaber kontrolliert Deine Streitmacht. Solange er sich keinem Bataillon angeschlossen hat ermöglicht er allen Bataillonen zu handeln. Wenn er alleine operiert kann er nicht ausgeschaltet werden. Wenn er sich einem Bataillon anschließt, muss dieses Bataillon keine (!) Tests mehr ablegen, die Truppen folgen den Befehlen des Spielers automatisch. Außerdem verfügt das Bataillon dann über folgende Vorteile:

Manöver: Alle Bewegungen und Manöver, selbst über schwieriges Gelände oder bergauf, werden mit kompletter Bewegung durchgeführt.

Treffsicherheit: +1 auf JEDEN Trefferwurf.

Aggression: Zusätzlich +3 im Nahkampf.

Rückzug: Kein Test kann misslingen.

Wenn sich der Oberbefehlshaber einem Bataillon anschließt, wird der Ausbildungsgrad aller anderen Bataillone um 1 Stufe herabgesenkt; Gedrillte Truppen werden beispielsweise zu Rekruten, Rekruten erhalten einen zusätzlichen -Malus von -1 auf Aktivierungswürfe. Außerdem kann der Oberbefehlshaber nun auch durch Beschuss oder im Nahkampf als Verlust entfernt werden.

Sollte der Oberbefehlshaber in der Schlacht ausgeschaltet werden, so wird dieser nicht ersetzt und alle Einheiten in der Armee senken dauerhaft ihre Ausbildungsgrad um eine Stufe. Rekruten erhalten einen Malus von -1, da sie nicht weiter herabgestuft werden können. Ein Oberbefehlshaber sollte beritten sein und bewegt sich bis zu 4 W6 Zoll. Dies ist eine freie Bewegung und kann jederzeit zusätzlich zur normalen Bewegung der Einheit eingesetzt werden.

Eine Schlacht vorbereiten:

Ein Schlachtfeld kann dargestellt werden, indem man ein grünes Tuch oder Geländeplatten auf einen Tisch platziert. Die Spielfläche sollte 160 x 120 cm (64 x 48 Zoll) oder 120 x 120 cm (48 x 48 Zoll) groß sein. Geländestücke in Form von Hecken, Bäumen, Mauern oder einem kleinen Bauernhof bieten sich an, allerdings sollte man nicht zu viel Gelände aufstellen.

Nun wirft jeder Spieler einen W6 und der Spieler mit dem höheren Ergebnis, darf sich aussuchen auf welcher Seite er seine Armee aufstellt. Der andere Spieler baut seine Truppen auf der gegenüberliegenden Seite auf. Dabei sollte sichergestellt sein, dass keine Einheit näher als 12 Zoll an der Mittellinie des Tisches steht. Der Spieler der den Seitenwurf gewonnen hat, kann nun sein erstes Bataillon aufstellen oder den Mitspieler auffordern, als erster zu platzieren. Die Spieler stellen abwechselnd jeweils ein Bataillon auf, bis alle auf Einheiten auf dem Tisch stehen. Die Oberkommandierenden werden zuletzt aufgestellt.

Der Spielablauf – Reihenfolge der Züge

1. Initiative ermitteln
2. Die Spieler manövrieren, schießen und attackieren abwechselnd mit ihren Bataillonen.
3. Rückzugstests für beide Seiten.
4. Pflichtbewegungen.

Initiative:

Dieser Wurf wird am Anfang eines jeden Spielzugs durchgeführt. Jeder Spieler wirft einen W6 und addiert die Anzahl an Offizieren in seiner Armee zu dem Ergebnis hinzu (inkl. dem Kommandeur). Der Spieler mit dem höheren Ergebnis hat die Initiative und kann als erster ein Bataillon aktivieren, oder seinen Mitspieler auffordern dies zu tun. Danach werden abwechselnd weitere Bataillone aktiviert, bis alle Bataillone die aktiviert werden können, aktiviert wurden.

Aktivierung:

Bataillone können verschiedene Aktionen durchführen, was im Spiel als aktivieren bezeichnet wird. Die Aktionen Bewegen, Formation wechseln oder neu formieren werden unter der Rubrik Manöver zusammengefasst, Schießen (Musketen oder Gewehre abfeuern) wird unter Treffsicherheit abgehandelt und Angriffe (mit Bajonett oder Schwert) unter Aggression.

Jede dieser Aktionen kann nur dann durchgeführt werden, wenn das Bataillon vorher einen gelungenen Aktivierungswurf ablegt. Die Qualität der Truppen hat hier einen wichtigen Effekt, da sie festlegt, wie einfach es den jeweiligen Truppen fällt diesen Test zu bestehen. Die folgende Tabelle führt die jeweiligen Mindestwürfe auf, die benötigt werden, um mit einem W6 eine Aktivierung zu bestehen.

Ausbildungsgrad	Rekruten	Gedrillt	Veteranen	Garde
Aktivierungswurf	5+	4+	3+	2+

Ein gelungener Test erlaubt es dem Bataillon zu manövrieren, schießen oder anzugreifen. Vor dem Wurf muss angekündigt werden, welche der 3 Aktionen das Bataillon ausführen möchte. Wenn ein Spieler mit einer Einheit nichts durchführen möchte, so kann er passen, muss diese Einheit dann allerdings als aktiviert markieren. Dieses Bataillon setzt damit diesen Zug aus, darf aber normal reagieren, wenn es angegriffen wird.

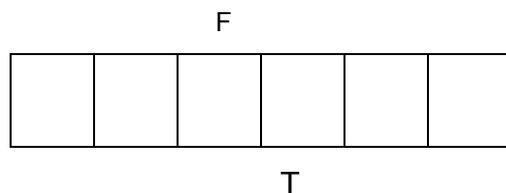
Manöver:

Bataillone können sich bewegen, neu formieren oder ihre Formation ändern.

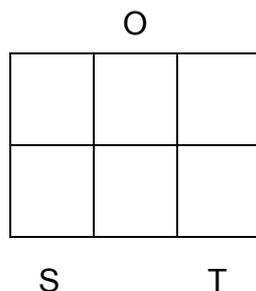
Es gibt zwei verschiedene Formationen: Ein Bataillon kann entweder in Reihe oder als Kolonne (siehe Diagramm unten) aufgestellt sein. Wenn es sich dazu entscheidet, die Formation zu ändern, muss ein Manövertest abgelegt werden. Wenn dieser misslingt, führt die Einheit in diesem Zug keine Aktion durch. Bei einem gelungenem Test kann sich das Bataillon von Reihe in Kolonne in eine beliebige Richtung umstellen bzw. umgekehrt. Eine Einheit darf nicht im gleichen Zug die Formation wechseln und eine Bewegung durchführen.

Wenn Bataillone entscheiden sich zu bewegen, müssen sie einen Manövertest ablegen. Wenn dieser gelingt, dürfen sie sich als Linie 2 W6 Zoll weit bewegen oder 3 W6 Zoll als Kolonne. Wenn der Test misslingt, dürfen sie in dieser Runde nichts tun. Rückwärtsbewegungen oder Schwenks werden mit 1 W6 durchgeführt. Schwenks werden von der Außenkante gemessen. Wenn eine Bewegung eine Steigung hoch verläuft oder in schwierigem Gelände beginnt (bzw. mehr als die Hälfte der Bewegung durch schwieriges Gelände verläuft), wird nur 1 W6 für die Bewegung gewürfelt anstelle der üblichen 2. Bataillone können in schwierigem Gelände keine Manöver außer Vorwärts- und Rückwärtsbewegungen durchführen. Bei einer Rückwärtsbewegung wird das Ergebnis des 1 W6 halbiert. Um sich über Hindernisse hinweg zu bewegen, werden 1 W6 Zoll von der Bewegung abgezogen. Über ein Hindernis hinweg anzugreifen, verursacht umgehend Verwirrung im Bataillon (vgl. Regeln für Verwirrung). Bataillone dürfen sich als Manöver auch neu formieren, z.B. um sich nach einem Kampf wieder zu ordnen, nach einem Rückzug zu sammeln, nachdem schwieriges Gelände überschritten wurde, oder wenn sich eine andere Einheit durch sie hindurchbewegt. Zwischen den eigenen Einheiten und denen des Mitspielers muss ein Abstand von mindestens 4 Zoll gehalten werden, sofern kein Angriff angekündigt wurde.

Bataillon mit 6 Multi-Bases (à 4 Figuren), in Reihe aufgestellt (24 Figuren). Beachte die Position des Fähnrich und Trommler.



Bataillon mit 6 Multi-Bases (à 4 Figuren), in Kolonne aufgestellt (24 Figuren). Beachte die Position des Offiziers, Sergeant und Trommler.



Verwirrung:

Verwirrung bedeutet, dass die Formation und Effektivität eines Bataillons durch irgendetwas beeinträchtigt wurde.

Gründe dafür sind:

- Bewegungen durch schwieriges Gelände (Ausnahme: leichte Truppen in offener Formation).
- Das Bataillon hatte sich noch nicht gesammelt bevor es angegriffen oder beschossen wurde.
- Angriffe in Flanke oder Rücken, während sich die Einheit bereits im Nahkampf befand
- Befreundete Einheiten haben sich in geschlossener Formation durch das Bataillon bewegt.

Eine Einheit in geschlossener Formation, welche schwieriges Gelände betritt unterliegt automatisch Verwirrung. Wenn diese Einheit die Bewegung beendet und sich einen Zug lang neu formiert, zählt dieses Bataillon nicht mehr als verwirrt, es sei denn, es bewegt sich weiter innerhalb des schwierigen Geländes. Plänkler und Leichte Truppen in offener Formation sind nicht von schwierigem Gelände betroffen.

Treffsicherheit:

Schießen ist einfach. Das Bataillon feuert seine Musketen in 4er Gruppen ab. Für jede angefangene Gruppe von 4 Soldaten wird eine Feuergruppe gebildet und 1 W6 geworfen. Ist das Ergebnis gleich oder höher als der Treffsicherheitswert (dieser Wert entspricht dem Aktivierungswert der Einheit), wurde ein feindlicher Soldat getroffen. Jede Base schießt nur einmal pro Zug. Die Anzahl an feuernenden Gruppen, hängt davon ab wie weit das Ziel entfernt ist.

Reichweiten Abzüge	Reichweite in Zoll bis zum Ziel		Anzahl an Schützen die schießen dürfen
	Muskete	Gewehr	
	Bis zu 6 Zoll	Bis zu 6 Zoll	Alle
	6 – 12 Zoll	6 – 18 Zoll	50%
	12 – 18 Zoll	18 – 24 Zoll	25%

Wer kann schießen:

In Reihe kann jede Gruppe feuern, wenn sie eine gerade und ununterbrochene Linie von ihrem Base bis zum Ziel ziehen kann. In Kolonne darf nur die erste Reihe schießen, solange sie die oben genannten Kriterien erfüllt. Ziele die sich offensichtlich in Deckung befinden, wie z.B. hinter Mauern oder Hecken, reduzieren die Anzahl an Würfeln um 50%.

Beispiel: Ein Bataillon schießt auf ein Ziel in Deckung welches 7 Zoll entfernt ist. Dadurch sinkt die Anzahl der Würfel von 50% auf 25%.

Es wird ab 0,5 aufgerundet und unter 0,5 abgerundet. Eine Multibase von 4 Figuren darf immer noch schießen, selbst wenn es auf 1 Soldat reduziert wurde. Erst wenn die letzte Miniatur einer Gruppe ausgeschaltet wurde, verliert das Bataillon den Würfel. Ein Bataillon aus 20 einfachen Soldaten verfügt über 5 Würfel. Selbst mit 17 Miniaturen sind es demnach weiterhin 5 Würfel. Erst wenn es nur noch 16 Soldaten sind, sinkt die Anzahl der Würfel auf 4. Charakterfiguren zählen nicht zu den Soldaten.

Beschussmodifikatoren:

Abhängig von bestimmten Umständen, kann die Schussfähigkeit durch verschiedene Beschussmodifikatoren verbessert bzw. verschlechtert werden, bevor die Abzüge für Reichweiten verrechnet werden.

Folgende Modifikatoren sind möglich:

- Ziel ist Kolonne +2 Würfel
- Britische Truppen in Reihe (keine Rekruten) +2 Würfel
- Garde +2 Würfel
- Britische Schützen +2 Würfel
- Ziel in weicher Deckung -2 Würfel
- Ziel in harter Deckung, halbiere Anzahl der Würfel
- Verwirrung: halbiere Anzahl der Würfel
- Ziele sind Plänkler: halbiere Anzahl der Würfel.

Unabhängig davon wie viele Abzüge das Bataillon auf ihren Beschuss erhält, es wird immer mindestens 1 Würfel geworfen. Reichweiten dürfen nicht vorher abgemessen werden.

Plänkler:

Die Anzahl an Plänklern, die im Spiel eingesetzt werden, ist begrenzt. Jedes Bataillon darf bis zu 20% seiner einfachen Soldaten als Plänkler aufstellen. Diese Zahl mag für beide Seiten etwas hoch erscheinen, macht aber das rechnen einfacher. Die beiden Flankenkompanien der Britischen Bataillone machten knapp 20% ihrer Gesamtstärke aus und hätten auch beide in dieser Art aufgestellt werden können. Die leichte Kompanie der Französischen Armee machte 16,5% der Gesamtstärke aus. Wenn die Option auf Plänkler genutzt wird, muss diese vor dem Spielbeginn umgesetzt werden und kann nicht während des Spiels rückgängig gemacht werden. Wenn Plänkler aufgestellt werden, zählen diese als Feuergruppen mit 2 Miniaturen. So bilden z.B. 6 Miniaturen 3 Feuergruppen.

Bataillone in Reihe oder Kolonne können nicht durch ihre eigenen Plänkler hindurchschießen. Der Gegenspieler muss auf Plänkler schießen, die ihre Haupteinheit in geschlossener Formation schützen. Plänkler werden zusammen mit der Haupteinheit aktiviert. Sie bewegen sich mit der gleichen Geschwindigkeit wie die Haupteinheit und müssen zu jeder Zeit innerhalb von 4 Zoll bleiben. Wenn Plänkler von feindlichen Einheiten im Nahkampf angegriffen werden, werden die Plänkler aus dem Spiel entfernt. Die ausgeschalteten Plänkler verhindern nicht, dass die feindliche Einheit in Kontakt mit dem Hauptregiment kommt. Der Verlust der Plänkler verursacht keinen Rückzugstest.

Leichte Truppen:

In einer Armee darf maximal ein Bataillon aus leichten Truppen enthalten sein. Es muss den Ausbildungsgrad Veteranen haben und kann nicht größer als 36 Figuren sein. Wenn gewünscht, können 75% der Leichten Truppen als Plänkler aufgestellt werden, wobei das Hauptregiment in geschlossener Formation 6 Zoll dahinter aufgestellt werden muss.

Leichte Truppen der Briten können mit Gewehren ausgerüstet werden und zählen dann als „Schützen“. Diese können deutlich mehr Feuerkraft liefern, sind allerdings sehr anfällig für Angriffe.

Risiko für Charaktere bei Beschuss:

Wenn ein Bataillon mit Charaktermodellen Verluste durch Beschuss erleidet, besteht die Gefahr, dass dabei ein Charakter ausgeschaltet wird. Wenn einer der Beschusswürfel eine 6 zeigt, wird ein Charakter anstelle eines einfachen Soldaten entfernt. Pro Beschuss kann nur ein Charaktermodell ausgeschaltet werden. Wenn einem Bataillon mehr als ein Charakter angeschlossen ist, wird per Würfelwurf ermittelt welcher Charakter ausgeschaltet wird. Dies gilt auch für Befehlshaber die einem Bataillon angeschlossen sind.

Aggression:

Um in den Nahkampf mit einer feindlichen Einheit vorzustürmen, muss ein Bataillon vorher einen Aggressionstest ablegen. Wenn dieser Test misslingt, darf die Einheit in diesem Spielzug nichts mehr unternehmen. Wenn der Test gelingt, kann sich das Bataillon in Kontakt mit der feindlichen Einheit bewegen. Um zu ermitteln, wie weit sich die Einheit bewegen darf, wirf 2 W6 für Bataillone in Reihe, 3 W6 für Bataillone in Kolonne. Wenn die erwürfelte Reichweite nicht genügt, um mit dem der feindlichen Einheit in Kontakt zu kommen, bleibt das Bataillon in diesem Spielzug stationär um sich zu sammeln, kann aber zurückschlagen wenn es attackiert wird (aber kein Defensiv Feuer geben). Wenn der Kontakt hergestellt werden kann, wird ein Nahkampf ausgefochten.

Nahkampfphase:

Beide Seiten werfen einen W6 und addieren die Anzahl der Feuergruppen, sowie folgende Modifikatoren

- +3 wenn Angreifer und in Reihe
- +6 wenn Angreifer und in Kolonne
- +3 wenn der Einheit ein Offizier angeschlossen ist
- +1 für jedes weitere Charaktermodell in dem Bataillon.
- +2 wenn sich eine weitere eigene Einheit dem Nahkampf anschließt
- +2 wenn die Einheit auf einem höheren Niveau als der Gegner steht
- -1 wenn der Gegner aus weicher Deckung heraus verteidigt
- -2 wenn Verwirrt
- -4 wenn der Gegner aus harter Deckung heraus verteidigt

Die Seite mit dem höheren Ergebnis gewinnt den Nahkampf und erleidet 2 Verluste. Der Verlierer erhält 6 Verluste, fällt 2 Zoll zurück und muss einen Rückzugstest ablegen. Der Gewinner kann nachrücken, wenn er dies möchte. Wenn kein Nachrückenbewegung stattfindet, bleiben beide Einheiten für den nächsten Spielzug stationär, es sei denn sie werden angegriffen. Wenn sie angegriffen werden, können sie sich verteidigen, zählen aber als verwirrt. Wenn verfolgt wird und der Verlierer seinen Rückzugstest geschafft hat, wird eine weitere Nahkampfphase ausgewürfelt sobald eine der Einheiten das nächste Mal aktiviert wird. Kein anderes Bataillon kann sich dem Nahkampf in der gleichen Runde anschließen, in der er begonnen hat.

Wenn es keinen Gewinner oder Verlierer gibt (also ein Unentschieden), gibt es keine Angriffsboni für den Wurf in der nächsten Nahkampfphase. Andere Boni können, soweit sie zutreffen, addiert werden. Wenn ein Gewinner den Gegner zurück drängt, erhält dieser den Angriffsbonus für seine jeweilige Formation. Der Nahkampf läuft so lange, bis eine Seite aufgegeben wird. Wenn sich zwei Bataillone in einem Nahkampf befinden und eine weitere Einheit ihren Aggressionstest besteht, um sich dem Nahkampf anzuschließen, zählt dieses nicht als kämpfend sondern addiert einen Bonus auf den Nahkampfwurf der befreundeten Einheit. Eine befreundete Einheit kann sich nur einem Nahkampf anschließen, indem sie der feindlichen Einheit in eine freie Flanke oder in den Rücken fällt. Wenn dies die erste Aktion einer neuen Phase ist, erhält die bereits am Nahkampf beteiligte Einheit den Bonus für eine zusätzliche befreundete Einheit im Nahkampf, andernfalls zählt dieser Bonus erst für die nächste Phase. Wenn ein Bataillon in einem bestehenden Nahkampf aktiviert wird, zählen die anderen beteiligten Einheiten ebenfalls als aktiviert.

Defensives Feuer:

Wenn ein Bataillon noch nicht aktiviert wurde, kann es versuchen defensives Feuer abzugeben wenn es angegriffen wird. Wenn defensiv gefeuert wird, wirft der Spieler einen W6:

- 1: Lange Reichweite (25% der Feuergruppen dürfen schießen)
- 2 – 5: Mittlere Reichweite (50% der Feuergruppen dürfen schießen)
- 6: Kurze Reichweite (alle Feuergruppen dürfen schießen).

Er führt dann einen Treffsicherheitswurf, für jede schießende Feuergruppe durch und zieht 1 von jedem Wurf Ergebnis ab. Die Anzahl der verursachten Verluste entspricht der Anzahl der Würfe, die ihren Treffsicherheitswurf geschafft haben. Wenn der Angreifer Verluste erleidet, muss dieser einen Rückzugstest ablegen. Wenn dieser verpatzt wird, wird die Einheit aufgegeben. Wenn der Test gelingt bzw. keine Verluste erlitten werden, wird die Einheit in Kontakt gebracht und ein Nahkampf ausgefochten. Die Verluste durch Beschuss haben keinen Einfluss auf das Nahkampf Ergebnis.

Verluste entfernen:

Verluste unter den einfachen Soldaten sollten nicht entfernt werden, bis die Einheit auf 50% ihrer ursprünglichen Stärke gesunken ist. Dies motiviert das Bataillon weiter zu kämpfen und eine Schlachtlinie zu bilden. Verluste von Charakteren werden umgehend entfernt.

Risiko für Charaktere im Kampf:

Wenn ein Bataillon einen Kampf um 3 oder mehr Punkte verliert, besteht die Gefahr, dass ein Charakter unter den Verlusten ist. Wirf einen W6 für jedes Charaktermodell, mit einer 50% Wahrscheinlichkeit ist der Charakter ausgeschaltet worden und wird anstelle eines Soldaten entfernt.

Entschlossenheit & Tapferkeit:

Dieser Test deckt Situationen ab, in denen ein Bataillon im Kampf standhaft bleibt, obwohl ihm oder in seiner Nähe etwas Schreckliches passiert ist. Wenn ein Test auf Entschlossenheit oder Tapferkeit abgelegt wird, muss das Bataillon einen Aktivierungstest bestehen.

Ein Bataillon testet in den folgenden Situationen auf Entschlossenheit oder Tapferkeit:

- Es möchte angreifen (Tapferkeit)
- Es hat Verluste erlitten (Entschlossenheit)
- Es hat einen Kampf verloren (Entschlossenheit)
- Eine befreundete Einheit im Sichtbereich flieht (Entschlossenheit)
- Der Befehlshaber war dem Bataillon angeschlossen und wurde ausgeschaltet (Entschlossenheit)

Der Wurf wird dabei von den folgenden Faktoren modifiziert.

- -1 Wenn das Bataillon Verluste in Höhe von 50% oder mehr hatte
- -1 Wenn das Bataillon in dieser Runde einen Nahkampf verloren hat
- +2 Wenn ein Offizier in dem Bataillon anwesend ist

Wenn ein Bataillon den Entschlossenheitstest wegen einem verlorenem Nahkampf, erlittenen Verlusten, fliehenden befreundeten Einheiten in Sichtlinie oder dem Tod des Befehlshabers in Sichtlinie verpatzt, flieht es 3 W6 Zoll.

Wenn die Einheit bereits aufgegeben war muss ein Aktivierungstest abgelegt werden um sich auf Ort und Stelle zu sammeln. Das Bataillon muss für einen Zug stehen bleiben um sich zu neu formieren. Wenn darauf getestet wird, ob das Bataillon angreifen kann und seinen Tapferkeitstest verpatzt, bleibt die Einheit stehen und kann für den Zug nichts mehr unternehmen, gilt aber als aktiviert. Selbst wenn es mehrere Gründe zum Testen auf Rückzug gibt, testet ein Bataillon nur einmal in pro Zug. Einheiten die vom Tisch fliehen, kehren nicht mehr zurück.

Siegesbedingungen:

Der Gewinner ist der Spieler, der nach 8 Spielzügen die meisten unaufgeriebenen Einheiten auf dem Tisch stehen hat.

Wenn die Anzahl bei beiden Spielern die gleiche ist, oder beide Spieler die gleiche Anzahl an Einheiten wie zu Spielbeginn haben, ist derjenige der Gewinner der die wenigsten Verluste erlitten hat. Wenn Missionsziele ausgemacht wurden, können diese zur Siegesermittlung benutzt werden.

Beispielarmeen	Punkte
Briten	
1. Bataillon Gedrillt: 36 Soldaten + 1 Trommler + 1 Unteroffizier + 1 Offizier	52
2. Bataillon Gedrillt: 36 Soldaten + 2 Trommler + 2 Unteroffiziere	48
3. Bataillon Rekruten: 40 Soldaten + 1 Unteroffizier + 1 Offizier	34
4. Bataillon Veteranen: 28 Soldaten + 1 Offizier	52
5. Bataillon Rekruten: 20 Soldaten + 1 Unteroffizier	14
Gesamt	200
Franzosen	
1. Bataillon Gedrillt: 24 Soldaten + 1 Trommler + 1 Fähnrich	32
2. Bataillon Veteranen: 24 Soldaten + 1 Unteroffizier	40
3. Bataillon Gedrillt: 32 Soldaten + 2 Trommler	36
4. Bataillon Garde: 32 Soldaten + 2 Trommler + 2 Unteroffiziere + 1 Fähnrich + 1 Offizier	92
Gesamt	200