

DE MARS VAN DE ADELAARS

DE MARS VAN DE ADELAARS is een snel en leuk Napoleontisch oorlogsspel op brigade niveau dat simpel is op te zetten en te spelen. De regels zijn snel en zullen een resultaat hebben in 60 tot 90 minuten! Dit eerste gedeelte van de regels vertellen je alles wat je moet weten over infanterie tegen infanterie acties.

WAT HEB JE NODIG OM TE SPELEN?

Een meetlint (met inches), een aantal zeszijdige dobbelstenen (D6), een plat oppervlak en wat figuren.

HET 'BASEN' VAN JE SOLDATEN

Je kunt je figuren op individuele vierkante (20mm x 20mm) bases of voetplaatjes zetten of ronde voetplaatjes. Je kunt ook meerdere troepen op grotere plaatjes zetten (bijvoorbeeld 4 figuren op een plaatje van 40mm bij 40mm). Je 'karakters' horen op individuele voetplaatjes.

EENHEID ORGANISATIE

Het bataljon is de basis tactische eenheid in 'De mars van de adelaars'. In het spel kunnen bataljons van verschillende grootte en kwaliteit zijn, dit naar keuze van de speler. Dit geeft de variatie weer die er in de legers van deze periode was. Bataljons omvatten een aantal figuren en, onafhankelijk van de manier waarop ze op bases zijn gemonteerd, opereren ze in hoeveelheden van 4. De kleinste eenheid is 16 figuren en de grootste 48. In ieder leger heb je dus een mix van grootte en kwaliteit zolang het totaal maar 200 punten bedraagt.

EENHEID KWALITEIT

Er zijn vier niveaus van kwaliteit. Die variëren van slecht getrainde troepen tot de elite van het leger. Betere kwaliteit troepen kosten meer dan onervaren.

HOE JE LEGER TE KIEZEN

Deze tabel laat de kosten zien per bataljons van verschillende kwaliteit en grootte. Dit helpt om je leger samen te stellen qua grootte en kaliber.

WAARDEBEPALING BATALJON	Grootte van de eenheid in figuren								
	16	20	24	28	32	36	40	44	48
Groene rekruten	8	10	12	14	16	18	20	22	24
Gedrild	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

Het kost 1 punt om Britse lichte troepen met musketten met getrokken loop uit te rusten.

TYPE TROEPEN.

De meeste soldaten in je bataljons zijn gewone mannen met musketten. Ze zijn opgeleid om op commando te bewegen, te schieten en te vechten. Zij worden *troepen* genoemd. Het is verplicht om het minimum aantal, hierboven vermeld, in een eenheid op te nemen.

OPPERBEVELHEBBER.

De opperbevelhebber of generaal figuur heeft de controle over je leger. Zo lang als hij gescheiden is van een enkel bataljon maakt hij het mogelijk dat alle bataljons kunnen opereren. Als hij zich bij een bataljon voegt, hoeft dit bataljon geen tests meer te doen en zal het automatisch alles doen wat de speler wenst. Het bataljon krijgt verder ook nog de volgende voordelen:

Manoeuvr : Alle bewegingen over ruw terrein en heuvel op zijn op volle snelheid.

Accuraatheid : +1 bij iedere worp.

Agressie : Extra +3 in gevecht.

Vastberadenheid : Er kan geen test mislukken.

Als de generaal zich bij een bataljon heeft gevoegd vermindert dit de status van de andere bataljons met 1 niveau. (Bijvoorbeeld: gedrild wordt groen, groene troepen halen een extra punt van de activatie worp. Het betekent óók dat de generaal mogelijk kan sneuvelen zoals beschreven staat bij accuraatheid en gevecht. Als de generaal sterft, wordt hij niet vervangen. Alle eenheden leveren permanent 1 niveau in en groene troepen een extra -1 omdat ze niet lager kunnen. Een generaal zou te paard moeten zijn en beweegt altijd 4 x D6 inches. Dit is een vrije beweging en kan op ieder moment in de beurt gebruikt worden, zelfs als de eenheid al bewogen heeft.

SPECIALE FIGUREN.

Er zijn 4 soorten karakters die je kunt selecteren. Ieder karakter heeft een uniek effect op de prestaties van je bataljons. Ze worden toegevoegd aan het minimum aantal troepen en zijn niet bedoeld als vervanging er van.

Tamboer: Deze helpt het bataljon marcheren en bij elkaar te blijven. Met een tamboer kun je een mislukte MANOEUVRE test over doen. Ieder bataljon mag maximaal 2 tamboers bevatten. Een bataljon met 2 tamboers kan een mislukte MANOEUVRE test tot 2 keer in een beurt over doen. In eenheden lichte troepen kan de tamboer worden vervangen door een kornet (trompettist) of hoornblazer. Ze kosten 2 punten per stuk.

Sergeant: Zij zijn de ruggegraat van het bataljon. Hun goed getimede bevelen zorgen ervoor dat de troepen precies op hetzelfde moment vuren. Zij zorgen er voor dat een bataljon mislukte SCHIET worpen over mag doen. Ieder bataljon mag 2 sergeanten hebben. Een bataljon mag 1 mislukte worp per sergeant over gooien. Ze kosten 4 punten per stuk.

Vaandeldrager: Het vaandel is het sterke symbool van een eenheid. Wapperend boven de mannen in de hitte van de strijd geeft het vertrouwen aan de troepen als de moed wat zakt. Vaandels zorgen er voor dat een bataljon een mislukte VASTBERADENHEID test. Ieder bataljon mag 1 vaandeldrager hebben, Britse bataljons mogen 2 vaandeldragers hebben omdat zij historisch 2 vaandels met zich meedroegen, maar dit telt als 1 enkel karakter. Ze kosten 6 punten.

Officier: Zij leiden door het voorbeeld te geven en zijn de ware helden die de troepen kunnen volgen. Zij geven het bataljon extra gevechtskracht en ook kan een mislukte AGRESSIE test worden over gedaan. Iedere eenheid kan maar 1 officier hebben. Ze kosten 10 punten per stuk.

EEN SLAG OPZETTEN

Maak een slagveld met een groen kleed of terreintegels. Maak het spel oppervlak 180 cm bij 120 cm (6 bij 4 voet) of 120 cm bij 120 cm (4 bij 4 voet). Verspreid wat terreinstukken zoals bomen, heggen, muren of een kleine boerderij. Gebruik niet te veel terrein. Iedere speler gooit een dobbelsteen en degene die het hoogste gooit kiest aan welke kant hij zijn legers opzet. De andere speler stelt zijn leger aan de andere zijde op. Zorg er voor dat er geen bataljons binnen 30 cm van het midden van de tafel opgesteld worden (gemeten tussen de lange zijden van de tafel). De speler die het hoogst heeft gegooid mag kiezen om zelf als eerste een bataljon te plaatsen of zijn tegenstander te vragen dit te doen. Daarna plaatsen de spelers om de beurt hun eenheden totdat ze alle op tafel staan. De generaal komt als laatste.

INITIATIEF

Check dit aan het begin van iedere beurt. Gooi een D6 en tel daar het aantal officieren in je leger (inclusief je generaal) bij op. De speler met de hoogste score heeft het initiatief en kan kiezen zelf een bataljon te activeren of aan zijn tegenstander vragen dit te doen. Na de activatie wisselen de spelers per bataljon totdat alle bataljons hebben gemanoeuvreerd, geschoten of hebben aangevallen. Als je door je bataljons heen bent en je tegenstander heeft nog over, dan bewegen deze eerst vóórdat een nieuwe ronde begint.

Het spel spelen, de volgorde van de gebeurtenissen.

1. Bepaal initiatief.
2. Spelers manoeuvreren, schieten en vechten om de beurt met hun bataljons.
3. Test voor vastberadenheid voor beide zijden.
4. Verplichte bewegingen.

ACTIVERING

Bataljons kunnen een aantal zaken uitvoeren gedurende het spel en als zij dit doen heet dat een activering. Bewegen, formatie veranderen of hergroeperen worden behandeld onder *Manoeuvre*. Schieten, musketten, al dan niet met getrokken loop, wordt behandeld bij *Accuratesse* en aanvallen (met bajonet en zwaard) onder *Agressie*. Elk van deze activeringen dient vooraf gegaan te worden van een succesvolle worp met de dobbelsteen. De kwaliteit van je troepen heeft een belangrijk effect op hoe makkelijk deze activeringen kunnen worden gedaan. De tabel laat zien wat er gegooid moet worden met een D6 om een activering te laten lukken. Als dit lukt, kan je bataljon manoeuvreren, schieten of aanvallen. Het type activering moet bekend zijn vóórdat getest wordt of het kan. Als een speler niets wil doen gedurende een activering verklaart hij een 'pas'. Maar dat bataljon moet gemarkeerd worden als zijnde geactiveerd. Dit bataljon slaat in feite een beurt over al mag het wel reageren als het wordt aangevallen.

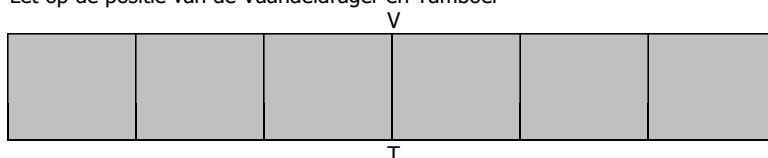
	Kwaliteit van de troepen			
	Groen	Gedrild	Veteraan	Garde
ACTIVERING SCORE OP EEN D6	5,6	4,5,6	3,4,5,6	2,3,4,5,6

MANOEUVRE (*Kunnen je jongens in de maat lopen?*)

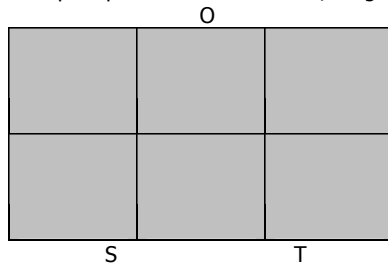
Dit gaat om het in positie krijgen en de beste formatie aannemen om de vijand te verslaan. Bataljons kunnen of bewegen, hergroeperen OF formatie veranderen. Als ze willen bewegen moeten ze een manoeuvreer test doen. Als de test lukt kan een bataljon in linie 2 x D6 inches bewegen en in colonne 3 x D6 inches. Als de test niet lukt doen ze niets deze beurt. Achteruit bewegen of draaien gebeurt met 1 x D6. Een draai wordt gemeten vanaf de buitenkant van de formatie. Een bataljon kan 2 vormen aannemen op het slagveld als zij tegenover ander infanterie staan. Zij kunnen in linie of colonne staan. De formaties staan in het diagram beneden. Als zij van formatie willen veranderen moeten zij een MANOEUVRE test doen. Als dat niet lukt, doen zij niets deze beurt. Als het wel lukt, kunnen zij van linie naar colonne en vice-versa in iedere richting of bewegen zoals hierboven beschreven. Ze kunnen niet bewegen en formatie veranderen in dezelfde beurt als een beweging begint op lastig terrein. (Of als meer dan de helft van de beweging over moeilijk terrein of heuvel op is). Rol 1 x D6 in plaats van de normale 2 bataljons kunnen op moeilijk terrein géén MANOEUVRE bewegingen maken behalve dan recht naar voren of naar achteren. Als het naar achteren is halveer dan de score van de dobbelsteen. Om lineaire obstakels te overbruggen moet je 1xD6 van de afstand van de beweging aftrekken. Proberen om over een lineair obstakel heen te chargeren leidt direct tot disorde voor het bataljon. Bataljons mogen als manoeuvre ook hergroeperen. Dit is wellicht om orde te verkrijgen na een gevecht of om te hergroeperen na een vlucht, na het oversteken van lastig terrein of doordat andere eenheden door het bataljon heen getrokken zijn. Er is een minimum afstand van 4 inches tussen alle vijandelijke troepen tenzij er wordt aangevallen.

Bataljon met 6 multibases (vuurgroepen) in linie (24 figuren)

Let op de positie van de Vaandeldrager en Tamboer



Bataljon met 6 multibases (vuurgroepen) in colonne (24 figuren)
 Let op de posities van de Officier, Sergeant en Tamboer



DISORDE

Disorde betekent dat de formatie en effectiviteit van het bataljon op een of andere manier minder is geworden. Oorzaken zijn:

- Bewegen over lastig terrein (behalve lichte troepen in open formatie).
- Geen volle beurt gehergroepeerd na disorde voor aangevallen worden of schieten.
- Aangevallen worden in de flank of rug terwijl men al in gevecht is.
- Een andere eenheid is in gesloten formatie door het bataljon heen getrokken.

Een eenheid in gesloten formatie is in disorde als het ruig terrein in gaat. Als de eenheid stopt en één beurt neemt om te hergroeperen is het niet meer in disorde tenzij het weer beweegt over het ruige terrein. Tirailleurs en andere lichte troepen hebben geen last van passeerbaar lastig terrein.

ACCURATESSE (Kunnen je jongens een schuurdeur raken op 30 passen?)

Schieten is gemakkelijk. Het bataljon schiet in groepen van 4. Voor iedere groep of een fractie daarvan rol je een D6. Als de score gelijk is of hoger dan het bataljonsniveau op de activeringstabel heb je een vijandelijke soldaat geraakt. Elke groep schiet 1 keer per beurt. Het aantal groepen dat je kunt gebruiken hangt af van de afstand tot het doel.

WIE KAN SCHIETEN?

In linie kunnen alle groepen schieten zolang er maar een ononderbroken rechte lijn kan worden getrokken van de voorkant van het voetplaatje tot het doel. Alleen de voorste rijen van de vuurgroepen kunnen schieten als hun doel maar aan bovenstaande criteria voldoet. Als doelen in enige vorm van duidelijke dekking, zoals muren en bossen staan betekent dat een vermindering van 50% van het aantal vuurgroepen. Bijvoorbeeld: Een bataljon vuurt op doel in dekking met een afstand van 7 inches schiet op 25% in plaats van 50% (altijd fracties van 0,5 omhoog afronden en minder dan 0,5 naar beneden). Een vuurgroep van 4 telt nog steeds als 1 vuurgroep ook als het gereduceerd is tot 1 figuur. Pas als de laatste figuur verloren is, is het aantal vuurgroepen met 1 gereduceerd. Bijvoorbeeld: een bataljon heeft 5 vuurgroepen. Zelfs met 17 figuren heeft het nog steeds 5 vuurgroepen. Als het 16 figuren over heeft worden het 4 vuurgroepen. Karakter figuren tellen niet mee in vuurgroepen. Afhankelijk van de omstandigheden kan de schietcapaciteit worden vergroot door *schietaanpassingen* voordat het *afstandeffect* wordt toegepast op het aantal beschikbare dobbelstenen.

SCHIETAANPASSINGEN

Het doel is in colonne	: +2D6	Doelwit in zachte dekking	: -2D6
Britten in linie (niet groen)	: +2D6	Doelwit in harde dekking	: verminder aantal D6 met 50%
Garde	: +2D6	Schutters in disorde	: verminder aantal D6 met 50%
Britse 'Rifles' schieten	: +2D6	Doelwit zijn tirailleurs	: verminder aantal D6 met 50%

AFSTANDEFFECT TABEL

Afstand in inches tot het doelwit		Aantal vuurgroepen die kunnen schieten
Musket	Getrokken loop	
tot 6	tot 6	Alle
6-12	6-18	50%
12-18	18-24	25%

Ongeacht hoe weinig vuurgroepen er ook overblijven in het bataljon, één vuurgroep mag altijd schieten. Je mag de afstand niet van tevoren meten.

TIRAILLEURS

Tirailleurs zijn lichte troepen die in gespreide opstelling vechten. Het aantal tirailleurs dat gebruikt wordt in het spel zou gelimiteerd moeten zijn. Elk bataljon mag tot 20% van zijn troepen als tirailleurs inzetten, dit aantal is een beetje hoog maar dit rekent makkelijker. De 2 flank compagnieën van de Britse bataljons waren ongeveer 20% van het totaal en konden in deze rol worden ingezet. De lichte compagnieën van de Franse bataljons waren 16,5% van de totale sterkte. Als de optie om tirailleurs in te zetten gekozen wordt, moet dit, voordat het spel begint, voor ieder bataljon waar men dit wenst, gedaan worden. Ze kunnen gedurende het spel niet teruggeroepen worden. Als ze zijn ingezet tellen tirailleurs als vuurgroepen van 2 figuren. 6 figuren schieten als 3 groepen. Oneven aantallen worden naar boven afgerond voor percentages gelijk aan het aantal opgestelde figuren of voor schietdobbelstenen. Bataljons in linie of colonne kunnen niet door hun eigen tirailleurs heen schieten. Vijandelijke eenheden moeten op het tirailleursscherm heen schieten die de hoofdeenheid beschermt. Tirailleurs worden geactiveerd samen met de hoofdeenheid en moeten te allen tijde binnen de 4 inches blijven. Als ze geraakt worden

door een vijandelijke aanval worden ze uit het spel gehaald. Het verwijderen van de tirailleurs op deze manier voorkomt geen opvolging op de hoofdeenheid. Hun verlies veroorzaakt geen VASTBERADENHEID test.

LICHTE TROEPEN

1 licht bataljon is maximaal toelaatbaar per leger. Het moet de veteranenstatus hebben en kan niet groter zijn dan 36 figuren. Indien men hier voorkeest mag het 75% van de sterkte als tirailleur inzetten met de rest van de eenheid in gesloten orde er 6 inches achter. Britse lichte troepen kunnen bewapend worden met geweren met een getrokken loop en geclassificeerd worden als jagers. Dit kan zorgen voor een flinke vuurkracht maar is kwetsbaar bij een aanval.

RISICO VOOR KARAKTERS TIJDENS HET SCHIETEN

Als een bataljon, met karakterfiguren er in, verliezen lijdt doordat het beschoten wordt door de vijand, is er een kans dat het karakter verloren gaat. Als de vijand een 6 heeft gegooid is er een karakter geraakt in plaats van één van de troepen. Als meer dan 1 karakter onderdeel uitmaakt van het bataljon, dubbel dan om te zien welke is geraakt. Dit geldt ook voor de commandant als hij zich bij de eenheid heeft gevoegd.

AGRESSIE (Zijn het ferme jongens met de bajonet?)

Om contact te maken met een vijandelijk bataljon moet er een agressie test worden gedaan. Als het mislukt mag de eenheid deze beurt verder niets doen. Als het lukt, maakt het contact met de vijand. Bepaal hoe ver de eenheid beweegt door 2D6 te werpen voor een bataljon in linie en 3D6 voor een bataljon in colonne. Als de eenheid niet in contact komt met de vijand blijft het een beurt staan om te hergroeperen, maar kan terugvechten als het zelf wordt gechargeerd (maar geen defensief vuur). Als de eenheid contact maakt met de vijand wordt er gevochten.

GEVECHTSPROCES

1. Beide partijen rollen een D6.
2. Tel het aantal vuurgroepen er bij op.
3. Als je in linie bent en chargeerde: tel er 3 bij op.
4. Als je in colonne bent en je chargeerde: tel er 6 bij op.
5. Tel er 3 bij op als de eenheid een officier heeft.
6. Tel er 2 bij op als een vriendelijke eenheid meedoet met het gevecht.
7. Tel er 2 bij op als je vanaf een hoger punt vecht.
8. Tel er 1 bij op voor ieder ander karakter in je bataljon.
9. Trek er 1 vanaf als de vijand verdedigd achter zachte dekking.
10. Trek er 2 vanaf als je in disorde bent.
11. Trek er 4 vanaf als de vijand verdedigd achter harde dekking.

De partij met de hoogste score wint en heeft 2 slachtoffers. De verliezer heeft 6 slachtoffers, valt 2 inch terug en doet een VASTBERADENHEID test. De winnar kan achtervolgen als men dat wil. Als er geen achtervolging is blijven beide eenheden staan voor de volgende beurt tenzij ze worden aangevallen. Als ze worden aangevallen kunnen ze verdedigen, maar zijn in disorde. Als er achtervolging plaatsvindt en de verliezende partij heeft zijn VASTBERADENHEID test gehaald, wordt er nog een ronde gevochten zodra zij geactiveerd worden door de speler die aan de beurt het is. Er kunnen geen andere bataljons aan het gevecht meedoen in dezelfde beurt als het gevecht begint.

Als er geen winnaar of verliezer is worden er geen charge bonussen bij de scores opgeteld in de volgende gevechtsronde maar zullen er andere aanpassingen gelden. Als een winnaar een vijand terugduwt dan wordt de charge bonus van de huidige formatie bij de worp opgeteld. Het gevecht gaat door totdat een van de bataljons breekt. Als 2 bataljons in gevecht zijn en een andere eenheid slaagt voor zijn AGRESSIE test om mee te doen geldt dit niet als gevecht maar geeft een aanpassing op de gevechtsscore van het bevriende al vechtende bataljon. Een bevriend bataljon kan alleen meedoen door in de flank of rug van een, al vechtende, vijandelijk bataljon te chargeren. Als dit de eerste actie is van een nieuwe fase dan telt het vechtende bataljon de aanpassing voor vriendelijke eenheid bij de score op anders zal het beurt moeten wachten om deze bonus er bij op te tellen. Als een eenheid die in gevecht is wordt geactiveerd door een speler geldt automatisch dat beide eenheden zijn geactiveerd.

VERDEDIGEND VUUR

Als een bataljon niet eerder geactiveerd is kan het proberen om verdedigend vuur te geven als het wordt aangevallen. Als een bataljon verdedigend vuur geeft gooi een D6.

Score 1 - 2: Lange afstand (25% van de beschikbare vuurgroepen mag schieten).

Score 3 - 5: Middellange afstand (50% van de beschikbare vuurgroepen mag schieten).

Score 6: korte afstand (alle groepen vuren).

Doet een ACCURAAATHEID test voor iedere vuurgroep die mag vuren. Trek 1 punt af van iedere worp. Iedere vuurgroep die meer scoort dan zijn accuraatheids nummer veroorzaakt een slachtoffer. Als er slachtoffers zijn moet de aanvallende eenheid een VASTBERADENHEID test doen. Als het de test niet haalt BREEKT de eenheid. Als de eenheid de test haalt of er zijn geen slachtoffers gevallen is er contact en wordt een gevecht uitgevochten. Slachtoffers van schieten hebben geen effect op de uitkomst op het gevecht.

VERWIJDEREN VAN SLACHTOFFERS

Slachtoffers van troepen zouden niet weggehaald moeten worden totdat de eenheid 50% van zijn originele sterkte heeft bereikt. Dit moedigt het bataljon aan om zijn originele frontbreedte zo lang mogelijk te behouden zoals een eenheid in het echt ook zou doen. Karakterfiguren worden direct verwijderd.

RISICO VOOR KARAKTERS IN GEVECHT

Als een bataljon een gevecht verliest met een verschil van 3 of meer hebben karakters een kans om slachtoffer te worden. Rol een D6 voor ieder karakter en ze hebben 50% kans om slachtoffer te worden en worden dan verwijderd in plaats van een van de troepen.

VASTBERADENHEID EN MOED (*Zullen ze zelfs in de ogen van de duvel spugen?*)

Dit handelt over het feit of je bataljons in de strijd willen blijven nadat er iets gebeurd is met hen of vlak bij hen. Indien een VASTBERADENHEID test nodig is dient een bataljon hetzelfde of hoger te gooien dan het nummer op de activeringstabel. Een bataljon moet een vastberadenheid test doen als:

- Het wil aanvallen (MOED).
- Het slachtoffers te verduren krijgt (VASTBERADENHEID).
- Het bataljon het gevecht verliest (VASTBERADENHEID).
- Het een vriendelijk bataljon ziet vluchten op IEDERE afstand op tafel (VASTBERADENHEID).
- De opperbevelhebber is bij hen en sneuvelt in het gevecht of door schieten (VASTBERADENHEID).

Rol een D6 en check of de aangepaste score meer is dan het benodigde getal op de activeringstabel.

Aanpassingen:

Als het bataljon 50% of meer verliezen heeft trek er 1 van af.

Als het bataljon deze ronde het gevecht heeft verloren trek er 1 van af.

Als een officier aanwezig is tel er 2 bij op.

Als een bataljon zijn VASTBERADENHEID test niet haalt na het verliezen van het gevecht, vrienden zien vluchten, de opperbevelhebber ziet sneuvelen en al gebroken is vluchten ze 3 x D6 inches. Als het al gebroken is en de activering is om te hergroeperen blijft het op de plek staan als de test wordt gehaald. Het bataljon moet dan nog een beurt blijven staan op de huidige positie om te hergroeperen. Als het test om aan te vallen en het de MOED test niet haalt doet het niets deze beurt maar is wel geactiveerd. Zelfs als er meerdere redenen zijn om vastberadenheid te testen zal een bataljon maar een keer per beurt testen. Bataljons die van de tafel vluchten, komen niet meer terug.

WINNEN

De winnaar is degene met de meeste ongebroken eenheden op tafel na 8 ronden. Als dit aantal hetzelfde is of de spelers hebben net zoveel eenheden als waar ze mee zijn begonnen dan heeft de speler met het minste aantal slachtoffers gewonnen. Eventuele doelstellingen kunnen het resultaat beïnvloeden.

TWEE VOORBEELD LEGERS

BRITS

1 ^{ste} bataljon GEDRILD	: 36 troepen + 1 tamboer + 1 sergeant + 1 officier =	52 punten
2 ^e bataljon GEDRILD	: 36 troepen + 2 tamboers + 2 sergeants =	48 punten
3 ^e bataljon GROEN	: 40 troepen + 1 sergeant + 1 officier =	34 punten
4 ^e bataljon VETERAAN	: 28 troepen + 1 officier =	52 punten
5 ^e bataljon GROEN	: 20 troepen + 1 sergeant =	<u>14 punten</u>
Totaal		200 punten

FRANS

1 ^{ste} bataljon GEDRILD	: 24 troepen + 1 tamboer + 1 vaandeldrager =	32 punten
2 ^e bataljon VETERAAN	: 24 troepen + 1 sergeant =	40 punten
3 ^e bataljon GEDRILD	: 32 troepen + 2 tamboers =	36 punten
4 ^e bataljon GARDE	: 32 troepen + 2 tamboers + 2 sergeants + 1 vaandeldrager + 1 officier =	<u>92 punten</u>
Totaal		200 punten

Enkele vertalingen van de fiches die bijgeleverd worden op de verpakking van Victrix miniaturen.

Fire	: Vuur	Resolve	: Vastberadenheid
Attack	: Aanvallen, chargeren	Skirmish	: Tiraileren
Manoeuvre	: Manoeuvreren, bewegen	Rifle	: Geweer met getrokken loop
Rally	: Hergroeperen	Ensign	: Vaandeldrager
Pass	: Pas, overslaan	Drummer	: Tamboer
Broken	: Gebroken		
Guards	: Garde		
Veteran	: Veteranen, veteraan		
Drilled	: Gedrild, getraind		
Green	: Groen		